ಜ್ಞಾನ ಗಂಗೋತ್ರಿ

ಕಿರಿಯರ ವಿಶ್ವಕೋಶ

೭

ಕ್ರೀಡೆ, ಮನೋಲ್ಲಾಸ

ಕರ್ನಾಟಕ ಸಹಕಾರೀ ಪ್ರಕಾಶನ ಮಂದಿರ


B 10 B
8 1 6
3 5 7
4 9 2
20 1 18 4 13 6 10 15 2 17 3 19 7 16 8 11 14 9 12 5



ಜ್ಞಾನ ಗಂಗೋತ್ರಿ

ಕಿರಿಯರ ವಿಶ್ವಕೋಶ

ಸಂಪುಟ ಆರು

ಕ್ರೀಡೆ, ಮನೋಲ್ಲಾಸ



ಬೆಂಗಳೂರು
೧೯೭೩

Jñāna Gangōthri Vol. VI, entitled Kreede, Manollasa being the Sixth Volume of a 7-Volume Junior Encyclopædia in Kannada, published by the Karnataka Co-operative Publishing House Ltd., Bangalore. Editor-in-Chief: Niranjana. First Edition, 1973; pp. 698 + xvi + 11 colour plates. Printer: Director, Government Press, Bangalore.

ಬೆಲೆ: ಐವತ್ತು ರೂಪಾಯಿ

ಜ್ಞಾನ ಪ್ರಯೋಗಾಲಯ

'ಜ್ಞಾನ ಗಂಗೋತ್ರಿ'ಯ ಲೇಖನಗಳ ಒರೆಗಲ್ಲು ಪರೀಕ್ಷೆಗೆ ವ್ಯವಸ್ಥೆ
ಜಯನಗರ ಹೈಸ್ಕೂಲಿನ ಸಹಕಾರದೊಂದಿಗೆ

ಪ್ರಯೋಗಾಲಯದ ಸದಸ್ಯರು :

೮, ೯ ಮತ್ತು ೧೦ನೇ ತರಗತಿಗಳ
ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿನಿಯರು ಮತ್ತು ಅಧ್ಯಾಪಕರು

ಸಂಪಾದಕ ಮಂಡಲಿ

ಜ್ಞಾನ ಗಂಗೋತ್ರಿ

ಏಳು ಸಂಪುಟಗಳಲ್ಲಿ

ಸಂಪುಟ ೧

ಮನುಕುಲದ ಕಥೆ

ಗವಿಜೀವನದಿಂದ ಚಂದ್ರಯಾನದ ತನಕ : ನಾಗರಿಕತೆಗಳು : ಧರ್ಮಗಳು : ತತ್ತ್ವಜ್ಞಾನಗಳು : ರಾಜ್ಯಗಳ ಉದಯ : ರಾಜಕೀಯ ವ್ಯವಸ್ಥೆಗಳು : ವ್ಯಾಪಾರ, ವಾಣಿಜ್ಯ, ಕೈಗಾರಿಕೆ : ಭೂಗೋಳ : ಇತಿಹಾಸ ಪ್ರಸಿದ್ಧ ಸ್ತ್ರೀ–ಪುರುಷರು

ಸಂಪುಟ ೨

ಜೀವಜಗತ್ತು

ಸಸ್ಯವಿಜ್ಞಾನ : ಪ್ರಾಣಿವಿಜ್ಞಾನ : ಶರೀರವಿಜ್ಞಾನ : ಮನೋವಿಜ್ಞಾನ : ವೈದ್ಯಿಕೆ : ಶಸ್ತ್ರಚಿಕಿತ್ಸೆ : ಕೃಷಿ : ಮತ್ಸ್ಯೋದ್ಯಮ : ತೋಟಗಾರಿಕೆ : ವಿಖ್ಯಾತ ಜೀವವಿಜ್ಞಾನಿಗಳು

ಸಂಪುಟ ೩

ಭೌತಜಗತ್ತು

ಭೌತವಿಜ್ಞಾನ : ರಸಾಯನವಿಜ್ಞಾನ: ಖಗೋಲವಿಜ್ಞಾನ . ಗಣಿತ : ಭೂವಿಜ್ಞಾನ : ಪವನವಿಜ್ಞಾನ : ವ್ಯೋಮಯಾನ: ಗ್ರಹಾಂತರಯಾನ : ಈ ಕ್ಷೇತ್ರಗಳ ಪ್ರಸಿದ್ಧ ವಿಜ್ಞಾನಿಗಳು

ಸಂಪುಟ ೪

ಯಂತ್ರಜಗತ್ತು

ಎಂಜಿನಿಯರಿಂಗ್ –ಮಿಲಿಟರಿ, ಸಿವಿಲ್, ಮೆಕ್ಯಾನಿಕಲ್, ಎಲೆಕ್ಟ್ರಿಕಲ್ : ತಾಂತ್ರಿಕತೆ : ಘನ, ಲಘು ಮತ್ತು ಬೃಹತ್ ಪ್ರಮಾಣದ ಕೈಗಾರಿಕೋದ್ಯಮಗಳು : ದೂರ ಸಂಪರ್ಕ ಸಾಧನ : ಎಲೆಕ್ಟ್ರಾನಿಕ್ಸ್ ಈ ಕ್ಷೇತ್ರಗಳ ಕೀರ್ತಿಶಾಲಿಗಳು

ಸಂಪುಟ ೫

ಕಲೆ, ಸಾಹಿತ್ಯ

ನೃತ್ಯ, ಸಂಗೀತ, ನಾಟಕಕಲೆ, ಚಿತ್ರಕಲೆ, ಶಿಲ್ಪಕಲೆ, ವಾಸ್ತುಶಿಲ್ಪ, ಸಾಹಿತ್ಯ–ಆರಂಭದ ನಾಗರಿಕತೆಯಿಂದ ಆಧುನಿಕ ಅವಧಿಯತನಕ : ಭಾರತೀಯ ಮತ್ತು ಗ್ರೀಕ್ ಮಹಾಕಾವ್ಯಗಳು : ಕರ್ನಾಟಕದ, ಭಾರತದ, ವಿದೇಶಗಳ ಖ್ಯಾತ ಸಾಹಿತಿಗಳು, ಕಲಾವಿದರು

ಸಂಪುಟ ೬

ಕ್ರೀಡೆ, ಮನೋಲ್ಲಾಸ

ಜಗತ್ತಿನ ಕ್ರೀಡೆಗಳು, ಆಟಗಳು : ಶರೀರ ಶಿಕ್ಷಣ : ಪ್ರಸಿದ್ಧ ಕ್ರೀಡಾಪಟುಗಳು : ಒಲಿಂಪಿಕ್ ವೀರರು : ಹವ್ಯಾಸಗಳು : ಮನೋರಂಜನೆ

ಸಂಪುಟ ೭

ಭಾರತದ ಕಥೆ

ಚರಿತ್ರಪೂರ್ವ ಕಾಲಾವಧಿಯಿಂದ ಗಾಂಧೀಯುಗದ ತನಕ : ಪ್ರಾಚೀನ ಭಾರತದಲ್ಲಿ ವಿಜ್ಞಾನ, ಸಾಹಿತ್ಯ : ಧರ್ಮೋಪದೇಶಕರು : ಮಹಾನ್ ಆಡಳಿತಗಾರರು : ದಾಸ್ಯ–ಸ್ವಾತಂತ್ರ್ಯ : ವಿವಿಧತೆಯಲ್ಲಿ ಏಕತೆ : ಭಾರತದ ಭೂಗೋಳ, ಕೃಷಿ, ಕೈಗಾರಿಕೋದ್ಯಮ : ಭಾರತ ಮತ್ತು ವ್ಯೋಮಯುಗ : ಜಗತ್ತಿನ ಸಮಕಾಲೀನ ಬದುಕು ಮತ್ತು ಘಟನೆಗಳ ಹಿನ್ನೆಲೆಯಲ್ಲಿ ಭಾರತದ ಕಥೆ

ಈ ಸಂಪುಟದ ಸಮಾಲೋಚಕರು

ಎಂ. ಚಿನ್ನಸ್ವಾಮಿ
ಉಪಾಧ್ಯಕ್ಷ ಭಾರತ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ನಿಯಂತ್ರಣ ಮಂಡಲಿ
ಬೆಂಗಳೂರು

ಜಿ. ಬಿ. ಮಲ್ಲಾರಾಧ್ಯ
ಮಾಜಿ ಅಧ್ಯಕ್ಷ, ರಾಜ್ಯ ಕ್ರೀಡಾ ಮಂಡಲಿ
ಬೆಂಗಳೂರು

ಕ್ಯಾಪ್ಟನ್ ಎಂ. ಜಿ. ವಿಜಯಸಾರಥಿ
ಹಿರಿಯ ಕ್ರೀಡಾಪಟು
ಬೆಂಗಳೂರು

ಎಂ. ಎನ್. ಪಾರ್ಥಸಾರಥಿ
ಪ್ರಾಧ್ಯಾಪಕ –ವಿಶ್ರಾಂತ
ಮೈಸೂರು

ಎಚ್. ಎಸ್. ಸೂರ್ಯನಾರಾಯಣ
ಕ್ರೀಡಾ ಸಂಪಾದಕ, 'ಪ್ರಜಾವಾಣಿ'
ಬೆಂಗಳೂರು

ಸಿ. ಎಂ. ರಾಮಚಂದ್ರ
ಸಂಪಾದಕೀಯ ಪ್ರತಿನಿಧಿ, 'ದಿ ಹಿಂದು'
ಬೆಂಗಳೂರು

ಎಸ್. ಎನ್. ಶಿವಸ್ವಾಮಿ
ಆಕಾಶವಾಣಿ ವಾಣಿಜ್ಯ ಸೇವಾ ವಿಭಾಗ
ಮುಂಬಯಿ

ಸುಬ್ರಹ್ಮಣ್ಯರಾಜ ಅರಸು 'ಚದುರಂಗ'
ಸಾಹಿತಿ
ಮೈಸೂರು

ಜಿ. ಎಂ. ಶಿವಶಂಕರ್
ಶರೀರ ಶಿಕ್ಷಣ ನಿರ್ದೇಶಕ
ಬೆಂಗಳೂರು ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾನಿಲಯ
ಬೆಂಗಳೂರು

ಪಿ. ಎನ್. ರುದ್ರಪ್ಪ
ಕ್ರೀಡಾಧಿಕಾರಿ
ಕರ್ನಾಟಕ ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾಲಯ
ಧಾರವಾಡ

ವಿ. ಚಿಕ್ಕವೆಂಕಟಪ್ಪ
ಸಹಾಯಕ ನಿರ್ದೇಶಕ
ಶರೀರ ಶಿಕ್ಷಣ ವಿಭಾಗ
ಮೈಸೂರು ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾನಿಲಯ
ಮೈಸೂರು

ಎಸ್. ಪಿ. ರಾಜಣ್ಣ
ಉಪಾಧ್ಯಕ್ಷ
ರಾಜ್ಯ ಬಾಸ್ಕೆಟ್‌ಬಾಲ್ ಅಸೋಸಿಯೇಷನ್
ಬೆಂಗಳೂರು

ಅಜಿತ ಕುಮಾರ
'ಕೇಶವ ಕೃಪ'
ಬೆಂಗಳೂರು

ಕೆ. ವಿ. ಅಯ್ಯರ್
ವ್ಯಾಯಾಮ ಶಾಲಾ
ಬೆಂಗಳೂರು

ಎಸ್. ಸಿ. ಪರಪ್ಪ
ಪ್ರಿನ್ಸಿಪಾಲ್
ಸರಕಾರೀ ಶರೀರ ಶಿಕ್ಷಣ ಕಾಲೇಜು
ಬೆಂಗಳೂರು

ಕೆ. ಜಿ. ನಾಡಗೀರ
ನಿರ್ದೇಶಕ
ಮಲ್ಲಸಜ್ಜನ ವ್ಯಾಯಾಮ ಶಾಲಾ
ಧಾರವಾಡ

ವಿ. ಆರ್. ಚಿಕ್ಕಪಾಪಯ್ಯ
ಕಾರ್ಯದರ್ಶಿ
ಪ್ರಸನ್ನ ಕುಮಾರ ಮೆಮೋರಿಯಲ್ ಅಥ್ಲೆಟಿಕ್ ಕ್ಲಬ್
ಬೆಂಗಳೂರು

ಕೆ. ಎಸ್. ಸೀತಮ್ಮ
ಮುಖ್ಯೋಪಾಧ್ಯಾಯಿನಿ
ಮಹಿಳಾ ಸೇವಾ ಸಮಾಜ
ಬೆಂಗಳೂರು

ಕೆ. ಸುಂದರಿ
ಶರೀರ ಶಿಕ್ಷಣ ನಿರ್ದೇಶಕಿ
ಎಂ. ಜಿ. ಎಂ. ಕಾಲೇಜು
ಉಡುಪಿ

ಸಿ. ಎ. ಪೂವಮ್ಮ
ನಿರ್ದೇಶಕಿ
ಶರೀರ ಶಿಕ್ಷಣ ವಿಭಾಗ
ಮೌಂಟ್ ಕಾರ್ಮೆಲ್ ಕಾಲೇಜು
ಬೆಂಗಳೂರು

ಡೆನಿಸ್ ಡಿ'ಸೋಜ
ಮುಖ್ಯೋಪಾಧ್ಯಾಯ
ಸೇಂಟ್ ಫಿಲೋಮಿನಾ ಹುಡುಗರ ಹೈಸ್ಕೂಲು
ಪುತ್ತೂರು

ಮಸ್ಸೂದ್ ಎಂ. ಅಪ್ರಫ್
ಹಿಂದೂಸ್ಥಾನ್ ಏರೋನಾಟಿಕ್ಸ್ ಲಿಮಿಟೆಡ್
ಬೆಂಗಳೂರು

ಪಿ. ರಮೇಶ್
ಇಂಡಿಯನ್ ಟೆಲಿಫೋನ್ ಇಂಡಸ್ಟ್ರೀಸ್
ಬೆಂಗಳೂರು

ಸಿ. ಎಸ್. ಮಲ್ಲಯ್ಯ
ಅಧ್ಯಕ್ಷ
ರಾಜ್ಯ ವಾಲಿಬಾಲ್ ಅಸೋಸಿಯೇಷನ್
ಬೆಂಗಳೂರು

ಜಿ. ಎಸ್. ನಾರಾಯಣ್
ಕಾರ್ಯದರ್ಶಿ
ರಾಜ್ಯ ಬಾಸ್ಕೆಟ್‌ಬಾಲ್ ಅಸೋಸಿಯೇಷನ್
ಬೆಂಗಳೂರು

ನೆನಕೆ

ಪುಟ ಸಂಯೋಜನೆ :

ಕೆ. ಮುರಲೀಧರ

ರೇಖಾ ಚಿತ್ರಗಳು :

ಕೆ. ಮುರಲೀಧರ, ವಿಜಯ್

ಛಾಯಾ ಚಿತ್ರಗಳು :

The Hindu, Madras
Press Information Bureau, New Delhi
Netaji Subhas National Institute of Sports, Patiala
U. S. S. R. Consulate, Madras
United States Information Service, Madras
British High Commission, New Delhi
Embassy of the People's Republic of Bulgaria, New Delhi
Embassy of Switzerland, New Delhi
Embassy of Czechoslovak Socialist Republic in India, New Delhi
Embassy of Federal Republic of Germany, New Delhi
Czechoslovak News Agency, Prague
Norway Travel Association, Oslo
Embassy of Austria, New Delhi
Mihir Sen, Calcutta ; Milkha Singh, Chandigarh ; Manuel Aaron, Madras

ಬಿ. ಕೇಸರ ಸಿಂಗ್, ಟಿ. ಎಲ್. ರಾಮಸ್ವಾಮಿ, ಎಂ. ವಿ. ಎಸ್. ವಿಠಲ್, ಎಂ. ರಾಜಗೋಪಾಲ್, ಎಸ್. ಎಚ್. ವೆಂಕಟೇಶ್–ಬೆಂಗಳೂರು ; ಶಿವರಂಜನ ಆರ್. ಗುಲ್ವಾಡಿ, ಮುಂಬಯಿ ; ಜಿ. ಟಿ. ನಾರಾಯಣ ರಾವ್, ಮೈಸೂರು ; ಪ್ರಹ್ಲಾದ ಕೊನೇರಿ, ಧಾರವಾಡ

ವರ್ಣಚಿತ್ರಗಳು

ಕ್ರೀಡಾ ತರಬೇತಿ : ಸುಭಾಷ್ ಬೋಸ್ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಕ್ರೀಡಾ ಸಂಸ್ಥೆ ಪಾಟಿಯಾಲ

ಅಂಚೆ ಚೀಟಿಯಲ್ಲಿ ಕ್ರೀಡೆ : ಎಂ. ಬಿ. ಸಿಂಗ್ : ತೇಜಸ್ವಿನೀ ನಿರಂಜನ

ಮ್ಯೂನಿಕ್ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್ : ಸೋವಿಯೆತ್ ವಾರ್ತಾ ವಿಭಾಗ : ಜೇಮ್ಸ್ ಡಿ'ಸೋಜ

ಮ್ಯೂನಿಕ್ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್ : ಅಮೆರಿಕ ಸಂಯುಕ್ತ ಸಂಸ್ಥಾನ ವಾರ್ತಾ ಕೇಂದ್ರ ; ಮ್ಯೂನಿಕ್ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್ ಸಂಘಟನಾ ಸಮಿತಿ ; ಬಿ. ಕೇಸರ ಸಿಂಗ್

ಕ್ರಿಕೆಟ್ ತಾರಾಗಣ : ಶಿವರಂಜನ ಆರ್. ಗುಲ್ವಾಡಿ ; ಬಿ. ಕೇಸರ ಸಿಂಗ್

ಕ್ರೀಡೆ : ನಾರ್ವೆ ಪ್ರವಾಸೋದ್ಯಮ ಕಚೇರಿ ; ಆಸ್ಟ್ರಿಯ ಪ್ರವಾಸೋದ್ಯಮ ಕಚೇರಿ

[illegible] ; ಬಿ. ಕೇಸರ ಸಿಂಗ್

ಚಳಿಗಾಲದ ಆಟ : ಆಸ್ಟ್ರಿಯ ಪ್ರವಾಸೋದ್ಯಮ ಕಚೇರಿ ; ಸ್ವಿಟ್ಜರ್ ಲೆಂಡ್ ಪ್ರವಾಸೋದ್ಯಮ ಕಚೇರಿ ; ನಾರ್ವೆ ಪ್ರವಾಸೋದ್ಯಮ ಕಚೇರಿ

ಏಸ್ಲಿಲ್ಯಾಂಡ್ : ಅಮೆರಿಕ ಸಂಯುಕ್ತ ಸಂಸ್ಥಾನ ವಾರ್ತಾಕೇಂದ್ರ

ಸರ್ಕಸ್ : ಸೋವಿಯೆತ್ ವಾರ್ತಾ ವಿಭಾಗ

ಹೂಜೋಡಣೆ : ಎಸ್ ಗೋಪಿನಾಥ್ ; ಬಿ. ಕೇಸರ ಸಿಂಗ್

ವರ್ಣಚಿತ್ರಗಳ ಸಂಯೋಜನೆ

ವಿಜಯ್

ವರ್ಣಪಡಿಯಚ್ಚು ತಯಾರಿಕೆ :

ಕಲಾಕ್ಷೇತ್ರ, ಮದರಾಸು

ಸೇವೆ ಎರವಲು :

ಅದ್ಯನಡ್ಕ ಕೃಷ್ಣಭಟ್—ವಿಜಯ ಕಾಲೇಜ್, ಮುಲ್ಕಿ ಮತ್ತು ರಾಜ್ಯದ ಡೈರೆಕ್ಟರ್ ಆಫ್ ಕೊಲಿಜಿಯೇಟ್ ಎಜುಕೇಷನ್, ಬೆಂಗಳೂರು

ಬರೆವಣಿಗೆ ನೆರವು :

ಬಿ. ಅರುಣನಾರಾಯಣ ; ವಿಕ್ರಮರಾಜ ಅರಸು ; ಸಿ. ವಿ. ಹಿರೇಮಠ ; ತೇಜಸ್ವಿನೀ ನಿರಂಜನ ; ನಾರಾಯಣ ಭಟ್ಟ ಕೊಂಬಕೋಡಿ ; ವಿ. ಈಶ್ವರಿ

ಆಕರ ಗ್ರಂಥ ನೆರವು

ಕರ್ನಾಟಕ ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾಲಯ ಗ್ರಂಥ ಭಂಡಾರ ; ಬೆಂಗಳೂರು ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾಲಯ ಗ್ರಂಥಭಂಡಾರ ; ವಿ. ಕೊ. ಜವಳಿ, ಎ. ಎಲ್. ನರಸಿಂಹನ್ ಇಂಡಿಯನ್ ಇನ್‌ಸ್ಟಿಟ್ಯೂಟ್ ಆಫ್ ಸಯನ್ಸ್, ಗಾನಸುಧಾಕರ ಎ. ಸುಬ್ಬರಾವ್, ಎಂ. ಎಲ್. ನರಸಿಂಹ ಅಯ್ಯಂಗಾರ್, ಮಸ್ಸೂದ್ ಎಂ. ಅಪ್ರುಫ್–ಬೆಂಗಳೂರು

ವಿವಿಧ ಸಹಾಯ :

All India Council of Sports, New Delhi
Railway Sports Control Board, New Delhi
Y.M.C.A., Madras
Maharashtra State Billiards Association, Bombay
P. V. Thampy, Cochin ; Ghouse Mohammed Khan, Hyderabad ; Mysore State Sports Council, Mysore State Billiards Association, Mysore State Chess Association Bangalore Turf Club—Bangalore

ಕೆ. ಎಸ್. ರಾಮಕೃಷ್ಣಮೂರ್ತಿ ಸಂಪಾದಕ 'ಕನ್ನಡ ಪ್ರಭ', ಎಂ. ಬಿ. ಸಿಂಗ್ ಸಹ ಸಂಪಾದಕ 'ಮಯೂರ', ಎಸ್. ನರೇಂದ್ರ ವಾರ್ತಾಧಿಕಾರಿ ಭಾರತ ಸರಕಾರದ ವಾರ್ತಾ ಕೇಂದ್ರ, ಎಂ. ಮುನಿ ವೆಂಕಟಪ್ಪ ಹಿಂದೂಸ್ಥಾನ್ ಏರೊನಾಟಿಕ್ಸ್ ಲಿಮಿಟೆಡ್, ಪಿ. ರಾಮಕೃಷ್ಣಭಟ್ಟ ಸಹಾಯಕ ಸಂಪಾದಕ ಕನ್ನಡ–ಕನ್ನಡ ನಿಘಂಟು, ಶಕುಂತಲಾ ಬಾಲು, ಎಸ್. ರಾಮಚಂದ್ರಭಟ್, ಡಾ. ಟಿ. ವಿ. ಸುಬ್ಬರಾವ್ ಬೆಂಗಳೂರು ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾನಿಲಯ–ಬೆಂಗಳೂರು ; ಜೊ ಲುವಿಸ್–ಪಾಟಿಯಾಲ ; ಜಿ. ಕಸ್ತೂರಿ ಸಂಪಾದಕ 'ದಿ ಹಿಂದು', ಸುಂದರರಾಜನ್ ಕ್ರೀಡಾ ಸಂಪಾದಕ 'ದಿ ಹಿಂದು', ಎಂ. ಎಸ್. ಕೇಶವಭಟ್, ಎಸ್. ಆರ್. ಕೃಷ್ಣಮೂರ್ತಿ, ಕೆ. ಎಲ್. ಗೋಪಾಲಕೃಷ್ಣರಾವ್ –ಮದರಾಸು ಎಂ. ಎಸ್. ಭಾರದ್ವಾಜ್—ನವದೆಹಲಿ

ಆಭಾರ ಮನ್ನಣೆ

ಏಳು ಸಂಪುಟಗಳ ಕಿರಿಯರ ವಿಶ್ವಕೋಶ ' ಜ್ಞಾನ ಗಂಗೋತ್ರಿ 'ಯ ಆರನೆಯ ಸಂಪುಟ ಬಿಡುಗಡೆಯಾಗುತ್ತಿರುವ ಈ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ. ಈ ಯೋಜನೆಯ ಯಶಸ್ಸಿಗೆ ಕಾರಣರಾಗಿರುವವರನ್ನು ಅತ್ಯಂತ ಕೃತಜ್ಞತೆಯಿಂದ ನಾವು ಸ್ಮರಿಸುತ್ತಿದ್ದೇವೆ.

ಪ್ರಥಮವಾಗಿ ಕೃತಜ್ಞತೆ ಸಲ್ಲಬೇಕಾಗಿರುವುದು ಮೈಸೂರು —ಇನ್ನು ಕರ್ನಾಟಕ— ರಾಜ್ಯ ಸರಕಾರಕ್ಕೆ. 9 ಲಕ್ಷ ರೂಪಾಯಿಗಳ ಬಡ್ಡಿ ರಹಿತ ಸಾಲವನ್ನು ನೀಡಿ. ಮುದ್ರಿಸುವ 20.000 ಪ್ರತಿಗಳಲ್ಲಿ ಶಾಲಾ ಕಾಲೇಜುಗಳ ಗ್ರಂಥಭಂಡಾರಗಳಿಗಾಗಿ 15,000 ಪ್ರತಿಗಳನ್ನು ಕೊಳ್ಳಲು ನಿರ್ಧರಿಸಿ, ಸಂಪುಟಗಳ ಬೃಹತ್ ಪ್ರಮಾಣದ ಮುದ್ರಣಕ್ಕೆ ಸರಕಾರೀ ಮುದ್ರಣಾಲಯದಲ್ಲಿ ಅನುಕೂಲ ಮಾಡಿಕೊಟ್ಟು, ಸರಕಾರ ನೆರವಾಗಿದೆ.

ಸರಕಾರ ನೀಡಿದ ಸಾಲದಲ್ಲಿ ರೂ. 4,80,000 ಈಗಾಗಲೇ ಮರುಸಂದಾಯವಾಗಿದೆ. 1974 ಮಾರ್ಚ್‌ನಲ್ಲಿ ' ಜ್ಞಾನ ಗಂಗೋತ್ರಿ 'ಯ ಏಳನೆಯ ಸಂಪುಟ ಬಿಡುಗಡೆಯಾಗುವ ವೇಳೆಗೆ 6 ಲಕ್ಷ ರೂ. ಮರುಪಾವತಿಯಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಬಿಡುಗಡೆಯ ದಿನ ಉಳಿದ 3 ಲಕ್ಷ ರೂಪಾಯಿಗಳನ್ನು ಸರಕಾರಕ್ಕೆ ಹಿಂದಿರುಗಿಸಬೇಕೆಂಬುದು ನಮ್ಮ ಅಪೇಕ್ಷೆಯಾಗಿದೆ.

ಸರಕಾರ ನೀಡಿರುವುದು ಬಡ್ಡಿ ರಹಿತ ಸಾಲ. ಆದರೆ, ಏಳು ಸಂಪುಟಗಳ ಮುಖಬೆಲೆಯಾದ 350 ರೂಪಾಯಿಗಳನ್ನು ಸರಕಾರ ಪೂರ್ತಿಯಾಗಿ ನೀಡುವುದಿಲ್ಲ. ಬದಲು ರೂ. 260 ಮಾತ್ರ ಕೊಡುತ್ತದೆ. ಹೀಗೆ ಸಂಪುಟಗಳ ಒಂದೊಂದು ಸೆಟ್ಟಿಗೂ ಸರಕಾರಕ್ಕೆ ದೊರೆಯುವ ರಿಯಾಯಿತಿ 90 ರೂಪಾಯಿ. ಅಂದರೆ. ಎಲ್ಲ ಏಳು ಸಂಪುಟಗಳ 15.000 ಪ್ರತಿಗಳೂ ಸರಕಾರಕ್ಕೆ ಸಂದಾಗ ರೂ. 13.5 ಲಕ್ಷ ಮೌಲ್ಯದ ಸಂಪುಟಗಳು ಸರಕಾರಕ್ಕೆ ಉಚಿತವಾಗಿ ದೊರೆತಂತಾಗುತ್ತದೆ.

ಪಡೆದ ಸಾಲವನ್ನು ನಿಗದಿಯಾದ ಕಂತುಗಳಲ್ಲಿ ಒಂದು ದಿನವೂ ತಡವಾಗದಂತೆ ಸಲ್ಲಿಸುತ್ತಿರುವುದು ನಮ್ಮ ಹೆಗ್ಗಳಿಕೆ. ಅಷ್ಟೇ ಅಲ್ಲ. ಸಂಪುಟಗಳನ್ನು ಮುದ್ರಿಸಿಕೊಡುವ ಸರಕಾರೀ ಮುದ್ರಣಾಲಯಕ್ಕೆ ಮುದ್ರಣ ವೆಚ್ಚದ ಬಿಲ್ಲುಗಳನ್ನು ಯಾವ ವಿಳಂಬವೂ ಇಲ್ಲದೆ ನಾವು ಸಂದಾಯ ಮಾಡುತ್ತ ಬಂದಿದ್ದೇವೆ.

ಕನ್ನಡ ಪ್ರಕಾಶನ ಪ್ರಪಂಚದ ಹೊಸ ಹೆಜ್ಜೊತ್ತುಗೆಗಳಿಗೆ ಹೋಲಿಸಿದರೆ ನಾವು ಒಂದೊಂದು ಸಂಪುಟಕ್ಕೆ ಇಡುತ್ತಿರುವ 50 ರೂಪಾಯಿ ಬೆಲೆ ನಿಸ್ಸಂದೇಹವಾಗಿಯೂ ಕಡಮೆ. ಮುದ್ರಣ ವೆಚ್ಚದ ಮೂರರಷ್ಟು ಬೆಲೆ ಇಡುವುದು ಸಾಮಾನ್ಯ ಪದ್ಧತಿ. ನಾವು ಅದಕ್ಕೆ ಅಪವಾದ.

' ಜ್ಞಾನಗಂಗೋತ್ರಿ 'ಯ ಗಾತ್ರದ ಸಂಪುಟಕ್ಕೆ 50 ರೂ. ಮುಖಬೆಲೆ ಕಡಮೆಯೇ ಆದರೂ ನಮ್ಮ ನಾಡಿನ ಮಧ್ಯಮವರ್ಗದ ಬಹ್ವಂಶ ಜನರಿಗೆ ಅದು ತುಸು ಹೆಚ್ಚೇ ಸರಿ. ಅದನ್ನು ಗಮನಿಸಿ. ಈಗಲೇ ಏಳು ಸಂಪುಟಗಳ ಗ್ರಾಹಕರಾಗಲು ಬಯಸುವವರಿಂದ ರೂ. 350ರ ಒಟ್ಟು ಮುಖಬೆಲೆಯ ಬದಲು ರೂ. 280ರ ರಿಯಾಯಿತಿ ಬೆಲೆಯನ್ನಷ್ಟೇ ನಾವು ಪಡೆಯುತ್ತಿದ್ದೇವೆ. ಎಷ್ಟೋ ಜನರಿಗೆ ಒಟ್ಟಿಗೆ ರೂ. 280 ತೆರುವುದು ಕಷ್ಟವಾಗಬಹುದು. ಅಂಥವರಿಗಾಗಿ ನಮ್ಮ ನಾಡಿನ ಪ್ರಸಿದ್ಧ ಸಂಸ್ಥೆಗಳಾದ ಕೆನರಾ ಬ್ಯಾಂಕ್, ಸಿಂಡಿಕೇಟ್ ಬ್ಯಾಂಕ್, ವಿಜಯ ಬ್ಯಾಂಕ್. ಕರ್ಣಾಟಕ ಬ್ಯಾಂಕ್ ಮತ್ತು ವೈಶ್ಯ ಬ್ಯಾಂಕ್‌ಗಳು ಸಾಲ ಸೌಲಭ್ಯ ಯೋಜನೆಯನ್ನು ರೂಪಿಸಿವೆ. ಇದು ಸುಲಭ ಕಂತುಗಳಲ್ಲಿ ಮರುಪಾವತಿ ಮಾಡುವಂಥ ಸಾಲ. ಹೆಚ್ಚುಹೆಚ್ಚು ಜನ ಈ ವಿನೂತನ ಯೋಜನೆಯ ಲಾಭ ಪಡೆಯುವರೆಂದು ನಾವು ನಿರೀಕ್ಷಿಸಿದ್ದೇವೆ.

○ ಈ ಯೋಜನೆಯ ಕಾರ್ಯಾರಂಭಕ್ಕೆ ನೆರವಾದ ಆಗಿನ ವಿದ್ಯಾಸಚಿವ ಶ್ರೀ ಕೆ. ವಿ. ಶಂಕರಗೌಡರು, ಅರ್ಥಸಚಿವ ಶ್ರೀ ರಾಮಕೃಷ್ಣ ಹೆಗಡೆಯವರು, ಸಹಕಾರ ಸಚಿವ ಶ್ರೀ ಎಂ. ಸಿ. ನಾಡಗೌಡರು – ಮೇಲಾಗಿ ಮುಖ್ಯ ಮಂತ್ರಿ ಶ್ರೀ ವೀರೇಂದ್ರ ಪಾಟೀಲರು ; ಈ ಯೋಜನೆಯ ಬಗೆಗೆ ತೀವ್ರ ಆಸಕ್ತಿ ವಹಿಸಿ ಪ್ರೋತ್ಸಾಹಿಸುತ್ತಿರುವ ಈಗಿನ ವಿದ್ಯಾ ಸಚಿವ ಶ್ರೀ ಎ. ಆರ್. ಬದರೀನಾರಾಯಣ್ ಅವರು. ಅರ್ಥ ಸಚಿವ ಶ್ರೀ ಎಂ. ವೈ. ಘೋರ್ಪಡೆಯವರು. ಸಹಕಾರ ಸಚಿವ ಶ್ರೀ ವಿ. ಶಂಕರ ಆಳ್ವರು –ಮೇಲಾಗಿ ಮುಖ್ಯಮಂತ್ರಿ ಶ್ರೀ ಡಿ. ದೇವರಾಜ ಅರಸರು ಇವರಿಗೆಲ್ಲ ನಮ್ಮ ಕೃತಜ್ಞತೆ ಸಲ್ಲುತ್ತದೆ.

ಆಗಿನ ಶಿಕ್ಷಣ ಕಾರ್ಯದರ್ಶಿ ಶ್ರೀ ಜಯರಾಮನ್ ಅವರು. ಅನಂತರದ ಶಿಕ್ಷಣ ಕಾರ್ಯದರ್ಶಿ ಶ್ರೀ ಕೆ. ಆರ್. ರಾಮಚಂದ್ರನ್, ಈಗಿನ ಶಿಕ್ಷಣ ಕಮಿಷನರ್ ಶ್ರೀ ಸ್ಯಾಮುಯಲ್ ಅಪ್ಪಾಜಿ. ಆಗಿನ ಅರ್ಥ ಕಾರ್ಯದರ್ಶಿ ಶ್ರೀ ಮಣಿ ನಾರಾಯಣಸ್ವಾಮಿ ಮತ್ತು ಜತೆ ಕಾರ್ಯದರ್ಶಿ ಶ್ರೀ ಎನ್. ಎಸ್. ಭರತ್ ಹಾಗೂ ಸಹೋದ್ಯೋಗಿಗಳು. ಈಗಿನ ಅರ್ಥ ಕಮಿಷನರ್ ಶ್ರೀ ಟಿ. ಆರ್. ಸತೀಶ್‌ಚಂದ್ರನ್ ಮತ್ತು ಜತೆ ಕಾರ್ಯದರ್ಶಿ ಶ್ರೀ ಎಂ ಶಂಕರನಾರಾಯಣನ್ ಮತ್ತು ಸಹೋದ್ಯೋಗಿಗಳು —ಈ ಮಹನೀಯರಿಗೆಲ್ಲ ನಾವು ಆಭಾರಿಗಳು,

ಸರಕಾರೀ ಮುದ್ರಣಾಲಯದ ನಿರ್ದೇಶಕ ಶ್ರೀ ಬಿ. ಪಿ. ಮಲ್ಲರಾಜೇ ಅರಸು ಅವರ ದಕ್ಷ ಮತ್ತು ಸಮರ್ಥ ಆಡಳಿತದಲ್ಲಿ 'ಜ್ಞಾನ ಗಂಗೋತ್ರಿ'ಯ ಮುದ್ರಣಕಾರ್ಯ ನಿರಾತಂಕವಾಗಿ ಸಾಗಿದೆ. ಈ ಸಂಪುಟದಲ್ಲಿರುವ ಸಾವಿರಕ್ಕೂ ಹೆಚ್ಚು ಛಾಯಾಚಿತ್ರಗಳ ಪಡಿಯಚ್ಚುಗಳ ತಯಾರಿಕೆ, ವರ್ಣಪುಟಗಳ ಅಂದದ ಮುದ್ರಣ, 20,000 ಪ್ರತಿಗಳ ದ್ವಿವರ್ಣ ಮುದ್ರಣ —ಇವೆಲ್ಲ ತ್ವರಿತಗತಿಯಿಂದ ಆಗಿವೆ. ಅದಕ್ಕಾಗಿ ಶ್ರೀ ಅರಸು ಅವರಿಗೆ ನಾವು ಋಣಿಗಳು. 'ಜ್ಞಾನ ಗಂಗೋತ್ರಿ' ಆರಂಭವಾದಾಗ ಸರಕಾರೀ ಮುದ್ರಣಾಲಯದ ನಿರ್ದೇಶಕರಾಗಿದ್ದು, ನಿವೃತ್ತಿಯ ಬಳಿಕ ವಿಶೇಷಾಧಿಕಾರಿಯಾಗಿ ನೇಮಕಗೊಂಡ ಶ್ರೀ ಎಂ. ಪಿ. ಶ್ರೀರಾಮು ಅವರು 'ಜ್ಞಾನ ಗಂಗೋತ್ರಿಯ' ವಿಷಯದಲ್ಲಿ ವಹಿಸಿರುವ ಏಕಪ್ರಕಾರದ ಆಸಕ್ತಿಗಾಗಿ ಅವರಿಗೆ ನಮ್ಮ ವಂದನೆಗಳು. ಮುದ್ರಣಾಲಯದ ಹಿರಿಯ ಉಪ-ನಿರ್ದೇಶಕ ಶ್ರೀ ಬಿ. ನರಸಿಂಹಯ್ಯನವರು 'ಜ್ಞಾನ ಗಂಗೋತ್ರಿ'ಯ ಮುದ್ರಣ ಕಾರ್ಯದಲ್ಲಿ ಆಸಕ್ತಿ ತಳೆದಿದ್ದಾರೆ. 'ಜ್ಞಾನ ಗಂಗೋತ್ರಿ' ಮತ್ತು ಕನ್ನಡ ವಿಶ್ವಕೋಶಗಳ ಉತ್ಪಾದನಾ ವಿಭಾಗದ ಮುಖ್ಯಸ್ಥರಾದ ಉಪ-ನಿರ್ದೇಶಕ ಶ್ರೀ ಆರ್. ನಾರಾಯಣರು, ಅವರ ಸಹಾಯಕರು ಹಾಗೂ ಕಾರ್ಮಿಕ ಬಂಧುಗಳು ಶ್ರದ್ಧೆ, ಉತ್ಸಾಹಗಳಿಂದ ದುಡಿದು ಗೊತ್ತು ಮಾಡಿದ ಹೊತ್ತಿಗೆ ಈ ಸಂಪುಟ ಹೊರಬರಲು ಕಾರಣರಾಗಿದ್ದಾರೆ. ಇವರಿಗೆಲ್ಲ ನಮ್ಮ ಹೃತ್ಪೂರ್ವಕ ಕೃತಜ್ಞತೆಗಳು.

○ 'ಜ್ಞಾನ ಗಂಗೋತ್ರಿ'ಯ ಗ್ರಾಹಕರಾಗಲು ಬಯಸುವವರಿಗೆ ಸಾಲ ಸೌಲಭ್ಯ ನೀಡಲು ಒಪ್ಪಿದ ಕೆನರಾ ಬ್ಯಾಂಕಿನ ಅಧ್ಯಕ್ಷ ಶ್ರೀ ಕೆ. ಪಿ. ಜೆ. ಪ್ರಭು, ಸಿಂಡಿಕೇಟ್ ಬ್ಯಾಂಕಿನ ಅಧ್ಯಕ್ಷ ಶ್ರೀ ಕೆ. ಕೆ. ಪೈ, ವಿಜಯ ಬ್ಯಾಂಕಿನ ಅಧ್ಯಕ್ಷ ಶ್ರೀ ಎಂ. ಸುಂದರರಾಮ ಶೆಟ್ಟಿ, ಕರ್ಣಾಟಕ ಬ್ಯಾಂಕಿನ ಅಧ್ಯಕ್ಷ ಶ್ರೀ ಕೆ. ಸೂರ್ಯನಾರಾಯಣ ಅಡಿಗ ಮತ್ತು ವೈಶ್ಯ ಬ್ಯಾಂಕಿನ ಅಧ್ಯಕ್ಷ ಶ್ರೀ ಎಂ. ಆರ್. ಆರ್ಯ ಇವರಿಗೆಲ್ಲ ನಾವು ಋಣಿಗಳು.

○ 'ಜ್ಞಾನ ಗಂಗೋತ್ರಿ'ಯ ರಚನೆಯ ಸಂಬಂಧದಲ್ಲಿ ಪ್ರಕಾಶನ ಮಂದಿರದ ಆಡಳಿತ ಮಂಡಳಿ ಕೊಡುತ್ತಿರುವ ನೆರವನ್ನೂ ಮೈಸೂರು ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾನಿಲಯದ ಕುಲಪತಿ ಪ್ರೊ. ದೇ. ಜವರೇಗೌಡ ಅವರ ಅಧ್ಯಕ್ಷತೆಯಲ್ಲಿ ಸಂಪಾದಕಮಂಡಲಿ ನೀಡುತ್ತಿರುವ ಮಾರ್ಗದರ್ಶನವನ್ನೂ ನಾವು ಕೃತಜ್ಞತಾಭಾವದಿಂದ ಸ್ಮರಿಸುತ್ತೇವೆ.

ಕರ್ನಾಟಕ ಸಹಕಾರೀ ಪ್ರಕಾಶನ ಮಂದಿರದ ಪರವಾಗಿ

26 ಆಗಸ್ಟ್ 1973 ಬೆಂಗಳೂರು	**ಜಿ. ಎಸ್. ಬೊಮ್ಮೇಗೌಡ** ಅಧ್ಯಕ್ಷ	**ಪಿ. ಎಸ್. ಭಟ್** ಮ್ಯಾನೇಜಿಂಗ್ ಡೈರೆಕ್ಟರ್	**ನಿರಂಜನ** ಪ್ರಧಾನ ಸಂಪಾದಕ

ಓದುಗರ ಗಮನಕ್ಕೆ

ಕ್ರಿ.ಪೂ.—ಕ್ರಿಸ್ತ ಪೂರ್ವ

ವರ್ಷ ಮಾತ್ರ ಇದ್ದಾಗ ಕ್ರಿಸ್ತ ಶಕ ಎಂದರ್ಥ

ಕ್ರೀಡೆಗಳಿಗೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ಉದ್ದ ತೂಕಗಳನ್ನು ಬಳಕೆಯಲ್ಲಿರುವಂತೆ ಕೆಲವೆಡೆ ಹಳೆಯ ಪದ್ಧತಿಯಲ್ಲೂ ಕೆಲವೆಡೆ ದಶಮಾನ ಪದ್ಧತಿಯಲ್ಲೂ ಕೊಡಲಾಗಿದೆ.

ಸಂಪುಟದಲ್ಲಿ ಅಡಕವಾಗಿರುವ ಶೀರ್ಷಿಕೆಗಳು ಸಂದರ್ಭಸೂಚಿಯಲ್ಲಿ **ದಪ್ಪಕ್ಷರ**ದಲ್ಲಿ ಸೂಚಿತವಾಗಿವೆ. ಮುಖ್ಯ ಲೇಖನ ಆರಂಭವಾಗುವ ಪುಟದ ಸಂಖ್ಯೆಯನ್ನು ಶೀರ್ಷಿಕೆಯ ಮಗ್ಗುಲಲ್ಲಿ ಪ್ರಥಮವಾಗಿ ಕೊಟ್ಟಿದೆ.

ಈ ಸಂಪುಟದಲ್ಲಿ

ಲೇಖನಗಳು : 1000 ರೇಖಾಚಿತ್ರಗಳು : 465 ಛಾಯಾಚಿತ್ರಗಳು : 980 11 ವರ್ಣಪುಟಗಳಲ್ಲಿ ವರ್ಣಚಿತ್ರಗಳು 57

ಸಂದರ್ಭಸೂಚಿಯಲ್ಲಿರುವ ಪದಗಳು 2925 ಶಬ್ದಕೋಶದಲ್ಲಿರುವ ಪದಗಳು 265

ಈ ಸಂಪುಟವನ್ನು ಕುರಿತು

‘ಜ್ಞಾನ ಗಂಗೋತ್ರಿ ’ಯ ಐದನೆಯ ಸಂಪುಟದ ಮುನ್ನುಡಿಯಲ್ಲಿ.

“ಇದೇ ವರ್ಷ ಆಗಸ್ಟ್ ತಿಂಗಳಲ್ಲಿ (ಆರನೆಯ) ಸಂಪುಟ ಹೊರಬರುತ್ತದೆಂಬ ಭರವಸೆ ತಳೆದಿದ್ದೇವೆ.

“ಆಗ ಮತ್ತೆ ಭೇಟಿಯಾಗೋಣ ”.

—ಎಂದು ಬರೆದಿದ್ದೆ.

ಆ ಮಾತನ್ನು ಉಳಿಸಿಕೊಂಡಿರುವುದಕ್ಕಾಗಿ ಸಂತೋಷಪಡುತ್ತ ‘ಕ್ರೀಡೆ, ಮನೋಲ್ಲಾಸ’ ಸಂಪುಟವನ್ನು ಈಗ ನಿಮ್ಮ ಮುಂದಿಡುತ್ತಿದ್ದೇವೆ.

ಮೊಮ್ಮಕ್ಕಳಿಂದ ಅಜ್ಜಿ ತಾತಂದಿರ ವರೆಗೆ ಆಟವನ್ನು ಇಷ್ಟಪಡದವರಿಲ್ಲ. ಗವಿಮಾನವನಿಂದ ಆಧುನಿಕ ಮನುಷ್ಯನ ವರೆಗೆ ಜಗತ್ತಿನಾದ್ಯಂತ ಅದೆಷ್ಟೋ ಆಟಗಳು ರೂಪುಗೊಂಡಿವೆ. ಇಂದಿನ ಪ್ರಖ್ಯಾತ ಆಟಗಳ ಉಗಮವನ್ನೂ ಬೆಳವಣಿಗೆಯನ್ನೂ ಅಭ್ಯಸಿಸುವುದು ಒಂದು ರೋಮಾಂಚಕಾರೀ ಅನುಭವ. ಕ್ರೀಡೆಯಿಂದ ಎರಡು ಬಗೆಯ ಲಾಭ: ಒಂದನೆಯದು ಶರೀರಕ್ಕೆ ವ್ಯಾಯಾಮ; ಎರಡನೆಯದು ಮನಸ್ಸಿಗೆ ಉಲ್ಲಾಸ. ಧಾರ್ಮಿಕ ಹಿನ್ನೆಲೆಯಲ್ಲಿ ಆಚರಣೆಗೆ ಬಂದ ಕ್ರೀಡೆಗಳಿವೆ: ಜೀವನದ ಅಗತ್ಯಗಳನ್ನು ಪೂರೈಸುವುದಕ್ಕೋಸ್ಕರ ಸೃಷ್ಟಿಯಾದ ಕ್ರೀಡೆಗಳಿವೆ: ಸಮರ ಸನ್ನದ್ಧತೆಗಾಗಿ ಏರ್ಪಟ್ಟ ಆಟಗಳಿವೆ. ಸ್ನಾಯುಬಲವರ್ಧನೆಗೇ ಪ್ರಾಧಾನ್ಯ ನೀಡುವ ಆಟಗಳು ಕೆಲವು. ಮನೋಲ್ಲಾಸಕ್ಕೆ ಮಹತ್ವವಿರುವ ಆಟಗಳು ಬೇರೆ ಕೆಲವು. ಹೊರಾಂಗಣ ಆಟಗಳಂತೆ ಒಳಾಂಗಣ ಆಟಗಳೂ ಜನಪ್ರಿಯ. ವಿಶ್ವ ವಿಸ್ತಾರದ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಕೀರ್ತಿವಂತರಾಗಿ ಬೆಳಗಿರುವ ತಾರಾಗಣವೂ ದೊಡ್ಡದು.

—ಇಂಥ ವ್ಯಾಪ್ತಿಯುಳ್ಳದ್ದು ‘ಜ್ಞಾನ ಗಂಗೋತ್ರಿ ’ಯ ‘ಕ್ರೀಡೆ, ಮನೋಲ್ಲಾಸ’ ಸಂಪುಟ.

ನಮ್ಮ ಪಾಲಿಗೆ ಈ ಸಂಪುಟದ ರಚನೆ ಸುದೀರ್ಘ ಕ್ರೀಡೆ. ಶೀರ್ಷಿಕೆಗಳನ್ನು ಆರಿಸಿದೆವು —ಸಹಸ್ರಾರು ಶೀರ್ಷಿಕೆಗಳು! ಸಂಪುಟದ ಗಾತ್ರಮಿತಿ ನಮ್ಮ ಪಾಲಿಗೆ ದೊಡ್ಡ ಅಡ್ಡಿ. ನೂರಾರು ಶೀರ್ಷಿಕೆಗಳನ್ನು ಮನಸ್ಸಿಲ್ಲದ ಮನಸ್ಸಿನಿಂದ ಬಿಟ್ಟು ಬಿಡಬೇಕಾಯಿತು. ಜೀವನದಲ್ಲಿ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಸ್ಥಾನ ದೊಡ್ಡದು. ಆದರೆ ಅವುಗಳನ್ನು ಕುರಿತ ಸಾಹಿತ್ಯ ಮಾತ್ರ ಆ ಸ್ಥಾನಕ್ಕೆ ಅನುಗುಣವಾಗಿಲ್ಲ. ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ ಸಿಗುವುದಂತೂ ಬೆರಳೆಣಿಕೆಯ ಪುಸ್ತಕಗಳು. ಮಕ್ಕಳ ಆಟಗಳನ್ನು ಕುರಿತ ವಿ. ಕೊ. ಜವಳಿ ಅವರ ಕೃತಿಗಳು, ಶರೀರ ಶಿಕ್ಷಣಕ್ಕೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ಕೆ. ಜಿ. ನಾಡಗೀರರ ಕೃತಿಗಳು—ಇಂಥವು ಕೆಲವು. ಇಂಗ್ಲಿಷಿನಲ್ಲಿ ವೈ.ಎಂ.ಸಿ.ಎ. ಪ್ರಕಟಿಸಿರುವ ಆಟಗಳ ಸಂಗ್ರಹ, ರೀಡರ್ಸ್ ಡೈಜೆಸ್ಟ್‌ನವರ ಹೊತ್ತಿಗೆ ಜನಾದರಣೀಯ ಕೃತಿಗಳು. ಕ್ರೀಡಾ ದಾಖಲೆಗಳ ಬಗೆಗೆ ಪಾಶ್ಚಾತ್ಯ ಜಗತ್ತಿನ ಪ್ರಕಟಣೆಗಳಿವೆ. ನಮ್ಮ ದೇಶದಲ್ಲಿ ಇಂಥದಿಲ್ಲ. ನಮಗೆ ಬಹಳ ಕಷ್ಟವೆನಿಸಿದ್ದು ನಮ್ಮ ದೇಶದವರೇ ಆದ ಕ್ರೀಡಾಪಟುಗಳನ್ನು ಕುರಿತ ಲೇಖನಗಳ ಬರೆವಣಿಗೆ. ವೈಯಕ್ತಿಕವಾಗಿ ಸಂಪರ್ಕ ಬೆಳೆಸೋಣವೆಂದರೆ ವಿಳಾಸಗಳ ಅಭಾವ. ಲಭ್ಯವಿದ್ದ ವಿಳಾಸಗಳಿಗೆಲ್ಲ ಬರೆದೆವು. ಕ್ರೀಡಾ ನಿಯತಕಾಲಿಕಗಳ ಹಳೆಯ ಸಂಪುಟಗಳ ಮೊರೆಹೊಕ್ಕೆವು. ಅವು ಸುಲಭವಾಗಿ ದೊರೆಯಲಿಲ್ಲ. ಒಂದು ಸಾರ್ವಜನಿಕ ಗ್ರಂಥಭಂಡಾರಕ್ಕೆ ಕ್ರೀಡಾಭಿಮಾನಿಯೊಬ್ಬರು ‘Sport and Pastime’ನ ಹಲವು ಸಂಪುಟಗಳನ್ನು ಕಾಣಿಕೆಯಾಗಿ ನೀಡಿದ್ದರು. ಗ್ರಂಥಭಂಡಾರದ ಅಧಿಕಾರಿಗಳು ಸ್ಥಳಾಭಾವವೆಂದು ಆ ಸಂಪುಟಗಳನ್ನು ‘ತೂಕಕ್ಕೆ ಹಾಕಿದ್ದರು’! ಕ್ರೀಡಾಭಿಮಾನಿ ಮಿತ್ರರು ಕೆಲವರಲ್ಲಿ ಹಳೆಯ ಕೆಲ ಸಂಪುಟಗಳೂ ಸಂಚಿಕೆಗಳೂ ದೊರೆತುವು. ವಿಷಯ ಸಂಗ್ರಹಿಸುತ್ತ ಸಂಗ್ರಹಿಸುತ್ತ ‘Sport and Pastime’ ನಂಥ ಪತ್ರಿಕೆ ನಿಂತುಹೋಯಿತಲ್ಲಾ ಎಂದು ವ್ಯಥೆಪಟ್ಟೆವು. ‘ಸ್ಪೋರ್ಟ್ಸ್‌ವೀಕ್’ ಗಳಿಸುತ್ತಿರುವ ಜನಪ್ರಿಯತೆ ಕಂಡು ಹರ್ಷವೂ ಆಯಿತು. ನಮ್ಮ ನಾಡಿನ ಗ್ರಾಮಾಂತರ–ನಗರ ಭಾಗಗಳಲ್ಲಿ ಪ್ರಾದೇಶಿಕ ಆಟಗಳು ಹಲವು. ಅವನ್ನು ಕುರಿತು ವಿವಿಧಮೂಲಗಳಿಂದ ವಿಷಯ ಸಂಗ್ರಹಿಸಿ ಲೇಖನಗಳನ್ನು ಬರೆದೆವು.

ಸುಪ್ರಸಿದ್ಧ ಕ್ರೀಡಾಪಟುಗಳನ್ನು ಕುರಿತ ಕೆಲವು ಲೇಖನಗಳು ಮಾಹಿತಿಯ ಅಭಾವದಿಂದ ಸೊರಗಿವೆ. ಈ ರೀತಿಯ ಮೊತ್ತಮೊದಲ ಪ್ರಯತ್ನದಲ್ಲಿ ಇದು ಅನಿವಾರ್ಯ ಎಂಬುದನ್ನು ಯಾರೂ ಅಲ್ಲಗಳೆಯಲಾರರು. ತಪ್ಪುಗಳಾಗದಂತೆ ಎಚ್ಚರ ವಹಿಸಿ ಈ ಸಾವಿರಾರು ಲೇಖನಗಳನ್ನು ಬರೆದಿದ್ದೇವೆ. ಹಲವು ಹದಿನೆಂಟು ಮೂಲಗಳಿಂದ ಸಾವಿರಕ್ಕೂ ಹೆಚ್ಚಿನ ಛಾಯಾ ಚಿತ್ರಗಳನ್ನೂ ವರ್ಣಚಿತ್ರಗಳನ್ನೂ ದೊರಕಿಸಿಕೊಂಡಿದ್ದೇವೆ. ಈ ಸಂಪುಟದ ಪುಟಗಳನ್ನು ತಿರುವಿಹಾಕುತ್ತ ಕಿರಿಯರು ನಲಿದರೆಂದರೆ, ಹಿರಿಯರು ಸಂತೋಷಪಟ್ಟರೆಂದರೆ, ನಮ್ಮ ಶ್ರಮ ಸಾರ್ಥಕವಾದಂತೆ.

ಸಂಪುಟದ ಒಡಲಲ್ಲಿರುವುದು ಅಕ್ಷರಾನುಕ್ರಮದ ಲೇಖನಗಳು. ಅವುಗಳ ಸಮಗ್ರ ನೋಟ 'ಸಮೀಕ್ಷೆ'ಯಲ್ಲಿ ಸಿಗುತ್ತದೆ. ಈ ಸಮೀಕ್ಷೆ ವಿಧಾನ 'ಜ್ಞಾನಗಂಗೋತ್ರಿ' ಕಿರಿಯರ ವಿಶ್ವಕೋಶದ ವೈಶಿಷ್ಟ್ಯ.

'ಜ್ಞಾನಗಂಗೋತ್ರಿ'ಯ ರಚನಾ ವಿಧಾನದ ಬಗೆಗೆ ಕಳೆದ ಸಂಪುಟದ ಮುನ್ನುಡಿಯಲ್ಲಿ ಬರೆದ ಕೆಲ ಮಾತುಗಳನ್ನು ಇಲ್ಲಿ ಉಲ್ಲೇಖಿಸಲು ಬಯಸುವೆ.

"ಮೊದಲ ಸಂಪುಟದಿಂದಲೂ ನಾವು ಮುಂದಿರಿಸಿಕೊಂಡ ಗುರಿ—ಬರೆವಣಿಗೆಯಲ್ಲಿ ಸರಳತೆ. ಈ ಬಗೆಯ ಬರೆಹ ಸಾರ್ಥಕವೆನಿಸುವುದು ಓದುಗರಿಗೆ ಅದು ಸುಲಭವಾಗಿ ಅರ್ಥವಾದಾಗಲೇ......

"ಪ್ರತಿ ದಿನವೂ ಬೆಳಗ್ಗೆ ಸಂಪಾದಕವರ್ಗದ ಸಭೆ, ಉಪಸಂಪಾದಕರು ಆ ದಿನ ಬರೆಯಬೇಕಾದ ಲೇಖನಗಳ ವ್ಯಾಪ್ತಿಯ ಬಗೆಗೆ ಚರ್ಚೆ. ಬಳಿಕ ಉಪಸಂಪಾದಕರಿಂದ ಸಾಮಗ್ರಿ ಸಂಗ್ರಹ. ಅಪರಾಹ್ನ ಲೇಖನದ ಬರೆವಣಿಗೆ. ಮರುದಿನ ಬೆಳಗ್ಗೆ ಹಿಂದಿನ ದಿನ ಸಿದ್ಧವಾದ ಲೇಖನಗಳ ಗುಣದೋಷ ಮಥನ. ಆ ದಿನ ಬರೆಯಬೇಕಾದ ಲೇಖನಗಳ ಬಗೆಗೆ ಮತ್ತೆ ಜಿಜ್ಞಾಸೆ. ಇದು ದುಡಿಮೆಯ ಒಂದು ಹಂತದ ಚಿತ್ರ.

"ಇನ್ನೊಂದು ಹಂತದಲ್ಲಿ ಉಪಸಂಪಾದಕರು ಒದಗಿಸಿದ ಕರಡು ಲೇಖನಗಳ ಪರಿಷ್ಕರಣ, ಪರಿಶೀಲನೆ—ಸಂಪಾದಕರು, ಪ್ರಧಾನ ಸಂಪಾದಕರಿಂದ.

"ಮೂರನೆಯ ಹಂತ, ಜಯನಗರದ ಹೈಸ್ಕೂಲಿನ ಸಹಕಾರದೊಂದಿಗೆ ನಾವು ನಡೆಸುತ್ತಿರುವ ಜ್ಞಾನ ಪ್ರಯೋಗಾಲಯದಲ್ಲಿ ಮಾದರಿ ಲೇಖನಗಳ ಒರೆಗಲ್ಲು ಪರೀಕ್ಷೆ. 8. 9. 10ನೆಯ ತರಗತಿಗಳ 60 ಜನ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳೂ ಅಧ್ಯಾಪಕರೂ ಈ ಪ್ರಯೋಗಾಲಯದ ಸದಸ್ಯರು. ಇದರ ಅಧಿವೇಶನ ಮೂರು ತಿಂಗಳಿಗೊಮ್ಮೆ ತಪ್ಪದೆ ನಡೆಯುತ್ತದೆ. ಮಾದರಿ ಲೇಖನಗಳನ್ನು ಪ್ರಯೋಗಾಲಯದ ಸದಸ್ಯರಿಗೆ ಮುಂಚಿತವಾಗಿಯೇ ಒದಗಿಸುತ್ತೇವೆ. ಇಡಿಯ ಸಂಪಾದಕ ವರ್ಗ ಪ್ರಯೋಗಾಲಯದಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸುತ್ತದೆ. ಲೇಖನಗಳ ವಾಚನ—ಚರ್ಚೆ ನಡೆಯುತ್ತವೆ. ನಮ್ಮ ಬರೆವಣಿಗೆಯ ಗುಣಮಟ್ಟವನ್ನು ನಿರ್ಧರಿಸಲು ಪ್ರಯೋಗಾಲಯದ ಅಧಿವೇಶನಗಳು ನೆರವಾಗುತ್ತವೆ.

"ನಾಲ್ಕನೆಯ ಹಂತದಲ್ಲಿ ಪರಿಣತರ – ಸಮಾಲೋಚಕರ – ಪ್ರವೇಶ. ಅವರ ಅಭಿಪ್ರಾಯ ಅಗತ್ಯವೆಂದು ನಮಗೆ ಅನಿಸುವ ಲೇಖನಗಳ ಆಯ್ಕೆ. ಅವರಿಂದ ಲೇಖನಗಳ ಅವಲೋಕನ.

"ಬೆರಳಚ್ಚು ಪ್ರತಿ ಮುದ್ರಣಾಲಯಕ್ಕೆ ಹೋದ ಮೇಲೂ ಈ ಚಿಕಿತ್ಸೆ ತಪ್ಪಿದ್ದಲ್ಲ. ಸಂಪಾದಕರು, ಪ್ರಧಾನ ಸಂಪಾದಕರು ಕರಡಚ್ಚನ್ನು ಎರಡೆರಡು ಸಲ ಓದುವುದು ನಮ್ಮಲ್ಲಿ ಕಡ್ಡಾಯ. ಹೀಗೆ. ನ್ಯೂನತೆ ನಿವಾರಣೆಗಾಗಿ, ನೀರು ಮರಳುವವರೆಗೂ—ಮುದ್ರಣ ಆಗುವವರೆಗೂ— ಜರಡಿ ಹಿಡಿಯುತ್ತಲೇ ಇರುತ್ತೇವೆ. ಹಸನು ಮಾಡುತ್ತಲೇ ಇರುತ್ತೇವೆ."

ಕಳೆದ ಸಲದಂತೆ ಈ ಸಲವೂ ಎಲ್ಲ ಲೇಖನಗಳನ್ನು ನಮ್ಮ ಸಂಪಾದಕವರ್ಗದವರೇ ಬರೆದಿದ್ದಾರೆ. ಮೇಲಿನ ಪರೀಕ್ಷಾ ವಿಧಾನಕ್ಕೆ ಅವು ಒಳಗಾಗಿವೆ.

ವ್ಯಕ್ತಿಗಳನ್ನು ಕುರಿತಾದ ಲೇಖನಗಳನ್ನು ಅಕ್ಷರಾನುಕ್ರಮವಾಗಿ ಜೋಡಿಸುವುದರಲ್ಲಿ ಕಳೆದ ಸಲದ ರೀತಿಯನ್ನು ಈ ಸಲವೂ ಅನುಸರಿಸಿದ್ದೇವೆ. ನಮ್ಮ ಪರಿಸರಕ್ಕೆ. ರೀತಿರಿವಾಜುಗಳಿಗೆ ಹೊಂದಿಕೊಂಡಿರಬೇಕು. ವಿಷಯಗ್ರಹಣ ಸುಲಭವಾಗಿರಬೇಕು —ಎನ್ನುವ ಉದ್ದೇಶದಿಂದ. ಒಬ್ಬ ವ್ಯಕ್ತಿ ಯಾವ ಹೆಸರಿನಿಂದ ಪ್ರಖ್ಯಾತನೋ ಆ ರೀತಿಯಲ್ಲೇ ಲೇಖನಗಳನ್ನು ಹೆಸರಿಸಿದ್ದೇವೆ. ಉದಾ. 'ವಾಡೇಕರ್. ಅಜಿತ್' ಅಲ್ಲ 'ಅಜಿತ್ ವಾಡೇಕರ್' : 'ರೂತ್. ಬೇಬ್' ಅಲ್ಲ—'ಬೇಬ್ ರೂತ್'.

ಸಂಪುಟದ ಕೊನೆಯಲ್ಲಿ ಸಂದರ್ಭಸೂಚಿಯಿದೆ. ಸಾಮಗ್ರಿಯ ಪರಿಣಾಮಕಾರೀ ಬಳಕೆ ಸಾಧ್ಯವಾಗುವುದು ಸಂದರ್ಭ ಸೂಚಿಯ ನೆರವಿನಿಂದಲೇ.

ವಿಜ್ಞಾನ ಸಂಪುಟಗಳಲ್ಲಿದ್ದಂತೆ ಇಲ್ಲಿಯೂ ಪಾರಿಭಾಷಿಕ ಪದಗಳ ಪ್ರಯೋಗವಿದೆ. ಈ ವಿಷಯದಲ್ಲಿ ನಾವು ತಳೆದಿರುವುದು ಉದಾರ ನೀತಿಯನ್ನು. ಬಹಳವಾಗಿ ರೂಢಿಯಲ್ಲಿರುವ ಕನ್ನಡ ಪದವಿದ್ದರೆ ಮಾತ್ರ ಅದರ ಉಪಯೋಗ. ಇಲ್ಲದಿದ್ದರೆ ಹೆಚ್ಚುಕಡಮೆ ಮೂಲರೂಪದಲ್ಲೇ ಆ ಪದದ ಬಳಕೆ. ಜಪಾನಿನ ಕ್ರೀಡಾಲೋಕದಲ್ಲಿ ಕೆಲ ಪದಗಳನ್ನು ಅಲ್ಲಿನವರು ಬಳಸುತ್ತಿರುವ ರೀತಿ ವಿಸ್ಮಯಕಾರಿ, Strike ಜಪಾನಿಯರ ಬಾಯಿಯಲ್ಲಿ 'Striku'; Out ಪದ 'Outo'; Safe ಅಲ್ಲಿ 'Safu', 'ಅವರು

'Play ball' ಎನ್ನದೆ 'Praybarru' ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ! ಆಟ ಯಾವ ದೇಶದ್ದೇ ಇರಲಿ ಜಪಾನಿನಲ್ಲಿ ತನ್ನದೇ ಆದ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ರೂಪವನ್ನು ಅದು ತಳೆಯುತ್ತದೆ. ನಾವು ನಮ್ಮದೇ ಆದ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಒಂದು ಶೈಲಿಯನ್ನು ರೂಪಿಸಲು ಯತ್ನಿಸಿದ್ದೇವೆ. Hurling ನಮ್ಮಲ್ಲಿ 'ಹರ್ಲ್‌ಆಟ'ವಾಗಿದೆ, Curling 'ಕರ್ಲ್‌ಆಟ' ಎನಿಸಿದೆ.

ಈ ಸಂಪುಟದ ಸಮಾಲೋಚಕ ಮಹನೀಯರೆಲ್ಲ ಕ್ರೀಡಾಲೋಕದ ಪರಿಣತರು. ಬಿಡುವು ಮಾಡಿಕೊಂಡು ಲೇಖನಗಳ ಪರಿಶೀಲನಾಕಾರ್ಯದಲ್ಲಿ ಅವರು ನಮಗೆ ನೆರವಾಗಿದ್ದಾರೆ. ನಮ್ಮ ಸಂದೇಹಗಳನ್ನು ಬಗೆಹರಿಸಿ, ಸೂಕ್ತ ಸಲಹೆಗಳನ್ನು ನೀಡಿದ್ದಾರೆ. 'ಪ್ರಜಾವಾಣಿ'ಯ ಕ್ರೀಡಾ ಸಂಪಾದಕ ಶ್ರೀ ಎಚ್. ಎಸ್. ಸೂರ್ಯನಾರಾಯಣ (ಸೂರಿ) ಅವರು ಲೇಖನಗಳ ಪ್ರಥಮ ವಾಚನದ ಹೊಣೆ ಹೊತ್ತು ಉಪಕಾರ ಮಾಡಿದ್ದಾರೆ. ಇವರೆಲ್ಲರಿಗೆ ನಾವು ಋಣಿಗಳು.

ಮೈಸೂರು ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾನಿಲಯದ ಕುಲಪತಿ ಪ್ರೊ. ದೇ. ಜವರೇಗೌಡ ಅವರ ಹಿರಿತನದಲ್ಲಿ ಸಂಪಾದಕ ಮಂಡಲಿ ಯೋಗ್ಯ ಮಾರ್ಗದರ್ಶನ ನೀಡಿ ಕಿರಿಯರ ವಿಶ್ವಕೋಶ ಯೋಜನೆಯ ಯಶಸ್ಸಿಗೆ ಕಾರಣವಾಗಿದೆ. ಪ್ರೊ. ದೇಜಗೌ ಅವರಿಗೂ ಮಂಡಲಿಯ ಎಲ್ಲ ಸದಸ್ಯರಿಗೂ ನಾವು ಆಭಾರಿಗಳು. ಜ್ಞಾನಪ್ರಯೋಗಾಲಯದ ರಚನೆಗೆ ನೆರವಾಗಿರುವ ಜಯನಗರ ಹೈಸ್ಕೂಲಿನ ಮುಖ್ಯೋಪಾಧ್ಯಾಯ ಶ್ರೀ ಎಚ್. ಎಸ್. ರಾಮಚಂದ್ರರಾಯರಿಗೆ ನಮ್ಮ ನೆನಕೆಗಳು.

'ಅಂಕೆ ಸಂಖ್ಯೆ ಆಟ' ದಿಂದ ಆರಂಭವಾದ ಈ ಸಂಪುಟ 'ಹೊಳೆದಾಟುವ ಆಟ'ದೊಂದಿಗೆ ಮುಕ್ತಾಯಗೊಂಡಿದೆ. ಹೊಳೆ ದಾಟಿ ನಾವು ನಿಂತಿರುವುದು ಏಳನೆಯ ಸಂಪುಟದ ಬಯಲಿನಲ್ಲಿ. ಇದು ಭಾರತದ ಕಥೆ. ಬಹ್ವಂಶ ಬರೆವಣಿಗೆ ಮುಗಿದಿದೆ. ಉಳಿದುದನ್ನು ಸದ್ಯದಲ್ಲೇ ಪೂರ್ತಿಗೊಳಿಸಿ, ಹಸ್ತಪ್ರತಿಯನ್ನು ಸರಕಾರೀ ಮುದ್ರಣಾಲಯ ನಿರ್ದೇಶಕ ಶ್ರೀ ಜಿ. ಟಿ. ಮಲ್ಲರಾಜೇ ಅರಸು ಅವರ ಕೈಗೊಪ್ಪಿಸುತ್ತೇವೆ. ಮುಂದಿನ ವರ್ಷ ಮಾರ್ಚ್ ವೇಳೆಗೆ —ಯೋಜನಾವಧಿಗಿಂತ 15 ತಿಂಗಳು ಮುಂಚಿತವಾಗಿಯೇ— 'ಜ್ಞಾನಗಂಗೋತ್ರಿ'ಯ ಏಳನೆಯ ಹಾಗೂ ಕೊನೆಯ ಸಂಪುಟ ಹೊರಬೀಳುತ್ತದೆ.

ಆ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಮತ್ತೆ ಭೇಟಿ.

26 ಆಗಸ್ಟ್, 1973
ಬೆಂಗಳೂರು

ನಿರಂಜನ
ಪ್ರಧಾನ ಸಂಪಾದಕ

ಕ್ರೀಡೆ, ಮನೋಲ್ಲಾಸ

ಸಮೀಕ್ಷೆ

೧

"ಬೆಕ್ಕಿಗೆ ಆಟ, ಇಲಿಗೆ ಪ್ರಾಣ ಸಂಕಟ" ಎನ್ನುತ್ತೇವೆ.

ಸತಾಯಿಸಿ ಸಾಯಿಸುವುದು ಬೆಕ್ಕಿನ ವಿಧಾನ. ಇದೇ ಅದರ ಬೇಟೆ, ಆಟ.

ಲಕ್ಷಾವಧಿ ವರ್ಷಗಳ ಹಿಂದೆ ಗವಿವಾಸಿ ಮಾನವ ಮೃಗಗಳನ್ನು ಬೇಟೆಯಾಡುತ್ತಿದ್ದ, ಆಹಾರಕ್ಕಾಗಿ. ಬರಿಗೈಯಲ್ಲಿ ಮನೆಗೆ ಹೋದರೆ ಅವಮಾನ; ಅಥವಾ ಯಜಮಾನಿಯ ಭಯ. ತಾನು ಎಸೆದ ಕಲ್ಲು ತಗಲಿಯೋ ಒಡ್ಡಿದ ಬಲೆಗೆ ಸಿಲುಕಿಯೋ ಮಿಕ ವಶವಾದಾಗ ಅವನು ಸಂತೋಷಪಟ್ಟಿರಬೇಕು; "ಗೆದ್ದೆ" ಎಂಬ ಅರ್ಥದಲ್ಲಿ ಅಟ್ಟಹಾಸ ಮಾಡಿರಬೇಕು. ಗಾಯಗೊಂಡ ಪ್ರಾಣಿ ಪ್ರಾಣಾಂತಿಕ ಯಾತನೆಯಿಂದ ಹೊರಳಾಡಿದಾಗ, ವಿನೋದಕ್ಕೆಂದು ಅದರ ಬಾಲವನ್ನೋ ಕಾಲನ್ನೋ ಆತ ಎಳೆದಿರಬೇಕು, ಕತ್ತರಿಸಿರಬೇಕು.

ಮುಂದೆ ಮಾನವ ಬಯಲುವಾಸಿಯಾದ. ಕೃಷಿ ಕಲಿತ. ಮೃಗಗಳನ್ನು ಹಿಡಿದು ಪಳಗಿಸಿದ. ನಿತ್ಯದ ಆಹಾರಕ್ಕಾಗಿ ಬೇಟೆ ಅನಗತ್ಯವಾಯಿತು. ಆದರೂ ಶತಮಾನಗಳ ಚಟ ಹೇಗೆ ಬಿಟ್ಟೀತು? ಹೀಗೆ ಮೃಗಯಾವಿನೋದವಾಯಿತು ಬೇಟೆ.

ಕಲ್ಲಿನ ಬದಲು ಬಿಲ್ಲು ಬಂತು. ಬಾಣ ಎಸೆಯುವುದರಲ್ಲೂ ಅವನು ಕುಶಲನಾದ.

ಓಡಿ ಬೆನ್ನಟ್ಟುವುದು, ಜಿಗಿಯುವುದು, ನೆಗೆಯುವುದು —ಇವಂತೂ ಅವನ ಜೀವನದ ಅನಿವಾರ್ಯ ಕ್ರಿಯೆಗಳು.

ನೀರಿನಲ್ಲಿ ತೇಲುತ್ತಿದ್ದ ಮರದ ಕೊರಡನ್ನು ಕಂಡು ಮಾನವ ಅಸೂಯೆಪಟ್ಟಿದ್ದರೆ ಆಶ್ಚರ್ಯವಿಲ್ಲ. ಅದರ ಪರಿಣಾಮವಾಗಿ ಅವನು ಈಜು ಕಲಿತಿರಬಹುದು.



ದುಡಿಮೆ ಇಷ್ಟು, ವಿರಾಮ ಇಷ್ಟು –ಎಂಬ ವ್ಯತ್ಯಾಸಗಳು ಆಗ ಇರಲಿಲ್ಲ. ಹೊಟ್ಟೆತುಂಬಿದ ಮೇಲೆ ಮೈ ಚಾಚಿ ಮಲಗಬಹುದು. ಎಷ್ಟು ಹೊತ್ತು? ಬೇಸರವಾದಾಗ ಏಳಬೇಕು. ಏನು ಮೇಲೆ? ಏನನ್ನಾದರೂ ಮಾಡಬೇಕು. ಒಂಟಿಯಾಗಿ ಇಲ್ಲವೆ ಗುಂಪಾಗಿ. ಕುಣಿಯುವುದು, ಹಾಡುವುದು, ಆಡುವುದು....

ಹಾಗೆ ಕ್ರಮಕ್ರಮವಾಗಿ ಹುಟ್ಟಿರಬೇಕು ಬಗೆ ಬಗೆಯ ಆಟಗಳು.

೨

ಬಗೆ ಬಗೆಯ ಆಟಗಳು ಐದು ಸಾವಿರ ವರ್ಷಗಳಿಗೆ ಹಿಂದೆಯೇ ಇದ್ದುವೆಂಬುದಕ್ಕೆ ಪುರಾವೆಗಳಿವೆ —ಪ್ರಾಚೀನ ಈಜಿಪ್ಟಿನಲ್ಲಿ, ಅಸ್ಸೀರಿಯ – ಬ್ಯಾಬಿಲೋನಿಯಗಳಲ್ಲಿ, ಪುರಾತನ ಗ್ರೀಸಿನಲ್ಲಿ – ಭಾರತದಲ್ಲಿ – ಚೀನದಲ್ಲಿ. ಲೋಕದ ನಾಲ್ಕಾರು ಕಡೆ ನದೀ ಕಣಿವೆಗಳಲ್ಲಿ ಮಾನವ ಸಂಸ್ಕೃತಿ ಅರಳಿದ ಕಾಲ ಅದು.

ಅಂದಿನ ಈಜಿಪ್ಟಿನಲ್ಲಿ, ಜೀವನದಿ ನೈಲ್‌ನ ಉದ್ದಕ್ಕೂ ಮಾನವತೆ ಮುಗುಳುನಕ್ಕಿತು. ಆ ನದಿಯಲ್ಲಿದ್ದುವು ದೋಣಿಗಾರಿಕೆ, ಮೀನು ಗಾರಿಕೆ. ಬಲಿಷ್ಠ ಆಳುವವರ್ಗ, ಧರ್ಮಗುರುಗಳು, ಯೋಧವರ್ಗ, ಕುಶಲಕರ್ಮಿಗಳು, ದುಡಿಮೆಗಾರರು, ರೈತರು, ಜೀತದವರು —ಹೀಗೆ ಆ ದೇಶದಲ್ಲಿ ಸಾಮಾಜಿಕ ಹಂತಗಳು ಸಂಸ್ಪಷ್ಟ ರೂಪು ತಳೆದಿದ್ದುವು. ಮಲ್ಲಯುದ್ಧ, ಅಂಗಸಾಧನೆ, ಭಾರ ಎತ್ತುವುದು–ಎಸೆಯುವುದು, ಚೆಂಡಾಟ —ಇವೆಲ್ಲ ಸಾಮಾನ್ಯರ ಕ್ರೀಡೆಗಳು. ಗೂಳಿಕಾಳಗ ಜನಪ್ರಿಯ ವಾಗಿತ್ತು. ಬೇಟೆ ಮತ್ತು ಮೀನು ಹಿಡಿಯುವುದು ಶ್ರೀಮಂತವರ್ಗ ದವರಿಗೆ ಇಷ್ಟ. ಗಾಳಹಾಕಿ ಮೀನು ಹಿಡಿಯುವ ಪದ್ಧತಿ ಅಲ್ಲಿ 4,000 ವರ್ಷಗಳ ಹಿಂದೆಯೇ ಇತ್ತು. ಅದೇ ವೇಳೆಗೆ ಅಲ್ಲಿ ಹಾಕಿಯನ್ನು ಹೋಲುವ ಒಂದು ಆಟವೂ ಇದ್ದಿತು. ನೈಲ್‌ಕಣಿವೆಯಲ್ಲಿ ಮಿನಿಯಾದ ಬಳಿ ಬೆಳಕಿಗೆ ಬಂದ ಪ್ರಾಚೀನ ಗೋರಿಯ ಮೇಲಿದೆ, ಅಂಥ ಆಟದ ಚಿತ್ರ.



ಪ್ರಾಚೀನ ಈಜಿಪ್ಟಿನಲ್ಲಿ ಕುಸ್ತಿ ಚಿತ್ರಮಾಲಿಕೆ

ಬೊಂಬೆ, ಆಟಿಗೆದೋಣಿ, ಗೋಲಿ, ಬುಗುರಿ, ಚೆಂಡು ಈಜಿಪ್ಟಿನ ಮಕ್ಕಳ ಆಟದ ಸಾಮಗ್ರಿಗಳಾಗಿದ್ದುವು. ಕೆಲ ಹಲಗೆ ಆಟಗಳೂ ಆ ಕಾಲದಲ್ಲೇ ರೂಪುಗೊಂಡುವು.

× × × × × × × × ×

ಕ್ರಿ. ಪೂ. 2900ರಿಂದ ಕ್ರಿ. ಪೂ. 330ರ ತನಕ ಸುಮಾರು ಇಪ್ಪತ್ತಾರು ಶತಮಾನಗಳ ಕಾಲ ಬೆಳಗಿದ ನಾಗರಿಕತೆ ಯೂಫ್ರೆಟೀಸ್– ಟೈಗ್ರೀಸ್ ನಡುವಣ ಪ್ರದೇಶದ್ದು. ಇಲ್ಲಿ ಅಸ್ಸೀರಿಯ – ಬ್ಯಾಬಿಲೋನಿಯಗಳಲ್ಲಿ ವಿಕಾಸದ ಹಲವು ಹಂತಗಳನ್ನು ಮಾನವ ಏರಿದ.

ಮುಷ್ಟಿಯುದ್ಧ, ಕುಸ್ತಿ, ಬಿಲ್ಲುಗಾರಿಕೆ ಪ್ರಚಲಿತವಿದ್ದ ಆಟಗಳು. ಹಲವು ಒಳಾಂಗಣ ಆಟಗಳೂ ರೂಢಿಯಲ್ಲಿದ್ದುವು. ಅಸ್ಸೀರಿಯದ ಆಳುವ ವರ್ಗದವರು ರಥಗಳಲ್ಲಿ ಕುಳಿತು ಸಿಂಹಗಳನ್ನು ಬೇಟೆಯಾಡುತ್ತಿದ್ದರು: ಈಟಿ ಹಿಡಿದು ಕಾಲ್ನಡಿಗೆಯಿಂದಲೂ ಸಿಂಹದ ಬೇಟೆಗೆ ಹೋಗುತ್ತಿದ್ದರು. ಕ್ರಿ. ಪೂ. 9ನೆಯ ಶತಮಾನದಲ್ಲಿ ಅಸ್ಸೀರಿಯದಲ್ಲಿ ಮೃಗೋದ್ಯಾನಗಳಿದ್ದುವು. ಅಂಥ ಉದ್ಯಾನವನ್ನು 'ಸ್ವರ್ಗ' ಎಂದು ಕರೆಯುತ್ತಿದ್ದರು.

ಪುಷ್ಪೋದ್ಯಾನಗಳಿಗೂ ವೃಕ್ಷೋದ್ಯಾನಗಳಿಗೂ ಪ್ರಖ್ಯಾತವಾಗಿತ್ತು ಬ್ಯಾಬಿಲೋನಿಯ.

× × × × × × × × ×

ಪ್ರಾಚೀನ ನಾಗರಿಕತೆ ಮೇರು ಶಿಖರವನ್ನೇರಿದ್ದು ಗ್ರೀಸಿನಲ್ಲಿ.

'ಇಲಿಯಡ್' ಹಲವು ಶತಮಾನಗಳಿಂದ ಹಾಡುಗಬ್ಬವಾಗಿದ್ದು ಕ್ರಿ.ಪೂ. 8ನೆಯ ಶತಮಾನದಲ್ಲಿ ಹೋಮರನ ಕೈಯಲ್ಲಿ ಪೂರ್ಣ ರೂಪವನ್ನು ತಳೆದ ಗ್ರೀಕ್ ಮಹಾಕಾವ್ಯ. ಮೆನೆಲಾಸನ ಪತ್ನಿ ಪರಮಸುಂದರಿ ಹೆಲೆನ್ ಈ ಕೃತಿಯ ಕೇಂದ್ರ ಪಾತ್ರ. ಟ್ರಾಯ್‌ಯ ಅಲೆಗ್ಸಾಂಡ್ರೋಸ್ ಅವಳನ್ನು ಅಪಹರಿಸಿಕೊಂಡು ಹೋಗುತ್ತಾನೆ. ಮೆನೆಲಾಸನೂ ಅವನ ಹಿರಿಯ ಮಿತ್ರ ಅರಸು ಅಗಮೆಮ್ನನ್ ಮಿತ್ರರ ರಾಜರೂ ಟ್ರಾಯ್‌ಯ ಮೇಲೆ ಏರಿಹೋಗುತ್ತಾರೆ. ಯುದ್ಧಸನ್ನದ್ಧ ಸೈನ್ಯಗಳು ಪರಸ್ಪರ ಎದುರಾಗುತ್ತವೆ.

ಈ ಯುದ್ಧದ ಬದಲು ಮೆನೆಲಾಸ್ ಮತ್ತು ಅಲೆಗ್ಸಾಂಡ್ರೋಸ್ ನೀಳ ಈಟಿಗಳಿಂದ ದ್ವಂದ್ವಯುದ್ಧ ನಡೆಸಬೇಕು: ಹೆಲೆನ್ ಗೆದ್ದವನ ವಶ —ಎಂದು ಒಪ್ಪಂದವಾಗುತ್ತದೆ.

ಧಾರ್ಮಿಕ ವಿಧಿಗಳೊಡನೆ ದ್ವಂದ್ವಯುದ್ಧಕ್ಕೆ ರಂಗವೇರ್ಪಡುತ್ತದೆ. 'ಇಲಿಯಡ್'ನಲ್ಲಿ ಬಣ್ಣಿಸಲ್ಪಟ್ಟಿರುವಂತೆ—

...ದೂತರು ಕಾಣಿಕೆಗಳನ್ನು ತಂದರು. ಪಾತ್ರೆಗೆ ವೈನ್ ಸುರಿದರು. ಇಬ್ಬರು ಅರಸರ ಕೈಗಳಿಗೂ ನೀರು ಹಾಕಿದರು.

ಅಗಮೆಮ್ನಾನ್ ತನ್ನ ಮಹಾ ಖಡ್ಗದ ಬಳಿಯ ಬಳಿ ತೂಗಾಡುತ್ತಿದ್ದ ಚಾಕುವನ್ನು ಹಿಡಿದ. ಕುರಿಮರಿಗಳ ತಲೆಗಳಿಂದ ಕೂದಲುಗಳನ್ನು ಕತ್ತರಿಸಿದ. ದೂತರು ಸ್ವಲ್ಪ ಕೂದಲನ್ನು ಎರಡೂ ತಂಡಗಳ ಪ್ರಮುಖರಿಗೆ ಕೊಟ್ಟರು. ಅಗಮೆಮ್ನಾನ್ ಕೈಗಳನ್ನು ಮೇಲಕ್ಕೆತ್ತಿ ಉಚ್ಚ ಕಂಠದಿಂದ ಪ್ರಾರ್ಥಿಸಿದ :

"ಸರ್ವಶಕ್ತನೂ ಅತ್ಯಂತ ಕೀರ್ತಿಮಯನೂ ಇಡಾದ ಪ್ರಭುವೂ ಆದ ಓ ತಂದೆ ಜೂಸ್ ! ಎಲ್ಲವನ್ನೂ ಕಾಣುವ ಎಲ್ಲವನ್ನೂ ಕೇಳುವ ಓ ಸೂರ್ಯ ! ಓ ನದಿಗಳೇ, ಭೂಮಿಯೇ ! ತಪ್ಪುಪ್ರತಿಜ್ಞೆ ಮಾಡುವವರನ್ನು ಮರಣಾನಂತರ ದಂಡಿಸುವ ಕೆಳಗಿನ ಲೋಕದವರೇ ! ನೀವು ಸಾಕ್ಷಿಗಳಾಗಿರಿ, ಈ ಪ್ರತಿಜ್ಞೆಯನ್ನು ಪವಿತ್ರವಾಗಿಡಿ ! ಅಲೆಗ್ಸಾಂದ್ರೋಸ್ ಮೆನೆಲಾಸ್‌ನನ್ನು ಕೊಂದರೆ, ಹೆಲೆನಳನ್ನೂ ಅವಳೆಲ್ಲ ಐಶ್ವರ್ಯವನ್ನೂ ಆತ ಇಟ್ಟುಕೊಳ್ಳಲಿ. ನಾವು ನಮ್ಮ ನೌಕಾಪಡೆಯೊಡನೆ ನಮ್ಮೂರಿಗೆ ಮರಳುತ್ತೇವೆ. ಮೆನೆಲಾಸ್ ಅಲೆಗ್ಸಾಂದ್ರೋಸ್‌ನನ್ನು ಕೊಂದರೆ, ಟ್ರೋಜನರು ಹೆಲೆನಳನ್ನೂ ಅವಳೆಲ್ಲ ಐಶ್ವರ್ಯವನ್ನೂ ಬಿಟ್ಟುಕೊಡಬೇಕು; ಪರಿಹಾರ ನೀಡಬೇಕು...ಪರಿಹಾರ ನೀಡದೇ ಇದ್ದರೆ, ಇಲ್ಲೇ ನಿಂತು, ನನಗೆ ತೃಪ್ತಿಯಾಗುವವರೆಗೂ ನಾನು ಕಾದುವೆ."

ಬಳಿಕ ಅವನು ಕುರಿಮರಿಗಳ ಕತ್ತು ಕುಯ್ದ ; ಅವನ್ನು ನೆಲದ ಮೇಲಿರಿಸಿದ. ಚಾಕು ತಗಲಿ ಬಲಗುಂದಿದ ಅವು ಹೊರಳಾಡಿದುವು. ಪಾತ್ರೆಯಲ್ಲಿದ್ದ ವೈನನ್ನು ಲೋಟಗಳಲ್ಲಿ ತುಂಬಿದರು. ಅಮರ ದೇವತೆಗಳಿಗೆ ಪ್ರಾರ್ಥನೆ ಸಲ್ಲಿಸಲಾಯಿತು.

...ಮೊದಲು ಈಟಿ ಎಸೆಯುವುದು ಯಾರು ಎಂಬುದನ್ನು ನಿರ್ಧರಿಸಲು, ಶಿರಸ್ತ್ರಾಣದಲ್ಲಿ ಗುರುತುಗಳನ್ನು ಹಾಕಿದರು. ಹೆಕ್ಟರ್ ಹಿಂದಕ್ಕೆ ನೋಡುತ್ತ, ಶಿರಸ್ತ್ರಾಣವನ್ನು ಕುಲುಕಿದ. ಅಲೆಗ್ಸಾಂದ್ರೋಸನ 'ಗುರುತು' ಹೊರಬಿತ್ತು.



ಅಲೆಗ್ಸಾಂದ್ರೋಸ್—ಮೆನೆಲಾಸ್ ದ್ವಂದ್ವಯುದ್ಧ

...ಅಲೆಗ್ಸಾಂದ್ರೋಸ್ ಮತ್ತು ಮೆನೆಲಾಸ್ ಸಿದ್ಧರಾದರು. ಮಧ್ಯಕ್ಕೆ ಬಂದು, ಉಗ್ರ ನೋಟದಿಂದ ನೋಡುತ್ತ ಪರಸ್ಪರರತ್ತ ಈಟಿ ಅಲುಗಿಸುತ್ತ ಸೀಮಿತ ಸ್ಥಳಗಳಲ್ಲಿ ನಿಂತರು. ಅಲೆಗ್ಸಾಂದ್ರೋಸ್ ಮೊದಲು ಈಟಿ ಎಸೆದ. ಮೆನೆಲಾಸ್ ತನ್ನ ಢಾಲಿನಲ್ಲಿ ಅದನ್ನು ಸುಲಭವಾಗಿ ತಡೆಹಿಡಿದ. ಈಟಿ, ಲೋಹವನ್ನು ಇರಿಯಲಿಲ್ಲ. ಆದರೆ ಮೊನೆ ಮೊಂಡಾಯಿತು ...ಮುಂದೆ ಮೆನೆಲಾಸನ ಸರದಿ. ಆತ ಈಟಿಯನ್ನು ಸಮತೋಲವಾಗಿ ತೂಗಿ ಎಸೆದ. ಅದು ಅಲೆಗ್ಸಾಂದ್ರೋಸನ ಢಾಲಿಗೆ ತಗಲಿತು. ಬಲವಾದ ಈಟಿ ಢಾಲನ್ನು ಇರಿದು, ಒಳಗಿನ ಉಡುಪನ್ನು ಹರಿಯಿತು. ಮೃತ್ಯುವಿನಿಂದ ಅಲೆಗ್ಸಾಂದ್ರೋಸ್ ಸ್ವಲ್ಪದರಲ್ಲಿ ತಪ್ಪಿಸಿಕೊಂಡ..."

[ಆಧಾರ : ಡಬ್ಲ್ಯು. ಎಚ್ ಡಿ. ರೌಸ್ ಅವರ ಭಾಷಾಂತರ 'ಇಲಿಯಡ್']

ದೇವತೆಗಳ ಕೈವಾಡದಿಂದ ಅಲೆಗ್ಸಾಂದ್ರೋಸ್ ತಪ್ಪಿಸಿಕೊಂಡ. ಯುದ್ಧ ಅನಿವಾರ್ಯವಾಗಿ ಟ್ರಾಯ್ ನಾಶವಾಗುತ್ತದೆ.
ಈ ಯುದ್ಧದ ಅನಂತರ ಇಥಾಕದ ದೊರೆ ವೀರ ಒಡೀಸಿಯಸ್ ತನ್ನ ರಾಜ್ಯಕ್ಕೆ ಮರಳುವ ಕಥೆಯೇ 'ಒಡಿಸ್ಸಿ'.
ದಾರಿಯಲ್ಲಿ ಹಲವು ಸಂಕಟಗಳಿಗೆ ಈಡಾದ ಒಡೀಸಿಯಸ್, ಫಾಯಿಯಾಸಿಯಾ ರಾಜ್ಯವನ್ನು ತಲುಪುತ್ತಾನೆ. ಅರಸು ಅಲ್ಸಿನೂಸ್, ಯಾನ ಮುಂದುವರಿಸಲು ಒಡೀಸಿಯಸ್‌ಗೆ ನೆರವಾಗುವ ಭರವಸೆ ನೀಡುತ್ತಾನೆ.

ಅತಿಥಿಯನ್ನು ಸತ್ಕರಿಸಲೆಂದು ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಏರ್ಪಡುತ್ತವೆ. 'ಒಡಿಸ್ಸಿ' ಯಲ್ಲಿ ವರ್ಣಿತವಾಗಿರುವಂತೆ—

ಮೊದಲು ನಡೆದದ್ದು ಓಟದ ಸ್ಪರ್ಧೆ. ಆರಂಭದಿಂದ ಅಂತ್ಯದವರೆಗೂ ಅದು ವೇಗದ ಓಟ.

ಅನಂತರ ಮಲ್ಲಯುದ್ಧ. ಬಳಿಕ ಎತ್ತರ ನೆಗೆತ. ಮುಂದೆ ಭಾರ ಎಸೆತ. ಅದಾದ ಮೇಲೆ ಮುಷ್ಟಿಯುದ್ಧ.

ಈ ಕ್ರೀಡೆಗಳಾದ ಮೇಲೆ ಅರಸುಕುವರ ಲಾದಮಾಸ್ ಹೇಳಿದ :

"ಈ ಅಪರಿಚಿತ ತನ್ನ ಶಾಲಾ ದಿನಗಳಲ್ಲಿ ಕಲಿತ ಆಟಗಳು ಯಾವುವು ಅಂತ ಕೇಳೋಣ. ನೋಡಲು ತಕ್ಕಮಟ್ಟಿಗಿದ್ದಾನೆ. ತೊಡೆ_ಮೀನಖಂಡಗಳು ಚೆನ್ನಾಗಿವೆ. ಒಳ್ಳೆಯ ಒಂದು ಜೊತೆ ತೋಳುಗಳಿವೆ. ಬಲಿಷ್ಠ ಕತ್ತು. ಹೃಷ್ಟಪುಷ್ಟವಾಗಿದ್ದಾನೆ. ವಯಸ್ಸಾಗಿಲ್ಲ. ಆದರೆ ಸಂಕಷ್ಟಗಳಿಗೆ ಗುರಿಯಾಗಿ ಕುಸಿದಿದ್ದಾನೆ.

"ಬಾ...ನೀನು ಕಲ್ತಿರೋದು ಹೌದಾದರೆ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಒಂದು ಕೈ ನೋಡು. ಗಂಡಸಿಗೆ ಆಟಗಳ ವಿಷಯ ಗೊತ್ತಿರಲೇಬೇಕು. ಬದುಕಿರುವಾಗಲೇ ಕೀರ್ತಿಶಾಲಿಯಾಗೋದಕ್ಕೆ ಆಟ ಒಳ್ಳೇ ವಿಧಾನ."



ಒಡೀಸಿಯಸ್......ಬಲವಾಗಿ ಎಸೆದ

ಒಡೀಸಿಯಸ್ ಉತ್ತರವಿತ್ತ :

"...ನೀವೆಲ್ಲ ನನ್ನನ್ನು ಪರಿಹಾಸ್ಯಮಾಡ್ತಿದೀರಿ. ನಾನಿಲ್ಲಿ ಬಂದಿರೋದು ಯಾಚಕನಾಗಿ. ಸದ್ಯಃ ನಾನು ಊರು ತಲಪಿದರೆ ಸಾಕಾಗಿದೆ."

ಆಗ . . . ಒಬ್ಬನೆಂದ :

". . .ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ನಿನಗೆ ಆಸಕ್ತಿ ಇಲ್ಲ ಅಂತಾಯ್ತು. ವರ್ತಕ ನಾವೆಯ ಮುಖ್ಯಸ್ಥನ ಹಾಗಿದೀಯೆ. ಸರಕು ಮತ್ತು ಗಳಿಸುವ ಲಾಭದ ಮೇಲಷ್ಟೇ ನಿನ್ನ ಕಣ್ಣು. ಕ್ರೀಡಾಪಟುವಿನಂತೆ ಖಂಡಿತವಾಗಿಯೂ ನೀನು ಕಾಣಿಸೋದಿಲ್ಲ."

ಒಡೀಸಿಯಸ್ ಹುಬ್ಬುಗಂಟಿಕ್ಕಿ ಛಂಗನೆದ್ದು ಅಲ್ಲಿ ಆವರೆಗೆ ಯಾವ ಯುವಕನೂ ಎತ್ತದಿದ್ದ ಭಾರವಾದ ದೊಡ್ಡ ಕಲ್ಲನ್ನು ಹಿಡಿದು, ತನ್ನ ತಲೆಯ ಮೇಲ್ಗಡೆ ತಿರುಗಿಸಿ ಬಲವಾಗಿ ಎಸೆದ. ಕಲ್ಲು ಗಾಳಿಯಲ್ಲಿ ಸುಂಯ್‌ಗುಡುತ್ತ ಹೋಯಿತು. ಇತರ ಎಲ್ಲರ ಗುರುತುಗಳಾಚೆಗೆ ಹಕ್ಕಿಯಂತೆ ಅದು ಹಾರಿತು.

[ಆಧಾರ : ಡಬ್ಲ್ಯು.ಎಚ್.ಡಿ. ರೌಸ್ ಅವರ ಭಾಷಾಂತರ 'ಒಡಿಸ್ಸಿ']

ಪ್ರಾಚೀನ ಗ್ರೀಕರ ಅಸಾಧಾರಣ ಕ್ರೀಡಾ ಪ್ರೇಮಕ್ಕೆ ಮೇಲಿನ ಎರಡು ಉಲ್ಲೇಖಗಳು ಕನ್ನಡಿ ಹಿಡಿಯುತ್ತವೆ. ಈ ಮಹಾಕಾವ್ಯಗಳ ಏಸು ಸಮಕಾಲೀನವಲ್ಲ. ಅವು ಜನಪ್ರಿಯತೆ ಗಳಿಸಿದ ಕಾಲಕ್ಕಿಂತಲೂ ಸಹಸ್ರಾರು ವರ್ಷ ಹಿಂದಿನವು. ಅಂದರೆ, ಗ್ರೀಕರ ಕ್ರೀಡಾಸಕ್ತಿಯೂ ಅಷ್ಟೇ ಹಳೆಯದು.

ಗ್ರೀಕ್ ಶಾಲೆಗಳಲ್ಲಿ ಆಟಪಾಟಗಳೆರಡಕ್ಕೂ ಸಮಾನ ಪ್ರಾಧಾನ್ಯವಿತ್ತು.

"ನಮ್ಮ ಮಕ್ಕಳು ಚಿಕ್ಕಂದಿನಿಂದಲೇ ಕ್ರಮಬದ್ಧ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಭಾಗವಹಿಸಬೇಕು. ಯಾಕೆಂದರೆ ಅವರ ಸುತ್ತಲೂ ಅಂಥ ವಾತಾವರಣವಿಲ್ಲದೇ ಹೋದರೆ, ಅವರೆಂದೂ ಸದ್ವರ್ತನೆಯ ಗುಣಶೀಲ ನಾಗರಿಕರಾಗಿ ಬೆಳೆಯಲಾರರು."

—ಇದು ಗ್ರೀಕ್ ತತ್ತ್ವವೇತ್ತ ಸಾಕ್ರಟೀಸನ ಅಭಿಪ್ರಾಯವಾಗಿತ್ತು.

'ಮಕ್ಕಳ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಯೋಗ್ಯ ನಿರ್ದೇಶನದಿಂದಲೇ ವಿದ್ಯಾಭ್ಯಾಸ ಆರಂಭವಾಗಬೇಕು. ಬಾಲ್ಯದ ಆಟಗಳಿಗೂ ಅನಂತರದ ಕಾನೂನು ಪಾಲನೆ ಅಥವಾ ಕಾನೂನು ಭಂಗಕ್ಕೂ ನಿಕಟ ಸಂಬಂಧವಿದೆ,"

—ದಾರ್ಶನಿಕ ಪ್ಲೇಟೋ ಹೀಗೆ ನುಡಿದವನು.

ಆಟದಬಯಲಿಲ್ಲದ ಶಾಲಾ ಕಟ್ಟಡಕ್ಕಿಂತ, ಕಟ್ಟಡವೇ ಇಲ್ಲದ–ಆದರೆ ಆಟದ ಬಯಲುಳ್ಳ– ಶಾಲೆ ಮೇಲು ಎಂಬಂತಿತ್ತು ಆಗಿನ ನಂಬಿಕೆ.

ಮೊದಲು ನಗರರಾಜ್ಯಗಳು ; ಕ್ರಮೇಣ ವಿಸ್ತೃತ ಪ್ರದೇಶಗಳು ; ಬಳಿಕ ಸಾಮ್ರಾಜ್ಯ. ವಿದೇಶೀಯ ದುಡಿಮೆಗಾರರೂ ಗುಲಾಮರೂ ಅಲ್ಲಿ ಹೇರಳವಾಗಿದ್ದರು. ಇವರು ಪೂರ್ಣ ಪೌರತ್ವಕ್ಕೆ ಅನರ್ಹರಾದವರು. ಇಂಥವರಿಗಿರಲಿಲ್ಲ ಆಟ ಪಾಟ. ಮೂಲತಃ ಗ್ರೀಕರಾದವರಿಗೆ ವಿರಾಮ ಹೆಚ್ಚು. ಸ್ನಾಯುಬಲವನ್ನೂ ವಿವೇಕಶಕ್ತಿಯನ್ನೂ ಬೆಳೆಸುವ ಚಪಲ. ಜೊತೆಗೆ ಕಲೆ ಸಾಹಿತ್ಯಗಳ ಉಪಾಸನೆ. ಹೀಗೆ, ಸಾಮರಸ್ಯವುಳ್ಳ ಪರಿಪೂರ್ಣ ವ್ಯಕ್ತಿತ್ವವನ್ನು ಸಾಧಿಸಲು ಗ್ರೀಕರು ಯತ್ನಿಸಿದರು.

ಈ ಹಿನ್ನೆಲೆಯಲ್ಲಿ ರೂಪುಗೊಂಡುವು ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಕ್ರೀಡೆಗಳು.

ಗ್ರೀಕ್ ದಂತಕಥೆಗಳ ಪ್ರಕಾರ ಕ್ರಿ.ಪೂ. 1253ರಲ್ಲಿ ಪ್ರಥಮ ಬಾರಿ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ನಡೆದುವು.

ಈ ಕ್ರೀಡೆಗಳನ್ನು ಆರಂಭಿಸಿದವನು ಮಹಾ ಬಲಶಾಲಿ ಹರ್ಕ್ಯುಲೀಸ್. ತನ್ನ ಲಾಯಗಳನ್ನು ಸ್ವಚ್ಛಗೊಳಿಸಬೇಕೆಂದು ಅರಸು ಆಂಜಿಯಾಸ್ ಹರ್ಕ್ಯುಲೀಸ್‌ಗೆ ಹೇಳಿದನಂತೆ. ಆಲ್ಫಿಯಸ್ ನದಿ ಹರಿಯುತ್ತಿದ್ದ ದಿಕ್ಕನ್ನು ಹರ್ಕ್ಯುಲೀಸ್ ಬದಲಿಸಿ, ಆಂಜಿಯಾಸನ ಲಾಯಗಳನ್ನು ಅದು ತೊಳೆಯುವಂತೆ ಮಾಡಿದನಂತೆ. ಪ್ರತಿಫಲವಾಗಿ ಆಂಜಿಯಾಸ್ ತನ್ನ ಪಶುಗಳಲ್ಲಿ ಒಂದು ಪಾಲು ನೀಡಬೇಕಾಗಿತ್ತು. ಆತ ಕೊಡಲಿಲ್ಲ. ಸಿಟ್ಟುಗೊಂಡ ಹರ್ಕ್ಯುಲೀಸ್ ಆಂಜಿಯಾಸ್‌ನನ್ನು ಕೊಂದ. ಆತನ ಸಂಪತ್ತನ್ನೂ ರಾಜ್ಯವನ್ನೂ ವಶಪಡಿಸಿಕೊಂಡ. ತನ್ನ ವಿಜಯದ ಸ್ಮರಣಾರ್ಥ ಒಲಿಂಪಿಯಾ ಪರ್ವತದ ಬುಡದಲ್ಲಿ ಕೆಲ ಪಂದ್ಯಗಳನ್ನು ಏರ್ಪಡಿಸಿದ.



ಪ್ರಾಚೀನ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನ ಓಟ ಮಾರ್ಗ

ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಆರಂಭದ ಬಗೆಗೆ ಇನ್ನೊಂದು ದಂತಕಥೆ ಹೀಗಿದೆ :

ಭೂಮಿಯ ಒಡೆತನಕ್ಕಾಗಿ ದೇವತೆಗಳಾದ ಜೂಸ್ ಮತ್ತು ಕ್ರೋನೋ ನಡುವೆ ಮಲ್ಲಯುದ್ಧ ನಡೆಯಿತು. ಜೂಸ್‌ಗೆ ಜಯ ದಾಯಿತು. ಆ ವಿಜಯದ ಸ್ಮರಣಾರ್ಥ, ಜೂಸ್ ದೇವತೆಯ ಆವಾಸವಾದ ಒಲಿಂಪಿಯಾ ಪರ್ವತದ ಬುಡದಲ್ಲಿ ಹರ್ಕ್ಯುಲೀಸ್ ಪಂದ್ಯಗಳನ್ನು ಏರ್ಪಡಿಸಿದ. ಇವೇ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಪಂದ್ಯಗಳೆಂದು ಹೆಸರು ಪಡೆದುವು.

ಆದರೆ ಕ್ರಿ. ಪೂ. 884ಕ್ಕೆ ಮುಂಚೆ ನಡೆದಿರಬಹುದಾದ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಕ್ರೀಡೆಗಳಿಗೆ ಐತಿಹಾಸಿಕ ದಾಖಲೆಗಳಿಲ್ಲ. ಪಂದ್ಯಗಳ ಹಾಗೂ ವಿಜಯಿಗಳ ವಿವರ ದೊರೆಯುವುದಂತೂ ಕ್ರಿ. ಪೂ. 776ರ ಬಳಿಕ. ಕ್ರೀಡೆಗಳು ನಾಲ್ಕು ವರ್ಷಗಳಿಗೊಮ್ಮೆ ನಡೆಯುತ್ತಿದ್ದುವು. ಆ ನಾಲ್ಕು ವರ್ಷಗಳ ಅವಧಿಯನ್ನು ಒಲಿಂಪಿಯಾಡ್ ಎನ್ನುತ್ತಿದ್ದರು. ಯುದ್ಧ ಕಾಲದಲ್ಲೂ ಗ್ರೀಕರು ತಾತ್ಕಾಲಿಕವಾಗಿ ಹೋರಾಟ ನಿಲ್ಲಿಸಿ, ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಕ್ರೀಡೆಗಳನ್ನು ಜರಗಿಸುತ್ತಿದ್ದರು.

ಪ್ರಾಚೀನ ಗ್ರೀಕರ ಕ್ರೀಡಾಸಾಧನೆಗೆ ಕ್ರಿ. ಪೂ. 6ನೆಯ ಶತಮಾನದ ಕ್ರೋಟನ್‌ನ ಮಿಲೋ ಎಂಬ ಕ್ರೀಡಾಪಟು ಶ್ರೇಷ್ಠತಮ ನಿದರ್ಶನ. ಆತ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಕ್ರೀಡೋತ್ಸವದಲ್ಲಿ ಒಂದು ಗೂಳಿಯನ್ನು ಕೊಂದು, ಅದನ್ನಿಡೀ ತಿಂದುಬಿಟ್ಟ ! ಆರು ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಅವನು ಮಲ್ಲಯುದ್ಧದಲ್ಲಿ ಪ್ರಶಸ್ತಿಗಳಿಸಿದ. ಅವನ ಗೌರವಾರ್ಥ ಅವನದೇ ಎತ್ತರದ ರೂಪಶಿಲ್ಪ ನಿರ್ಮಿತವಾಯಿತು. ಆ ಪ್ರತಿಮೆಯನ್ನು ಮಿಲೋ, ಒಲಿಂಪಿಯಾ ಪರ್ವತದ ತುದಿಗೆ ತಾನೊಬ್ಬನೇ ಹೊತ್ತು, ಅದರ ಸ್ಥಾಪನೆಗೆ ನೆರವಾದ. ಎಣ್ಣೆ ಸವರಿದ ತಟ್ಟೆಯ ಮೇಲೆ ನಿಂತು ಅಲ್ಲಿಂದ ತನ್ನನ್ನು ಎಳೆಯುವಂತೆ ಆಹ್ವಾನ ನೀಡುತ್ತಿದ್ದ. ತನ್ನನ್ನು ಮುಟ್ಟಲು ಬಂದವರನ್ನು ತೋಳು ಬೀಸಿ ದಂಡಿಸುತ್ತಿದ್ದ. ಅವನ ತೋಳಿನ ಹೊಡೆತಕ್ಕೆ ಸಿಲುಕಿ ಅದೆಷ್ಟೋ ಜನರ ಭುಜಗಳ ಕೀಲಿ ಕಳಚುತ್ತಿತ್ತು ; ದವಡೆಗಳು ಮುರಿಯುತ್ತಿದ್ದುವು : ಮೂಗುಗಳು ಅಪ್ಪಚ್ಚಿಯಾಗುತ್ತಿದ್ದುವು. ಸೆಣಸಾಟಕ್ಕೆ ಬಂದವರೆಲ್ಲ ಹೀಗೆ ಸೋತ ಮೇಲೆ. ಆ ತಟ್ಟೆಯಿಂದ ಮಿಲೋ ಕೆಳಕ್ಕಿಳಿಯುತ್ತಿದ್ದ.

(ಮುಂದೆ ಈ ವೀರ ದುರ್ಮರಣಕ್ಕೆ ತುತ್ತಾದ. ಕಾಡಿನಲ್ಲಿ ಮರಕಡಿಯುವವನೊಬ್ಬ ಒಂದು ಮರವನ್ನು ಸೀಳಲೆಂದು ಬೆಣೆ ಇರಿಸಿದ್ದ. ಒಂಟಿಯಾಗಿ ಆ ದಾರಿಯಲ್ಲಿ ಬಂದ ಮಿಲೋಗೆ, ಬೆಣೆಯನ್ನು ಕಿತ್ತು ಮರವನ್ನು ಸೀಳಿಬಿಡೋಣ ಎನಿಸಿತು. ಬೆಣೆಯನ್ನು ಕಿತ್ತ : ಆದರೆ ಕೈ ಸಿಲುಕಿಕೊಂಡಿತು. ಕಾಡು ಮೃಗಗಳು ಅವನ ಮೇಲೆ ದಾಳಿ ಮಾಡಿದುವು. ಕೆಲ ದಿನಗಳ ಬಳಿಕ ಅತ್ತ ಬಂದ ಮರಕಡಿಯುವಾತ, ಸೀಳಿನ ಮಧ್ಯೆ ಕೈ ಇರಿಸಿದ್ದ ಅಸ್ಥಿಪಂಜರವನ್ನು ಕಂಡ.)

ಮಹಾಕಾವ್ಯಗಳ ಕಾಲ ; ಮಹಾನ್ ದಾರ್ಶನಿಕರ–ನಾಯಕರ ಕಾಲ. ಆ ವೇಳೆಯಲ್ಲೂ ಅತ್ಯಂತ ಹೆಚ್ಚು ಗೌರವ ಅಲ್ಲಿ ಸಲ್ಲುತ್ತಿದ್ದುದು ಒಲಿಂಪಿಕ್ ವೀರರಿಗೆ. ಕ್ರೀಡಾಂಗಣದಲ್ಲಿ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ವೀರನಿಗೆ ದೊರೆಯುತ್ತಿದ್ದ ಪಾರಿತೋಷಕ ಆಲಿವ್ ಎಲೆಗಳಿಂದ ಮಾಡಿದ ಮಾಲೆಯ ಕಿರೀಟ. ಆದರೆ ಇತರ ಉಡುಗೊರೆಗಳಿರುತ್ತಿದ್ದುವು. ಬೀದಿಗಳಿಗೂ ನಗರಗಳಿಗೂ ಅವರ ಹೆಸರನ್ನಿಡುತ್ತಿದ್ದರು. ಕನ್ಯಾಪಿತೃಗಳು ನಾಮುಂದು ತಾಮುಂದು ಎಂದು ಹೆಣ್ಣುಕೊಡಲು ಬರುತ್ತಿದ್ದರು. ಮುಂದೆ ಸದಾಕಾಲವೂ ಆಹಾರ ಮತ್ತು ಪೋಷಾಕು ಉಚಿತವಾಗಿ ಲಭಿಸುತ್ತಿದ್ದುವು.

ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಯಾರಾದರೂ ಅಕ್ರಮವಾಗಿ ವರ್ತಿಸಿದರೆ ಆತನ ಹೆಸರನ್ನೂ ಅವನು ಮಾಡಿದ ತಪ್ಪನ್ನೂ ಕಲ್ಲಿನಲ್ಲಿ ಕೆತ್ತಿ ಅವಮಾನಿಸುತ್ತಿದ್ದರು. ಆ ಕ್ರೀಡಾಪಟು ಆ ಶಿಲಾ ಫಲಕವನ್ನು ಹೊತ್ತು ಕ್ರೋನಿಯಸ್ ಪರ್ವತದ ಬುಡಕ್ಕೆ ಒಯ್ದು ಅಲ್ಲಿ ನೆಡಬೇಕಾಗುತ್ತಿತ್ತು. (11 ಶತಮಾನ ಕಾಲ ನಡೆದ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಲ್ಲಿ ಈ ರೀತಿ ಶಿಕ್ಷಿಸಲ್ಪಟ್ಟವರು 13 ಜನ ಮಾತ್ರ.)

ಕ್ರೀಡಾಪಟುಗಳು ಬರಿಮೈಯಲ್ಲಿರುತ್ತಿದ್ದರು. ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಲು ಮಹಿಳೆಯರಿಗೆ ಅವಕಾಶವಿರಲಿಲ್ಲ. ಪ್ರೇಕ್ಷಕರಾಗಿಯೂ ಅವರು ಬರುವಂತಿರಲಿಲ್ಲ.

ಗ್ರೀಕರ ಮುಷ್ಟಿಯುದ್ಧವಂತೂ ಭೀಕರವಾಗಿರುತ್ತಿತ್ತು. ಪಂದ್ಯ ಮುಗಿಯುವ ವೇಳೆಗೆ ಅವಯವಗಳು ವಿರೂಪಗೊಂಡು ಅವರ ಗುರುತೇ ಸಿಗುತ್ತಿರಲಿಲ್ಲ. ಊರಿಗೆ ಮರಳಿದವರನ್ನು ಅವರ ಸಂಬಂಧಿಕರೂ ಗುರುತು ಹಿಡಿಯುತ್ತಿರಲಿಲ್ಲ.

ಅಂಗಾಂಗಗಳನ್ನು ಹೀಗೆ ಹಿಂಸೆಗೆ ಗುರಿ ಮಾಡಿದರೂ ಅವರ ಕಲಾವಂತಿಕೆಗೆ ಕೊರತೆ ಇರಲಿಲ್ಲ. ಈಟಿ ಎಸೆತದ ಸ್ಪರ್ಧೆ ಕೊಳಲುವಾದನದ ಹಿನ್ನೆಲೆಯಲ್ಲಿ ನಡೆಯುತ್ತಿತ್ತು !

ಪೆರಿಕ್ಲೀಸನ ಆಳ್ವಿಕೆಯಲ್ಲಿ ಗ್ರೀಕ್ ನಾಗರಿಕತೆ ವೈಭವದ ಶಿಖರವನ್ನು ಮುಟ್ಟಿತು. ಸುಮಾರು ಕ್ರಿ. ಪೂ. 500ರಿಂದ 400ರ ವರೆಗಿನ ಈ ಕಾಲಾವಧಿ ಪ್ರಾಚೀನ ಗ್ರೀಸಿನ ಸ್ವರ್ಣ ಯುಗ. ಪ್ರತಿ ವರ್ಷವೂ ಐದು ಧಾರ್ಮಿಕ ಉತ್ಸವಗಳು ಆಗ ನಡೆಯುತ್ತಿದ್ದುವು. ಇವೆಲ್ಲವೂ ಕ್ರೀಡೋತ್ಸವಗಳೇ. ಓಟ, ಕುದುರೆ ಪಂದ್ಯ, ರಥಸ್ಪರ್ಧೆ, ಕುಸ್ತಿ, ಮುಷ್ಟಿಯುದ್ಧ, ಚಕ್ರ ಎಸೆತ –ಇವು ಆ ಸಂದರ್ಭಗಳಲ್ಲಿ ಏರ್ಪಡುತ್ತಿದ್ದ ಪ್ರಮುಖ ಪಂದ್ಯಗಳು.



ಪ್ರಾಚೀನ ಗ್ರೀಕರ ಓಟ ಸ್ಪರ್ಧೆ:
ಕುಂಭದ ಮೇಲಿನ ಚಿತ್ರ



ಪುರಾತನ ಗ್ರೀಸಿನಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳ ಕೈಗಾಡಿಯಾಟ : ಕುಂಭದ ಮೇಲಿನ ಚಿತ್ರ

ಗ್ರೀಸಿನ ಪುಟಾಣಿಗಳ ಆಟಗಳೂ ವರ್ಣರಂಜಿತವಾಗಿರುತ್ತಿದ್ದುವು. ಗೊಂಬೆಗಳು, ಆಟಿಗೆ ಗಾಡಿಗಳು, ಜಿಗಿಯುವ ದಾರ, ಗಾಳಿಪಟ, ಸೀ–ಸಾ ಇವೆಲ್ಲವೂ ಆಗ ರೂಢಿಯಲ್ಲಿದ್ದುವು. ನಮ್ಮ ಎಳೆಯರಿಗೆ ಪರಿಚಿತವಿರುವ 'ಕಾಗೆ ಕೊಕ್ಕರೆ' ಆಟವೂ ಪ್ರಾಚೀನ ಗ್ರೀಸಿನಲ್ಲಿತ್ತು. 'ಅಸ್ಟ್ರಕಿಂಡ' ಎಂದು ಅವರು ಅದನ್ನು ಕರೆಯುತ್ತಿದ್ದರು.

ಗ್ರೀಸ್ ರೋಮನರ ಆಳ್ವಿಕೆಗೆ ಒಳಪಟ್ಟಮೇಲೆ ಆ ಪ್ರಾಚೀನ ನಾಗರಿಕತೆ ಗತಪ್ರಾಣವಾಯಿತು. ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಮೂಲೆಗುಂಪಾದುವು. ಕ್ರಿ.ಶ. 394ರಲ್ಲಿ ರೋಮನ್ ಸಮ್ರಾಟ ಥಿಯೊಡೋಸಿಯಸ್, ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ನಿಷಿದ್ಧ—ಎಂದು ಸಾರಿದ.

× × × × × × × × ×

ಗ್ರೀಸ್—ಈಜಿಪ್ಟ್‌ಗಳಂತೆ ಭಾರತದ್ದೂ ಕಣ್ಣುಕೋರೈಸುವ ಪ್ರಾಚೀನ ವೈಭವ.

ಆರ್ಯರ ಆಗಮನಕ್ಕಿಂತಲೂ ಹಿಂದಿನದಾದ ಸಿಂಧೂ ನದಿ ಕಣಿವೆಯ ನಾಗರಿಕತೆಯಲ್ಲಿ ಕ್ರೀಡೆಗಳಿಗೆ ಮಹತ್ವದ ಸ್ಥಾನವಿತ್ತು. ತೀರಾ ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿತ್ತು ಪಗಡೆಯಾಟ. ಹರಪ್ಪಾ ಮೊಹೆಂಜೊದಾರೊ ಅವಶೇಷಗಳಲ್ಲಿ ಪಗಡೆಯ ದಾಳಗಳು ಹೇರಳವಾಗಿ ದೊರೆತಿವೆ. ಸುಮಾರು 4,500 ವರ್ಷಗಳಿಗೆ ಹಿಂದೆಯೇ ಈ ನೆಲದ ಮಕ್ಕಳು ಆಡುತ್ತಿದ್ದ ಆಟಿಗೆಗಳು ಆ ಅವಶೇಷಗಳಲ್ಲಿ ಲಭಿಸಿವೆ. ದಾರ, ಆ ದಾರದಲ್ಲಿ ಜಾರಿಬರುವ ಪುಟ್ಟ ಕಪಿಯ ಗೊಂಬೆ; ಚಲಿಸುವ ತಲೆಗಳಿರುವ ಪಶುಗಳು; ಆಟಿಗೆ ಗಾಡಿಗಳು; ಹಕ್ಕಿಗಳ ಆಕಾರದ ಶಿಳ್ಳೆಗಳು —ಮಣ್ಣಿನಿಂದ ಮಾಡಿದ ಈ ಎಲ್ಲ ಆಟಿಗೆಗಳು ಆಗಿನ ಮಕ್ಕಳನ್ನು ರಂಜಿಸುತ್ತಿದ್ದುವು.



ಮೊಹೆಂಜೊದಾರೊ ಆಟಿಗೆ : ಚಲಿಸುವ ತಲೆಯ ಪಶು

ವೇದಕಾಲದಲ್ಲಿ ಭಾರತೀಯರು ಸಮೃದ್ಧ ಜೀವನವನ್ನು ನಡೆಸುತ್ತಿದ್ದರು. ಜೂಜಾಟ ಅವರಿಗೆ ತುಂಬ ಪ್ರಿಯವಾಗಿತ್ತು. ಅಕ್ಷ ಎಂದರೆ ಒಂದು ತೆರನಾದ ಕಾಯಿ. ಅದೇ 'ದಾಳ'. ಅದನ್ನೆಸೆದಾಗ ಮೇಲೆ ಕಾಣಿಸುತ್ತಿದ್ದ ಸಂಖ್ಯೆಗಳ ಮೇಲೆ ಜೂಜಾಡುತ್ತಿದ್ದರು. ಜೂಜು ಚಟವಾಗಿ ಸೋಲಿನ ಮೇಲೆ ಸೋಲು ಅನುಭವಿಸಿದವರ ಪಾಡು ಹೇಳತೀರದು. ಋಗ್ವೇದದಲ್ಲಿರುವ ಕೆಲವು ಶ್ಲೋಕಗಳಲ್ಲಿ ಜೂಜುಗಾರನ ಅಳಲು ಚಿತ್ರಿತವಾಗಿದೆ. ಅಂತ್ಯದಲ್ಲಿ ಜೂದಿಗನೆನ್ನುತ್ತಾನೆ ;

" ಜೂಜಿನುಪಕರಣಗಳೆ, ನಿಮ್ಮ ಗಣಮುಖ್ಯನಿಗೆ
ಇದಿಗೊ, ಕೈಜೋಡಿಸಿದೆ –ನಮಸ್ಕಾರ.
ಜೂದಿಗಿನ್ನೆಂದಿಗೂ ಧನವನಾರ್ಜಿಸೆ ನಾನು
ಶಪಥವಿದು—ಹೇಳುವೆನು ಸತ್ಯವಾಗಿ."

[ಉಲ್ಲೇಖ : ಎಂ. ಎ. ಕೃಷ್ಣಸ್ವಾಮಿ ಅವರ 'ಋಗ್ವೇದ'ದಿಂದ]

ಒಗಟುಗಳನ್ನು ಒಡ್ಡುವುದು ಉತ್ತರ ಹೇಳುವುದು—ಮನೋಲ್ಲಾಸದ ಸಾಧನವಾಗಿತ್ತು ಆಗಿನ ಕಾಲದಲ್ಲಿ. ಇದೊಂದು ಒಗಟು :

" ಹನ್ನೆರಡು ಪಟ್ಟಿಗಳು, ಒಂದೆ ಚಕ್ರ,
ಮೂರು ನಾಭಿಗಳುಂಟು,—ಆರರಿವರು ?
ಮೂರ್ನೂರ ಅರವತ್ತು ಅರಗಳುಂಟಲ್ಲಿ
ಚಲಿಸುವಂತಹ ಅರಗಳ್—ಆರರಿವರು ?"

ಉತ್ತರ : ಹನ್ನೆರಡು ತಿಂಗಳ ಒಂದು ಸಂವತ್ಸರ : ಬಿಸಿಲು ಮಳೆ ಚಳಿಗಾಲಗಳೆಂಬ ಮೂರು ಕಾಲಗಳು ; ಮುನ್ನೂರ ಅರವತ್ತು ಹಗಲು ರಾತ್ರಿಗಳು.

[ಉಲ್ಲೇಖ : ಮೇಲೆ ಸೂಚಿಸಿದ ಮೂಲದಿಂದಲೇ.]

ಪ್ರಾಚೀನ ಭಾರತದ ಕ್ರೀಡಾಜೀವನದ ಇಣುಕುನೋಟ ಈ ದೇಶದ ಮಹಾಕಾವ್ಯಗಳಾದ 'ರಾಮಾಯಣ' 'ಮಹಾಭಾರತ'ಗಳಲ್ಲಿ ದೊರೆಯುತ್ತದೆ. ವಾಲ್ಮೀಕಿ 'ರಾಮಾಯಣ'ದಲ್ಲಿ ಹೀಗಿದೆ :

ವಿಶ್ವಾಮಿತ್ರ ಮಹರ್ಷಿಯು ಧನುಸ್ಸನ್ನು ರಾಮನಿಗೆ ತೋರಿಸೆಂದು ಹೇಳಿದನು. ಆಗ ಜನಕರಾಜನು ಧನುಸ್ಸನ್ನು ಶ್ರೇಷ್ಠವಾದ ಗಂಧಪುಷ್ಪಗಳಿಂದ ಅಲಂಕರಿಸಿ ತರುವಂತೆ ತನ್ನ ಮಂತ್ರಿಗಳಿಗಾಜ್ಞಾಪಿಸಿದನು...ದೃಢಕಾಯರೂ ಎತ್ತರವಾದವರೂ ಆದ ಐದು ಸಾವಿರ ಜನಗಳು ಆ ಧನುಸ್ಸನ್ನಿಟ್ಟಿದ್ದ ಎಂಟು ಚಕ್ರಗಳುಳ್ಳ ಪೆಟ್ಟಿಗೆಯನ್ನು ಹೇಗೋ ಕಷ್ಟಪಟ್ಟು ತಂದರು. ಧನುಸ್ಸನ್ನಿಟ್ಟಿದ್ದ

ಆ ಕಬ್ಬಿಣದ ಪೆಟ್ಟಿಗೆಯನ್ನು ತಂದು ದೇವ ಸಮಾನವಾದ ಜನಕನನ್ನು ಕುರಿತು ಆತನ ಮಂತ್ರಿಗಳು "ಎಲೈ ಮಿಥಿಲಾಧಿಪತಿಯೇ. ಶ್ರೇಷ್ಠವಾದ ಧನುಸ್ಸನ್ನು ಎಲ್ಲ ರಾಜರೂ ಪೂಜಿಸಿರುವರು. ಸೀತೆಯನ್ನು ವರಿಸಲು ಬಂದ ರಾಜರೆಲ್ಲರೂ ನಮಸ್ಕರಿಸಿ ಹೋಗಿರುವರು. ಇದನ್ನು ನೀನು ಯಾರಿಗೆ ತೋರಿಸಬೇಕೆಂದಿರುವೆಯೋ ಅವರಿಗೆ ತೋರಿಸು" ಎಂದರು.

ಅವರ ಮಾತನ್ನು ಕೇಳಿ ರಾಜನು ಕೈಜೋಡಿಸಿಕೊಂಡು, ಮಹಾತ್ಮನಾದ ವಿಶ್ವಾಮಿತ್ರನನ್ನೂ ರಾಮಲಕ್ಷ್ಮಣರನ್ನೂ ಕುರಿತು, ಇಂತೆಂದನು : "ಎಲೈ ಬ್ರಹ್ಮನ್. ಈ ಶ್ರೇಷ್ಠವಾದ ಧನುಸ್ಸನ್ನು ನನ್ನ ವಂಶದ ಹಿರಿಯರು ಪೂಜಿಸಿರುವರು. ಈ ಧನುಸ್ಸಿನ ಹೆದೆಯೇರಿಸುವುದಕ್ಕೇ, ಮಹಾ ಪರಾಕ್ರಮಿಗಳಾದ ರಾಜರು ಇದುವರೆಗೂ ಅಶಕ್ತರಾಗಿರುವರು. ಈ ಧನುಸ್ಸನ್ನು ಹೆದೆಯೇರಿಸುವುದಕ್ಕಾಗಲಿ, ಎತ್ತಿ ಹಿಡಿಯುವುದಕ್ಕಾಗಲಿ, ಬಾಣವನ್ನು ಹೂಡುವುದಕ್ಕಾಗಲಿ. ಅಷ್ಟೇಕೆ ಅಲ್ಲಾಡಿಸುವುದಕ್ಕಾಗಲಿ ದೇವತೆಗಳಿಂದಲೂ ಅಸುರರಿಂದಲೂ ಗಂಧರ್ವ ಯಕ್ಷಕಿನ್ನರ ಮಹೋರಗರಿಂದಲೂ ಸಾಧ್ಯವಾಗಿಲ್ಲ. ಮನುಷ್ಯ ಮಾತ್ರದವರಿಂದ ಏನಾದೀತು ? ಎಲೈ ಮುನಿಶ್ರೇಷ್ಠನೇ, ಎಲೈ ಮಹಾಭಾಗ್ಯ ಸಂಪನ್ನನೇ, ಅಂಥ ಈ ಉತ್ತಮವಾದ ಧನುಸ್ಸನ್ನು ತಂದಿರಿಸಲಾಗಿದೆ. ಇದನ್ನು ಈ ರಾಜಪುತ್ರರಿಗೆ ತೋರಿಸು."

...ವಿಶ್ವಾಮಿತ್ರನು "ವತ್ಸ ರಾಮ, ಧನುಸ್ಸನ್ನು ನೋಡು" ಎಂದು ರಾಮನಿಗೆ ಹೇಳಿದನು, ಬ್ರಹ್ಮರ್ಷಿಯ ಮಾತಿನಂತೆ ರಾಮನು ಧನುಸ್ಸಿನ ಬಳಿಗೆ ಹೋಗಿ ಅದರ ಪೆಟ್ಟಿಗೆಯ ಮುಚ್ಚಳವನ್ನು ತೆರೆದು ಧನುಸ್ಸನ್ನು ನೋಡಿ "ಎಲೈ ಬ್ರಹ್ಮನ್, ಶ್ರೇಷ್ಠವಾದ ಈ ಧನುಸ್ಸನ್ನು ನನ್ನ ಕೈಯಿಂದ ಮುಟ್ಟುವೆನು, ಅದನ್ನು ಕದಲಿಸಿ ಆರೋಪಿಸಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುವೆನು" ಎಂದು ವಿಶ್ವಾಮಿತ್ರನ ಅಪ್ಪಣೆ ಬೇಡಿದನು. ಆಗಬಹುದೆಂದು ಜನಕರಾಜನೂ ಋಷಿಯೂ ಇಬ್ಬರೂ ಸಮ್ಮತಿಸಿದರು. ಆಗ ರಘುನಂದನನು, ಅನೇಕ ಸಹಸ್ರ ಜನಗಳು ನೋಡುತ್ತಿರಲಾಗಿ, ಆ ಧನುಸ್ಸನ್ನು ಅದರ ಮಧ್ಯ ಪ್ರದೇಶದಲ್ಲಿ ಸುಲಭವಾಗಿ ಕೈಯಲ್ಲಿ ಹಿಡಿದೆತ್ತಿದನು. ಮಹಾ ಕೀರ್ತಿವಂತನೂ ಧರ್ಮಾತ್ಮನೂ ಆದ ರಾಮನು ಅದರ ಹೆದೆಯನ್ನು ಕಟ್ಟಿ ಎಳೆಯಲಾಗಿ, ಆ ಧನುಸ್ಸು ಮಧ್ಯಭಾಗದಲ್ಲಿ ಮುರಿದುಹೋಯಿತು...



......ಧನುಸ್ಸು ಮಧ್ಯ ಭಾಗದಲ್ಲಿ ಮುರಿದುಹೋಯಿತು

[ಉಲ್ಲೇಖ : ಡಾ. ಸಿ. ಎನ್. ಶ್ರೀನಿವಾಸ ಅಯ್ಯಂಗಾರ್ ಅವರ 'ಕನ್ನಡ ವಾಲ್ಮೀಕಿ ರಾಮಾಯಣ'ದಿಂದ]

ಸೀತೆಯನ್ನು ರಾವಣನು ಅಪಹರಿಸಿಕೊಂಡು ಹೋದ ಅನಂತರದ ಸನ್ನಿವೇಶ. ರಾಮ ಕಪಿರಾಜ ಸುಗ್ರೀವನ ಸಖ್ಯ ಬೆಳೆಸುತ್ತಾನೆ. ಸುಗ್ರೀವ ಅವನ ಅಣ್ಣ ವಾಲಿಯಿಂದ ವಂಚಿತನಾದವನು. ವಾಲಿಗಿದಿರಾದ ತನ್ನ ಕಾದಾಟದಲ್ಲಿ ರಾಮ ನೆರವಾದರೆ ಸೀತೆಯನ್ನು ಹುಡುಕುವುದರಲ್ಲಿ ತಾನು ನೆರವಾಗುವೆ —ಎನ್ನುತ್ತಾನೆ ಸುಗ್ರೀವ. ಆದರೆ ವಾಲಿಯನ್ನು ಇದಿರಿಸುವ ಶಕ್ತಿ ರಾಮನಿಗಿದೆಯೋ ಇಲ್ಲವೋ ? ಎಂಬ ಶಂಕೆ ಸುಗ್ರೀವನಿಗೆ. ಬಾಣದಿಂದ ಒಂದು ಸಾಲಮರವನ್ನು ರಾಮ ಭೇದಿಸಲಿ ಎನ್ನುತ್ತಾನೆ.

ವಾಲ್ಮೀಕಿ ಬಣ್ಣಿಸಿರುವಂತೆ—

...ರಾಮನು ಧನುಸ್ಸನ್ನು ಹಿಡಿದು ಧನುಷ್ಟಂಕಾರದಿಂದ ದಿಕ್ಕುಗಳನ್ನು ಮೊಳಗಿಸುತ್ತಾ ಸಾಲುಮರಕ್ಕೆ ಗುರಿಯಿಟ್ಟು ಭಯಂಕರವಾದ ಒಂದು ಬಾಣವನ್ನು ಬಿಟ್ಟನು. ಬಲಶಾಲಿಯಾದ ಆತನು ಬಿಟ್ಟ ಚಿನ್ನದಿಂದಲಂಕೃತವಾದ ಆ ಬಾಣವು ಆ ಸಾಲ



...ಬಾಣವು ಏಳು ಸಾಲ ವೃಕ್ಷಗಳನ್ನು ಭೇದಿಸಿ....

ವೃಕ್ಷಗಳನ್ನು ಭೇದಿಸಿ ಬೆಟ್ಟದ ತಪ್ಪಲಿನಲ್ಲಿ ಭೂಮಿಯನ್ನು ಕೊರೆದುಕೊಂಡು ಹೋಯಿತು. ಅಲ್ಪ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ಮಹಾ ವೇಗದಿಂದ ಅದು ಭೂಮಿಯನ್ನು ಕೊರೆದು ಹೊಕ್ಕು ಮತ್ತೆ ಬೇಗನೆ ಹೊರಕ್ಕೆ ಬಂದು ಸ್ವಸ್ಥಾನವನ್ನು ಸೇರಿತು. ವಾನರಶ್ರೇಷ್ಠನಾದ ಸುಗ್ರೀವನು ಆ ಏಳು ಸಾಲವೃಕ್ಷಗಳೂ ಭೇದಿಸಲ್ಪಟ್ಟುದನ್ನು ಕಂಡು ರಾಮನ ಬಾಣದ ವೇಗವನ್ನು ನೋಡಿ ಪರಮಾಶ್ಚರ್ಯ ಭರಿತನಾದನು...

[ಉಲ್ಲೇಖ : ಮೊದಲು ಸೂಚಿಸಿದ ಮೂಲದಿಂದಲೇ]

ವಾಲ್ಮೀಕಿ ರಾಮಾಯಣ ಕ್ರಿ. ಪೂ. 3ನೆಯ ಶತಮಾನದಲ್ಲಿ ಸೃಷ್ಟಿಯಾಯಿತಾದರೂ ರಾಮಕಥೆ ಅದಕ್ಕೂ 3 ಶತಮಾನ ಹಿಂದೆ ಪ್ರಚಲಿತ ವಾಗಿತ್ತು. ಧನುರ್ವಿದ್ಯೆ, ಮೃಗಯಾವಿನೋದ, ಮಲ್ಲಯುದ್ಧ, ಮುಷ್ಟಿಯುದ್ಧಗಳು ಭಾರತದಲ್ಲಿ ಎಷ್ಟು ಹಳೆಯವೆಂಬುದನ್ನು ಇದರಿಂದ ಊಹಿಸಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು. ವ್ಯಾಸರ 'ಮಹಾಭಾರತ'ದಿಂದಲೂ ಈ ಅಂಶಗಳು ಸ್ಫುಟಗೊಳ್ಳುತ್ತವೆ.

ದುಷ್ಯಂತನ ಮೃಗಯಾವಿಹಾರ ಈ ರೀತಿ ವರ್ಣಿತವಾಗಿದೆ :

ಒಮ್ಮೆ ಮಹಾಬಾಹುವಾದ ದುಷ್ಯಂತನು ಚತುರಂಗಬಲ ಸಮೇತನಾಗಿ ಗಹನವಾದ ಅರಣ್ಯಕ್ಕೆ ಬೇಟೆಯಾಡಲು ಹೊರಟನು. ಇವನ ಯೋಧರು ಖಡ್ಗ, ಶಕ್ತ್ಯಾಯುಧ, ಗದೆ, ಮುಸಲ, ಪ್ರಾಸ, ತೋಮರ ಮುಂತಾದ ಆಯುಧಗಳನ್ನು ಧರಿಸಿದ್ದರು. ಯೋಧರು ಮಾಡುತ್ತಿದ್ದ ಸಿಂಹನಾದದಿಂದಲೂ ಶಂಖದುಂದುಭಿಗಳ ಶಬ್ದದಿಂದಲೂ ರಥಚಕ್ರಗಳ ಕಿರಕಿರ ಶಬ್ದದಿಂದಲೂ ಆನೆ ಕುದುರೆಗಳು ಮಾಡುತ್ತಿದ್ದ ಹೇಷಾರವದಿಂದಲೂ ನಾನಾವಿಧವಾದ ಆಯುಧಗಳನ್ನೂ ನಾನಾವಿಧವಾದ ವೇಷಗಳನ್ನೂ ಧರಿಸಿ ನಡೆದು ಹೋಗುತ್ತಿದ್ದ ಕಾಲಾಳುಗಳ ಕಾಲುಸಪ್ಪಳದಿಂದಲೂ ಉಂಟಾದ ಕಲಕಲ ಶಬ್ದದಿಂದ ರಾಜ ಮಾರ್ಗವು ತುಂಬಿಹೋಯಿತು. ಶೂರನಾದ ಮತ್ತು ತನ್ನ ಯಶಸ್ಸನ್ನು ಸರ್ವ ಪ್ರಕಾರದಿಂದಲೂ ಹೆಚ್ಚಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಿದ್ದ ದುಷ್ಯಂತನನ್ನು ಪ್ರಾಸಾದಗಳ ಶಿಖರಗಳಲ್ಲಿ ಸಾಲಂಕೃತರಾಗಿ ಕುಳಿತಿದ್ದ ಸ್ತ್ರೀಯರು ಎವೆಯಿಕ್ಕದೆ ನೋಡುತ್ತಿದ್ದರು.

ಹೀಗೆ ಸಾಗಿದ ಬಳಿಕ—

ಸಿಂಹ ವ್ಯಾಘ್ರಾದಿ ದುಷ್ಟ ಮೃಗಗಳಿಂದಲೂ ಜಿಂಕೆಯೇ ಮೊದಲಾದ ಸಾಧುಪ್ರಾಣಿಗಳಿಂದಲೂ ನಿಬಿಡವಾಗಿದ್ದ ವನ ಪ್ರದೇಶವನ್ನು ಮನುಜವ್ಯಾಘ್ರನಾದ ದುಷ್ಯಂತನು ಸಭೃತ್ಯವಾಹನನಾಗಿ ಪ್ರವೇಶಿಸಿ ಅಲ್ಲೋಲಕಲ್ಲೋಲ ಮಾಡಿಬಿಟ್ಟನು. ಗಾಬರಿಗೊಂಡು ತಮ್ಮ ತಮ್ಮ ಗುಹೆಗಳಿಂದ ಹೊರಬಂದ ಪ್ರಾಣಿಗಳನ್ನು ದುಷ್ಯಂತನು ಬೇಟೆಯಾಡಲು ಪ್ರಾರಂಭಿಸಿದನು. ಬಾಣದ ಲಕ್ಷ್ಯಕ್ಕೆ ಸಿಕ್ಕುತ್ತಿದ್ದ ಮೃಗಜಾತಿಗಳನ್ನು ರಾಜನು ಕ್ಷಣಮಾತ್ರದಲ್ಲಿ ವಿಧ್ವಂಸನಗೊಳಿಸಿದನು. ದೂರದಲ್ಲಿ ಓಡಿಹೋಗು ತ್ತಿದ್ದ ಪ್ರಾಣಿಗಳನ್ನು ಬಾಣಗಳಿಂದಲೂ ಹತ್ತಿರದಲ್ಲಿಯೇ ಸಿಕ್ಕಿದ ಮೃಗಗಳನ್ನು ಕತ್ತಿಯಿಂದಲೂ ಮತ್ತೆ ಕೆಲವು ಜಿಂಕೆಗಳನ್ನು ಶಕ್ತ್ಯಾಯುಧದಿಂದಲೂ ರಾಜನು ಬೇಟೆಯಾಡುತ್ತಿದ್ದನು. ಗದೆಯನ್ನು ತಿರುಗಿಸಿ ಪ್ರಹರಿಸುವ ಕೌಶಲ್ಯವಿದ್ದ ದುಷ್ಯಂತನು ಕಾಡಾನೆಗಳನ್ನು ಗದೆಯ ಪ್ರಹಾರದಿಂದಲೇ ಸಂಹರಿಸುತ್ತಿದ್ದನು. ತೋಮರ, ಕತ್ತಿ, ಗದೆ ಮುಂತಾದ ಆಯುಧಗಳನ್ನು ವರಸೆವರಸೆಯಾಗಿ ತಿರುಗಿಸುತ್ತಾ ಕೊಬ್ಬಿದ ಕಾಡಾನೆಗಳನ್ನು ವಿಧ್ವಂಸನಗೊಳಿಸುತ್ತಿದ್ದನು. ಮಹಾವೀರ್ಯವಂತನಾದ ರಾಜನಿಂದಲೂ ಯುದ್ಧಪ್ರಿಯರಾದ ಯೋಧರಿಂದಲೂ ಅಲ್ಲೋಲಕಲ್ಲೋಲವಾಗಿ ಮಾಡಲ್ಪಟ್ಟ ಆ ಅರಣ್ಯದಲ್ಲಿದ್ದ ಸಿಂಹ

ವ್ಯಾಘ್ರಗಳು ಅರಣ್ಯವನ್ನು ತ್ಯಜಿಸಿ ಹೊರಟುಹೋದುವು. ಓಡಿಹೋಗುತ್ತಿದ್ದ ಸಮೂಹದಲ್ಲಿ ಬಹುಭಾಗವು ಬಾಣಘಾತದಿಂದ ಸತ್ತುಹೋಗಲಾಗಿ ಉಳಿದುವು ಗಾಬರಿಯಿಂದ ಇತ್ತಿಂದತ್ತ ಓಡಾಡುತ್ತಿದ್ದುವು. ಬಳಲಿ ಬಾಯಾರಿ ನೀರು ಕುಡಿಯಲು ನದಿಗೆ ಹೋದರೆ ಅಲ್ಲಿ ನೀರು ಸಿಕ್ಕದೆ ನಿರಾಶೆಯಿಂದಲೂ ಹಸಿವಿನಿಂದಲೂ ಬಹುವಾದ ಬಳಲಿಕೆಯಿಂದಲೂ ಭಯದಿಂದಲೂ ಪ್ರಾಣಿಗಳು ಮೂರ್ಛಿತವಾಗಿ ಕೆಳಗೆ ಬಿದ್ದು ಅತ್ಯಲ್ಪಕಾಲದಲ್ಲಿಯೇ ಪ್ರಾಣಬಿಡುತ್ತಿದ್ದುವು. ಈ ವಿಧದಲ್ಲಿ ಸತ್ತುಹೋಗಿದ್ದ ಪ್ರಾಣಿಗಳನ್ನು ಹಸಿವಿನಿಂದ ಬಳಲಿದ ಕೆಲವು ಯೋಧರು ಕತ್ತರಿಸಿ ಅವುಗಳ ಮಾಂಸವನ್ನು ತಿನ್ನುತ್ತಿದ್ದರು. ಮತ್ತೆ ಕೆಲವರು ಬೆಂಕಿಯನ್ನು ಉರಿಸಿ ಅದರಲ್ಲಿ ಪ್ರಾಣಿಗಳ ಮಾಂಸವನ್ನು ಪಕ್ವಮಾಡಿ ತಿನ್ನುತ್ತಿದ್ದರು......ಆಕಾಶರೂಪವಾಗಿದ್ದ ಆ ಅರಣ್ಯದಲ್ಲಿ ದುಷ್ಯಂತನ ಸೈನ್ಯಗಳೇ ಮೇಘರೂಪವಾಗಿದ್ದು, ಇವರು ಬಿಡುತ್ತಿದ್ದ ಬಾಣಗಳೇ ಮಳೆಯರೂಪವಾಗಿದ್ದಿತು......

[ಉಲ್ಲೇಖ: ಭಾರತದರ್ಶನ ಪ್ರಕಾಶನದ 'ಮಹಾಭಾರತ' ದಿಂದ]

'ಮಹಾಭಾರತ'ದ ಭೀಮನೂ ಜರಾಸಂಧನೂ ಮಲ್ಲಯುದ್ಧ ಪ್ರವೀಣರು. ಅವರೊಳಗೆ ನಡೆದ ಭೀಕರ ದ್ವಂದ್ವ ಯುದ್ಧ ಹೀಗೆ ಬಣ್ಣಿಸಲ್ಪಟ್ಟಿದೆ:

ಕೃಷ್ಣನು, "ನಮ್ಮ ಮೂವರಲ್ಲಿ ಯಾರ ಮೇಲೆ ಯುದ್ಧ ಮಾಡುತ್ತೀಯೆ?" ಎಂದು ಕೇಳಲು, ಜರಾಸಂಧನು ಭೀಮನನ್ನು ಆರಿಸಿಕೊಂಡನು. ಬಲಿಚಕ್ರವರ್ತಿಗೂ ಇಂದ್ರನಿಗೂ ಯುದ್ಧವಾದಂತೆ ಅವರಿಗೆ ಹೋರಾಟ ಮೊದಲಾಯಿತು. ಅವರಿಬ್ಬರೂ ಶೂರರು, ಮಹಾ ಬಲಪರಾಕ್ರಮವುಳ್ಳವರು; ಆದ್ದರಿಂದ ತುಂಬ ಉತ್ಸಾಹದಿಂದ ತೋಳುತಟ್ಟಿಕೊಂಡು ಕುಸ್ತಿಗೆ ಆರಂಭಿಸಿದರು; ಎಳೆದಾಡಿದರು; ಗುದ್ದಾಡಿದರು; ಹೊಡೆದಾಡಿದರು. ಬಹಳ ಹೊತ್ತು ಹೀಗೆ ಯುದ್ಧ ನಡೆದ ಮೇಲೆ, ಜರಾಸಂಧನ ಕೈ ಸೋಲುತ್ತ ಬಂತು. ಕೃಷ್ಣನು, "ನಿನ್ನಲ್ಲಿರುವ ವಾಯು ಬಲವನ್ನು ತೋರಿಸು, ಭೀಮ!" ಎಂದನು. ಆಗ ಭೀಮನು ಜರಾಸಂಧನನ್ನು ಎರಡು ತೋಳಿನಿಂದಲೂ ಮೇಲಕ್ಕೆತ್ತಿ ಗರಗರನೆ ತಿರುಗಿಸಿ ನೆಲದ ಮೇಲೆ ಬೋರಲಾಗಿ ಕೆಡವಿ ಮರ್ದಿಸಿದನು. ಅವನ ಪ್ರಾಣ ಹೋಯಿತು ... ...

[ಉಲ್ಲೇಖ: ಎ.ಆರ್.ಕೃಷ್ಣಶಾಸ್ತ್ರೀ ಅವರ 'ಮಹಾಭಾರತ' ದಿಂದ]

'ಮಹಾಭಾರತ'ದಲ್ಲಿನ ಪಗಡೆಯಾಟದ ಪ್ರಸಂಗ ಹೀಗಿದೆ :

ಶಕುನಿಯು, "ಯುಧಿಷ್ಠಿರ! ಸಭಾಮಂದಿರದಲ್ಲಿ ಎಲ್ಲ ಸಿದ್ಧವಾಗಿದೆ; ಹಾಸನ್ನು ಹಾಸಿದೆ; ಪಗಡೆ ಇಟ್ಟಿದೆ; ಆಟಕ್ಕೆ ಬರಬೇಕು" ಎಂದು ಕರೆದನು ... ... ಆಟವು ಮೊದಲಾಯಿತು. ಯುಧಿಷ್ಠಿರನು, "ಇದೋ ಈ ರತ್ನಪದಕವನ್ನು ನಾನು ಪಣವಾಗಿ ಒಡ್ಡುತ್ತೇನೆ. ನಿನ್ನದೇನು ಪಣ ?" ಎಂದು ಕೇಳಿದನು. ದುರ್ಯೋಧನನು, "ನನಗೂ ರತ್ನಗಳಿವೆ: ಧನಕ್ಕೂ ಏನೂ ಕೊರತೆಯಿಲ್ಲ. ನಾನು ಗರವನ್ನು ಗೆಲ್ಲುತ್ತೇನೆ!" ಎಂದನು. ಶಕುನಿಯು ಆಗ ದಾಳವನ್ನು ಹಾಕಿ "ಇಗೋ ನಾನು ಗೆದ್ದೆ!" ಎಂದನು. ಯುಧಿಷ್ಠಿರನು "ಶಕುನೀ, ನನ್ನನ್ನು ಮೋಸದಿಂದ ಗೆದ್ದಿದ್ದೀಯೆ. ಈಗ ಸಾವಿರದ ಲೆಕ್ಕದಲ್ಲಿ ಪಣವಿಟ್ಟು ಆಡೋಣ; ಇಗೋ ಈ ಸಾವಿರ ಸಾವಿರ ಹೊನ್ನುಗಳಿರುವ ನೂರು ಥೈಲಿಗಳ ನನ್ನ ಪಣ!" ಎಂದನು. ಶಕುನಿಯು ದಾಳವನ್ನು ಆಡಿ "ಇದೋ ಗೆದ್ದೆ!" ಎಂದನು. ಅನಂತರ ಯುಧಿಷ್ಠಿರನು ಅವನು ಕುಳಿತು ಬಂದಿದ್ದ ರಥವನ್ನೂ ಅದಕ್ಕೆ ಕಟ್ಟಿದ್ದ ಎಂಟು ಕುದುರೆಗಳನ್ನೂ ಒಡ್ಡಿದನು; ಶಕುನಿಯು ಅವನ್ನೂ ಗೆದ್ದನು. ಆಮೇಲೆ ಸಾವಿರ ಆನೆಗಳು, ಸಾವಿರ ದಾಸಿಯರು, ಸಾವಿರ ಸೇವಕರು, ಸಾವಿರ ರಥಗಳು, ಸಾವಿರ ಕುದುರೆಗಳು, ಸಾವಿರ ಯೋಧರು, ಹೊನ್ನು ತುಂಬಿದ ಕೊಪ್ಪರಿಗೆಗಳು, ಇವುಗಳನ್ನೆಲ್ಲ ಒಂದಾದ ಮೇಲೆ ಒಂದರಂತೆ ಒಡ್ಡಿಯಾಯಿತು. ಶಕುನಿಯು ಅವೆಲ್ಲವನ್ನೂ ಗೆದ್ದುಬಿಟ್ಟನು.

......ಶಕುನಿಯು ಧರ್ಮರಾಜನನ್ನು ಕುರಿತು "ಯುಧಿಷ್ಠಿರ ನೀನು ಬಹಳ ಐಶ್ವರ್ಯವನ್ನು ಸೋತಿದ್ದೀಯೆ: ಸೋಲದೆ ಇರುವುದು ಇನ್ನೂ ಏನಾದರೂ ಇದ್ದರೆ ಹೇಳು!" ಎಂದನು. ಯುಧಿಷ್ಠಿರನು..." ಅಯುತ ಪ್ರಯುತ ಖರ್ವ ಪದ್ಮ ಅರ್ಬುದ ಶಂಖ ನಿಖರ್ವ ಸಮುದ್ರವನ್ನು ಬೇಕಾದರೂ ಒಡ್ಡುತ್ತೇನೆ!" ಎಂದನು. ಶಕುನಿಯು ದಾಳವನ್ನು ಆಡಿ "ಇದೋ ಗೆದ್ದೆ!" ಎಂದನು. ಅನಂತರ, ಅಸಂಖ್ಯಾತವಾದ ಹಸು ಆಡು ಕುರಿ ಊರು ಕೇರಿ ಎಲ್ಲ ಆಯಿತು; ಆ ಮೇಲೆ ತನ್ನ ತಮ್ಮಂದಿರ ಮೈ ಮೇಲಿದ್ದ ಒಡವೆಗಳನ್ನು ಸೋತನು. ಆ ಮೇಲೆ ನಕುಲ ಸಹದೇವರನ್ನು ಒಬ್ಬೊಬ್ಬರನ್ನಾಗಿ ಆಡಿ ಸೋತನು. ಆಗ ಶಕುನಿಯು "ಮಹಾರಾಜ, ಮಾದ್ರೀ ಪುತ್ರರನ್ನು ಸೋತಾಯಿತು; ಭೀಮಾರ್ಜುನರು ನಿನಗೆ ತುಂಬ ದೊಡ್ಡವರೇನೋ!" ಎಂದನು. ಯುಧಿಷ್ಠಿರನಿಗೆ ರೇಗಿತು ...ಸರಿ! ಅರ್ಜುನನನ್ನು ಒಡ್ಡಿ ಸೋತಾಯಿತು; ಭೀಮಸೇನನನ್ನು



"ಇದೋ ಗೆದ್ದೆ!"

ಸೋತಾಯಿತು. ಉಳಿದವನು ತಾನೊಬ್ಬನು; ತನ್ನನ್ನೂ ಒಡ್ಡಿ ಸೋತಾಯಿತು. ಶಕುನಿಯು "......ಪಾಂಚಾಲಿಯನ್ನು ಒಡ್ಡಿ ಎಲ್ಲವನ್ನೂ ಗೆದ್ದು ಬಿಡು, ಯುಧಿಷ್ಠಿರ!" ಎಂದು ಪ್ರೋತ್ಸಾಹಿಸಿದನು. "ಹೌದು, ಶಕುನಿ; ರೂಪಸಂಪತ್ತೂ ಶೀಲಸಂಪತ್ತೂ ಇರುವ ದ್ರೌಪದಿಯನ್ನು ಪಣವಾಗಿ ಇಡುತ್ತೇನೆ" ಎಂದನು. ಧರ್ಮರಾಜನ ಈ ಮಾತನ್ನು ಕೇಳಿದ ಕೂಡಲೇ ಸಭೆಯಲ್ಲಿದ್ದ ಹಿರಿಯರೆಲ್ಲರೂ ಛಿ! ಛಿ!! ಎಂದರು; ಸಭೆ ಕಲಕಿತು: ರಾಜರು ಗುಜಗುಜನೆ ಮಾತನಾಡಿಕೊಳ್ಳಲು ಮೊದಲು ಮಾಡಿದರು. ಭೀಷ್ಮ ದ್ರೋಣಾದಿಗಳ ಮೈ ಬೆವರಿತು; ವಿದುರನು ಎರಡು ಕೈಗಳಿಂದಲೂ ತಲೆಯನ್ನು ಹಿಡಿದುಕೊಂಡು ಜ್ಞಾನ ತಪ್ಪಿದವನಂತೆ ಚಿಂತಾಮಗ್ನನಾಗಿ ನಿಟ್ಟುಸಿರುಬಿಡುತ್ತ ಕುಳಿತುಬಿಟ್ಟನು. ಧೃತರಾಷ್ಟ್ರನು ಮಾತ್ರ ಸಂತೋಷ ಉಕ್ಕಿ ತನ್ನ ಮನೋಭಾವವನ್ನು ಮುಚ್ಚಿಟ್ಟುಕೊಳ್ಳಲಾರದೆ "ಗೆದ್ದನೇ? ಗೆದ್ದನೇ?" ಎಂದು ಮತ್ತೆ ಮತ್ತೆ ಕೇಳುತ್ತಿದ್ದನು. ಕರ್ಣ ದುಶ್ಶಾಸನಾದಿಗಳಿಗೂ ತುಂಬ ಹರ್ಷವಾಯಿತು. ಮಿಕ್ಕವರು ಕಣ್ಣೀರು ಹಾಕುತ್ತಿದ್ದರು. ಶಕುನಿ ಮದೋದ್ಧತನಾಗಿ ಹಿಂದು ಮುಂದು ನೋಡದೆ ದಾಳವನ್ನು ಎಸೆದು "ಇದೋ ಗೆದ್ದೆ!" ಎಂದನು.

[ಉಲ್ಲೇಖ: ಎ. ಆರ್. ಕೃಷ್ಣಶಾಸ್ತ್ರೀ ಅವರ 'ವಚನಭಾರತದಿಂದ']

ರಥಾರೂಢರೂ ಕುದುರೆಸವಾರರೂ ಆದ ಆರ್ಯರು ಈ ಭೂಭಾಗಕ್ಕೆ ಆಗಮಿಸಿ ಹೊಸ ಸಂಸ್ಕೃತಿ ರೂಪುಗೊಳ್ಳಲು ಕಾರಣರಾದರು. ಭರತನಿಂದ ಈ ದೇಶ ಭಾರತ ಎನಿಸಿದ ಅನಂತರದ ಘಟನೆಗಳೇ 'ಮಹಾಭಾರತ'ದ ವಸ್ತು. ವೇದಗಳನ್ನೂ ಉಪನಿಷತ್ತುಗಳನ್ನೂ ಸೃಷ್ಟಿಸಿದ ಆ ಸಮಾಜದಲ್ಲಿ ಬೇಟೆ, ಕುದುರೆಸವಾರಿ, ಧನುರ್ವಿದ್ಯೆ, ಅಂಗಸಾಧನೆ, ಓಟ, ಈಜು, ಮತ್ತಿತರ ಕ್ರೀಡೆಗಳಿಗೆ ಪ್ರಾಮುಖ್ಯ ಇತ್ತೆನ್ನುವುದು ಗಮನಾರ್ಹ ಸಂಗತಿ.



ಕಹಳೆ ಊದುವ ಕಲೆ

ಭಾರತದ ಪ್ರಾಚೀನ ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾನಿಲಯಗಳಲ್ಲಿ ಶರೀರಬಲವರ್ಧನೆಗೆ ಅಗತ್ಯವಿರುವ ಎಲ್ಲ ಕ್ರೀಡೆಗಳನ್ನೂ ಕಲಿಸುತ್ತಿದ್ದರು. ಉದಾಹರಣೆಗೆ ನಾಲಂದಾ ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾನಿಲಯ. ಈ ಕೆಳಗಿನವು ಅಲ್ಲಿ ದಿನನಿತ್ಯದ ಕ್ರೀಡೆಗಳಾಗಿದ್ದುವು: ಬೆಳಗ್ಗೆ ಈಜು; ಬಳಿಕ ನೆಲದಲ್ಲಿ ಗುರುತಿಸಿದ ನಕಾಶೆಗಳ ಮೇಲೆ ಜಿಗಿಯುವುದು; ಒಂದು ರಾಶಿಯಿಂದ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಒಂದೊಂದಾಗಿ, ಉಳಿದುವು ಚೆಲ್ಲಾಪಿಲ್ಲಿಯಾಗದಂತೆ, ತೆಗೆಯುವುದು; ಚೆಂಡು ಹಿಡಿಯುವ ಆಟಗಳು; ಚೆಂಡು ಹಾರಿಸುವುದು; ಕಹಳೆ ಊದುವುದು; ನಕಲಿನೇಗಿಲು ಹಿಡಿದು ಉಳುವ ಸ್ಪರ್ಧೆ; ಬಿಲ್ಲುಗಾರಿಕೆ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳು; ಗೋಲಿ ಆಟ; ಇತರರ ಮನಸ್ಸಿನಲ್ಲಿರುವುದನ್ನು ಊಹಿಸುವುದು; ರಥ ಓಡಿಸುವುದು; ಇತರರ ನಡವಳಿಕೆಯ ಅನುಕರಣ; ಆನೆಸವಾರಿ; ಕತ್ತಿವರಸೆ; ಕುದುರೆಗಳ ಹಾಗೂ ವಾಹನಗಳ ಮುಂದೆ ಓಡುವುದು; ತೋಳುತಿರುಗಿಸುವ ಸ್ಪರ್ಧೆ; ಕುಸ್ತಿ; ಮುಷ್ಟಿಯುದ್ಧ.

ನಾಲಂದಾದಲ್ಲಿ ಕ್ರೀಡಾಂಗಣವಿತ್ತು. ಓಟಸ್ಪರ್ಧೆ, ಈಟಿ ಎಸೆತ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳು ಏರ್ಪಡುತ್ತಿದ್ದುವು. ಪ್ರಾಣಾಯಾಮ, ಯೋಗಾಸನ, ಸೂರ್ಯನಮಸ್ಕಾರಗಳನ್ನೂ ಕಲಿಸುತ್ತಿದ್ದರು.

ಇದನ್ನು ನಾವು ಭಾರತೀಯ ಶರೀರ ಶಿಕ್ಷಣದ ಬುನಾದಿ ಎನ್ನಬಹುದು.

ಗಾಂಧಾರದ ರಾಜಧಾನಿಯಾಗಿದ್ದ ತಕ್ಷಶಿಲಾ ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾನಿಲಯದಲ್ಲಿ ಸೈನಿಕ ಶಿಕ್ಷಣ ನೀಡುತ್ತಿದ್ದರು. ಬಿಲ್ಲುಗಾರಿಕೆ ಅಲ್ಲಿನ ಶಿಕ್ಷಣದ ವೈಶಿಷ್ಟ್ಯ. ಭಾರತದ ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಭಾಗಗಳ ರಾಜಕುಮಾರರು ಅಲ್ಲಿ ವ್ಯಾಸಂಗ ನಡೆಸುತ್ತಿದ್ದರು.

ಬಿಲ್ಲು ವಿದ್ಯೆಯನ್ನು ಧನುರ್ವೇದ ಎಂದು ಕರೆಯಲಾಗುತ್ತಿತ್ತು. ಆನೆಸವಾರಿ, ಕುದುರೆಸವಾರಿ, ರಥಸವಾರಿ, ಗದಾಯುದ್ಧ, ಈಟಿ ಎಸೆತ ಇವನ್ನೆಲ್ಲ ತಕ್ಷಶಿಲೆಯಲ್ಲಿ ಕಲಿಸಿಕೊಡುತ್ತಿದ್ದರು. ಕುಸ್ತಿಪಟುಗಳು ತಮ್ಮ ತರಬೇತಿಯ ಅಂಗವಾಗಿ ಭಾರ ಎತ್ತುತ್ತಿದ್ದರು; ಮಲ್ಲಕಂಬದ ಮೇಲೆ ಅಂಗಸಾಧನೆ ಮಾಡುತ್ತಿದ್ದರು.

ಪ್ರಾಚೀನ ಭಾರತದ ಹಬ್ಬ ಹರಿದಿನಗಳಲ್ಲೆಲ್ಲ ಭಾರೀ ವಿನೋದಗಳಿಗೆ ಅವಕಾಶವಿದ್ದಿತು. ಪಟ್ಟಾಭಿಷೇಕ, ರಾಜಕುಮಾರಿಯ ವಿವಾಹ, ವಿಜಯೋತ್ಸವ — ಇಂಥ ವಿಶೇಷ ದಿನಗಳನ್ನು ಜನ ಕ್ರೀಡೆ ವಿನೋದಗಳಲ್ಲಿ ಕಳೆಯುತ್ತಿದ್ದರು.

ಪಗಡೆಯಾಟ ಅನಿಷ್ಟಕಾರಕ ಎಂಬ ಭಾವನೆ ಇದ್ದರೂ ಅದು ಪ್ರಾಚೀನ ಭಾರತದ ಜನಪ್ರಿಯ ಆಟವಾಗಿತ್ತು. ಅರಸನಿಂದ ಹಿಡಿದು ಕೆಳ ಹಂತದವರೆಗೆ ಎಲ್ಲರೂ ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಒಂದು ಕೈ ನೋಡುತ್ತಿದ್ದವರೇ. ಅರಮನೆಗೆ ಅಂಟಿಕೊಂಡು ಜೂಜಾಟದ ಭವನವಿರುತ್ತಿತ್ತು. ಆರು ಬದಿಗಳುಳ್ಳ ದಾಳವನ್ನು ಬಳಸುತ್ತಿದ್ದರು. ಅರಸನ ಜೂಜಾಟದ ಸಮಾರಂಭಗಳನ್ನು ಏರ್ಪಡಿಸುತ್ತಿದ್ದವನನ್ನು ಅಕ್ಷವಾಪ ಎನ್ನುತ್ತಿದ್ದರು.

ಕ್ರಮೇಣ ಜೂಜಾಟ ಪ್ರಭುತ್ವನಿಯಂತ್ರಣಕ್ಕೆ ಒಳಪಟ್ಟಿತು. ಆಟ ಅಧಿಕೃತ ಜೂಜಿನ ಮನೆಗಳಲ್ಲಷ್ಟೇ ನಡೆಯಬೇಕು ಎಂದು ವಿಧಿಸಲಾಯಿತು. ಈ ಸಂಘಟನೆಗಾಗಿ ಶೇಕಡಾ ಐದರಷ್ಟು ತೆರಿಗೆಯನ್ನು ಜೂಜಾಟದ ಮೇಲೆ ವಿಧಿಸಲಾಯಿತು. ಜೂಜುಗಾರರು ದಾಳಗಳನ್ನು ಸರಕಾರದಿಂದ ಬಾಡಿಗೆಗೆ ಪಡೆಯುವುದು ಕಡ್ಡಾಯವಾಗಿತ್ತು.

ಅದೃಷ್ಟ ಪರೀಕ್ಷೆ ಜಾಣ್ಮೆಗಳೆರಡೂ ಬೆರೆತ 'ಅಷ್ಟಪಾದ' ಎಂಬ ಹಲಗೆ ಆಟವೂ ರೂಪುಗೊಂಡಿತು.

ದಕ್ಷಿಣ ಭಾರತದ ದ್ರಾವಿಡ ಸಂಸ್ಕೃತಿಯಲ್ಲೂ ಕ್ರೀಡೆ ವಿನೋದಗಳಿಗೆ ವಿಪುಲ ಅವಕಾಶವಿತ್ತು. ಪ್ರಾಚೀನ ತಮಿಳು ಕಾವ್ಯ 'ಶಿಲಪ್ಪದಿಕಾರಂ'ನಲ್ಲಿ ಗೂಳಿಕಾಳಗದ ಉಲ್ಲೇಖವಿದೆ. ಇಂಥ ಕಾಳಗದಲ್ಲಿ ಗೆದ್ದ ಯುವಕರನ್ನು ಹುಡುಗಿಯರು ಮದುವೆಯಾಗುತ್ತಿದ್ದರು. ಇದೊಂದು ಬಗೆಯ ಸ್ವಯಂವರ.

ನೋಂಬರಾಟದವರು, ಹಾವಾಡಿಗರು, ಗಾರುಡಿಗರು ಮತ್ತಿತರರು ಸಮಾಜಕ್ಕೆ ಮನೋರಂಜನ ಒದಗಿಸುತ್ತಿದ್ದರು.

× × ×   × × ×   × × ×

ಗಾಳಿಪಟಗಳ ಹಾರಾಟಕ್ಕೆ ಪ್ರಾಚೀನ ಚೀನ ಪ್ರಖ್ಯಾತವಾಗಿತ್ತು. ಮನೋಲ್ಲಾಸಕ್ಕಲ್ಲ, ಸತ್ವ ಜೀವನಕ್ಕೇ ಅವಶ್ಯವಾಗಿತ್ತು ಗಾಳಿಪಟ. ಪೆಟ್ಟಿಗೆ ಗಾಳಿಪಟಗಳ ಮೂಲಕ ದುರ್ಗಮ ಸ್ಥಳಗಳಿಗೆ ಆಹಾರ ಒದಗಿಸುತ್ತಿದ್ದರು. ಪೆಟ್ಟಿಗೆ ಗಾಳಿಪಟಗಳಲ್ಲಿ ಸೈನಿಕರನ್ನು ಮೇಲಕ್ಕೆ ಕಳುಹಿ ಅವರು ವೈರಿಯ ಕೋಟೆಯೊಳಕ್ಕೆ ಇಳಿಯುವಂತೆ ಮಾಡುತ್ತಿದ್ದರು.

ತರಬೇತಿ ನೀಡಿದ ಗಿಡುಗಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಇತರ ಪಕ್ಷಿಗಳನ್ನೂ ಪುಟ್ಟ ಪ್ರಾಣಿಗಳನ್ನೂ ಬೇಟೆಯಾಡುವುದು ಚೀನದಲ್ಲಿ 4000 ವರ್ಷಗಳ ಹಿಂದೆಯೇ ರೂಢಿಯಲ್ಲಿತ್ತು.

ಮೀನು ಹಿಡಿಯುವುದರಲ್ಲೂ ಚೀನೀಯರು ನಿಷ್ಣಾತರಾಗಿದ್ದರು. ದೊಡ್ಡ ತೊಟ್ಟಿಗಳಲ್ಲಿ ಅವರು ಮೀನು ಸಾಕುತ್ತಿದ್ದರು.

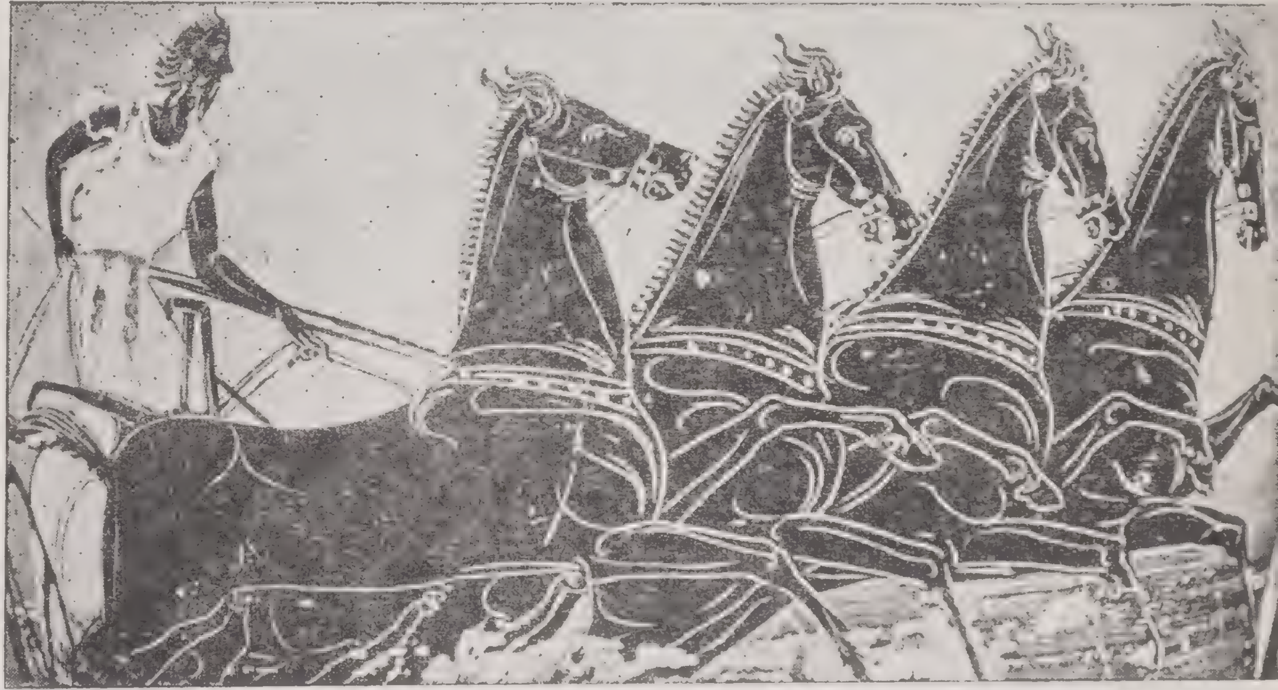
× × ×   × × ×   × × ×

ಗ್ರೀಕರ ಅನಂತರ ಜಗತ್ತಿನಲ್ಲಿ ತಮ್ಮ ಹಿರಿಮೆಯನ್ನು ಮೆರೆದವರು ರೋಮನರು.

ಸೌಂದರ್ಯ ಮತ್ತು ಸಾಮರಸ್ಯ ಆರೋಗ್ಯದ ಲಕ್ಷಣ ಎಂದು ಗ್ರೀಕರು ನಂಬಿದ್ದರು. ಹೋರಾಟದ ಗುಣವೇ ಆರೋಗ್ಯದ ಲಕ್ಷಣ ಎಂಬುದು ರೋಮನರ ಅಭಿಪ್ರಾಯವಾಗಿತ್ತು.

ಸಾಮ್ರಾಜ್ಯಕ್ಕೆ ಆಗಮಿಸಿದ ಗೌರವಾನ್ವಿತ ಅತಿಥಿಗಳ ಮನೋರಂಜನೆಗಾಗಿ ಅಥವಾ ಸಿಂಹಾಸನಾರೋಹಣ ಮಾಡಿದ ರಾಜನ ಗೌರವಾರ್ಥ ಕ್ರೀಡೆಗಳನ್ನು ಏರ್ಪಡಿಸುತ್ತಿದ್ದರು. ರಥಸ್ಪರ್ಧೆಗೆ ಪ್ರಖ್ಯಾತವಾಗಿತ್ತು ರೋಮ್ ನಗರ. ಇಲ್ಲಿ ಈ ಸ್ಪರ್ಧೆ ಆರಂಭವಾಯಿತೆಂದರೆ ಯುದ್ಧ ಸನ್ನಿಹಿತವಾಯಿತು ಎಂದು ಜನ ತಿಳಿದುಕೊಳ್ಳುತ್ತಿದ್ದರು.

ನಗರ ಯೋಜನೆಗೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿ ಗ್ರೀಕರಿಗಿಂತಲೂ ರೋಮನರದು ಒಂದು ಕೈ ಮೇಲು. ನಗರ ನಿರ್ಮಿಸುವಾಗ ಉದ್ಯಾನಗಳಿಗೆ, ಕ್ರೀಡಾಂಗಣಗಳಿಗೆ ಅವಕಾಶ ಕಲ್ಪಿಸುತ್ತಿದ್ದರು. ರೋಮ್ ನಗರದ ಅರ್ಧವರ್ತುಲಾಕಾರದ ಕೊಲೋಸಿಯಂ ಕ್ರೀಡಾಂಗಣ ಅವರ ಭಾರೀ ಸೃಷ್ಟಿ. ಬೃಹದಾಕಾರದ ರೋಮನ್ ಸ್ನಾನಗೃಹಗಳಲ್ಲಿ ಅಂಗಸಾಧನೆಯ ಭವನ, ಪಾನಮಂದಿರ ಮತ್ತು ಗ್ರಂಥಭಂಡಾರ ಇರುತ್ತಿದ್ದುವು.



ತಾವು ಪ್ರಾಬಲ್ಯಕ್ಕೆ ಬರುತ್ತಲಿದ್ದ ಮೊದಲ ದಿನಗಳಲ್ಲಿ ಗ್ರೀಕರ ಕ್ರೀಡೆಗಳನ್ನು ಅಸೂಯೆಯಿಂದ ಆಸೆಯ ಕಣ್ಣುಗಳಿಂದ ರೋಮನರು ನೋಡುತ್ತಿದ್ದರು. ಮುಂದೆ ನೀರೋ ಎಂಬ ಅಭಿಧಾನದಿಂದ ರೋಮನ್ ಚಕ್ರವರ್ತಿಯಾದ ಟೈಬೀರಿಯಸ್ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಿದ್ದ. ರಥಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಅವನಿಗೆ ಪಾರಿತೋಷಕ ದೊರೆತಿತ್ತು. ರಥ ಅವನದು : ಅದನ್ನು ಓಡಿಸಿ ಗೆದ್ದವನು ಆತನ ಚಾಕರ !

ಭಾರೀ ಗಾತ್ರದ ಮೀನು ತೊಟ್ಟಿಗಳನ್ನು ಕಟ್ಟಿಸಿ ಅವುಗಳಲ್ಲಿ ಅಪೂರ್ವ ಜಾತಿಯ ಮೀನುಗಳನ್ನು ರೋಮನರು ಸಾಕುತ್ತಿದ್ದರು.

ಗಾಡಿ ಆಟ, ಮನೆ ಕಟ್ಟುವ ಆಟ, ಗೊಂಬೆಯಾಟ, ಕುದುರೆ ಸವಾರಿ ಆಟ, ಮೆಟ್ಟುಕೋಲು ನಡಿಗೆ, ಬುಗುರಿಯಾಟ — ಇಂಥವನ್ನೆಲ್ಲ ರೋಮನ್ ಕಿರಿಯರು ಆಡುತ್ತಿದ್ದರು. ಯುವಕರು ಓಟ, ನೆಗೆತ, ಕತ್ತಿವರಸೆ, ಈಟಿವರಸೆ, ಮಲ್ಲಯುದ್ಧ, ಈಜು, ಕುದುರೆ ಸವಾರಿ, ಬೇಟೆ, ಮೀನು ಹಿಡಿಯುವುದು — ಈ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಆಸಕ್ತಿವಹಿಸುತ್ತಿದ್ದರು. ಮುಖ್ಯತಃ ಅವರ ಸಮರ ಜೀವನಕ್ಕೆ ಪೂರಕವಾಗುವ ಆಟಗಳಿಗೇ ಅಲ್ಲಿ ಪ್ರಾಧಾನ್ಯವಿತ್ತು.

ಸಾಮಾನ್ಯ ಯೋಧಗಣದ ಶೌರ್ಯವೂ ಬಹುಸಂಖ್ಯಾತ ಜನತೆಯ ದುಡಿಮೆಯೂ ಆಧಾರವಾಗಿದ್ದ ರೋಮನ್ ಸಮಾಜದಲ್ಲಿ, ಮೇಲ್ವರ್ಗದವರು ಸಾಮಾನ್ಯ ಜನತೆಯನ್ನು ಸಂತೃಪ್ತ ಸ್ಥಿತಿಯಲ್ಲಿಡುವುದು ಅಗತ್ಯವಾಗಿತ್ತು. ಅದಕ್ಕಾಗಿ ಅವರು [illegible]



[illegible]

—ಭೂರಿಭೋಜನ ಕೂಟಗಳು ಹಾಗೂ ಸರ್ಕಸ್‌ಗಳು. ಮೋಂಬತ್ತಿಗಳ ಬೆಳಕಿನಲ್ಲಿ ರಾತ್ರಿಯಲ್ಲಿ ಸರ್ಕಸ್ ನಡೆಯುತ್ತಿತ್ತು. ಈ ಸರ್ಕಸುಗಳಲ್ಲಿ ಕುದುರೆ ಪಂದ್ಯವಿರುತ್ತಿತ್ತು : ಖಡ್ಗಮಲ್ಲರ ಕಾಳಗವೂ ನಡೆಯುತ್ತಿತ್ತು. ಇವು ಏರ್ಪಡುತ್ತಿದ್ದುದು ರಜಾದಿನಗಳಲ್ಲಿ, ಜನರಿಗೆ ಸಂತೋಷವಾಗಲೆಂದು ಹೆಚ್ಚು ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ರಜೆ ಸಾರುತ್ತಿದ್ದರು.

ಕ್ರಿಸ್ತ ಶಕ ಮೊದಲನೆಯ ಶತಮಾನದಲ್ಲಿ ವರ್ಷದಲ್ಲಿ 159 ಸಾರ್ವಜನಿಕ ರಜಾದಿನಗಳಿದ್ದುವು. ಇವುಗಳಲ್ಲಿ 93 ದಿನಗಳು ಆಟಗಳಿಗೆ ಮೀಸಲು. ವೆಚ್ಚ, ರಾಜ್ಯದ ಬೊಕ್ಕಸದಿಂದ. 354ನೆಯ ವರ್ಷದ ವೇಳೆಗೆ ರಜಾದಿನಗಳ ಸಂಖ್ಯೆ 200ಕ್ಕೆ ಏರಿತು. ಅವುಗಳಲ್ಲಿ 175 ದಿನಗಳು ಆಟಗಳಿಗೆ ಮೀಸಲು !

ದೊಡ್ಡ ಪ್ರಮಾಣದ ನಿರ್ಮಾಣಕಾರ್ಯಗಳಿಗೆ ತುಂಬ ವೆಚ್ಚ ತಗಲುತ್ತಿತ್ತು. ರೋಮನ್ ಚಕ್ರವರ್ತಿಗಳಾದ ಅಗಸ್ಟಸ್, ನೀರೋ ಮೊದಲಾದವರು ಅಂಥ ವೆಚ್ಚಕ್ಕಾಗಿ ಲಾಟರಿ ಮೂಲಕ ನಿಧಿ ಸಂಗ್ರಹಿಸುತ್ತಿದ್ದರು.

ಆದರೆ ಕ್ರಮೇಣ ರೋಮನ್ ಸಾಮ್ರಾಜ್ಯದಲ್ಲಿ ವಿಷಯಲೋಲುಪತೆ ಹೆಚ್ಚಿತು. ಜನ ಸೋಮಾರಿಗಳಾದರು. ತಾವು ಆಟಗಳನ್ನಾಡದೆ ಪಳಗಿದ ಆಟಗಾರರ ಕ್ರೀಡೆ ನೋಡಿ ಸಂತುಷ್ಟರಾಗುತ್ತಿದ್ದರು. ಡೊಂಬರು, ಗಾಯಕರು, ನರ್ತಕರು ಅವರಿಗೆ ಅತ್ಯಂತ ಪ್ರಿಯರಾದರು. ಮುಷ್ಟಿಯುದ್ಧ, ಮಲ್ಲಯುದ್ಧಗಳಷ್ಟೇ ಇಷ್ಟವಾದುವು. ವಿದೇಶಗಳಿಂದ ತರಿಸಿದ ಕಾಡು ಪ್ರಾಣಿಗಳನ್ನು ಪರಸ್ಪರ ಛೂ ಬಿಟ್ಟು ಅವುಗಳ ಕಾಳಗ ನೋಡಿ ಆನಂದಿಸುತ್ತಿದ್ದರು.

ಸ್ಕ್ಯಾಂಡಿನೇವಿಯ ಪ್ರದೇಶದ ವೈಕಿಂಗ್ ಸಮುದ್ರ ಪಟುಗಳು ದೋಣಿಗಳಲ್ಲಿ ಯಾನಮಾಡಿ ಬಂದು ಇಂಗ್ಲೆಂಡನ್ನು ಆಕ್ರಮಿಸಿದಾಗ ತಮ್ಮ ಹೋರಾಟದ ಕೊಡಲಿಗಳ ಜೊತೆ, ಸತ್ತ ಕುದುರೆಯ ಹಲ್ಲಿನಿಂದ ಮಾಡಿದ ಜೂಜಾಟದ ದಾಳಗಳನ್ನೂ ತಂದರು.



ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿಗೆ ಜೂಜಾಟದ ದಾಳ ತಂದ ವೈಕಿಂಗ ವೀರರು

ಮಧ್ಯ ಅಮೆರಿಕದ ಮೂಲನಿವಾಸಿಗಳಾದ ಮಾಯಾ ಜನರು ಶತಮಾನಗಳ ಹಿಂದೆ ಆಡುತ್ತಿದ್ದ ಟ್ಲಿಕ್‌ಟ್ಲಿ ಒಂದು ಬಗೆಯ ಚೆಂಡಾಟ. ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಒಂದೊಂದು ತಂಡದಲ್ಲಿ ಸಾವಿರ ಸಾವಿರ ಜನರೂ ಇರುತ್ತಿದ್ದರು. ದೇವಾಲಯದ ಸಮೀಪದಲ್ಲಿರುತ್ತಿತ್ತು ಆಟದ ಬಯಲು. 200 ಅಡಿ ಉದ್ದ, 30 ಅಡಿ ಅಗಲ. ಎರಡೂ ಕಡೆ ಗೋಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಮಧ್ಯ ಎತ್ತರದಲ್ಲಿ ಕಲ್ಲಿನ ಉಂಗುರಗಳು. ಮೊಣಕಾಲಿನಿಂದಲೋ [illegible] ಚೆಂಡನ್ನು [illegible] ಬೀಳುವಂತೆ [illegible] [illegible] ಆಟಗಾರರು ಉರುಳುತ್ತಿದ್ದರು. ಕೆಲವರು ಸತ್ತೇಹೋಗುತ್ತಿದ್ದರು. ಆಟ ಮುಗಿದಾಗ ಬಯಲು [illegible]

[illegible]

[illegible] ಆಟಗಳು, ಅಜ಼ಟೆಕರ ಮಲ್ಲಯುದ್ಧ, ಜಪಾನಿನ ಸಮುರಾಯಿ ಯೋಧರು ಆಡುತ್ತಿದ್ದ ಆಟಗಳು, ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನಲ್ಲಿ ಆರಂಭದಲ್ಲಿದ್ದ ಕೆಲ ಚೆಂಡಾಟಗಳು —ಈ ಎಲ್ಲ ಪ್ರಾಚೀನ ಆಟಗಳಿಗೆ ಧಾರ್ಮಿಕ ಮಹತ್ವವಿತ್ತು.

ಅಮೆರಿಕದ ಪ್ರಾಚೀನ ಬುಡಕಟ್ಟಿನ ಕಿರಿಯರ ಒಂದು ಆಟ ಸ್ವಾರಸ್ಯಕರವಾದದ್ದು. ಆಡುವ ಎರಡು ತಂಡಗಳಿಗೆ ಅನುಭವಿ ಯೋಧರು ನಾಯಕರಾಗಿರುತ್ತಿದ್ದರು. ಆಟ ಯುದ್ಧದ ಸ್ವರೂಪ ತಳೆದು ಅವಸಾನಗೊಳ್ಳುತ್ತಿತ್ತು. ಇವರೆ ಈ ಕಿರಿಯ 'ಯೋಧರು' ಬಳಸುತ್ತಿದ್ದುದು ಹುಲ್ಲಿನ ಈಟಿ, ಮೊಂಡು ಮರದ ಚಾಕು. ಹುಲ್ಲು ಬಾಣ ಯಾರಿಗಾದರೂ ತಗಲಿದರೆ ಆತ ಬೀಳಲೇಬೇಕು. ಎದುರಾಳಿ ಅವನತ್ತ ಧಾವಿಸಿ ತನ್ನ ಪಾದವನ್ನು ಆತನ ಮೇಲಿಡುತ್ತಾನೆ; ಮರದ ಚಾಕುವನ್ನು ತನ್ನ ಸೊಂಟದಿಂದ ಸೆಳೆದು ತೆಗೆದು, ಎದುರಾಳಿಯ ತಲೆಯಮೇಲಿನ ಹುಲ್ಲಿನ ಜುಟ್ಟನ್ನು ಕಿತ್ತು ಬಿಡುತ್ತಾನೆ. ಇದು ಬೆಳಗ್ಗೆ ಬರಿ ಹೊಟ್ಟೆಯಲ್ಲಿ ಸುಮಾರು ಒಂದು ಗಂಟೆ ಕಾಲ ಆಡುವ ಆಟ. ಈ ಅವಧಿಯಲ್ಲಿ ಆಟಗಾರರು ಸುಮಾರು ಐದಾರು ಮೈಲು ಓಡಿದಂತಾಗುತ್ತದೆ. ಭಾವೀ ಯೋಧ ಜೀವನಕ್ಕೆ ಎಷ್ಟು ಒಳ್ಳೆಯ ತಯಾರಿ!

ಗುಡ್ಡಗಾಡು [illegible] ಯುದ್ಧ ತರಬೇತಿ —ಆಫ್ರಿಕದಲ್ಲಿ

ಹುಡುಗ ಹೀಗೆ ಯುದ್ಧದ ಆಟದಲ್ಲಿ ನಿರತನಾಗುತ್ತಿದ್ದ. ಹುಡುಗಿ ಗೃಹಜೀವನದ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳನ್ನು ಕಲಿಯುತ್ತಿದ್ದಳು.

ಸಮರಕ್ರೀಡೆಯಲ್ಲಿ ಶಿಕ್ಷಣ

x x x x x x x x x

ವಿವಿಧ ಪ್ರಾಚೀನ ನಾಗರಿಕತೆಗಳ ಕ್ರೀಡಾಜೀವನದ ಸಮೀಕ್ಷೆಯಿಂದ ಸ್ಪಷ್ಟವಾಗುವ ಅಂಶಗಳು ಇವು:

—ಮಾನವ ತನ್ನ ಇರುವಿಕೆಗೂ ಹೊಟ್ಟೆ ಹೊರೆಯುವ ದುಡಿಮೆಗೂ ಸಾಮಾಜಿಕ ಜೀವನದ ಅಗತ್ಯಗಳಿಗೂ ಅನುಕೂಲವಾಗುವಂಥ ಕ್ರೀಡೆಗಳನ್ನು ರೂಪಿಸಿದ;

—ತನ್ನ ಪರಿಸರದ ಧಾರ್ಮಿಕ ಹಿನ್ನಲೆಯಲ್ಲಿ ಆ ಆಟಗಳನ್ನು ಆಡಿದ;

—ವಯಸ್ಕ ಜೀವನಕ್ಕೆ ಕಿರಿಯರನ್ನು ಅಣಿಗೊಳಿಸುವಂಥ ಆಟಗಳನ್ನು ಸೃಷ್ಟಿಸಿದ.

೨

ಪ್ರಾಚೀನ ಕಾಲಕ್ಕೂ ಆಧುನಿಕ ಕಾಲಕ್ಕೂ ನಡುವಣ ಸಾವಿರಾರು ವರ್ಷಗಳ ದೀರ್ಘ ಅವಧಿಯನ್ನು ಮಧ್ಯಕಾಲ ಎಂದು ಕರೆಯೋಣ. ಈ ಅವಧಿಯಲ್ಲಿ ಜಗತ್ತಿನ ಎಲ್ಲ ರಾಷ್ಟ್ರಗಳಲ್ಲೂ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಏಕಪ್ರಕಾರವಾಗಿ ಬೆಳವಣಿಗೆ ಹೊಂದಲಿಲ್ಲ. ಅಲ್ಲಲ್ಲಿನ ಧಾರ್ಮಿಕ ವಿಧಿ ನಿಷೇಧಗಳು, ಸಾಮಾಜಿಕ ರೀತಿ ರಿವಾಜುಗಳು, ರಾಜಕೀಯ ಸ್ಥಿತ್ಯಂತರಗಳು, ದುಡಿಮೆ ವಿರಾಮಗಳ ವಿಧಾನಗಳು —ಇವನ್ನೆಲ್ಲ ಅವಲಂಬಿಸಿ ಜನ ವಿವಿಧ ಆಟಗಳನ್ನು ಆಡಿದರು. ಕೆಲವು ಕೈ ಬಿಟ್ಟುಹೋದುವು; ಕೆಲವು ರೂಪಾಂತರ ಹೊಂದಿದುವು; ಕೆಲವು ಹೊಸದಾಗಿ ಹುಟ್ಟಿದುವು! ಎಲ್ಲಾ ಕಾಲಕ್ಕೂ ಅನ್ವಯವಾಗುವ ಓಟ, ಈಜು ಮತ್ತಿತರ ಆಟಗಳು ಎಲ್ಲ ಕಾಲಮಾನಗಳಲ್ಲೂ ಜನಜೀವನದಲ್ಲಿ ಭದ್ರ ಸ್ಥಾನ ಪಡೆದುವು.

ರೋಮನ್ ಸಾಮ್ರಾಜ್ಯದ ಪತನದ ಬಳಿಕ ಯೂರೋಪಿನಲ್ಲಿ ಕ್ರೈಸ್ತ ಧರ್ಮಾನುಯಾಯಿಗಳ ಪ್ರಾಬಲ್ಯ ಹೆಚ್ಚಿತು. ರೋಮನರ ಜೀವನ ವಿಧಾನ ದೂಷಣೆಗೆ ಒಳಗಾಯಿತು. ಕ್ರೀಡಾಂಗಣಗಳೂ ಬಯಲು ನಾಟ್ಯಮಂದಿರಗಳೂ ಸ್ನಾನಗೃಹಗಳೂ ಧ್ವಂಸವಾದುವು. ಮಲ್ಲಯುದ್ಧಪಟುಗಳಿಗೂ ರಂಗಮಂದಿರ ಮತ್ತಿತರ ಮನೋರಂಜನೆಯ ಕ್ಷೇತ್ರಗಳ ವ್ಯಕ್ತಿಗಳಿಗೂ [illegible]. [illegible] ರಂಗಮಂದಿರಕ್ಕೆ ಹೋದವರ ಮೇಲೆ ಬಹಿಷ್ಕಾರ ಹಾಕಲಾಯಿತು.



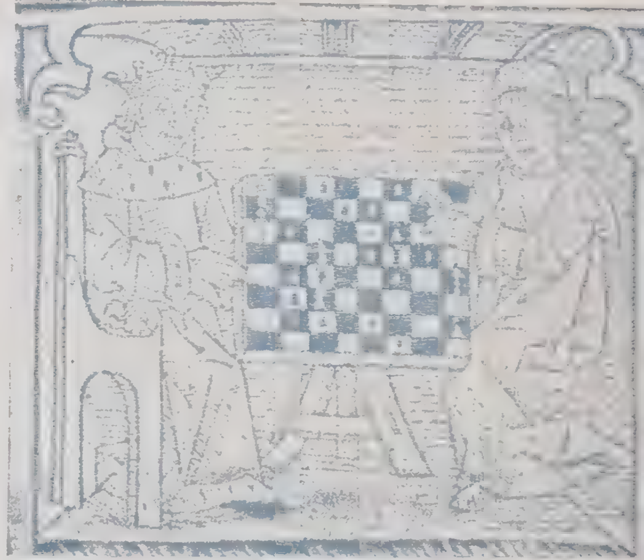
ಮಧ್ಯಕಾಲದ ಬೇಟೆ — ಚಿತ್ರಕಾರನ ದೃಷ್ಟಿಯಲ್ಲಿ

ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಪಾಪ ಎಂಬ ಭಾವನೆ ಆರಂಭದಲ್ಲಿದ್ದರೂ ಕ್ರಮೇಣ ಕೆಲ ಬಗೆಯ ಆಟಗಳು ಸ್ವೀಕಾರಾರ್ಹವೆನಿಸಿದುವು. ಪಾಪ, ಆಟಗಳಿಲ್ಲದೆ ಹೇಗೆ ತಾನೇ ಬದುಕಬಲ್ಲ ಮಾನವ ? ಬೇಟೆ ಶ್ರೀಮಂತ ವರ್ಗದ ಅತ್ಯಂತ ಉದಾತ್ತ ಕ್ರೀಡೆ ಎನಿಸಿತು.

9ನೆಯ ಶತಮಾನದ ಉತ್ತರಾರ್ಧದಲ್ಲಿ ಆಳಿದ ಫ್ರೆಂಚ್ ಚಕ್ರವರ್ತಿ ಷಾರ್ಲಮೇನನಿಗೆ ಬೇಟೆಯೆಂದರೆ ಪಂಚಪ್ರಾಣ. ಅವನ ಆಯುಸ್ಸಿನ ಹೆಚ್ಚಿನ ಭಾಗ ಯುದ್ಧಕ್ಷೇತ್ರದಲ್ಲೇ ಕಳೆಯಿತು. ಉಳಿದ ಭಾಗ ಬೇಟೆಗೆ ಮೀಸಲಾಯಿತು. ಕಾಡುಗಳ ನಡುವೆ ಕುದುರೆಸವಾರಿ ಮಾಡುತ್ತ ಆತ ವಿಶ್ರಾಂತಿ ಪಡೆಯುತ್ತಿದ್ದ. ಆ ವೇಳೆ ಬೇಟೆಗಾರರು ಮಾತ್ರವಲ್ಲ, ಮನೆಯ ಚಾಕರರು, ಪತ್ನಿ-ಪುತ್ರಿಯರು ಇವರೆಲ್ಲ ಅವನ ಜೊತೆಗಿರುತ್ತಿದ್ದರು. ರಾಜಸಭಾಸದರೂ ಅವನೊಂದಿಗಿದ್ದು ತಮ್ಮ ಬೇಟೆಯ ಕೌಶಲವನ್ನು ತೋರುತ್ತಿದ್ದರು. ಧರ್ಮಾಧಿಕಾರಿಗಳೂ ಬೇಟೆಗಳಲ್ಲಿ ಉತ್ಸಾಹದಿಂದ ಭಾಗವಹಿಸುತ್ತಿದ್ದರು.

ಗಿಡುಗದ ನೆರವಿನಿಂದ ಬೇಟೆ — ರಷ್ಯದಲ್ಲಿ

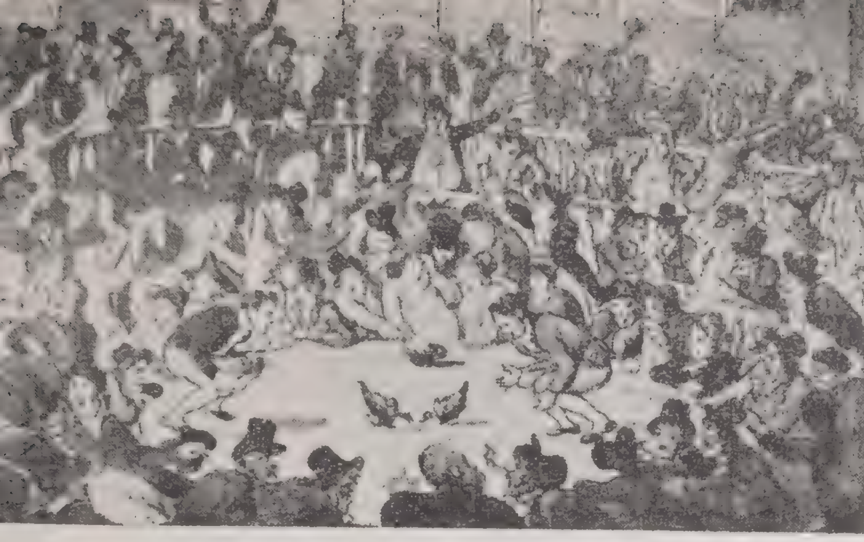




13ನೆಯ ಶತಮಾನದಲ್ಲಿ ಚದುರಂಗ

ಪ್ರಾಚೀನ ಚೀನದಲ್ಲಿ ಬಳಕೆಯಲ್ಲಿದ್ದ ಗಿಡುಗನ ನೆರವಿನಿಂದ ಬೇಟೆಯಾಡುವ ಪದ್ಧತಿಯನ್ನು ಫ್ರಾನ್ಸಿನಲ್ಲಿ ಆಚರಣೆಗೆ ತಂದರು. ಅಲ್ಲಿಂದ ಅದು 9ನೆಯ ಶತಮಾನದ ವೇಳೆಗೆ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿಗೂ ಹಬ್ಬಿತು. ಈ ಬೇಟೆಗಾಗಿ ಗಿಡುಗಗಳನ್ನು ಪೌರಸ್ತ್ಯ ದೇಶಗಳಿಂದಲೂ ನಾರ್ವೆಯಿಂದಲೂ ತರಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಿದ್ದರು. ಈ ಬಗೆಯ ಬೇಟೆ ಒಂದು ಉದಾತ್ತ ವಿಜ್ಞಾನ ಎಂಬ ಭಾವನೆ ಇತ್ತು. 1250ರಲ್ಲಿ ಫ್ರಾನ್ಸಿನಲ್ಲಿ ಗಿಡುಗ ಮಹಾಧಿಕಾರಿಯ ಹುದ್ದೆ ಸ್ಥಾಪಿತವಾಯಿತು. ರಾಜ್ಯದ ಶ್ರೇಷ್ಠ ಹುದ್ದೆಗಳಲ್ಲಿ ಒಂದು ಎಂದು ಅದನ್ನು ಪರಿಗಣಿಸುತ್ತಿದ್ದರು. ಕೈ ತುಂಬ ಸಂಬಳವಿರುತ್ತಿತ್ತು. ಅವನ ಕೆಳಗೆ ನೂರಕ್ಕೂ ಹೆಚ್ಚು ಸಹಾಯಕ ಗಿಡುಗಾಧಿಕಾರಿಗಳಿದ್ದರು.

ಮಧ್ಯಕಾಲದಲ್ಲಿ ಯೂರೋಪ್ ಮತ್ತಿತರ ಅನೇಕ ರಾಷ್ಟ್ರಗಳಲ್ಲಿದ್ದುದು ಊಳಿಗಮಾನ್ಯ ಪದ್ಧತಿ. ಸಿರಿವಂತಿಕೆಯ ವೈಭವ ಕೆಲವರಿಗೆ. ದುಡಿಮೆ ರೈತಸಮುದಾಯಕ್ಕೆ. ಆಡುವವರ ಮಕ್ಕಳು ಆಡಬೇಕು. ಬೇಡುವವರ ಮಕ್ಕಳು ಬೇಡಬೇಕು—ಎಂಬ ನಾಣ್ನುಡಿಯಿಂದ ಆಗಿನ ಸ್ಥಿತಿಯನ್ನು ಬಣ್ಣಿಸಬಹುದು. ಶ್ರೀಮಂತರು ತಮ್ಮ ದುರ್ಗಗಳಲ್ಲಿ ಒಂದು ಬಗೆಯ ಚದುರಂಗವನ್ನು, ಚೆಕರ್ಸ್, ಬ್ಯಾಕ್‌ಗ್ಯಾಮನ್ ಮತ್ತು ಪಗಡೆ ಆಟಗಳನ್ನು ಆಡುತ್ತಿದ್ದರು. ಅದೃಷ್ಟ ಪರೀಕ್ಷೆಯ ಆಟಗಳು ಎಲ್ಲರಿಗೂ ಇಷ್ಟವಾದುವು. ರಾಜಾಜ್ಞೆಯೇನೋ ದಾಳ ತಯಾರಿಯನ್ನು ಅಕ್ರಮವೆಂದು ಸಾರಿತ್ತು. ಫ್ರಾನ್ಸಿನಲ್ಲಿ ಲೂಯಿ ಒಂಬತ್ತನೆಯ ದೊರೆ ಚದುರಂಗದ ಆಟವೂ ನಿಷಿದ್ಧ ಎಂದು ಘೋಷಿಸಿದ್ದ.



ಕೋಳಿ ಅಂಕ [illegible]



ಕರಡಿ [illegible] ಬೇಟೆ –14ನೆಯ [illegible]

ಹಳ್ಳಿಗಳಲ್ಲಿ ಜನಸಾಮಾನ್ಯರು ಭಾರ ಎಸೆಯುವುದು, ಕೋಳಿ ಕಾಳಗ, ಗೂಳಿ ಕೆಣಕುವುದು ಮತ್ತಿತರ ಆಟಗಳನ್ನು ಆಡುತ್ತಿದ್ದರು. ಒಂದು ಗ್ರಾಮದವರು ಇನ್ನೊಂದು ಗ್ರಾಮದವರೊಡನೆ ಚೆಂಡಾಟಗಳಲ್ಲೂ ಮಲ್ಲಯುದ್ಧಗಳಲ್ಲೂ ನಿರತರಾಗುತ್ತಿದ್ದರು. ಅವರು ಬೇಟೆಯನ್ನೂ ಆಡುತ್ತಿದ್ದರು. ಆಹಾರ ಸಂಪಾದನೆಯೂ ಈ ಬೇಟೆಯ ಉದ್ದೇಶವಾಗಿರುತ್ತಿತ್ತು. ಬಟ್ಟೆಯಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬನನ್ನೆತ್ತಿ ಮೇಲಕ್ಕೆ ಹಾರಿಸುವುದು ಆಗಿನ ಜನಸಮುದಾಯದ ಒಂದು ಆಟವಾಗಿತ್ತು.

ಅಂತೂ ಇಂಥ ಆಟಗಳು ಶ್ರೀಮಂತರವು, ಇಂಥ ಆಟಗಳು ಬಡವರವು ಎಂಬುದು ಖಚಿತವಾಗಿತ್ತು.



[illegible] ಚೆಂಡಾಟದ [illegible]

ಆ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ಅಶ್ವಸವಾರರಾದ ವೀರರು 'ಟೂರ್ನಮೆಂಟು'ಗಳನ್ನು ಏರ್ಪಡಿಸುತ್ತಿದ್ದರು. 'ಜೌಸ್ಟ್'ಆಟ ಎಂದೂ ಇದನ್ನು ಕರೆಯುತ್ತಿದ್ದರು. ಮೂಲತಃ ಎದುರಾಳಿಯನ್ನು ಕುದುರೆಯಿಂದ ಬೀಳಿಸುವುದಷ್ಟೇ ಇದರ ಗುರಿ. ಆದರೆ ಎಷ್ಟೋ ವೇಳೆ ಈ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳು ಸಾವು ನೋವುಗಳಲ್ಲಿ ಮುಕ್ತಾಯವಾಗುತ್ತಿದ್ದುವು. ಈ ಟೂರ್ನಮೆಂಟುಗಳ ಮರೆಯಲ್ಲಿ ಸಶಸ್ತ್ರ ಬಂಡಾಯ ನಡೆಯಬಹುದೆಂಬ ಭಯ ಪ್ರಭುತ್ವಕ್ಕಿತ್ತು. ನಿಷೇಧಿಸುವುದು, ತೆರಿಗೆ ವಿಧಿಸುವುದು ಮತ್ತಿತರ ಕ್ರಮಗಳ ಮೂಲಕ ಆ ಅಪಾಯವನ್ನು ನಿವಾರಿಸಲು ಪ್ರಭುತ್ವಗಳು ಯತ್ನಿಸಿದುವು. 13ನೆಯ ಶತಮಾನದಲ್ಲಿ ಸೈನಿಕ ಶಿಕ್ಷಣದ ರೂಪದಲ್ಲಿದ್ದ ಈ ಆಟಗಳು 15ನೆಯ ಶತಮಾನದಲ್ಲಿ ಇವು ಶ್ರೀಮಂತವರ್ಗದ ಮನಸ್ಸನ್ನು ರಂಜಿಸುವ ಕ್ರೀಡೆಗಳಾದುವು.

ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್ ಮತ್ತು ಸ್ಕಾಟ್ಲೆಂಡ್‌ಗಳಲ್ಲಿ 6ರಿಂದ 60 ವರ್ಷವರೆಗಿನ ಗಂಡಸರೆಲ್ಲ ಬಿಲ್ಲುವಿದ್ಯೆ ಕಲಿಯುವುದು ಕಡ್ಡಾಯವಾಗಿತ್ತು. ಭಾನುವಾರಗಳಲ್ಲೂ ರಜಾದಿನಗಳಲ್ಲೂ ಬಿಲ್ಲುಬಾಣಗಳ ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡುತ್ತಿದ್ದರು. ರಾಷ್ಟ್ರರಕ್ಷಣೆಯಲ್ಲಿ ಬಿಲ್ಲುಗಾರಿಕೆಗೆ ಮಹತ್ವದ ಸ್ಥಾನವಿತ್ತು. ಸೈನಿಕ ಶಿಕ್ಷಣಕ್ಕೆ ಅನುಕೂಲವಾಗುತ್ತದೆಂಬ ಕಾರಣದಿಂದ ನೆಗೆತ, ಓಟ, ಕುಸ್ತಿ, ಈಜುಗಳಿಗೆ ಉತ್ತೇಜನ ದೊರೆಯಿತು. ಚೆಂಡಾಟ ಮತ್ತಿತರ 'ನಿಷ್ಪ್ರಯೋಜಕ ವ್ಯರ್ಥ ಆಟಗಳನ್ನು' ಆಡಬಾರದೆಂದು ರಾಜಾಜ್ಞೆ ಇದ್ದಿತು.



ರಜಾದಿನಗಳಲ್ಲಿ ಯುವಕರು ರಸ್ತೆಗಳಲ್ಲೂ ಇಗರ್ಜಿ ಅಂಗಳಗಳಲ್ಲೂ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ಆಡುತ್ತಿದ್ದರು. ಪ್ರೇಕ್ಷಕರ ಗುಂಪು ಬೇರೆ. ಗದ್ದಲವಾಗುತ್ತಿತ್ತು. "ದೊಡ್ಡ ಕಾಲ್ಚೆಂಡುಗಳನ್ನು ಸಾರ್ವಜನಿಕ ಸ್ಥಳಗಳಲ್ಲಿ ಉರುಳಿಸುವುದರಿಂದ ಭಾರೀ ಕಷ್ಟ ಉಂಟಾಗುತ್ತದೆ" ಎಂದು ಲಂಡನಿನ ಮೇಯರ್ 1314ರಲ್ಲಿ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ಆಟವನ್ನು ನಿಷೇಧಿಸಿದರು.



ತ್ಯೂಡರ್ ರಾಜಮನೆತನಗಳಲ್ಲಿ ಥೇಮ್ಸ್ ನದಿಯಲ್ಲಿ ಯುವಕರು ಹುಟ್ಟುಗಳಿಲ್ಲದ ದೋಣಿಗಳಲ್ಲಿ ಕುಳಿತು, ನಡುನೀರಿನಲ್ಲಿ ಕಂಬಗಳಿಗೆ ರೋಗು ಹಾಕಿದ ಥಾಲುಗಳಿಗೆ ಅಪ್ಪಳಿಸುತ್ತಿದ್ದರು. ಹಾಗೆ ಅಪ್ಪಳಿಸಿದಾಗ ಹಲವರು ನದಿಗೆ ಬೀಳುತ್ತಿದ್ದರು. ನದಿಯ ದಡಗಳಲ್ಲಿ ನೆರೆಯುತ್ತಿದ್ದ ಜನಸ್ತೋಮ ನೀರಿಗೆ ಬಿದ್ದವರ ಪೇಚಾಟ ಕಂಡು ನಗುತ್ತಿತ್ತು.



ಮಧ್ಯಕಾಲದ ಸ್ಕಿಟ್ಲ್ಸ್ ಆಟ

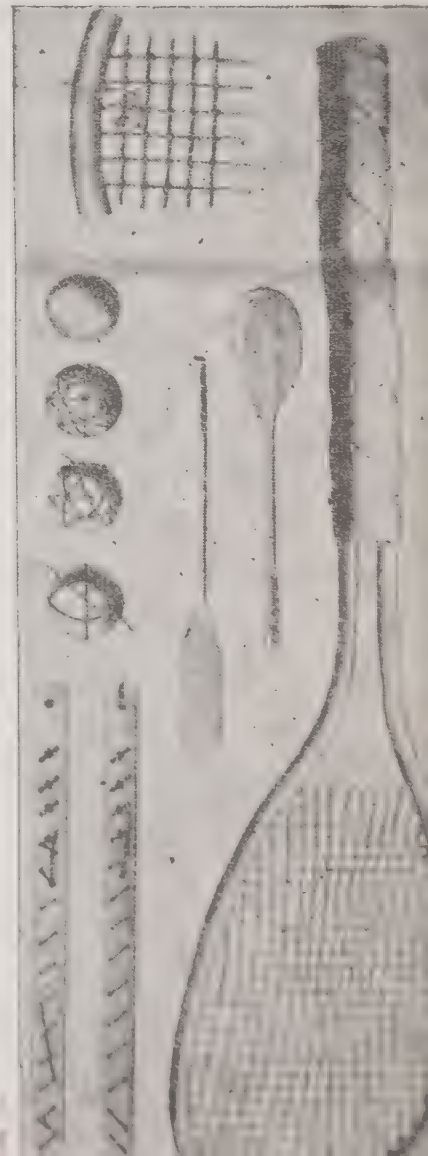
14ನೆಯ ಶತಮಾನದಲ್ಲಿ ಫ್ರಾನ್ಸಿನಲ್ಲಿ ಐದನೆಯ ಚಾರ್ಲ್ಸ್ ದೊರೆ ಅದೃಷ್ಟಪರೀಕ್ಷೆಯ ಆಟಗಳನ್ನು ನಿಷೇಧಿಸಿದ: ಬಿಲ್ಲುಗಾರರ ತಂಡಗಳ ರಚನೆಗೆ ಪ್ರೋತ್ಸಾಹ ನೀಡಿದ. ಹೊಸ ಆಟಗಳು ರೂಪಿಸಲ್ಪಟ್ಟುವು. ಆ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ರೂಢಿಯಲ್ಲಿದ್ದ 220 ಆಟಗಳ ಒಂದು ಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ಮಾಡಲಾಯಿತು. ಟೆನಿಸ್, ಬಿಲಿಯರ್ಡ್ಸ್, ಸ್ಕಿಟ್ಲ್ಸ್, ಷಟಲ್‌ಕಾಕ್, ಒಂದು ಬಗೆಯ ಸಾಮುದಾಯಿಕ ಚೆಂಡಾಟವಾದ ಲ ಸೌಲ್— ಈ ಎಲ್ಲ ಆಟಗಳು ಆ ಪಟ್ಟಿಯಲ್ಲಿದ್ದುವು. ದ್ವಂದ್ವಯುದ್ಧ, ಕತ್ತಿವರಸೆಗಳು ಪ್ರಖ್ಯಾತವಾಗಿದ್ದುವು.



ಖಡ್ಗ ವರಸೆ

ಹಳ್ಳಿಯ ಜಾತ್ರೆ ಕೂಟಗಳಲ್ಲಿ ಏರ್ಪಡಿಸುತ್ತಿದ್ದ ಒಂದು ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಇಬ್ಬರು ಸ್ಪರ್ಧಿಗಳು ಕಣ್ಣಿಗೆ ಬಟ್ಟೆ ಕಟ್ಟಿಕೊಂಡು ಕೊಬ್ಬಿದ ಒಂದು ಜಾತಿ ಕೋಳಿಯನ್ನೋ ಹಂದಿಯನ್ನೋ ಕೋಲಿನಿಂದ ಹೊಡೆಯಲು ಯತ್ನಿಸುತ್ತಿದ್ದರು. ಅಥವಾ ಎಣ್ಣೆ ಸವರಿದ ಹಂದಿಯನ್ನು ಹಿಡಿಯಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುತ್ತಿದ್ದರು. ಈ ವಿಧಾನದ ಗಭೀರ ಆಟಗಳ ಅಂಕವಾಗಿರುತ್ತಿತ್ತು ಈ ಸ್ಪರ್ಧೆ.

ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನಲ್ಲಿ ಮುದ್ರಣಯಂತ್ರವನ್ನು ಕಂಡುಹಿಡಿದ ಕ್ಯಾಕ್ಸ್‌ಟನ್ ಅಚ್ಚುಹಾಕಿದ ಎರಡನೆಯ ಪುಸ್ತಕ ಚದುರಂಗದಾಟವನ್ನು ಕುರಿತದ್ದು.





(ಮೊದಲನೆಯ ಪುಸ್ತಕ ಬೈಬ್‌ಲ್). 13ನೆಯ ಶತಮಾನದಲ್ಲಿ ಫ್ರೆಂಚ್ ಪಾದ್ರಿಯೊಬ್ಬನು ಬರೆದ ಪುಸ್ತಕದ ಅನುವಾದ ಅದು. ಚದುರಂಗ ಆಟದಿಂದ ಕಲಿಯಬಹುದಾದ ರಾಜಕೀಯ ಮತ್ತು ನೈತಿಕ ಪಾಠಗಳು ಯಾವುವೆಂಬುದನ್ನು ಆತ ಅದರಲ್ಲಿ ವಿವರಿಸಿದ್ದ. ಜನಪ್ರಿಯತೆಯಲ್ಲಿ ಬೈಬ್‌ಲ್‌ಗೆ ಪ್ರತಿಸ್ಪರ್ಧಿಯಾಯಿತು ಚದುರಂಗದ ಪುಸ್ತಕ.



ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನಲ್ಲಿ ಅರಸೊತ್ತಿಗೆಗೂ ಧರ್ಮಪೀಠಕ್ಕೂ ನಡೆಯುತ್ತಿದ್ದ ಜಗಳ ಕ್ರೀಡಾರಂಗವನ್ನೂ ವ್ಯಾಪಿಸಿತು. 1618ರಲ್ಲಿ 'ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಪುಸ್ತಕ'ವನ್ನು ಪ್ರಭುತ್ವ ಪ್ರಕಟಿಸಿತು. ಇಗರ್ಜಿಯಲ್ಲಿ ಪ್ರಾರ್ಥನೆಯಾದ ಬಳಿಕ, ಕಾನೂನುಬದ್ಧವೂ ನಿರುಪದ್ರವಿಯೂ ಆದ ಮನೋಲ್ಲಾಸದ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ನಿರತರಾಗಲು ಜನರಿಗೆ ಅನುಮತಿ ನೀಡಬೇಕು —ಎಂದು ಸಂಬಂಧಪಟ್ಟವರಿಗೆಲ್ಲ ಆ ರಾಜಾಜ್ಞೆ ಸೂಚನೆ ನೀಡಿತು. ಸುಮಾರು 800 ಜನ ಧರ್ಮಾಧಿಕಾರಿಗಳು ಆ ಪುಸ್ತಕವನ್ನು ಓದಿ ಹೇಳಲು ನಿರಾಕರಿಸಿದರು. ಅವರನ್ನು ನಿವೃತ್ತಿಗೊಳಿಸಲಾಯಿತು. ಪಾರ್ಲಿಮೆಂಟಿನಲ್ಲಿ ಧರ್ಮಪೀಠದ ಪಕ್ಷಪಾತಿಗಳಿಗೆ ಬಹುಮತ ದೊರೆತು ಆ ಪುಸ್ತಕವನ್ನು ಸುಡಲು ನಿರ್ಧರಿಸಲಾಯಿತು. x x x x x x

ಐವತ್ತಾರು –ಅಥವಾ ಅದಕ್ಕಿಂತಲೂ ಹೆಚ್ಚು– ರಾಜ್ಯಗಳಿದ್ದ ಭಾರತದಲ್ಲಿ ಶತಮಾನಗಳ ಉದ್ದಕ್ಕೂ ನಡೆದಿರುವುದು ಕಲಹ ನೆಮ್ಮದಿಗಳ ಕಣ್ಣುಮುಚ್ಚಾಲೆ. ಸಾಲದುದಕ್ಕೆ ಒಂದರ ಮೇಲೊಂದಾಗಿ ಪರಕೀಯ ಆಕ್ರಮಣಗಳು. ಸುಭದ್ರ ಆಡಳಿತವಿದ್ದಷ್ಟು ಕಾಲ ಸುಭಿಕ್ಷ. ಯಾವನೋ ಒಳ್ಳೆಯ ಅರಸನ ಆಳ್ವಿಕೆಯಲ್ಲಿ ಸಾಹಿತ್ಯ–ಕಲೆಗಳ ವಿಕಾಸ. ಒಂದಿಷ್ಟು ಕ್ರೀಡೆ, ಒಂದಿಷ್ಟು ವಿನೋದ.

ಪರಿಸ್ಥಿತಿ ಹೀಗಿದ್ದರೂ ಕೆಲವು ಆಟಗಳು ಇಡಿಯ ದೇಶವನ್ನು ಒಂದಾಗಿ ಬಿಗಿದುವು. ಉದಾಹರಣೆಗೆ ಚದುರಂಗ. ಜನಸಾಮಾನ್ಯರೂ ಆಡುವ ಅರಸೊತ್ತಿಗೆಯ ಆಟ ಇದು. ಇದರ ಆಹ್ವಾನ ಅತ್ಯಂತ ಶ್ರೇಷ್ಠ ಬುದ್ಧಿಮತ್ತೆಗೆ.

ಆರನೆಯ ಶತಮಾನದಲ್ಲಿ ಈ ಆಟ ಪರ್ಶಿಯಕ್ಕೆ ಹಬ್ಬಿತು. ಪಾರಸೀ ಭಾಷೆಯಲ್ಲಿ ಚದುರಂಗದ ಉಚ್ಚಾರ ಶತ್‌ರಂಜ್ ಆಯಿತು. ಪರ್ಶಿಯವನ್ನು ಅರಬರು ಗೆದ್ದಾಗ ಅರಬ ಜಗತ್ತಿಗೆ ಸಾಗಿತು ಶತ್‌ರಂಜ್. ಮುಂದೆ ಐರೋಪ್ಯ ಲೋಕಕ್ಕೆ ಚದುರಂಗ ಪಯಣ. ಹೀಗೆ ವಿವಿಧ ಸಂಸ್ಕೃತಿಗಳ ಕೊಡುಗೆಯಿಂದ ಆ ಆಟ ವೈ ತುಂಬಿಕೊಂಡಿತು.

ಮೊಗಲರ ಆಳ್ವಿಕೆಯಲ್ಲಿ ಹೊಸತೊಂದು ಆಟದ ಆಗಮನವಾಯಿತು ಭಾರತಕ್ಕೆ. ಪೋಲೋ ಮೂಲತಃ ಇದು ಮಧ್ಯ ಏಷ್ಯದ್ದು. ಭಾರತದಲ್ಲಿ ಈ ಆಟವನ್ನು ಚೌಗನ್ ಎಂದು ಕರೆದರು. ಚಕ್ರವರ್ತಿ ಅಕ್ಬರ್ ಇದನ್ನು ಆಡಿದ್ದು ಕುದುರೆಯ ಮೇಲೆ ಕುಳಿತುಕೊಂಡು. ಆತ ಆಡುತ್ತಿದ್ದುದು ಅಂತಃಪುರದ ಸ್ತ್ರೀಯರೊಂದಿಗೆ. ಅದಕ್ಕಾಗಿ ಆ ಸ್ತ್ರೀಯರು ಕುದುರೆ ಸವಾರಿ ಕಲಿಯಬೇಕಾಯಿತು.

17ನೆಯ ಶತಮಾನದ ಉತ್ತರಾರ್ಧದಲ್ಲಿ ಭಾರತದಲ್ಲಿ ಪೋಲೋ : ಮೊಗಲ್ ವರ್ಣಚಿತ್ರದ ಆಧಾರ





18ನೆಯ ಶತಮಾನದ ಪೂರ್ವಾರ್ಧದಲ್ಲಿ ಪೋಲೋ : ಮೊಗಲ್ ವರ್ಣಚಿತ್ರದ ಆಧಾರ

ಬೇಟೆಯಲ್ಲಿ ನೆರವಾಗುವುದಕ್ಕಾಗಿ ತರಬೇತಿ ನೀಡಿದ ಗಿಡುಗಗಳೂ ಚಿರತೆಗಳೂ ಸಮ್ರಾಟ ಜಹಾಂಗೀರನಲ್ಲಿದ್ದುವು. ಮದ್ದಾನೆಗಳನ್ನು ನಿಯಂತ್ರಿಸುವುದಕ್ಕೋಸ್ಕರ ಇವನ್ನು ಆತ ಬಳಸುತ್ತಿದ್ದ.

ಕುಸ್ತಿ, ಮುಷ್ಟಿಯುದ್ಧ, ಕವಡೆಯಾಟ —ಇವು ಮೊಗಲರ ಸಾಮ್ರಾಜ್ಯದಲ್ಲಿ ಪ್ರಚಲಿತವಿದ್ದ ಇತರ ಆಟಗಳು.

ಧೈರ್ಯ ಸ್ಥೈರ್ಯಗಳಿಗೆ ಹೆಸರಾದವರು ರಜಪೂತರು. ಕುದುರೆಸವಾರಿ, ಬೇಟೆ, ಕುದುರೆಯ ಮೇಲಿಂದ ಓಕುಳಿ ಎರಚಾಟ —ಇವು ರಜಪೂತ ಯೋಧರ ಕ್ರೀಡೆಗಳು.

ರಜಪೂತರ ಬಳಿಕ ಯವನರ ಆಕ್ರಮಣಕ್ಕಿದಿರು ಸೆಟೆದುನಿಂತವರು ಮರಾಠರು. ಅವರ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ದೇಹದಾರ್ಢ್ಯ ಹೆಚ್ಚಿಸುವ ಹಾಗೂ ಆತ್ಮರಕ್ಷಣೆಯ ಅಂಗಸಾಧನೆಗಳು ಸರ್ವವ್ಯಾಪಿಯಾದುವು. ಹನುಮಂತ ಎಲ್ಲ ಮಲ್ಲರ —-ಕ್ರೀಡಾಪಟುಗಳ— ಆರಾಧ್ಯ ದೈವವಾದ. ಸಮರ್ಥ ರಾಮದಾಸರ ನೇತೃತ್ವದಲ್ಲಿ ಮಹಾರಾಷ್ಟ್ರದಾದ್ಯಂತ ಸಹಸ್ರಾರು ಗರಡಿಮನೆಗಳು ರೂಪುಗೊಂಡುವು. (ಗರುಡ ಎಂದರೆ ಅಂಗರಕ್ಷಕ. ಅಂಗರಕ್ಷಕ ಮಲ್ಲವಿದ್ಯೆಯಲ್ಲಿ ಪಾರಂಗತನಿರಲೇಬೇಕು. ಆ ವಿದ್ಯೆಯನ್ನು ಕಲಿಯುವ ಸ್ಥಳ ಗರಡಿ.) ಗದೆವರಸೆ, ಬೊತಾಟಿ ಕಾಳಗ ಆಗಿನ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ಸಮರಸಿದ್ಧತೆಯ ಕ್ರೀಡೆಗಳಾದುವು.

ಮಧ್ಯಕಾಲದಲ್ಲಿ ದಕ್ಷಿಣ ಭಾರತದಲ್ಲಿ ಪ್ರಖ್ಯಾತ ಅರಸೊತ್ತಿಗೆಗಳು ಬೆಳಗಿ ಮರೆಯಾದುವು. ಕಲೆಯ ವಿಕಾಸಕ್ಕೆ ಅವಕಾಶ ದೊರೆತ ಕೆಲವು ಆಳ್ವಿಕೆಗಳಲ್ಲಿ ಸಹಜವಾಗಿಯೇ ಕ್ರೀಡಾಚಟುವಟಿಕೆಗಳಿದ್ದುವು.

12ನೆಯ ಶತಮಾನದ ಆರಂಭದಲ್ಲಿ ಹೊಯ್ಸಳ ರಾಜ ಒಂದನೆಯ ಬಲ್ಲಾಳನ ಆಸ್ಥಾನದಲ್ಲಿದ್ದ ನಾಗಚಂದ್ರ ಮತ್ತು ಕವಯಿತ್ರಿ ಕಂತಿಯರ ನಡುವಣ ಒಂದು ಸಂವಾದದ ಸೊಬಗು ಇದು :

"ಸತ್ತವಳೆದ್ದು ತವರೂರಿಗೆ ಪೋಗುತಿರ್ದಳ್"

—ಎನ್ನುತ್ತಾನೆ ನಾಗಚಂದ್ರ. ಸತ್ತವಳು ಎದ್ದು ತವರೂರಿಗೆ ಹೋಗುವುದು ಹೇಗೆ ? ಕಂತಿ ಉತ್ತರ ನೀಡಬೇಕು.

ಅವಳೆನ್ನುತ್ತಾಳೆ :

"ಅತ್ತೆಯ ಕಾಟವು ಅಧಿಕ
ಮತ್ತಾ ಸವತಿಯರ ಕಾಟ ನಾದಿನಿ ಬೈಗಳ್
ಪೆತ್ತ ಮಕ್ಕಳಳಲು ಸತಿ ಬೇ–
ಸತ್ತವಳೆದ್ದು ತವರೂರಿಗೆ ಪೋಗುತಿರ್ದಳ್"

ಇದಲ್ಲವೆ ವಿನೋದದ, ಮನೋಲ್ಲಾಸದ, ಮೋಹಕ ವೈಖರಿ !

12ನೆಯ ಶತಮಾನದ ಪಶ್ಚಿಮ ಚಾಳುಕ್ಯರ ಕಲ್ಯಾಣಿಯ ಅರಸು ಸೋಮೇಶ್ವರನ ' ಮನೋಲ್ಲಾಸ ' ಕೃತಿಯಲ್ಲಿ ಮಲ್ಲವಿನೋದದ ಬಣ್ಣನೆ ಇದೆ.

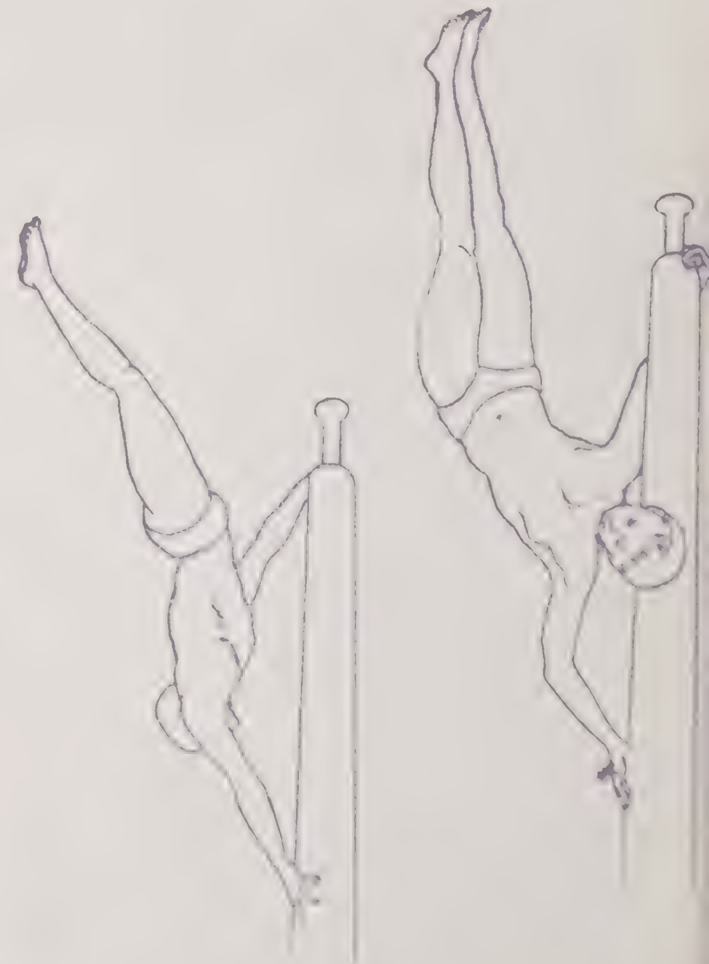
ವಿಜಯನಗರ ಸಾಮ್ರಾಜ್ಯದಲ್ಲಂತೂ ಕ್ರೀಡಾ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳು ಮೇಲ್ಮಟ್ಟದಲ್ಲಿದ್ದುವು. ಪೋರ್ಚುಗೀಸ್ ಪ್ರವಾಸಿ ನೂನಿಜ್ ಬರೆದಿರುವಂತೆ—

ವಿಜಯನಗರದ ಪಾಳೆಯಗಾರರಿಬ್ಬರಲ್ಲಿ ಮನಸ್ತಾಪವಾದರೆ ಅರಸನ ಸಮ್ಮುಖದಲ್ಲಿ ತಮ್ಮಲ್ಲೊಬ್ಬರು ಹತರಾಗುವವರೆಗೆ ಪರಸ್ಪರ ಕಾದುತ್ತಿದ್ದರು.

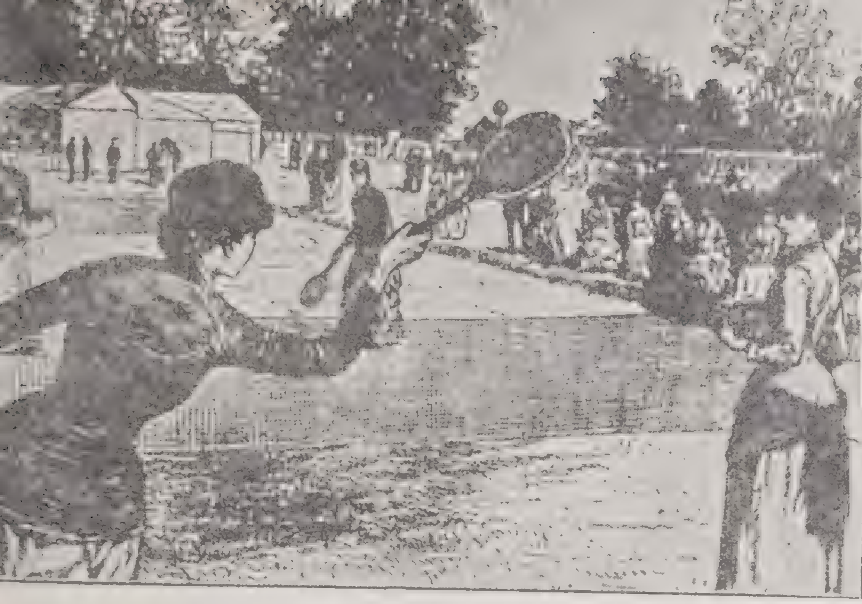
ವಿಜಯನಗರದ ಅರಸರು ಸ್ವತಃ ಮಲ್ಲಯುದ್ಧ ಪ್ರವೀಣರಾಗಿದ್ದರು. ನವರಾತ್ರಿ ಉತ್ಸವ, ಮಹಾನವಮಿ ದಿಬ್ಬದ ಮೇಲೆ ಕುಳಿತ ಅರಸನೆದುರು ನಡೆಯುತ್ತಿದ್ದ ಕ್ರೀಡಾವಿನೋದಗಳು, ನೋಡಲು ಎರಡು ಕಣ್ಣು ಸಾಲದು ಎನ್ನುವಂತಿದ್ದುವು.

× × ×   × × ×   × × ×

[illegible] ನೆರಳು ಮನೆಯೊಳಗೂ ಬೀಳುವುದು ಸಹಜ. ಇಲ್ಲಿ [illegible] ಇವಲ್ಲದೆ, ವಿಶಿಷ್ಟ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಸಂಗ್ರಹಿಸುವ, [illegible] ಹಾಕುವ, ಕೈತೋಟ ಮಾಡುವ, [illegible]



ಮಲ್ಲಕಂಬದ ಮೇಲೆ ಅಭ್ಯಾಸ



ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನಲ್ಲಿ ಲಾನ್ ಟೆನಿಸ್ ಟೂರ್ನಮೆಂಟ್

ದಾಂಡು–ಚೆಂಡು ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನಲ್ಲಿ –14ನೆಯ ಶತಮಾನದಲ್ಲಿ

ಹೂ ಜೋಡಣೆ ಒಂದು ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಹವ್ಯಾಸವಾಗಿ ಕಲೆಯಾಗಿ ಪ್ರಗತಿ ಹೊಂದಿದ್ದು ಜಪಾನಿನಲ್ಲಿ. ಸುಮಾರು 5–6ನೆಯ ಶತಮಾನದಲ್ಲಿ ಬೌದ್ಧಮತ ಆ ದೇಶದಲ್ಲಿ ಬೇರೂರಿತು. ಬುದ್ಧನ ಪವಿತ್ರ ಪ್ರತಿಮೆಯ ಮುಂದೆ ಪುಷ್ಪಗಳನ್ನು ಅರ್ಪಿಸುವುದು ಆರಂಭವಾಯಿತು. ಸುಮಾರು 15ನೆಯ ಶತಮಾನದಲ್ಲಿ ಹೂ ಜೋಡಣೆ. ಜಪಾನಿನಲ್ಲಿ ನಿಶ್ಚಿತ ರೂಪ ತಳೆಯಿತು. ಪುಷ್ಪಸೌಂದರ್ಯಕ್ಕೆ ನೀಡಲಾದ ಈ ಮನ್ನಣೆಗೆ ಜಪಾನೀಯರ ನಿಸರ್ಗಪ್ರೇಮವೇ ಕಾರಣ. ಸಾಮುದಾಯಿಕ ಮನೋಲ್ಲಾಸದ ಹವ್ಯಾಸವಾಯಿತು ಈ ಹೂ ಜೋಡಣೆ.



ಎಲ್ಲ ಐರೋಪ್ಯ ರಾಷ್ಟ್ರಗಳಲ್ಲೂ ನವೋದಯದ ಗಾಳಿ ಬೀಸಿತು. ಹಳೆಯ ದುರ್ಗಗಳ ಜಾಲಂದ್ರಗಳೂ ಕಿಟಕಿಗಳೂ ತೆರೆದು ಕೊಂಡುವು. ಮೂಲೆಯಿಂದ ಮೂಲೆಗೆ ಬೆಳಕು ಚಲಿಸಿತು. ಮನಸ್ಸಿನ ಗವಿಗಳಲ್ಲಿ ದಟ್ಟವಾಗಿದ್ದ ಹತ್ತು ಶತಮಾನಗಳಿಗೂ ಹೆಚ್ಚು ಕಾಲದ ಜೇಡರಬಲೆಗಳು ತೊಡೆದುಹೋದುವು. ಶಿಕ್ಷಣಕ್ಕೆ –ಬೌದ್ಧಿಕ ವಿಕಾಸಕ್ಕೆ– ಗೌರವದ ಸ್ಥಾನ ಪ್ರಾಪ್ತವಾಯಿತು.

ಬದಲಾದ ಬದುಕು ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಮೇಲೆ ಪರಿಣಾಮ ಬೀರಿತು. ಬೇಟೆಯ ಮಹತ್ವವೇನೋ ಕಡಮೆಯಾಗಲಿಲ್ಲ, ನಿಜ. (ಎಲಿಜಬೆತ್ ರಾಣಿ ತಾನು ಹಣ್ಣುಮುದುಕಿಯಾಗುವವರೆಗೂ ಬೇಟೆಯಾಡುವುದನ್ನು ನಿಲ್ಲಿಸಲಿಲ್ಲ.) ಆದರೆ ಬಿಲ್ಲು ಬಾಣಗಳಿಗೆ ಒದಗಿದ ದುರ್ಗತಿಯ ಮುಂದೆ ವೈಯಕ್ತಿಕ ಅಪೇಕ್ಷೆ ಉಪೇಕ್ಷೆಗಳ ಆಟ ಏನು ನಡೆದೀತು ? ಬಿಲ್ಲುಬಾಣಗಳು ಯುದ್ಧದಲ್ಲಿ ಬಳಸುವ ಅಸ್ತ್ರಗಳಲ್ಲ ಎಂದು 1595ರಲ್ಲಿ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನಲ್ಲಿ ಸಾರಲಾಯಿತು. ಹಾಗೆ ಸಾರಿದ್ದೇ ತಡ, ಲಂಡನಿನ ಧನುರ್ವಿದ್ಯೆಯ ಬಯಲುಗಳನ್ನು ಜನ ಅಕ್ರಮವಾಗಿ ಸ್ವಾಧೀನಪಡಿಸಿಕೊಳ್ಳತೊಡಗಿದರು. ಅದನ್ನು ತಡೆಯಲು ಪ್ರಭುತ್ವ ಕೈಗೊಂಡ ಪ್ರಯತ್ನಗಳು ಯಶಸ್ವಿಯಾಗಲಿಲ್ಲ.



ಕಟ್ಟು ಹರಿದ ಚೇತನ ಆಟ ಓಟಗಳಲ್ಲಿ ಸಂತೋಷಪಡುವುದನ್ನು ತಡೆಯುವುದು ಯಾರಿಂದಲೂ ಆಗಲಿಲ್ಲ. ಸಾಹಿತಿ ಡಾ. ಜಾನ್‌ಸನ್ "ಸಾರ್ವಜನಿಕ ಮನೋರಂಜನೆಗಳ ಮಹಾಮಿತ್ರ ನಾನು. ಜನರನ್ನು ಅವು ದುಷ್ಟ ಚಾಳಿಗಳಿಂದ ದೂರ ವಿಡುತ್ತವೆ", ಎಂದ.

ಐರ್‌ಲೆಂಡಿನ ಹರ್ಲಿ, ಸ್ಕಾಟ್‌ಲೆಂಡಿನ ಷಿಂಟಿ, ಫ್ರಾನ್ಸಿನ ಹಾಕಿ (ಹಾಕಿ ಎಂದರೆ ತುದಿಬಾಗಿರುವ ಉದ್ದನೆಯ ಬಡಿಗೆ), ಸರಳ ಸಲಕರಣೆಗಳಿಂದ ಆಡುವ ಕ್ರೋಕೆ —ಈ ಎಲ್ಲ ಆಟಗಳು ಜನಪ್ರಿಯವಾದುವು. ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ಜೈಲುಗಳಲ್ಲಿ ಕೈದಿಗಳು ಆರಂಭಿಸಿದ ರ್‍ಯಾಕೆಟ್ ಆಟ, ಬಿಡುಗಡೆಹೊಂದಿದ ಬಂದಿಗಳನ್ನು ಹಿಂಬಾಲಿಸಿತು. ಸ್ಕಿಟಲ್ಸ್, ಬೌಲ್ಸ್, ಕಾಯ್ಟ್ಸ್, ದಾಂಡು-ಚೆಂಡು, ಕಲ್ಲೆಸೆತ ಟೆನಿಸ್, ಈ ಆಟಗಳು ಹೆಚ್ಚು ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ರೂಢಿಗೆ ಬಂದುವು.

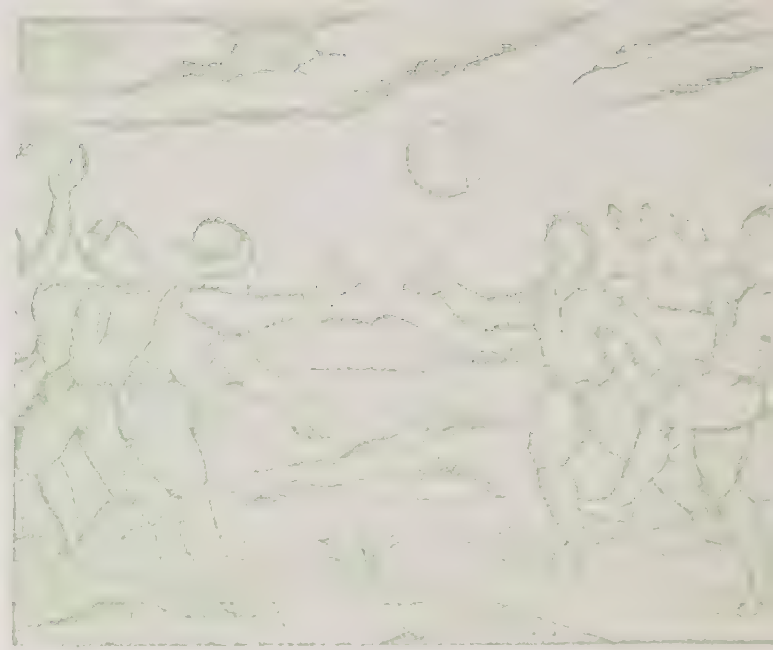
ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನಲ್ಲಿ 16ನೆಯ ಶತಮಾನದಲ್ಲಿ ಎಲ್ಲ ವರ್ಗಗಳೂ ಟೆನಿಸ್ ಆಡತೊಡಗಿದುವು. ಅದನ್ನು ಆಸ್ತಿವಂತರಿಗೆ ಮಾತ್ರ ಸೀಮಿತಗೊಳಿಸಲು ಎಂಟನೆಯ ಹೆನ್ರಿ ಯತ್ನಿಸಿ ವಿಫಲನಾದ.

*

ಕಾಲ್ಚೆಂಡು ಕೆಳದರ್ಜೆಯವರ ಆಟ ಎಂಬ ಭಾವನೆ ಅಲ್ಲಿತ್ತು. ಆದರೆ ಇಟಲಿಯಲ್ಲಿ ಹಿಂದಿನ ಶತಮಾನದಲ್ಲಿ ಕಾಲ್ಸಿಯೊ ಎಂಬ ಕಾಲ್ಚೆಂಡಾಟ ಶ್ರೀಮಂತರ ಕ್ರೀಡೆಯಾಗಿತ್ತು. 'ಸೇವಕರು ಮತ್ತಿತರ ಕೆಳ ದರ್ಜೆಯ ಜನ' ಈ ಆಟ ಆಡಲು ಅರ್ಹರಲ್ಲ ಎಂದು ಅಲ್ಲಿನ ಪ್ರಭುತ್ವ ವಿಧಿಸಿತ್ತು.!

ಅಟ್ಲಾಂಟಿಕ್ ಸಾಗರ ದಾಟಿ ಅಮೆರಿಕಕ್ಕೆ ವಲಸೆಹೋದ ಆಂಗ್ಲರೂ ಇತರ ಐರೋಪ್ಯರೂ ಅನೇಕ ಆಟಗಳನ್ನು ತಮ್ಮೊಡನೆ ಒಯ್ದರು. ಕೆನಡದಲ್ಲಿ ಹಾಗೆ ಪ್ರಖ್ಯಾತವಾದ ಲಾಕ್ರಾಸ್ ಆಟ ಫ್ರೆಂಚ್ ಮೂಲದ್ದು (ಆಟದ ಉಪಕರಣ ಪಾದ್ರಿಯ ಕ್ರೂಜೆಯನ್ನು ಹೋಲುತ್ತಿದ್ದುದರಿಂದ ಲಾಕ್ರಾಸ್ ಎಂಬ ಹೆಸರು).

ಲಾಕ್ರಾಸ್ ಆಟಗಾರ



ಆಂಗ್ಲರ ಚೆಂಡಾಟ –1612ರಲ್ಲಿ

ಸಮುದ್ರಸ್ನಾನವನ್ನು ಜನಪ್ರಿಯಗೊಳಿಸಬೇಕೆಂಬ ಹಂಬಲ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ 18ನೆಯ ಶತಮಾನದ ಅರಸ ಮೂರನೆಯ ಜಾರ್ಜ್‌ಗೆ. ಅವನು ಸಮುದ್ರ ತೀರಕ್ಕೆ ಹೋಗಿ ನೀರಿನಲ್ಲಿ ಮುಳುಗಿ ಏಳುತ್ತಿದ್ದ. (ಆಗ ಕಡಲದಂಡೆಯ ಮೇಲೆ ನಿಂತು ಬ್ಯಾಂಡ್ ತಂಡದವರು 'ದೇವರೇ ನಮ್ಮ ಅರಸನನ್ನು ರಕ್ಷಿಸು' ಎಂದು ಗೀತ ನುಡಿಸುತ್ತಿದ್ದರು.)

ಆ ಶತಮಾನದಲ್ಲಿ ವಿದ್ಯಾಪ್ರಸಾರದ ಪರಿಣಾಮವಾಗಿ ಅನೇಕ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಕ್ರೌರ್ಯ-ಹಿಂಸೆ ಕಡಮೆಯಾದುವು. ಬೇರೆ ಯಾವ ಅಸ್ತ್ರಗಳನ್ನೂ ಬಳಸದೆ, ಗವಸು ಹಾಕಿಕೊಂಡು ಆಡುವ ಮುಷ್ಟಿಯುದ್ಧ ಬಳಕೆಗೆ ಬಂತು.



ಔದ್ಯೋಗಿಕ ಕ್ರಾಂತಿಯ ಪರಿಣಾಮಗಳು ತೀವ್ರಗೊಂಡಂತೆ ಪಟ್ಟಣ ನಗರಗಳ ಹಾಗೂ ಗ್ರಾಮಾಂತರ ಪ್ರದೇಶಗಳ ಜೀವನ ವಿಧಾನದಲ್ಲಿ ತೀವ್ರ ಬದಲಾವಣೆಗಳಾದುವು. ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ರಜಾದಿನಗಳ ಜೊತೆಗೆ ಜಾತ್ರೆ, ಸಂತೆ, ಮದುವೆ, ಸಾವು, ಕ್ರೀಡೆಗಳು, ಸಾರ್ವಜನಿಕ ಸಮಾರಂಭ—ಇವುಗಳಿಗೆಲ್ಲ ರಜೆ ಸಿಗತೊಡಗಿತು. ಯಾವ ಕಾರಣವೂ ಇಲ್ಲದೆ ರಜೆ ದೊರೆಯುವುದೂ ಇತ್ತು! ಹೆಚ್ಚು ದುಡಿದು ಉತ್ಪಾದಿಸುವುದಕ್ಕೆ ಪ್ರೇರಣೆಗಳಿರಲಿಲ್ಲ. ಚಳಿಗಾಲದ ಸಂಜೆಗಳಲ್ಲಂತೂ ಹೊತ್ತು ಕಳೆಯುವುದೇ ಕಷ್ಟವಾಗುತ್ತಿತ್ತು. ಒಳಾಂಗಣ ಆಟಗಳು, ಸಣ್ಣ ಪ್ರಮಾಣದ ಜೂಜಾಟ, ಪಾನಮಂದಿರಕ್ಕೆ ಭೇಟಿ ಅನಿವಾರ್ಯವಾದುವು.

ಪ್ರತಿ ವಸಂತದಲ್ಲೂ ಲಂಡನಿನಲ್ಲಿ ಥೇಮ್ಸ್ ನದಿಯಲ್ಲಿ ಕೇಂಬ್ರಿಜ್ ಮತ್ತು ಆಕ್ಸ್‌ಫರ್ಡ್ ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾನಿಲಯಗಳ ನಡುವೆ ದೋಣಿ ಸ್ಪರ್ಧೆ ನಡೆಯುತ್ತಿತ್ತು.

"ವಾಟರ್‌ಲೂ ಕದನವನ್ನು ಈಟನಿನ ಮೈದಾನಿನಲ್ಲಿ ಗೆದ್ದರು" —ಎನ್ನುವ ಮಾತಿದೆ. ಅಜೇಯನೆನಿಸಿದ್ದ ನೆಪೋಲಿಯನ್ ವಾಟರ್‌ಲೂ ಕದನದಲ್ಲಿ ಸೋತುಹೋದ. ಸೋಲಿಸಿದವನು ವೆಲಿಂಗ್ಟನ್. ಆತ ಚಿಕ್ಕವನಿದ್ದಾಗ ಈಟನಿನ ಆಟದ ಬಯಲಿನಲ್ಲಿ ಆಡಿದ್ದ. ಅವನ ಕ್ರೀಡಾಪಟುತ್ವ ನೆಪೋಲಿಯನನ ಪರಾಭವಕ್ಕೆ ಕಾರಣವಾಯಿತು ಎನ್ನುವುದು –ಆಂಗ್ಲರ ಕ್ರೀಡಾ ಪ್ರವೃತ್ತಿಗೆ ಆ ದೇಶದಲ್ಲಿ ಸಲ್ಲುವ ಅತ್ಯುನ್ನತ ಗೌರವ.

ಹಿಂದೆ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನಲ್ಲಿ ಕಾಲ್ಚೆಂಡಿನ ಬಗೆಗೆ ಆದರ ಇರಲಿಲ್ಲವಾದರೂ ಆಧುನಿಕ ಕಾಲಾವಧಿಯಲ್ಲಿ ಅದು ಮನ್ನಣೆಗೆ ಪಾತ್ರವಾಗಿರುವ ಆಟ. ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನಲ್ಲಿ ಎರಡು ಬಗೆ ಚೆಂಡಾಟಗಳಿವೆ. ಸಾಕರ್ ಮತ್ತು ರಗ್ಗರ್. ಒಮ್ಮೆ ರಗ್ಬಿ ಶಾಲೆಯ ಆಟದ ಬಯಲಿನಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬ ಆಟಗಾರ ಚೆಂಡನ್ನೆತ್ತಿ ಕೈಯಲ್ಲಿ ಹಿಡಿದುಕೊಂಡು ಗೋಲಿನತ್ತ ಓಡಿದ. ಮುಂದೆ ಆ ಬಗೆಯ ಆಟವೇ ಒಂದು ವೈಖರಿಯಾಯಿತು. ಇದನ್ನು ಒಪ್ಪದವರು ಕಾಲ್ಚೆಂಡು ಆಟಕ್ಕೆ ನಿಯಮಗಳನ್ನು ರೂಪಿಸಿದರು. ಅದು ಅಸೋಸಿಯೇಷನ್



ರಗ್ಬಿ ಚೆಂಡು

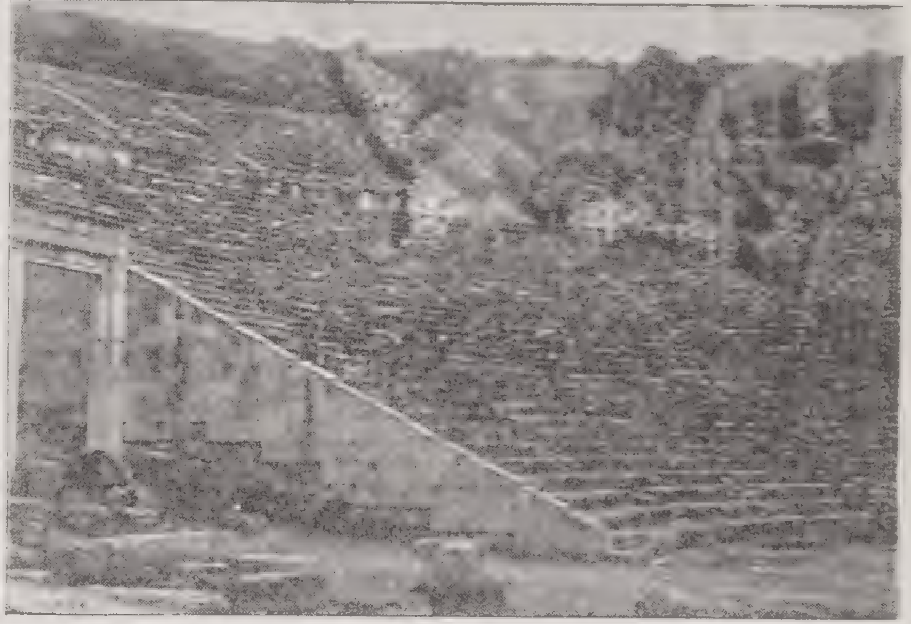
ಅಸಾಕ್ ಚೆಂಡು

ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ಎನಿಸಿತು. ಹ್ರಸ್ವರೂಪದಲ್ಲಿ ಆ ಆಟವನ್ನು ಅಸಾಕ್ ಎಂದು ಕರೆದರು. ಅದೇ ಸಾಕರ್ ಆಯಿತು. ರಗ್ಬಿ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ರಗ್ಗರ್ ಆಯಿತು.

ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನಲ್ಲಿ ಎಲ್ಲ ಹುಡುಗರೂ ಒಂದಲ್ಲ ಒಂದು ಬಗೆಯ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ 'ದಿನ ಶಾಲೆ'ಗಳಲ್ಲಿರುವುದು ಸಾಕರ್. 'ವಸತಿ ಶಾಲೆ'ಗಳಲ್ಲಿ ಆಡುವುದು ರಗ್ಗರ್. ಚಳಿಗಾಲದಲ್ಲಿ ಎಲ್ಲ ಶನಿವಾರಗಳಲ್ಲಿ ಕಾಲ್ಚೆಂಡು ಆಟ ಇರುತ್ತದೆ. ಶನಿವಾರ ಅರ್ಧ ರಜೆ. ಊರಿನ ಎಲ್ಲ ಗಂಡಸರೂ ಹುಡುಗರೂ ಅನೇಕ ಹೆಂಗಸರೂ ಕಾಲ್ಚೆಂಡು ಆಟಗಳನ್ನು ನೋಡಲು ಹೋಗುತ್ತಾರೆ.

ವೇಲ್ಸ್‌ನ ಗಣಿ ಕೆಲಸಗಾರರು ದಿನಶಾಲೆಗೆ ಹೋಗುವ ತಮ್ಮ ಒಬ್ಬ ಹುಡುಗ ಚೆನ್ನಾಗಿ ಕಾಲ್ಚೆಂಡು ಆಡುವುದನ್ನು ಕಂಡರೆ, ವಂತಿಗೆ ಕೂಡಿಸಿ ಆ ಹುಡುಗನನ್ನು ದಿನ ಶಾಲೆಯಿಂದ ಬಿಡಿಸಿ ವಸತಿ ಶಾಲೆಗೆ ಸೇರಿಸುತ್ತಾರೆ. ಅಲ್ಲಿ ರಗ್ಗರ್ ಕಲಿತು ಒಳ್ಳೆಯ ಆಟಗಾರನಾಗಲಿ, ಮುಂದೆ ವೇಲ್ಸ್‌ನ ಪರವಾಗಿ ಮಾತ್ರವಲ್ಲ ಇಡೀ ಬ್ರಿಟನ್ನಿನ ಪರವಾಗಿಯೇ ಅವನು ಆಡುವಂತಾಗಲಿ ಎಂಬ ಆಸೆ ಅವರದು.

1845ರಲ್ಲಿ ರೈಲುಗಾಡಿ ಬಂತು. ಕುದುರೆಗಾಡಿಗಿಂತ ವೇಗವಾಗಿ ಚಲಿಸುತ್ತಿದ್ದ ವಾಹನ, ಅಗ್ಗದ ರೈಲು. ಜನರು ಊರಿಂದೂರಿಗೆ ಸುಲಭವಾಗಿ ಹೋಗಲು ಅದು ನೆರವಾಯಿತು. ತಂಡತಂಡಗಳು ವಾರಾಂತ್ಯದಲ್ಲಿ ಕ್ಷಿಪ್ರ ಪ್ರವಾಸ ಕೈಗೊಳ್ಳಲು ಆರಂಭಿಸಿದುವು. ಈಗ ವಿಶ್ವ ವಿಖ್ಯಾತವಾಗಿರುವ ಥಾಮಸ್ ಕುಕ್ ಪ್ರವಾಸಸಂಸ್ಥೆ ಹುಟ್ಟಿಕೊಂಡದ್ದು ಆ ಕಾಲದಲ್ಲಿ.



ಮುದ್ರಣ ಆರಂಭವಾಗಿ ನಾಲ್ಕು ಶತಮಾನಗಳು ಕಳೆದಿದ್ದರೂ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ಸಾಕ್ಷರರು ಪುಸ್ತಕಪ್ರಿಯರಾಗಿರಲಿಲ್ಲ. ಶ್ರೇಷ್ಠ ಸಾಹಿತ್ಯ ಕೃತಿಗಳು ರಚಿತವಾಗಿದ್ದರೂ ಗ್ರಂಥಭಂಡಾರಗಳು ನಾಗರಿಕ ಜೀವನದ ಅನಿವಾರ್ಯ ಅಂಗ ಎಂಬ ಅರಿವು ಮೂಡಿರಲಿಲ್ಲ. ಪಾರ್ಲಿಮೆಂಟಿನಲ್ಲಿ 'ಸಾರ್ವಜನಿಕ ಗ್ರಂಥಭಂಡಾರಗಳ ಮಸೂದೆ'ಯನ್ನು 1850ರಲ್ಲಿ ಮಂಡಿಸಲಾಯಿತು. ಮಸೂದೆಗೆ ಬಲವಾದ ಪ್ರತಿಭಟನೆ ಕಂಡುಬಂತು. ಈ ಮಸೂದೆ ಶಾಸನವಾದರೆ ಗ್ರಂಥಭಂಡಾರಗಳು ಹೆಚ್ಚು ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಸ್ಥಾಪಿತವಾಗುತ್ತವೆ; ಯುವಕರೂ ವಯಸ್ಸಾದವರೂ ಪಾನಮಂದಿರಗಳಿಗೆ ಹೋಗದೆ ಗ್ರಂಥಭಂಡಾರಗಳಿಗೆ ಬರುತ್ತಾರೆ; ವೇಳೆಯ ಸದುಪಯೋಗವಾಗುತ್ತದೆ —ಎಂದು ಮಸೂದೆಯ ಬೆಂಬಲಿಗರು ವಾದಿಸಿದರು. ಪಾನಮಂದಿರಗಳಿಗೆ ಜನ ಬರುವುದು ಕಡಮೆಯಾದರೆ ಮದ್ಯ ತಯಾರಿಯ ಉದ್ಯಮಕ್ಕೆ ಧಕ್ಕೆ ತಟ್ಟುತ್ತದೆಂದು ಮದ್ಯ ತಯಾರಕರು ಸಂಘಟಿತರಾದರು! ಪಾರ್ಲಿಮೆಂಟಿನ ಅನೇಕ ಸದಸ್ಯರ ಮನಒಲಿಸಿ ಮಸೂದೆಯನ್ನು ಅವರು ಪ್ರತಿಭಟಿಸುವಂತೆ ಮಾಡಿದರು. ಕೊನೆಯಲ್ಲಿ ಮಸೂದೆಯೇನೋ ಸ್ವೀಕೃತವಾಯಿತು —ಆದರೆ, ಅತ್ಯಲ್ಪ ಬಹುಮತದಿಂದ!

18–19ನೆಯ ಶತಮಾನಗಳಲ್ಲಿ ಪಶ್ಚಿಮ ಜಗತ್ತಿನಲ್ಲಿ ಕಲೆ ಸಾಹಿತ್ಯ ಸಂಸ್ಕೃತಿ ಕ್ಷೇತ್ರದಲ್ಲಿ ಮಹತ್ಸಾಧನೆಗಳನ್ನು ಮೆರೆದ ದೇಶ, ಫ್ರಾನ್ಸ್. ಫ್ರೆಂಚ್ ತತ್ತ್ವವೇತ್ತ ರೂಸೋ ತನ್ನ ಕಾಲದ ಹೆಸರಾಂತ ಶಿಕ್ಷಣತಜ್ಞನಾಗಿದ್ದ. ಪ್ರಾಯೋಗಿಕ ಶಿಕ್ಷಣವನ್ನು ಕುರಿತು ಅವನು ನಡೆಸಿದ ಜಿಜ್ಞಾಸೆ ಕ್ರಾಂತಿಕಾರಕವಾಗಿತ್ತು. ಅವನ ಕಾದಂಬರಿ 'ಎಮಿಲಿ' ಶಿಕ್ಷಣವನ್ನು ಕುರಿತ ಗಾಢ ಚಿಂತನೆ. ಶಾರೀರಿಕ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳ ಬಗೆಗೆ ನಿರ್ಬಂಧವಿರಕೂಡದು, ಸಂಪೂರ್ಣ ಸ್ವಾತಂತ್ರ್ಯವಿರಬೇಕು —ಎಂದು ಅವನು ಪ್ರತಿಪಾದಿಸಿದ. ಮಕ್ಕಳು ವೈವಿಧ್ಯಪೂರ್ಣ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಮೈಮರೆಯಬೇಕು ಎಂದು ವಾದಿಸಿದ.

> "ಹುಡುಗ ಮೊದಲ ವರ್ಷಗಳನ್ನು ಏನೂ ಮಾಡದೆ ಕಳೆಯುತ್ತಿದ್ದಾನಲ್ಲಾ ಎಂದು ನಿಮಗೆ ಕಸಿವಿಸಿ ಆಗುತ್ತಿದೆಯೇನು? ಅವನು ಸಂತೋಷವಾಗಿರುವುದೇನು ಸಾಮಾನ್ಯವೆ? ಜಿಗಿಯುತ್ತಾನೆ, ಆಡುತ್ತಾನೆ, ದಿನವೆಲ್ಲ ಓಡಾಡುತ್ತಾನೆ —ಅದೇನು ಸಾಮಾನ್ಯವೆ? ಈಗಿನಷ್ಟು ಬಿಡುವಿಲ್ಲದ ಕಾಲ ಅವನ ಜೀವಮಾನದಲ್ಲಿ ಮುಂದೆಂದೂ ಇರುವುದಿಲ್ಲ."

—ಇದು ರೂಸೋ ಬರೆದ ಮಾತುಗಳು.

ಇಂಥ ಬರೆವಣಿಗೆಯೂ ಇದನ್ನು ಕುರಿತ ಚರ್ಚೆಯೂ ಹೊಸತೊಂದು ವಾತಾವರಣದ ನಿರ್ಮಾಣಕ್ಕೆ ಕಾರಣವಾದುವು.

ಮುಂದಿನ ಶತಮಾನದಲ್ಲಿ ರೂಸೋನ ವಿಚಾರಸರಣಿಯನ್ನು ಮುಂದುವರಿಸಿದವನು ಫ್ರೆಂಚ್ ಶ್ರೀಮಂತ ಪೀರ್ ದ ಕೂಬರ್ಟಿನ್. ಸೈನ್ಯ ಶಿಕ್ಷಣ ಪಡೆದ ಇವನು ಸೇನಾನಿಯಾಗಬೇಕಿತ್ತು. ಅದು ಬೇಡವೆನಿಸಿದ ಮೇಲೆ ರಾಜತಂತ್ರಜ್ಞನಾಗಬೇಕಾಗಿತ್ತು. ಬದಲು ಆತ ಶಿಕ್ಷಣ ತಜ್ಞನಾದ, ಬರೆಹಗಾರನಾದ. ಜಗತ್ತಿನ ಇತಿಹಾಸವನ್ನು ನಾಲ್ಕು ಸಂಪುಟಗಳಲ್ಲಿ ಬರೆದ. ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಪುನರುತ್ಥಾನಕ್ಕೆ ಕಾರಣನಾಗಿ, ತಾನೇ ಇತಿಹಾಸದ ಒಂದಧ್ಯಾಯವಾದ.



ಕೂಬರ್ತಿ : ಆಧುನಿಕ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್ ಪೌರೋಹಿತ್ಯ

ಫ್ರೆಂಚ್ ಶಾಲೆಗಳಿಗೆ ಆಧುನಿಕ ಸ್ವರೂಪ ಬರುವಂತೆ ಮಾಡಿದವನು ಕೂಬರ್ತಿ. ಶಿಕ್ಷಣವನ್ನು ಕುರಿತು ಅನೇಕ ಪುಸ್ತಕಗಳನ್ನೂ ಪುಸ್ತಿಕೆಗಳನ್ನೂ ಆತ ಹೊರತಂದ.

ಶಾರೀರಿಕ ಬೆಳವಣಿಗೆಯೂ ಮಾನಸಿಕ ಬೆಳವಣಿಗೆಯೂ ಒಂದೇ ನಾಣ್ಯದ ಎರಡು ಮೈಗಳೆಂಬುದು ಅವನ ದೃಢ ನಂಬಿಕೆಯಾಗಿತ್ತು. (ಸ್ವತಃ ಕೂಬರ್ತಿ ಮಾತ್ರ ಸಣಕಲು ವ್ಯಕ್ತಿ; ಆಟ ಓಟಗಳಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಿದವನಲ್ಲ.) ಪ್ರಾಚೀನ ಗ್ರೀಕರ ಸಾಧನೆಗಳ ಅಧ್ಯಯನ ಅವನ ಪ್ರೀತಿಯ ವಿಷಯ. ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಮತ್ತೆ ಮುಂದುವರಿಯುವುದು ಲೋಕಕಲ್ಯಾಣಕ್ಕೆ ಸಾಧಕ ಎಂದು ಅವನಿಗೆ ತೋರಿತು.

ವಾಸ್ತವವಾಗಿ ಕೂಬರ್ತಿಗಿಂತಲೂ ಮೊದಲೇ ಮೇಲಿನ ಅಂಶವನ್ನು ಮನಗಂಡ ಇನ್ನೊಬ್ಬ ವ್ಯಕ್ತಿ ಇದ್ದ. ಆತ ಹಾಗೆ ಮನಗಂಡದ್ದು 1859ರಲ್ಲಿ, ಕೂಬರ್ತಿಯ ಜನನಕ್ಕೆ ಮೂರು ವರ್ಷಗಳಿಗೆ ಮುಂಚೆ. ಅವನ ಹೆಸರು ಇವಾಂಜೆಲಿಕ್ಸ್ ಜಪ್ಪಾಸ್ –ರುಮೇನಿಯದಲ್ಲಿ ನೆಲೆಸಿದ್ದ ಗ್ರೀಕರವನು. ಫ್ರೆಂಚ್ ಮತ್ತು ಜರ್ಮನ್ ಪುರಾತತ್ತ್ವ ಶೋಧಕರು ಅಥೆನ್ಸಿನಲ್ಲಿ ನಡೆಸಿದ ಸಂಶೋಧನೆಗಳಿಂದ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್ ಕ್ರೀಡಾಂಗಣ ಬೆಳಕಿಗೆ ಬಂತು. ಅದರ ಕಲ್ಪನೆಯೇ ರೋಮಾಂಚಕಾರಿಯಾಗಿತ್ತು. ಜಪ್ಪಾಸ್ ದೊಡ್ಡ ಮೊತ್ತದ ಹಣವನ್ನು ಗ್ರೀಕ್ ಸರಕಾರಕ್ಕೆ ಒಪ್ಪಿಸಿ, ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಕ್ರೀಡೆಗಳನ್ನು ಪುನಃ ಆರಂಭಿಸಬೇಕು ಎಂದು ಕೇಳಿಕೊಂಡ. ಕ್ರೀಡೆಗಳನ್ನು ಸಂಘಟಿಸಿದ್ದಾಯಿತು. ಕಾರ್ಯಕ್ರಮ ಯಶಸ್ವಿಯಾಗಲಿಲ್ಲ, ಜಪ್ಪಾಸ್ ಕೊಟ್ಟ ಹಣದಿಂದ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಕ್ರೀಡಾಂಗಣವನ್ನು ಸ್ವಲ್ಪಮಟ್ಟಿಗೆ ದುರಸ್ತಿ ಮಾಡುವ ಕೆಲಸ ಮಾತ್ರ ಆಯಿತು. ಆಮೇಲೂ ನಾಲ್ಕು ಬಾರಿ ಕ್ರೀಡೆಗಳನ್ನು ಏರ್ಪಡಿಸಿದರು, ಅವುಗಳಿಗೂ ಮೊದಲಿನ ಗತಿಯೇ ಒದಗಿತು.

ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಪುನರುತ್ಥಾನದ ಮಾತನ್ನು ಕೂಬರ್ತಿ ಮೊದಲು ಆಡಿದಾಗ ಪರಿಹಾಸ್ಯದ ನಗೆ ನಕ್ಕವರೇ ಹೆಚ್ಚು. ಆದರೆ ಕೂಬರ್ತಿಯ ಛಲ ಅಸಾಧಾರಣವಾಗಿತ್ತು. ಆತ ಪಟ್ಟು ಬಿಡದೆ ಪ್ರಚಾರ ಕಾರ್ಯ ನಡೆಸಿದ. ಪ್ಯಾರಿಸಿನಲ್ಲಿ ಒಂದು ಸಭೆಯನ್ನು ಕರೆದ. ವಿವಿಧ ರಾಷ್ಟ್ರಗಳ ಪ್ರತಿನಿಧಿಗಳು ಅದರಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಿದರು.

ಪುನರುತ್ಥಾನಗೊಂಡ ಮೊದಲ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್ ಗ್ರೀಸಿನ ರಾಜಧಾನಿಯಾದ ಅಥೆನ್ಸಿನಲ್ಲಿ, ಎರಡು ಸಾವಿರಕ್ಕೂ ಹೆಚ್ಚು ವರ್ಷಗಳಿಗೆ ಹಿಂದಿನ ಸ್ಮರಣೆಯನ್ನು ಜೀವಂತಗೊಳಿಸುವ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ 1896ರಲ್ಲಿ ಜರಗಿತು. 13 ರಾಷ್ಟ್ರಗಳ 285 ಕ್ರೀಡಾಪಟುಗಳು ಭಾಗವಹಿಸಿದರು. 42 ಬಗೆಯ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಿದ್ದುವು. ಈ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಒಂದು ಪದಕವನ್ನೂ ಗ್ರೀಸ್ ಪಡೆಯುವ ಲಕ್ಷಣ ಕಾಣಿಸಲಿಲ್ಲ. ಕೊನೆಯ ದಿನ ಮ್ಯಾರಥಾನ್ ಓಟದ ಸ್ಪರ್ಧೆ. ಅದರಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಿದ 25 ಸ್ಪರ್ಧಿಗಳಲ್ಲಿ ಗ್ರೀಕ್ ಕುರಿಗಾಹಿ ಸ್ಪಿರಿಡಾನ್ ಲೂಯಿ ಎಂಬಾತ ಪ್ರಥಮ ಸ್ಥಾನ ಪಡೆದು, ಪ್ರಾಚೀನ ಗ್ರೀಕ್ ಪರಂಪರೆಗೂ ಆಧುನಿಕ ಕ್ರೀಡಾ ಜಗತ್ತಿಗೂ ನಡುವಣ ಸೇತುವೆಯಾದ. (ಮ್ಯಾರಥಾನ್ ಅಥೆನ್ಸಿಗೆ 25 ಮೈಲು ದೂರ ಇರುವ ಊರು. ಪ್ರಾಚೀನಕಾಲದಲ್ಲಿ ಗ್ರೀಕ್ ಸೈನ್ಯಕ್ಕೂ ಪರ್ಷಿಯದ ಸೈನ್ಯಕ್ಕೂ ಅಲ್ಲಿ ಕದನವಾಯಿತು. ಗ್ರೀಕ್ ಸೈನ್ಯ ಗೆದ್ದಾಗ ವಿಜಯದ ವಾರ್ತೆ ತಿಳಿಸಲು ಫಿಡಿಪ್ಪಿಡೀಸ್ ಎಂಬ ಗ್ರೀಕ್ ಯೋಧನನ್ನು ಅಥೆನ್ಸಿಗೆ ಕಳುಹಿಸಲಾಯಿತು. ಆತ 25 ಮೈಲುಗಳ ದೂರವನ್ನು ಓಡುತ್ತಲೇ ಬಂದು ಅಥೆನ್ಸನ್ನು ತಲಪಿ, "ಸಂತೋಷಪಡಿ! ನಾವು ಗೆದ್ದೆವು!" ಎಂದು ತಿಳಿಸಿ, ಕುಸಿದುಬಿದ್ದು ಅಸುನೀಗಿದ. ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಸುಮಾರು ಅಷ್ಟು ದೂರದ ಆಧುನಿಕ ಓಟದ ಸ್ಪರ್ಧೆಯೇ ಮ್ಯಾರಥಾನ್.)

ವಿಜಯದ ವಾರ್ತಾವಾಹಕ ಫಿಡಿಪ್ಪಿಡೀಸ್





ಹಿಮ ಆಟ ನಿರತ ಕಿರಿಯರು-ರಷ್ಯದಲ್ಲಿ

"ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಕ್ರೀಡೋತ್ಸವ ಶಾಂತಿ ಸಾಧನೆಗೆ ಸಹಕಾರಿ . . . ಜಗತ್ತು ಉತ್ತಮಗೊಂಡರೆ ಮಾತ್ರ ಶಾಂತಿ ಸಾಧ್ಯ. ಜಗತ್ತು ಉತ್ತಮಗೊಳ್ಳಬೇಕಾದರೆ ಜನಾಂಗ ಉತ್ತಮವಾಗಬೇಕು. ಜನರೊಳಗೆ ಸ್ವಹಿತ ಪರಹಿತಕ್ಕಾಗಿ ಕೊಡುವ ಕೊಳ್ಳುವ ವ್ಯವಹಾರ ಹಾಗೂ ಸ್ಪರ್ಧಾತ್ಮಕ ಉತ್ಕರ್ಷ ಮನೋಭಾವ ಬೆಳೆದರೆ ಮಾತ್ರ ಜನಾಂಗದ ಮಟ್ಟ ಉತ್ತಮವಾಗುತ್ತದೆ."

—ಇದು ಕೂಬರ್ತಿ ತಳೆದ ನಿಲುವು.

ಈ ಉದಾತ್ತ ಧ್ಯೇಯ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಕ್ರೀಡೆಗಳನ್ನು ಅರ್ಥಪೂರ್ಣಗೊಳಿಸಲು ನೆರವಾಯಿತು.

"ಆಟದಲ್ಲಿ ಗೆಲ್ಲುವುದು ಮುಖ್ಯವಲ್ಲ, ಭಾಗವಹಿಸುವುದು ಮುಖ್ಯ; ಬಾಳಿನಲ್ಲಿ ಜಯಿಸುವುದು ಮುಖ್ಯವಲ್ಲ. ಚೆನ್ನಾಗಿ ಹೋರಾಡುವುದು ಮುಖ್ಯ" ಎಂಬ ಸೂತ್ರ ವಾಕ್ಯಗಳನ್ನೂ ಕೂಬರ್ತಿ ರೂಪಿಸಿದ.

'ಇನ್ನಷ್ಟು ವೇಗ, ಇನ್ನಷ್ಟು ಎತ್ತರ, ಇನ್ನಷ್ಟು ಶಕ್ತಿ' ಎನ್ನುವುದು ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಘೋಷವಾಯಿತು.

ಪ್ರಾಚೀನ ಗ್ರೀಸಿನಲ್ಲಿ ನಾಲ್ಕು ವರ್ಷಗಳಿಗೊಮ್ಮೆ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ನಡೆಯುತ್ತಿದ್ದುವಷ್ಟೆ ? ಆಧುನಿಕ ಕಾಲದಲ್ಲೂ ಹಾಗೆಯೇ. 1900ರಲ್ಲಿ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಪ್ಯಾರಿಸಿನಲ್ಲಿ ಜರಗಿದುವು.

ಧ್ಯೇಯಗಳನ್ನು ರೂಪಿಸಬಹುದು: ಆದರೆ ಅವನ್ನು ಸರ್ವಮಾನ್ಯಗೊಳಿಸಿ ಅನುಷ್ಠಾನಕ್ಕೆ ತರುವುದು ಸುಲಭವಲ್ಲ —ಎಂಬ ಕಟು ಸತ್ಯವನ್ನು ಕೂಬರ್ತಿ ಬೇಗನೆ ಮನಗಂಡ. ಆದರೂ ಹಿಡಿದ ನೇರ ದಾರಿಯಿಂದ ಆತ ಕದಲಲಿಲ್ಲ.

ಬಿಳಿಯ ಹಿನ್ನೆಲೆಯಲ್ಲಿ ಪರಸ್ಪರ ಹೆಣೆದುಕೊಂಡ ನೀಲಿ, ಹಳದಿ, ಹಸಿರು, ಕಪ್ಪು, ಕೆಂಪು ಬಣ್ಣಗಳ ಉಂಗುರಗಳಿರುವ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಬಾವುಟವನ್ನು ಕೂಬರ್ತಿ ರಚಿಸಿದ. ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಸಮಿತಿ ಆ ಬಾವುಟವನ್ನು ಸ್ವೀಕರಿಸಿತು. ಆದರೆ ಅದನ್ನು ಹಾರಿಸಲು ಎಂಟು ವರ್ಷ ಕಾಯಬೇಕಾಯಿತು. ಘೋರ ಲೋಕಮಹಾಯುದ್ಧ ಜನಾಂಗ ಜನಾಂಗಗಳ ರಾಷ್ಟ್ರ ರಾಷ್ಟ್ರಗಳ ಸಖ್ಯ ಸೌಹಾರ್ದ ಭಾವನೆಯನ್ನು ಧೂಳೀಪಟ ಮಾಡಿತು. ಧ್ಯೇಯವಾದಿ ಕೂಬರ್ತಿಯ ಪಾಲಿಗೆ ಇದು ಅತ್ಯಂತ ಕ್ರೂರ ಅನುಭವ.

ಆದರೆ ಯುದ್ಧ ಮುಗಿದೊಡನೆ ಮತ್ತೆ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಜರಗಿದುವು: ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಬಾವುಟ ಹಾರಾಡಿತು. ಜೀವನದುದ್ದಕ್ಕೂ ವಿಶ್ವಭ್ರಾತೃತ್ವ ಶಾಂತಿ ಸಮಾಧಾನಗಳಿಗಾಗಿ ದುಡಿದ ಕೂಬರ್ತಿ ಆ ಕನಸು ನನಸಾಗುತ್ತದೆಂಬ ನಂಬಿಕೆಯಿಂದಲೇ ನಿಧನನಾದ.

ಆದರೆ ಕೆಲ ರಾಷ್ಟ್ರಗಳ ಸಾಮ್ರಾಜ್ಯದಾಹ ಮತ್ತೆ ತೀವ್ರಗೊಳ್ಳಲು ಕೇವಲ 25 ವರ್ಷಗಳು ಸಾಕಾದುವು. ಜಗತ್ತನ್ನು ಮತ್ತೊಮ್ಮೆ ಕತ್ತಲು ಕವಿಯಿತು. ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಧ್ವಜ ಮಡಚಿಕೊಂಡು ತೂಕಡಿಸಿತು.

ಈ ಸಮರವೂ ಮುಗಿದು ಚೇತರಿಸಿಕೊಳ್ಳತೊಡಗಿದ ಜಗತ್ತು ಪುನಃ ಕ್ರೀಡೆಗಳಿಂದ ಮುದಗೊಳ್ಳಲು ತಡವಾಗಲಿಲ್ಲ. ಆಟದ ಬಯಲುಗಳಲ್ಲಿ ಕ್ರೀಡಾಪ್ರಿಯರ ಕಿಲಕಿಲನಿನಾದ ಮತ್ತೊಮ್ಮೆ ಕೇಳಿ ಬಂತು. ಹಲವು ದೇಶಗಳ ಆಟಗಾರರು (ಹೊಸ ಪೀಳಿಗೆಯವರು) ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಒಟ್ಟಾದರು: 1948ರಲ್ಲಿ ಲಂಡನ್ ಈ ಕ್ರೀಡೆಗಳಿಗೆ ಆತಿಥ್ಯ ನೀಡಿತು.

ಗಾಲಿಕುರ್ಚಿ ಆಟಗಾರರು —ಬಾಸ್ಕೆಟ್‌ಬಾಲ್



1960ರಲ್ಲಿ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್ ರೋಮ್‌ನಗರದಲ್ಲಿ ಅತ್ಯಂತ ವೈಭವದಿಂದ ನಡೆಯಿತು. 1964ರಲ್ಲಿ ಟೋಕಿಯೋದಲ್ಲಿ. 1968ರಲ್ಲಿ ಮೆಕ್ಸಿಕೋದಲ್ಲಿ. ಮ್ಯೂನಿಕ್‌ನಲ್ಲಿ 1972ರಲ್ಲಿ. (1976 ಮಾಂಟ್ರೀಲ್‌ನ ಆತಿಥ್ಯ.)

ಮುಖ್ಯ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನ ಅಂಗವಾಗಿಯೇ ಚಳಿಗಾಲದ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್ (ಹಿಮಕ್ರೀಡೆ) ನಡೆಯುತ್ತದೆ. ಪಾರಾ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್ (ಪಾರಾಪ್ಲೀಜಿಯ –ಅರೆಜೋಗರಿಕೆ– ಪದದಿಂದ ಬಂದ ವಿಶೇಷಣ ಪಾರಾ) ಅಂಗವಿಕಲರಿಗಾಗಿ ನಡೆಯುವ ಕ್ರೀಡೋತ್ಸವ.

124 ರಾಷ್ಟ್ರಗಳ 12,000 ಕ್ರೀಡಾಪಟುಗಳು ಮ್ಯೂನಿಕ್ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಿದರು. (ಜರ್ಮನ್ ಭಾಷೆಯಲ್ಲಿ ಮ್ಯೂನಿಕ್‌ನ ಉಚ್ಚಾರ : ಮ್ಯುನ್ಶೆನ್. ಆ ಭಾಷೆಯಲ್ಲಿ ಮೋಂಕೆನ್ ಎಂದರೆ ಸನ್ಯಾಸಿ. ಮಧ್ಯಕಾಲದಲ್ಲಿ ಇದು ಸನ್ಯಾಸಿಗಳ ಪಟ್ಟಣ. (ಈಗ 500 ಕಾರಂಜಿಗಳ 25 ವಸ್ತುಸಂಗ್ರಹಾಲಯಗಳ ನಗರ.) ಗ್ರೀಸಿನ ಒಲಿಂಪಿಯಾ ಬೆಟ್ಟದಲ್ಲಿ ಹಚ್ಚಿದ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಜ್ಯೋತಿಯನ್ನು (ಇದು 1936 ರಲ್ಲಿ ಆರಂಭವಾದ ಪದ್ಧತಿ) 5976 ಓಟಗಾರರು ಕೈ ಕೈ ದಾಟಿಸಿ ಮ್ಯೂನಿಕ್‌ಗೆ ತಂದು ಕ್ರೀಡಾಂಗಣದ ಮಹಾಜ್ಯೋತಿಯನ್ನು ಬೆಳಗಿದರು. ಒಂದು ಚದರ ಮೈಲು ವಿಸ್ತೀರ್ಣದಲ್ಲಿ ನೂತನವಾಗಿ ನಿರ್ಮಿಸಿದ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ನಗರದಲ್ಲಿ ಕ್ರೀಡಾಂಗಣ. ಅಲ್ಲಿ 80,000 ಪ್ರೇಕ್ಷಕರ ಸಮ್ಮುಖದಲ್ಲಿ ಕ್ರೀಡೆಗಳು. ಹಳೆಯ ವಿಕ್ರಮಗಳು ಮುರಿದು ಹೊಸ ದಾಖಲೆಗಳು ಸ್ಥಾಪಿತವಾದುವು; ಹಿಂದಿನ ಕಿರೀಟಗಳು ಉರುಳಿ, ಹೊಸವು ಮೆರೆದುವು.

ಆಟಗಳು ನಡೆಯುತ್ತಿದ್ದಂತೆ ಒಂದು ಕೆಟ್ಟ ದಿನ ಕ್ರೀಡೆಗಳನ್ನು ರಾಜಕೀಯ ಕದಡಿತು. ವೇಷಮರೆಸಿ ಬಂದ ಅರಬ್ ಗೆರಿಲಾಗಳು ಇಸ್ರೇಲಿ ಕ್ರೀಡಾಪಟುಗಳನ್ನು ಅಪಹರಿಸಿದರು. ಗುಂಡಿನ ಮಳೆಯಲ್ಲಿ ಒಂಬತ್ತು ಜನ ಇಸ್ರೇಲಿ ಆಟಗಾರರು ಹತರಾದರು. ಅದು ಸಾವಿನ–ಶೋಕದ–ಕರ್ಕಶ ಕಹಳೆ. ಕ್ರೀಡಾಂಗಣದಲ್ಲಿ ಎಲ್ಲ ರಾಷ್ಟ್ರಗಳ ಧ್ವಜಗಳೂ ಅರ್ಧಮಟ್ಟದಲ್ಲಿ ಹಾರಿದುವು. 80,000 ಜನ ತಲೆಬಾಗಿ ನಿಂತು, ಮಡಿದವರಿಗೆ ವಿದಾಯ ನುಡಿದರು.



ಆಟಗಳನ್ನು ನಿಲ್ಲಿಸಬೇಕೆ ? ನಿಲ್ಲಿಸಿದರೆ ದುಷ್ಟಶಕ್ತಿಗಳ ಮುಂದೆ ಸೋಲು ಒಪ್ಪಿಕೊಂಡಂತೆ.





ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಸಮಿತಿಯ ಅಧ್ಯಕ್ಷ, 84 ವರ್ಷ ವಯಸ್ಸಿನ ಅವೆರಿ ಬ್ರಂಡೇಜ್. ದೃಢಸ್ವರದಲ್ಲಿ ಅವರೆಂದರು : " ಆಟಗಳು ಮುಂದುವರಿಯುತ್ತವೆ!" (ಕೂಬರ್ತಿ ಬದುಕಿದ್ದರೂ ತೀರ್ಮಾನ ಇದಕ್ಕಿಂತ ಭಿನ್ನವಾಗುತ್ತಿರಲಿಲ್ಲ.)

ಅಥೆನ್ಸಿನಲ್ಲಿ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಜ್ಯೋತಿಯನ್ನು ಯಾವಾಗಲೂ ಹೊತ್ತಿಸುವಾಕೆ ಮಹಿಳೆ. ಮ್ಯೂನಿಕ್ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಎಲ್ಲ ಕ್ರೀಡಾಪಟುಗಳ ಪರವಾಗಿ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಪ್ರತಿಜ್ಞೆಯನ್ನು ಸ್ವೀಕರಿಸಿದಾಕೆಯೂ ಒಬ್ಬ ಮಹಿಳೆ. ಆದರೆ ಇಂಥ ಸ್ಥಾನ ದೊರೆಯಲು ಮಹಿಳೆ ಹಾದು ಬಂದಿರುವ ಕಣಿವೆ ಕಂದಕಗಳು ಹಲವು.

ಪ್ರಾಚೀನ ಗ್ರೀಸಿನಲ್ಲಿ ಮಹಿಳೆಗೆ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಕ್ರೀಡಾಂಗಣಕ್ಕೇ ಪ್ರವೇಶವಿರಲಿಲ್ಲ. ಈ ಪ್ರತಿಬಂಧವನ್ನು ಕ್ರಿ.ಪೂ. 776ರಲ್ಲಿ ಹೇರಿದರು. ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಮಹಿಳೆಯ ಸ್ಥಾನವೇನು ? ಪ್ರಗತಿಪರ ಕೂಬರ್ತಿ ಕೂಡಾ ಈ ವಿಷಯದಲ್ಲಿ ಸಂಪ್ರದಾಯ ಶರಣನೇ ! ಆತನೆಂದ : "ಪ್ರಾಚೀನ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿದ್ದಂತೆ ವಿಜಯಿಗಳಿಗೆ ಹಾರಹಾಕುವುದಷ್ಟೇ ಮಹಿಳೆಯರ ಪಾತ್ರವಾಗಬೇಕು."

ಆದರೂ ಕೂಬರ್ತಿ ಸಂಘಟಿಸಿದ 1900ರ ಪ್ಯಾರಿಸ್ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಗಾಲ್ಫ್ ಮತ್ತು ಟೆನಿಸ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಲು ಮಹಿಳೆಯರು ಶಕ್ತರಾದರು.

ಮುಂದೆ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ವಿಶ್ವಖ್ಯಾತಿಯನ್ನೇ ಗಳಿಸಿದ ಮಹಿಳೆಯರು ಎಷ್ಟೊಂದು ಜನ! 1927ರಲ್ಲಿ 14ನೆಯ ವಯಸ್ಸಿನಲ್ಲೇ ಸ್ಕೇಟಿಂಗ್ ಫಿಯಿಂಗ್‌ಗಳಲ್ಲಿ ವಿಶ್ವಪ್ರಶಸ್ತಿ; 1928ರ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಚಾಂಪಿಯನ್. ಮೂರು ಒಲಿಂಪಿಕ್‌ಗಳಲ್ಲೂ ಆ ಬಿರುದನ್ನು ಉಳಿಸಿಕೊಂಡವಳು ಸೋಂಜಾ ಹೆನಿ ; 1936ರ ಬರ್ಲಿನ್ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಸೋತು, ಮುಂದೆ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಜರಗದೆ 12 ವರ್ಷ ಕಾದು, ಆ ಮಧ್ಯೆ ವಿವಾಹಿತೆಯಾಗಿ ಎರಡು ಮಕ್ಕಳ ತಾಯಿಯೂ ಆಗಿ 1948ರ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಓಟದ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ 4 ಸ್ವರ್ಣ ಪದಕಗಳನ್ನು ಪಡೆದ ಫ್ಯಾನಿ ಬ್ಲಾಂಕರ್ಸ್–ಕೊಎನ್ ; ಬಾಲ್ಯದಲ್ಲಿ ರೋಗಪೀಡಿತಳಾಗಿದ್ದರೂ (19 ಮಕ್ಕಳಲ್ಲಿ 17ನೆಯವಳು) ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಸ್ವರ್ಣಪದಕ ಪಡೆಯಲು (1960-ರೋಮ್) ಶಕ್ತಳಾದ ವಿಲ್ಮಾ ರುಡಾಲ್ಫ್; ಕಸರತ್ತುಗಳ ಸುಂದರಿ ಚಾಂಪಿಯನ್ ವಿರಾ ಕಸ್ಲಾವ್‌ಸ್ಕಾ ; ವೇಗದ ಓಟಗಾರ್ತಿ ಬೆಟ್ಟಿ ಕುತ್ಬರ್ಟ್ (1956), ಈಜುತಾರೆ ಶೇನ್ ಗೋಲ್ಡ್ (1972) – ಇವರೆಲ್ಲ ಇಡೀ ಲೋಕವೇ ಅಭಿಮಾನಪಡುವಂಥ ನಕ್ಷತ್ರಮಾಲೆ.

ಹೀಗಿದ್ದರೂ ವಟಬಾ ಎಂಬ ಆಟದಲ್ಲಿ ಸೋತವರನ್ನು ' ಹೆಣ್ಣು ', ಗೆದ್ದವರನ್ನು ' ಗಂಡು ', ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ. ಹಾಗೆಯೇ, ಸರಕೋಲು ಆಟದಲ್ಲಿ ಅತಿ ಕಡಮೆ ದೂರ ಒದೆದವನು ' ಹುಡುಗಿ '!

ಇದು ಮಾನವ ಪ್ರಗತಿಯ ಒಂದು ವಿಚಿತ್ರ ಮುಖ.

× × ×   × × ×   × × ×

ಕ್ರೀಡಾ ಇತಿಹಾಸದಲ್ಲಿ ಒಡೆದು ಕಾಣುವ ಇನ್ನೊಂದು ಅಂಶ ಮನುಷ್ಯನ ಅದಮ್ಯ ಚೇತನಕ್ಕೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ್ದು.

ತಮ್ಮ ಸತತ ಪರಿಶ್ರಮದಿಂದ ಪುಟ್ಟ ಫಿನ್‌ಲೆಂಡ್ ಸ್ವರ್ಣಪದಕಗಳ ಸಂಪಾದನೆಯಲ್ಲಿ ಅಮೆರಿಕಕ್ಕೆ ಸರಿದೊರೆಯಾಗುವಂತೆ ಮಾಡಿದ ಕ್ರೀಡಾಪಟು ಪಾವೊ ನೂರ್ಮಿ.

ಮಗುವಾಗಿದ್ದಾಗ ಪೋಲಿಯೋ ಪೀಡಿತರಾಗಿದ್ದು, ನಿಂತಲ್ಲಿಂದಲೇ ನೆಗೆಯುವ ಹೊಸ ವಿಧಾನವನ್ನು ರೂಢಿಸಿ ನೆಗೆತ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಲ್ಲಿ ಒಂದೇ ದಿನದಲ್ಲಿ 3 ಚಿನ್ನದ ಪದಕ ಗಳಿಸಿದವರು ರೇ ಯೂರಿ.

ಬಡ ಬಡಗಿಯ ಕುಟುಂಬದಲ್ಲಿ ಹುಟ್ಟಿ ಬಾಲ್ಯದಲ್ಲಿ ರೋಗಗ್ರಸ್ತನಾಗಿದ್ದು, ಯುವಕನಾದಾಗ ಭಾರದ ಸೈನಿಕ ಬೂಟುಗಳನ್ನು ತೊಟ್ಟು ದಿನಕ್ಕೆ ಹತ್ತು ಮೈಲುಗಳಂತೆ ಓಡಿ, ಕಲಿತು, ವಿಜೇತ ಓಟಗಾರನಾದವರು ಬಾಬ್ ಮಥಾಯಸ್.

ಪಾದ್ರಿ ಜೀವನದಲ್ಲೂ ಪೋಲ್ ನೆಗೆತ ಮುಂದುವರಿಸಿ ' ವಾಲ್ಟಿಂಗ್ ವಿಕಾರ್ ' ಎನಿಸಿಕೊಂಡವರು ಬಾಬ್ ರಿಚರ್ಡ್ಸ್.

ತರಬೇತಿಯಿಲ್ಲದೆಯೇ ಮ್ಯಾರಥಾನ್ ಓಟವನ್ನು ಓಡಿ ಸ್ವರ್ಣಪದಕ ಗೆದ್ದವರು ವೇಗದ ಓಟಗಾರ ' ಮಾನವ ರೈಲು ' ಎಮಿಲಿ ಜಟೋಪೆಕ್.





[illegible]

ಯಾವ ತರಬೇತಿಯೂ ಇಲ್ಲದೆ ಸತತ ಪರಿಶ್ರಮದಿಂದ ಪ್ರಖ್ಯಾತ ಓಟಗಾರನಾಗಿ ಮೂರು ಬಾರಿ ಭೂಮಿಯನ್ನು ಸುತ್ತು ಬಂದಷ್ಟು ಓಡಿರುವವರು ವ್ಲದೀಮಿರ್ ಕುಟ್ಸ್.

ಪಕ್ಕೆಲುಬು ಮುರಿದು ಎದೆಯಿಂದ ತೊಡೆಯ ತನಕ ಬ್ಯಾಂಡೇಜು ಹಾಕಿದ್ದರೂ ಡಿಸ್ಕಸ್ ಎಸೆತದಲ್ಲಿ ಸ್ವರ್ಣಪದಕ ಪಡೆದ ಆಟಗಾರ ಅಲ್ ಆರ್ಟರ್. ಇವರದು ನಾಲ್ಕು ಸಲ ಸ್ವರ್ಣಪದಕ ಪಡೆದ ಖ್ಯಾತಿ.

ಮ್ಯಾರಥಾನ್ ಓಟದಲ್ಲಿ ಮೊದಲಿಗನಾಗಿ ಕ್ರೀಡಾಂಗಣವನ್ನು ತಲುಪಿದ ಮೇಲೆ ದೇಹವನ್ನು ಬಗ್ಗಿಸಿ ಕೆಲ ಸರಳ ವ್ಯಾಯಾಮಗಳನ್ನು ಮಾಡಿ, ಅಂಗಾತನೆ ಮಲಗಿ ಕಾಲುಗಳನ್ನು ಬೈಸಿಕಲ್ ತುಳಿಯುವಂತೆ ಗಾಳಿಯಲ್ಲಿ ಆಡಿಸಿ, ಜನರ ಜಯಕಾರಗಳಿಗೆ ಪ್ರತಿವಂದನೆ ಮಾಡಿದವರು ಇಥಿಯೋಪಿಯ ಚಕ್ರವರ್ತಿಯ ಅಂಗರಕ್ಷಕ ಅಬೀಬಿ ಬಿಕಿಲ. ಎರಡು ಬಾರಿ ಮ್ಯಾರಥಾನ್ ಗೆದ್ದ ಕೀರ್ತಿ ಇವರದು.

ನೀಗ್ರೊ ಪಾದರಕ್ಷೆ ತಯಾರಕನ ಮಗನಾಗಿ ಹುಟ್ಟಿ, ಎತ್ತರ ನೆಗೆತದಲ್ಲಿ ನೂತನ ವಿಕ್ರಮ ಸ್ಥಾಪಿಸಿ ಖ್ಯಾತರಾದವರು ಬಾಬ್‌ಬೀಮನ್. ಎತ್ತರವನ್ನು ತಲುಪಿ ಕೈಗಳನ್ನು ತೊಡೆಗಳ ಮಧ್ಯೆ ಇರಿಸಿ ಚೆಂಡಿನಂತೆ ಮೈ ಮುದುಡಿಸಿ ಅತ್ತಕಡೆ ದಾಟುವ ವಿಧಾನಕ್ಕೆ 'ಬೀಮನ್ ವಿಧಾನ' ಎಂದೇ ಹೆಸರು.

ಒಮ್ಮೆ 9ನೆಯವರಾದರೂ ಮುಂದಿನ ಸಲ ಪ್ರಥಮದವರು ರಾನ್ ಕ್ಲಾರ್ಕ್.

ತಮ್ಮ 40ನೆಯ ವಯಸ್ಸಿನಲ್ಲಿ (ಹೆಚ್ಚಿನ ಕ್ರೀಡಾಪಟುಗಳಿಗೆ ನಿವೃತ್ತಿ ಕಾಲ) ಮ್ಯಾರಥಾನ್ ಓಟ ಗೆದ್ದವರು ಆಲ್ಬಿನ್ ಸ್ಟೆನ್‌ರೂಸ್.

10,000 ಮೀಟರುಗಳ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಓಡುವಾಗ ಬಿದ್ದರೂ, ಎದ್ದು ಓಡಿ ದಾಖಲೆ ಸ್ಥಾಪಿಸಿ ಚಿನ್ನದ ಪದಕ ಗಳಿಸಿದವರು ಲಾಸ್ ವಿರೆನ್.

ಕಾಲು ಮುರಿದು ಮೂರು ವರ್ಷ ಆಸ್ಪತ್ರೆಯಲ್ಲಿದ್ದ ಮೇಲೆ ಅಗಾಧ ಇಚ್ಛಾಶಕ್ತಿಯಿಂದ ಅಂಗಾಂಗಗಳನ್ನು ಹತೋಟಿಗೆ ತಂದುಕೊಂಡು ಮತ್ತೆ ನೆಗೆಯಲು ಪ್ರಾರಂಭಿಸಿ ಎತ್ತರ ನೆಗೆತದಲ್ಲಿ ಸ್ವರ್ಣ ಪದಕ ಪಡೆದವರು ವಾಲೆರಿ ಬ್ರೂಮೆಲ್.

—ಇವು ಕೆಲವು ಮಾತ್ರ. ಪ್ರತಿಕೂಲ ಪರಿಸ್ಥಿತಿಯಲ್ಲೂ ಅಸಾಧಾರಣ ಇಚ್ಛಾಶಕ್ತಿಯಿಂದ ಕ್ರೀಡಾ ಚೇತನಗಳಾಗಿರುವವರ ತಾರಾ ಮಂಡಲ ಬಹಳ ದೊಡ್ಡದು.

× × × × × × × × ×

ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಹವ್ಯಾಸಿಗಳಿಗೆ ಮಾತ್ರ ಅವಕಾಶ. ಕ್ರೀಡೆಯನ್ನೇ ವೃತ್ತಿಯಾಗಿ ಸ್ವೀಕರಿಸಿರುವವರು ಅಲ್ಲಿಗೆ ಬರಕೂಡದು.



ವಲೇರಿ ಬ್ರೂಮೆಲ್ : ಕೇಲುನೆಗೆತ



[illegible]

ಜಿಮ್ ತೋರ್ಪೆ ಅಮೆರಿಕದ ಇಂಡಿಯನ್ ಬುಡಕಟ್ಟಿನ ಕ್ರೀಡಾಪಟು. ಸ್ಟಾಕ್‌ಹೋಂ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ (1912) ಅವರಿಗೆ ಪೆಂಟಾಥ್ಲನ್‌ನಲ್ಲಿ ಸ್ವರ್ಣ ಪದಕ ದೊರೆಯಿತು. (ಅದರಲ್ಲಿ ಯುವಕ ಅವೆರಿ ಬ್ರುಂಡೇಜ್ ಕೂಡಾ ಭಾಗವಹಿಸಿದ್ದರು. ಅವರಿಗೆ ದೊರೆತದ್ದು 6ನೆಯ ಸ್ಥಾನ). ಡೆಕಾಥ್ಲನ್‌ನಲ್ಲೂ ತೋರ್ಪೆಗೆ ಚಿನ್ನದ ಪದಕ ಲಭಿಸಿತು. (ಇದರಲ್ಲಿ ಬ್ರುಂಡೇಜ್‌ಗೆ 15ನೆಯ ಸ್ಥಾನ). ಅರಸು ಗುಸ್ಟಾವ್ ಒಂದು ಲಕ್ಷ ಪ್ರೇಕ್ಷಕರು [illegible] ಕ್ರೀಡಾಪಟುಗಳೆದುರು ತೋರ್ಪೆಯತ್ತ ತಿರುಗಿ "ಅಯ್ಯಾ! ನೀವು ಜಗತ್ತಿನ ಅತ್ಯಂತ ಶ್ರೇಷ್ಠ ಕ್ರೀಡಾಪಟು" ಎಂದರು.

[illegible] ಬೇಸ್‌ಬಾಲ್ ಆಡಿದ್ದರು. ಇವರು ಹವ್ಯಾಸಿ ಆಟಗಾರರಲ್ಲ — ಎಂದು ಮುಂದೆ ತೋರ್ಪೆಯನ್ನು [illegible] "[illegible] ಮಾಡಿದೆ," ಎಂದರು ತೋರ್ಪೆ. ಕ್ರೀಡಾಧಿಪತಿಗಳು ಕೇಳಲಿಲ್ಲ. ಅವರ ಸ್ವರ್ಣಪದಕಗಳನ್ನು

ಕಿತ್ತುಕೊಳ್ಳಲಾಯಿತು. ಒಲಿಂಪಿಕ್ ದಾಖಲೆಗಳಿಂದ ತೋರ್ಪೆ ಹೆಸರನ್ನು ತೆಗೆದುಹಾಕಲಾಯಿತು. 1932ರಲ್ಲಿ ಲಾಸ್ ಏಂಜಲ್ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ, ಧರಿಸಲು ಒಳ್ಳೆಯ ಉಡುಪೂ ಇರದೆ, ಪ್ರವೇಶಕ್ಕಾಗಿ ಟಿಕೆಟ್ ಕೊಳ್ಳುವುದಕ್ಕೂ ಅಶಕ್ತರಾಗಿ ಕ್ರೀಡಾಂಗಣದ ಮಹಾದ್ವಾರದಲ್ಲಿ ನಿಂತಿದ್ದ ಜಿಮ್ ತೋರ್ಪೆಯನ್ನು ಹಲವರು ಗುರುತಿಸಿದರು.

ಮುಂದೆ ತೋರ್ಪೆ 1953ರಲ್ಲಿ ನಿರ್ಗತಿಕರಾಗಿ ಕಣ್ಣು ಮುಚ್ಚಿದರು.

ಈ ಪ್ರಕರಣದ ಅವಲೋಕನದಿಂದ ಕೆಲವು ಪ್ರಶ್ನೆಗಳು ಏಳುತ್ತವೆ; ಜಿಮ್ ತೋರ್ಪೆ ಬಿಳಿಯನಾಗಿದ್ದಿದ್ದರೆ ಈ ಕ್ರೂರ ಶಿಕ್ಷೆಗೆ ಗುರಿಯಾಗುತ್ತಿದ್ದರೆ? ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಹವ್ಯಾಸಿ ಪಂಡಿತನ ಅತಿಯಾಯಿತೆ? ಗಮನಕ್ಕೆ ಬರದಂತೆ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಹೆಸರಿನಲ್ಲಿ ಹಣ ಸಂಪಾದನೆ ಮಾಡುವವರು ಯಾವ ದೇಶದಲ್ಲೂ ಇಲ್ಲವೆ? ಕ್ರೀಡಾ ಸಾಮರ್ಥ್ಯವನ್ನು ಹೆಚ್ಚಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದಕ್ಕಾಗಿ ವ್ಯಕ್ತಿಗಳಿಂದಲೋ ಸಂಘ ಸಂಸ್ಥೆಗಳಿಂದಲೋ ಸರಕಾರದಿಂದಲೋ ಹಣ ಸಹಾಯ ಪಡೆಯುವುದು ತಪ್ಪೆ?

...ಜಾನ್ ಕೆಲ್ಲಿ ವೃತ್ತಿಯಲ್ಲಿ ಇಟ್ಟಿಗೆ ಕೆಲಸಗಾರ. ದೋಣಿ ನಡೆಸುವುದು ಅವರ ಹವ್ಯಾಸ. ಒಮ್ಮೆ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ಪ್ರಖ್ಯಾತ ಹೆನ್ಲಿ ದೋಣಿ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಲು ಅವರು ಬಯಸಿದರು. ಆದರೆ ಹುಟ್ಟುಹಾಕುವ ಕೈಗಳನ್ನು ದುಡಿಮೆಗೆ (ಇಟ್ಟಿಗೆ ಇಡುವುದಕ್ಕೆ) ಬಳಸುತ್ತಾರೆ –ಎಂಬ ಕಾರಣದಿಂದ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಲು ಕೆಲ್ಲಿಗೆ ಅವಕಾಶ ಸಿಗಲಿಲ್ಲ!

ಆದರೆ 1947ರಲ್ಲೂ 49ರಲ್ಲೂ ಅದೇ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ —ಎರಡು ಬಾರಿ— ಜಾನ್ ಕೆಲ್ಲಿಯ ಮಗ ಗೆದ್ದರು.

(ಅಷ್ಟೇ ಅಲ್ಲ: ಮುಂದೆ ಅವರ ಪುತ್ರಿ –ಖ್ಯಾತನಟಿ – ಮೊನಾಕೋದ ರಾಜಕುಮಾರ ರೇಯ್ನಾರ್‌ರನ್ನು ಮದುವೆಯಾದರು).

ಕೆಲ್ಲಿ ಪ್ರಕರಣದಲ್ಲಿ 'ಹವ್ಯಾಸಿ' ಪದದ ವ್ಯಾಖ್ಯೆ ಹಾಸ್ಯಾಸ್ಪದವಾದದ್ದು. ವಾಸ್ತವವಾಗಿ ಅದು ವರ್ಗಭೇದದ ಪ್ರಶ್ನೆ.

ಹವ್ಯಾಸಿ ಕ್ರೀಡಾಪಟುಗಳಾಗಿರುವವರು ಸಾಧಾರಣವಾಗಿ ಶ್ರೀಮಂತರು. ಹೊಟ್ಟೆಪಾಡಿನ ಯೋಚನೆ ಇಲ್ಲದಿದ್ದರೆ ಕ್ರೀಡಾಸಾಮರ್ಥ್ಯವನ್ನು ಸುಲಭವಾಗಿ ಹೆಚ್ಚಿಸಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು. ಕ್ರೀಡಾಕ್ಷೇತ್ರದಲ್ಲಿ ವಿಶೇಷ ಪ್ರತಿಭೆ ಮಾತ್ರ ಇರುವ ವ್ಯಕ್ತಿ ಆ ಪ್ರತಿಭೆಯ ನೆರವಿನಿಂದ ಜೀವನದ ಅಗತ್ಯಗಳನ್ನು ಪೂರೈಸಲು ಯತ್ನಿಸುವುದು ಸಹಜ. ಆದರೆ ಅಂಥವನು ವೃತ್ತಿ ಆಟಗಾರ ಎನಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾನೆ. ಇತರರ ದೃಷ್ಟಿಯಲ್ಲಿ ಅವನ ಅಂತಸ್ತು ಕಡಮೆ.



ಜೆ. ಓವೆನ್ಸ್: ಯಾವ ಕುಲ?

ಪಾಶ್ಚಾತ್ಯ ದೇಶಗಳಲ್ಲಿ ಕಳೆದ ಮಹಾಯುದ್ಧದ ಕಾಲದವರೆಗೂ ವೃತ್ತಿ ಆಟಗಾರ ಹವ್ಯಾಸಿ ಆಟಗಾರನನ್ನು "ಸರ್" ಎಂದು ಸಂಬೋಧಿಸಬೇಕಾಗಿತ್ತು. ಒಂದೇ ತಂಡದ ಸದಸ್ಯರಾಗಿರಬಹುದು. ಆದರೆ ಪ್ರವಾಸ ಹೋದಾಗ ವೃತ್ತಿ ಆಟಗಾರರಿಗೆ ಸಾಧಾರಣ ದರ್ಜೆಯ ಹೋಟೆಲು; ಹವ್ಯಾಸಿ ಆಟಗಾರರಿಗೆ ಉತ್ತಮ ದರ್ಜೆಯ ಹೋಟೆಲು. ಅವರು ಕ್ರೀಡಾಂಗಣವನ್ನು ಪ್ರವೇಶಿಸುತ್ತಿದ್ದ ದ್ವಾರಗಳೂ ಬೇರೆ ಬೇರೆ; ಉಡುಪು ಬದಲಾಯಿಸುತ್ತಿದ್ದುದೂ ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಕೊಠಡಿಗಳಲ್ಲಿ.

ಈ ಶತಮಾನದ 3-4-5ನೆಯ ದಶಕಗಳ ಖ್ಯಾತ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಕ್ರೀಡಾಪಟು ವಾಲ್ಟರ್ ಹ್ಯಾಮಂಡ್‌ರಿಗೆ, ವೃತ್ತಿ ಆಟಗಾರ ಎಂಬ ಕಾರಣದಿಂದ, ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್ ತಂಡದ ಕ್ಯಾಪ್ಟನ್ ಆಗುವ ಅವಕಾಶ ದೊರೆತಿರಲಿಲ್ಲ. ಕೊನೆಯಲ್ಲಿ ವೃತ್ತಿ ಆಟವನ್ನು ಬಿಟ್ಟು ಹವ್ಯಾಸಿಯಾದ ಮೇಲೆ ಕ್ಯಾಪ್ಟನ್ ಆದರು. ನೂತನ ಜಗತ್ತು ಎನಿಸಿದ ಅಮೆರಿಕದಲ್ಲೂ ಆರಂಭದಲ್ಲಿ, ಕಾರ್ಮಿಕರು, ಚಾಕರರು ಮತ್ತು ಶಿಷ್ಯವೃತ್ತಿ ಕೈಗೊಂಡವರಿಗೆ ಆಟ ಆಡಲು ಆಸ್ಪದ ಕೊಡುತ್ತಿರಲಿಲ್ಲ.

ವರ್ಗಭೇದಕ್ಕಿಂತಲೂ ಕ್ರೂರವಾದದ್ದು ವರ್ಣಭೇದ. 1936ರಲ್ಲಿ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್ ಬರ್ಲಿನ್ ನಗರದಲ್ಲಿ ಏರ್ಪಟ್ಟಿತ್ತು. 'ಆರ್ಯಕುಲ'ದ ಹಿರಿಮೆಯನ್ನು ಸಾರಲು ಈ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಸಾಧನವಾಗಬೇಕೆಂಬುದು ಹಿಟ್ಲರನ ಬಯಕೆ. ಅವನ ದುರದೃಷ್ಟಕ್ಕೆ ಅಮೆರಿಕದ ನೀಗ್ರೊ ಕ್ರೀಡಾಪಟು ಜೆಸ್ಸಿ ಓವೆನ್ಸ್ (11 ಮಕ್ಕಳಲ್ಲಿ 10ನೆಯವನು) ಒಂದರಮೇಲೊಂದು ಸ್ವರ್ಣ ಪದಕ ಗಳಿಸಿದ. ಓವೆನ್ಸ್‌ಗೆ 4ನೆಯ ಸ್ವರ್ಣಪದಕ ದೊರೆತೊಡನೆ ಹಿಟ್ಲರ್ ಸಿಟ್ಟು ಕ್ರೀಡಾಂಗಣದಿಂದ ಹೊರನಡೆದ.

ಇಂದಿಗೆ ಅದು ಹಳೆಯ ಕಥೆ. ಇತಿಹಾಸದ ಪುಟದಲ್ಲಿ ಹಿಟ್ಲರ್ ನುಚ್ಚುನೂರಾದ. ಆದರೆ ವರ್ಣಹಿರಿಮೆಯ ಮುಚ್ಚು ನಾಶವಾಯಿತೆ? ವರ್ಗದ್ವೇಷ ನಾಶವಾಯಿತೆ?

ಆದರ್ಶಲೋಕವನ್ನು ತಲಪಲು ಅದೆಷ್ಟು ಮ್ಯಾರಥಾನ್ ಓಟಗಳಾಗಬೇಕೊ ಇನ್ನೂ?

× × × × × × × × ×

ಆಟಗಾರರಲ್ಲಿ ಸಮಾನತೆಯ ಭಾವ ಬೇರೂರಲು ನೆರವಾಗಿರುವ ಎರಡು ಆಟಗಳು — ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಮತ್ತು ಬೇಸ್‌ಬಾಲ್.





"ಕೆಲ ಮೂರ್ಖರು ಆಡುವ, ಸಹಸ್ರಾರು ಮೂರ್ಖರು ನೋಡುವ ಆಟ ಕ್ರಿಕೆಟ್,"

—ಇದು ಆಂಗ್ಲ ನಾಟಕಕಾರ ಬರ್ನಾರ್ಡ್ ಷಾರ ಹಾಸ್ಯ ಚಟಾಕಿ.

ಮೂರ್ಖತನ ಹೌದೋ ಅಲ್ಲವೋ, ಆದರೆ ಒಂದು ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಪಂದ್ಯಾಟವನ್ನು ನೋಡಿದಾಗ, 'ಜನ ಮರುಳೋ ಜಾತ್ರೆ ಮರುಳೋ' ಎಂಬ ಮಾತು ನೆನಪಿಗೆ ಬರಲೂ ಬಹುದು. ಅಂಥದು ಈ ಆಟದ ಆಕರ್ಷಣೆ.

16ನೆಯ ಶತಮಾನದ ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ಗಿಲ್ಡ್‌ಫರ್ಡ್ ಎಂಬಲ್ಲಿ ಶಾಲಾಬಾಲಕರು ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಎಂಬ ಹೆಸರಿನ ಒಂದು ಆಟ ಆಡುತ್ತಿದ್ದರು. ಕ್ರಿಕೆಟಿನ ಆರಂಭದ ಇತಿಹಾಸದ ಬಗೆಗೆ ಗೊತ್ತಿರುವುದು ಇಷ್ಟು ಮಾತ್ರ.



ಮೊದಮೊದಲು ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಎರಡು ಸ್ಟಂಪುಗಳಿದ್ದುವು. ಕ್ರಮೇಣ ಮೂರು ಸ್ಟಂಪುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿದರು. ನೇರ ಬ್ಯಾಟುಗಳಿದ್ದುವು. ಮುಂದೆ ದುಂಡಗಾದ ಬ್ಯಾಟುಗಳು ಬಂದುವು.

1745ರಲ್ಲಿ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ಆಢ್ಯ ವ್ಯಕ್ತಿ ಚೆಸ್ಟರ್‌ಫೀಲ್ಡ್ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಯಾಗಿದ್ದ ತನ್ನ ಮಗನಿಗೆ, " ಕ್ರಿಕೆಟ್‌ನಲ್ಲೂ ಅಧ್ಯಯನದಲ್ಲೂ ಇತರರನ್ನು ನೀನು ಮೀರಿಸಬೇಕೆಂತ ನನ್ನ ಅಪೇಕ್ಷೆ ಎಂದು ಹೇಳಿದರು.

ಈ ಆಟ ಬಲು ಬೇಗನೆ ಎಲ್ಲ ಜನ ವಿಭಾಗಗಳನ್ನೂ ತನ್ನೆಡೆಗೆ ಸೆಳೆಯಿತು. ಒಬ್ಬ ಇತಿಹಾಸಕಾರ ಒಮ್ಮೆ, "ಫ್ರಾನ್ಸಿನ ಶ್ರೀಮಂತವರ್ಗ ತನ್ನ ರೈತರೊಡನೆ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಆಡಲು ಕಲಿತಿದ್ದರೆ ಫ್ರೆಂಚ್ ಕ್ರಾಂತಿಯೇ ಸಂಭವಿಸುತ್ತಿರಲಿಲ್ಲ ", ಎಂದ. ಅಷ್ಟು ಅದ್ಭುತವಾಗಿತ್ತು ಅದರ ಜನಪ್ರಿಯತೆ.

ಮಾರಿಲಿಬೋನ್‌ನ [ಉಚ್ಚಾರ : ಮ್ಯಾರ್ಬನ್] ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಕ್ಲಬ್ ಆರಂಭವಾದದ್ದು ಲಾರ್ಡ್ಸ್ ಕ್ರೀಡಾಂಗಣದಲ್ಲಿ. ಇಲ್ಲಿ ಲಾರ್ಡ್ಸ್ ಪದ ಶ್ರೀಮಂತಿಕೆಯನ್ನು ಸೂಚಿಸುವುದಿಲ್ಲ. ಅದು ಆ ಕ್ರೀಡಾಂಗಣದ ಒಡೆಯನಾಗಿದ್ದವನ ಹೆಸರು. ಮುಂದೆ ಮಾರಿಲಿಬೋನ್ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಕ್ಲಬ್ (ಎಂ. ಸಿ. ಸಿ.) ಆ ಕ್ರೀಡಾಂಗಣವನ್ನು ಕೊಂಡಿತು. ಎಂ. ಸಿ. ಸಿ. ನಿಯಮಗಳಿಗೆ ವಿಶ್ವದಾದ್ಯಂತ ಮನ್ನಣೆ. ಲಾರ್ಡ್ಸ್ ಕ್ರೀಡಾಂಗಣ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಆಟದ ಮೆಕ್ಕಾ ಅಥವಾ ಕಾಶಿ.

ಸುಮಾರು ನಾಲ್ಕು ದಶಕಗಳಿಗೂ ಹೆಚ್ಚು ಕಾಲ ' ಮಿಸ್ಟರ್ ಕ್ರಿಕೆಟ್' ಎಂಬ ಹೊಗಳಿಕೆಗೆ ಪಾತ್ರರಾದ ಮಹಾನ್ ಆಟಗಾರ ವಿಲಿಯಂ ಗಿಲ್ಬರ್ಟ್ ಗ್ರೇಸ್. 1848ರಲ್ಲಿ ಹುಟ್ಟಿದ ಗ್ರೇಸ್ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಆಡಲು ಆರಂಭಿಸಿದ್ದು ಪೀಚ್ ಹಣ್ಣಿನ ತೋಟದಲ್ಲಿ. 18ನೆಯ ವರ್ಷಕ್ಕೆಲ್ಲ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ವೀರ ಎನಿಸಿಕೊಂಡರು. ವೈದ್ಯ ವೃತ್ತಿ ಕೈಗೊಂಡ ಈ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಆಟಗಾರನದು ಮುಂದಿನ 43 ವರ್ಷ ಕಾಲ ಅಬಾಧಿತ ಖ್ಯಾತಿ. ಮೃತನಾದರೂ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಇತಿಹಾಸದಲ್ಲಿ ಆತ ಅಮರ.

1882ರಲ್ಲಿ ಮೊತ್ತ ಮೊದಲ ಬಾರಿ ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯದ ತಂಡ ಇಂಗ್ಲಿಷ್ ನೆಲದಲ್ಲಿ ಆಂಗ್ಲ ತಂಡವನ್ನು ಸೋಲಿಸಿತು. ಈ ಆಘಾತ ಸಹಿಸಲಾಗದೆ ಒಬ್ಬ ಪ್ರೇಕ್ಷಕ ಕುಳಿತಲ್ಲೇ ಕುಸಿದು ಸತ್ತುಹೋದ. ಇನ್ನೊಬ್ಬ ತನ್ನ ಕೊಡೆಯ ಹಿಡಿಯನ್ನು ಜಗಿದು ಜಗಿದು ಮುಗಿಸಿ ಬಿಟ್ಟ.



ಇಂಗ್ಲಿಷ್ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಸತ್ತಿತು; ಅದರ ದಹನವಾಗಿ ಬೂದಿಯನ್ನು ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯಕ್ಕೆ ಒಯ್ಯುತ್ತಾರೆ –ಎಂದು ಬರೆಯಿತು ಒಂದು ಕ್ರೀಡಾಪತ್ರಿಕೆ. ಹಾಗೆ ಹುಟ್ಟಿತು 'ಆ್ಯಷಸ್' ಎಂಬುವ ಪದ. ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯದ ಮೆಲ್‌ಬರ್ನ್‌ನಲ್ಲಿ ಕೆಲ ಮಹಿಳೆಯರು ಬೇಲ್ ಸುಟ್ಟು ಆ ಬೂದಿಯನ್ನು ಮುಂದಿನ ವರ್ಷ ಆಟ ಆಡಲು ಬಂದ ಇಂಗ್ಲಿಷ್ ತಂಡದ ಕ್ಯಾಪ್ಟನ್‌ಗೆ ಕೊಟ್ಟರು. ಅದನ್ನು ಲಾರ್ಡ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿರುವ ವಸ್ತುಸಂಗ್ರಹಾಲಯದಲ್ಲಿ ಇಡಲಾಯಿತು. ವಿಜಯಗಳಿಸಿದ ತಂಡ 'ಆ್ಯಷಸ್ ಗೆದ್ದಿತು' ಎನ್ನುವುದು ಆಗಿನಿಂದ ರೂಢಿಯಾಯಿತು. ಬೂದಿ ಮಾತ್ರ ಲಾರ್ಡ್ಸ್‌ನಲ್ಲೇ ಇರುತ್ತದೆ. ಅತ್ತ ಇತ್ತ ಅದನ್ನು ಒಯ್ಯುವುದಿಲ್ಲ.

ಎಲ್ಲೆಲ್ಲಿ ಬ್ರಿಟಿಷ್ ಸಾಮ್ರಾಜ್ಯದ ಪ್ರಭಾವ ಇದ್ದಿತೋ ಅಲ್ಲೆಲ್ಲ (ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯ, ಭಾರತ, ವೆಸ್ಟ್‌ಇಂಡೀಸ್, ನ್ಯೂಜಿಲೆಂಡ್, ದಕ್ಷಿಣ ಆಫ್ರಿಕ) ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಸುಲಭವಾಗಿ ಬೇರು ಬಿಟ್ಟಿತು. ಆಯಾ ದೇಶಗಳ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಆಟಗಾರರು ಪ್ರಾವೀಣ್ಯ ಗಳಿಸಿದರು.

ಎಂ. ಸಿ. ಸಿ. ತಂಡವೂ ಇತರ ತಂಡಗಳೂ ಕೈಗೊಳ್ಳುವ ಪರಸ್ಪರ ಪ್ರವಾಸಗಳು ಇಡೀ ಜಗತ್ತಿನ ಗಮನ ಸೆಳೆಯುವ ಕ್ರೀಡಾ ಸಂಭವಗಳೆನಿಸಿವೆ.

× × ×   × × ×

ಇಂಗ್ಲಿಷ್ ಕ್ರಿಕೆಟಿನಷ್ಟೇ, ಅಟ್ಲಾಂಟಿಕ್ ಸಾಗರದಾಚೆ ಪ್ರಖ್ಯಾತವಾಗಿರುವ ಆಟ ಬೇಸ್‌ಬಾಲ್. ಹೊಸದಾಗಿ ರಚಿತವಾದ ಅಮೆರಿಕದ ಸಂಯುಕ್ತ ಸಂಸ್ಥಾನದಲ್ಲಿ ಅಂತರ್ಯುದ್ಧ ನಡೆದಾಗ, ಫಿರಂಗಿಗಳು ಸ್ತಬ್ಧವಾಗಿದ್ದ ವೇಳೆಯಲ್ಲಿ, ಸೈನಿಕರು ಬೇಸ್‌ಬಾಲ್ ಆಡುತ್ತಿದ್ದರು. ಯುದ್ಧ ಮುಗಿದ ಬಳಿಕ ಬೇಸ್‌ಬಾಲ್ ಆಟವನ್ನು ಯೋಧರು ತಮ್ಮೂರಿಗೆ ಒಯ್ದರು.



ಪ್ರತಿ ಏಪ್ರಿಲ್‌ನಲ್ಲಿ ಅಮೆರಿಕದ ಅಧ್ಯಕ್ಷರು ಆಟದ ಬಯಲಿಗೆ ಮೊದಲ ಚೆಂಡನ್ನು ಎಸೆಯುವುದರೊಡನೆ ಬೇಸ್‌ಬಾಲ್ ಋತು ಆರಂಭವಾಗುತ್ತದೆ. ಕಳೆದ ಒಂದು ಶತಮಾನಕ್ಕೂ ಹೆಚ್ಚು ಕಾಲ ಜನಪ್ರಿಯವಾಗಿ ಅಮೆರಿಕದ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಆಟವೆನಿಸಿದೆ ಬೇಸ್‌ಬಾಲ್. 'ಬೇಸ್‌ಬಾಲ್‌ನ ಸುಲ್ತಾನ' ಎಂದು ಪ್ರಖ್ಯಾತಿ ಗಳಿಸಿದವರು ಬೇಬ್‌ರೂತ್. ಕ್ರಿಕೆಟಿಗೆ ಗ್ರೇಸ್ ಹೇಗೊ ಹಾಗೆ ಬೇಸ್‌ಬಾಲ್‌ಗೆ ರೂತ್.

ಅಮೆರಿಕದಲ್ಲಿ ಈ ಆಟದ ಮುಖ್ಯಾಂಶಗಳನ್ನು ಅರಿಯದ ಎಂಟು ವರ್ಷಕ್ಕೆ ಮೀರಿದ ಮಕ್ಕಳೇ ಇಲ್ಲ.

ಬೇಸಗೆಯ ಆರಂಭದಲ್ಲಿ ಹವೆ ನಸು ಬಿಸಿ ಆದೊಡನೆಯೇ ಪ್ರತಿ ವಾರವೂ ಸುಮಾರು 100,000 ಬೇಸ್‌ಬಾಲ್ ಆಟಗಳನ್ನು ಆಡುತ್ತಾರೆ. 30,000 ಆಟಗಾರರಿರುವ ಸುಮಾರು 1,800 ಕಾಲೇಜು ಬೇಸ್‌ಬಾಲ್ ತಂಡಗಳಿವೆ; 350,000 ಆಟಗಾರರಿರುವ 14,000 ಹೈಸ್ಕೂಲು ತಂಡಗಳಿವೆ. 1,100,000 ಹುಡುಗರಿರುವ 36,000 ಲಿಟ್ಲ್ ಲೀಗ್ ತಂಡಗಳಿವೆ.



× × ×   × × ×

ಕ್ರಿಕೆಟ್, ಬೇಸ್‌ಬಾಲ್‌ಗಳಂತೆ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಕ್ರೀಡಾಂಗಣದ ವ್ಯಾಪ್ತಿಗೆ ಒಳಪಡದ –ಆದರೆ ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಸ್ವರೂಪ



ವ್ಯಕ್ತಿ–ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಹಲವಿವೆ. ಈ ಆಟಗಳಲ್ಲೆಲ್ಲ ವಿಶ್ವಚಾಂಪಿಯನ್ ಯಾರೆಂದು ನಿರ್ಧರಿಸಲು ಪ್ರತಿ ವರ್ಷ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳು ನಡೆಯುತ್ತವೆ. ಅಂಥ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಪ್ರಖ್ಯಾತವಾದದ್ದು ಟೆನಿಸ್.

ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ವಿಂಬಲ್ಡನ್ ವಿಶ್ವ ಟೆನಿಸಿನ ಕೇಂದ್ರ. ವಿಶ್ವ ವಿಜೇತರಿಗೆ ಕಿರೀಟಧಾರಣೆ ಯಾಗುವುದೂ ಅಲ್ಲೇ. ಡೇವಿಸ್ ಕಪ್‌ಗಾಗಿ ನಡೆಯುವ ಪಂದ್ಯಗಳ ಪ್ರಗತಿಯನ್ನು ಎಲ್ಲ ಕ್ರೀಡಾ ಪ್ರಿಯರೂ ಅತ್ಯಂತ ಆಸಕ್ತಿಯಿಂದ ಗಮನಿಸುತ್ತಾರೆ. ರಾಡ್ ಲೇವರ್, ನ್ಯೂಕಂಬ್, ಸ್ಟಾನ್ ಸ್ಮಿತ್, ಬಿಲ್ಲಿ ಜೀನ್ ಕಿಂಗ್, ಇವಾನ್ ಗೂಲ್‌ಗಾಂಗ್ (20ನೆಯ ಹುಟ್ಟುಹಬ್ಬಕ್ಕೆ ಮೊದಲೇ ವಿಶ್ವ ಚಾಂಪಿಯನ್ ಆದ ಆದಿವಾಸಿ ಮೂಲದ ಯುವತಿ), ಮಾರ್ಗರೆಟ್ ಕೋರ್ಟ್, ಕ್ರಿಸ್ ಇವರ್ಟ್—ಇವರೆಲ್ಲ ಆಧುನಿಕ ಟೆನಿಸಿನ ತಾರೆಯರು, ವಿಂಬಲ್ಡನ್ ತನಕ ತೆರಳಿರುವ ಪ್ರಖ್ಯಾತ ಭಾರತೀಯ ಟೆನಿಸ್ ಆಟಗಾರ ರಾಮನಾಥನ್ ಕೃಷ್ಣನ್.

ಪಶ್ಚಿಮ ಮೂಲದ ಟೇಬಲ್ ಟೆನಿಸ್ ಅಥವಾ ಪಿಂಗ್‌ಪಾಂಗ್ (ಹೊಡೆದ ಚೆಂಡು ಕುಪ್ಪಳಿಸು ವಾಗ ಆಗುವ ಸದ್ದಿನಿಂದ ಹುಟ್ಟಿರಬೇಕು ಈ ಹೆಸರು) ಜಪಾನ್, ಚೀನ, ಥೈಲೆಂಡ್ ಮತ್ತಿತರ ಪೌರಸ್ತ್ಯ ದೇಶಗಳಲ್ಲಿ ಪ್ರಸಿದ್ಧಿ ಪಡೆದಿದೆ. ಯಾವ ಆಟಕ್ಕೂ ಭೌಗೋಳಿಕ ಎಲ್ಲೆ ಮೇರೆಗಳಿಲ್ಲ, ಎಲ್ಲಿ ಬೇಕಾದರೂ ಒಂದು ಆಟ ಬೇರು ಬಿಡಬಲ್ಲುದು, ಯಾವ ದೇಶದವರು ಬೇಕಾದರೂ ಒಂದು ಆಟದಲ್ಲಿ ಪರಿಣತರಾಗಬಲ್ಲರು ಎನ್ನುವುದಕ್ಕೆ ಈ ಆಟವೂ ಒಂದು ನಿದರ್ಶನ. (ಅಮೆರಿಕದ 'ಗುತ್ತಿಗೆ' ಎನ್ನು ಪಂತಿದ್ದ ಬಾಸ್ಕೆಟ್‌ಬಾಲ್ ಆಟವನ್ನು ರಷ್ಯನರು ಕಲಿತು ಮ್ಯೂನಿಕ್‌ನಲ್ಲಿ ಅಮೆರಿಕವನ್ನೇ ಸೋಲಿಸಿದ್ದು ಇನ್ನೊಂದು ನಿದರ್ಶನ).



ಮ್ಯೂನಿಕ್‌ನಲ್ಲಿ ರಷ್ಯ–ಅಮೆರಿಕ ಅಂತಿಮ ಪಂದ್ಯ. ಬಾಸ್ಕೆಟ್‌ಬಾಲಿನಲ್ಲಿ

ನಿಖರತೆ, ಶಿಸ್ತಿನ ಚಲನೆ ಪ್ರಧಾನವಾಗಿರುವ ಆಟಗಳು ಬಿಲಿಯರ್ಡ್ಸ್ ಮತ್ತು ಸ್ನೂಕರ್. ಬಿಲಿಯರ್ಡ್ಸ್ ಆಟದ ಉಪಕರಣಗಳನ್ನು ಕೊಳ್ಳಲು 10,000—12,000 ರೂಪಾಯಿ ಬೇಕು. ಒಂದು ಮೇಜಿನ ಬೆಲೆಯೇ ರೂ. 7,000. ಹಿಂದೆ ಇದನ್ನು 'ನವಾಬರ ಆಟ' ಎನ್ನುತ್ತಿದ್ದರು. ಕ್ಲಬ್ಬುಗಳಲ್ಲಿ ಈ ಆಟದ ಸೌಕರ್ಯವಿರುವುದರಿಂದ ಹಲವರಿಗೆ ಅನುಕೂಲ.

ಬಿಲಿಯರ್ಡ್ಸ್‌ನ ಅನಭಿಷಿಕ್ತ ಸಮ್ರಾಟ ಎನಿಸಿಕೊಂಡಿದ್ದವರು ವಾಲ್ಟರ್ ಲಿಂಡ್ರುಂ. ಎದುರಾಳಿಗೆ ಸ್ವಲ್ಪವೂ ಅವಕಾಶ ಕೊಡದೆ ಆಡುವ ಅವರ ರೀತಿ ಕಂಡು ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಪಂದ್ಯಗಳ ವ್ಯವಸ್ಥಾಪಕರು ದಿಗ್ಭ್ರಾಂತರಾದರು; ಆಟದ ನಿಯಮಗಳನ್ನು ಬದಲಿಸುವ ಯೋಚನೆಯನ್ನೂ ಮಾಡಿದರು.

ಭಾರತದಿಂದ ಹೊರಟು ಖಂಡಾಂತರ ಪ್ರವಾಸಮಾಡಿ ಹಲವು ರಾಷ್ಟ್ರಗಳಲ್ಲಿ ಮನೆ ಮಾಡಿರುವ ಚದುರಂಗ ಆಟ ಸೂಕ್ಷ್ಮ ಬುದ್ಧಿಶಕ್ತಿಗೂ ಏಕಾಗ್ರತೆಗೂ ಸವಾಲು. ಇಲ್ಲಿ ಆಟಗಾರರ ತನ್ಮಯತೆ ನೋಟಕರನ್ನು ಅಚ್ಚರಿಗೆ ಈಡುಮಾಡುತ್ತದೆ. ವಿಶ್ವದ ಹಲವೆಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಪ್ರಖ್ಯಾತ ಆಟಗಾರರಿದ್ದಾರೆ. ಈ ಶತಮಾನದಲ್ಲಿ ಶ್ರೇಷ್ಠ ಚದುರಂಗ ಆಟವನ್ನು ಲೋಕಕ್ಕೆ ನೀಡಿದ ರಾಷ್ಟ್ರ ರಷ್ಯ. ಆದರೆ 1972ರಲ್ಲಿ ವಿಶ್ವ ಚದುರಂಗ ಚಾಂಪಿಯನ್ ಬೋರಿಸ್ ಸ್ಪಾಸ್ಕಿಯವರನ್ನು ಅಮೆರಿಕದ ಬಾಬಿ ಫಿಷರ್ ಸೋಲಿಸಿ ತಾವು 'ಅರಸ'ರಾದರು.



ಸುಲಭದ ಆಟವಲ್ಲವಾದರೂ ಜಗತ್ತಿನಲ್ಲಿ ಚದುರಂಗ ಹೆಚ್ಚು ಹೆಚ್ಚು ಜನಪ್ರಿಯವಾಗುತ್ತಿರುವ ರೀತಿ ವಿಸ್ಮಯಕಾರಿ. 1966ರಲ್ಲಿ ಅಮೆರಿಕದ ಚೆಸ್ ಫೆಡರೇಷನಿನಲ್ಲಿ 10,000 ಆಟಗಾರ ಸದಸ್ಯರಿದ್ದರು. 1972ರಲ್ಲಿ ಈ ಸಂಖ್ಯೆ 33,000.

ಪ್ರಾಚೀನ ಗ್ರೀಸಿನ ಮುಷ್ಟಿಯುದ್ಧವನ್ನು ನೆನಪಿಗೆ ತರುವ ರೀತಿಯಲ್ಲೇ ಈಗಲೂ ಮುಷ್ಟಿಯುದ್ಧ ನಡೆಯುತ್ತಿದೆ.

ಕಣದಲ್ಲಿ ಪ್ಯಾಟರ್‌ಸನ್‌ರನ್ನು ಲಿಸ್ಟನ್ ಸೋಲಿಸಿದರು. ಸಪ್ಪೆಮೋರೆಯೊಡನೆ, ಜರ್ಜರಿತ ಅಂಗಾಂಗಗಳೊಡನೆ ಪ್ಯಾಟರ್‌ಸನ್ ಮನೆಗೆ ಬಂದಾಗ ಅವರ ಆರು ವರ್ಷದ ಮಗಳು ಕೇಳಿದಳು :

"[illegible] ?"



ಮುಷ್ಟಿ ಯುದ್ಧ

ತಂದೆ ಉತ್ತರ ನೀಡಿದರು ;

"ಏನಿಲ್ಲ, ಒಬ್ಬರನ್ನೊಬ್ಬರು ಕೆಳಕ್ಕೆ ತಳ್ಳುವ ಆಟ ಅದು. ಈ ಸಲ ಆತ ನನ್ನನ್ನು ಕೆಳಕ್ಕೆ ತಳ್ಳಿದ್ರು. ಮುಂದಿನ ಸಲ ನಾನು ಅವರನ್ನು ಕೆಳಕ್ಕೆ ತಳ್ತೀನೆ......"

ಶಾಂತ ಪರಿಸರದಲ್ಲಿ ಆನಂದಿಸಬಹುದಾದ, ಗುರಿ ಇಡುವ, ನಡೆಯುವ ಆಟ ಗಾಲ್ಫ್. ಬಾಬಿ ಜೋನ್ಸ್ 20ನೆಯ ಶತಮಾನದ ಪೂರ್ವಾರ್ಧದ 'ಅತಿಶ್ರೇಷ್ಠ ಗಾಲ್ಫ್ ಆಟಗಾರ' ಎನಿಸಿದ್ದರು. 'ಎಲ್ಲ ಕಾಲಕ್ಕೂ ಶ್ರೇಷ್ಠತಮ ಆಟಗಾರ' ಎನಿಸಿಕೊಂಡವರು ಬೆನ್ ಹೋಗನ್.

ಕ್ರೀಡಾಜಗತ್ತಿಗೆ ಆಧುನಿಕರ ಕೊಡುಗೆ, ಗಾಳಿಯಲ್ಲಿ ತೇಲಾಟ. ಹಲವರಿಗೆ ಗ್ಲೈಡಿಂಗ್ ಬಲು ಪ್ರಿಯವಾದ ಹವ್ಯಾಸ. 1927ರಲ್ಲಿ ಪುಟ್ಟ ವಿಮಾನದಲ್ಲಿ ಒಂಟಿಯಾಗಿ ನ್ಯೂಯಾರ್ಕಿನಿಂದ ಹೊರಟು, ಅಟ್ಲಾಂಟಿಕ್ ಸಾಗರವನ್ನು ದಾಟಿ ಪ್ಯಾರಿಸ್ ತಲಪಿ, ದೀರ್ಘ ಹಾರಾಟದ ಆದ್ಯ ಪ್ರವರ್ತಕರಾದವರು ಲಿಂಡ್‌ಬರ್ಗ್. ವಿಮಾನ ನಡೆಸುತ್ತ ಆಕಾಶದಲ್ಲಿ ಕಸರತ್ತು ಮಾಡುವುದೊಂದು ಬಗೆಯ ಕ್ರೀಡೆ: ಹಾರುವ ವಿಮಾನದಿಂದ ಹೊರಜಿಗಿದು ಪ್ಯಾರಾಷೂಟ್‌ಗಳ ಬೆಂಬಲದಿಂದ ನಡೆಸುವ ಕಸರತ್ತು ಇನ್ನೊಂದು ಬಗೆಯ ಕ್ರೀಡೆ. ಇಂಥ ಕ್ರೀಡೆಯಲ್ಲಿ ರಷ್ಯ ಪ್ರಗತಿ ಸಾಧಿಸಿದೆ.



ವಿರಾ ಕಸ್ಲಾವ್‌ಸ್ಕಾ : ಚಿಟ್ಟೆ



ಗಾಳಿಯಂತೆ ನೀರು. ಏಳು ಸ್ವರ್ಣ ಪದಕಗಳನ್ನು ಒಂದೇ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸಿನ ವಿವಿಧ ಈಜು ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಪಡೆದ ಅಮೆರಿಕದ ಮಾರ್ಕ್ ಸ್ಪಿಟ್ಸ್ ಆಧುನಿಕ ವಿಶ್ವದ ಶ್ರೇಷ್ಠತಮ ಈಜುಗಾರ. 20ನೆಯ ಶತಮಾನದ ಪೂರ್ವಾರ್ಧದ ಈಜುಗಾರ ಆಗಿದ್ದವರು ಜಾನಿ ವೀಸ್‌ಮುಲ್ಲರ್ (67 ವಿಶ್ವದಾಖಲೆಗಳನ್ನು ಅವರು ಸ್ಥಾಪಿಸಿದ್ದರು). ಮುಂದೆ ಟಾರ್ಜನ್ ಆಗಿ ಚಲಚ್ಚಿತ್ರಗಳಲ್ಲಿ ನಟಿಸಿದರು.

ದೋಣಿಯಾನ, ತೆರೆಸವಾರಿ —ನೀರಿನಲ್ಲಿ ನಡೆಸುವ ಇತರ ಕ್ರೀಡೆಗಳು. ಚಳಿಯಲ್ಲಿ ಬೆಟ್ಟದ ತಪ್ಪಲುಗಳು ಹಿಮಾವೃತವಾದಾಗ ನೈಸರ್ಗಿಕ ಪರಿಸರದಲ್ಲಿ ಆಡಬಹುದಾದ ಆಟಗಳು —ಸ್ಕೇಟಿಂಗ್, ಷಿಯಿಂಗ್. ಸ್ವಿಟ್ಸರ್‌ಲೆಂಡಿನ ಆಲ್ಪ್ಸ್ ತಪ್ಪಲುಗಳು ಈ ಆಟಗಳಿಗಾಗಿ ಪ್ರಖ್ಯಾತ. ಲೋಕದ ಎಲ್ಲೆಡೆಗಳಿಂದ ಪ್ರವಾಸಿಗಳು ಇಲ್ಲಿಗೆ ಬರುತ್ತಾರೆ.



ಅಟ್ಲಾಂಟಿಕ್ ಉಲ್ಲಂಘನ : ಲಿಂಡ್‌ಬರ್ಗ್



ಮ್ಯಾಲರಿ



ಇರ್ವಿನ್

ನಡೆಯುವುದನ್ನು, ಕಲ್ಲು ಬಂಡೆ ಏರುವುದನ್ನು, ಹಿಮಮಂಜುಗಡ್ಡೆಗಳ ಮೇಲೆ ಹತ್ತುವುದನ್ನು ಚೆನ್ನಾಗಿ ಕಲಿತವನಿಗೆ ಪರ್ವತಾರೋಹಣ ಬಹಳ ಸುಲಭ.

ಎಲ್ಲ ದೇಶಗಳಲ್ಲೂ ಅಲ್ಲಲ್ಲಿನ ಪರ್ವತ ಶಿಖರಗಳನ್ನು ಪರ್ವತಾರೋಹಿಗಳು ಏರುತ್ತಲೇ ಇರುತ್ತಾರೆ. ಆದರೆ ಹಿಮಾಲಯದ ಹಿರಿಯ ಶಿಖರಗಳ ಮೇಲೆ ಜಗತ್ತಿನ ಎಲ್ಲ ಪರ್ವತಾರೋಹಿಗಳಿಗೂ ಕಣ್ಣು.

1924ರಲ್ಲಿ ಎವರೆಸ್ಟ್ ಶಿಖರವನ್ನು ಏರಲು ಯತ್ನಿಸಿದವರು ಮ್ಯಾಲರಿ ಮತ್ತು ಇರ್ವಿನ್. ಡಬ್ಬಿಗಳಲ್ಲಿ ತುಂಬಿದ ಆಹಾರವನ್ನೂ ಕವಿತೆಗಳ ಪುಸ್ತಕವನ್ನೂ ತೆಗೆದುಕೊಂಡು, ಸಾಮಾನ್ಯ ಉಡುಗೆಯಲ್ಲೇ, ಇವರು ಆರೋಹಣ ಆರಂಭಿಸಿದರು. ಬಿಳಿ ಹಿಮ ಇವರಿಗೆ ಹೊದಿಕೆಯಾಯಿತು. ಕಾಲದ ಗರ್ಭದಲ್ಲಿ ಮರೆಯಾದರು.

ಎವರೆಸ್ಟ್ ಶಿಖರವನ್ನು ಏರುವುದರಲ್ಲಿ ಮೊದಲಿಗರಾದವರು ತೇನ್‌ಸಿಂಗ್ ನಾರ್ಕೆ ಮತ್ತು ಎಡ್ಮಂಡ್ ಹಿಲರಿ.

ಭಾರ ಎತ್ತುವ ಮತ್ತಿತರ ದೇಹದಾರ್ಢ್ಯ ಬೆಳೆಸುವ ವ್ಯಾಯಾಮಗಳೂ ಯುವಕರಿಗೆ ಇಷ್ಟ. ಚಿಕ್ಕಂದಿನಲ್ಲಿ ಅಶಕ್ತನಾಗಿದ್ದ ಯುಜಿನ್ ಸ್ಯಾಂಡೋ ಅಂಗಸಾಧನೆಗೆ ಹಿರಿಯ ಸ್ಥಾನ ದೊರಕಿಸಿಕೊಟ್ಟರು.



ತೇನ್ ಸಿಂಗ್

x x x x x x

ಆಧುನಿಕ ಮನೋಲ್ಲಾಸ–ಮನೋರಂಜನೆ ಕಾವ್ಯಮಯಗೊಂಡಿರುವುದು ಅಮೆರಿಕದ ಖ್ಯಾತ ಚಲಚಿತ್ರ ನಿರ್ಮಾಪಕರಾಗಿದ್ದ ವಾಲ್ಟ್ ಡಿಸ್ನಿಯವರ ಸೃಷ್ಟಿಯಲ್ಲಿ. ಅಪೂರ್ವ ಮಕ್ಕಳ ಚಲಚ್ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ರಚಿಸಿದ ಇವರು ಕ್ಯಾಲಿಫೋರ್ನಿಯದಲ್ಲಿ 'ಡಿಸ್ನಿ ಲ್ಯಾಂಡ್' ಮತ್ತು ಫ್ಲೋರಿಡದಲ್ಲಿ 'ಡಿಸ್ನಿ ವರ್ಲ್ಡ್' ಎಂಬ ಮಾಯಾಜಗತ್ತನ್ನು ನಿರ್ಮಿಸಿದರು. 27,500 ಎಕರೆ ವಿಸ್ತಾರ ಪ್ರದೇಶದಲ್ಲಿರುವ 'ಡಿಸ್ನಿ ವರ್ಲ್ಡ್' ಡಿಸ್ನಿ ತೀರಿಕೊಂಡ ಬಳಿಕ, 1972ರಲ್ಲಿ, ಸಿದ್ಧವಾಯಿತು. ಇಲ್ಲಿ ಸಹಾಯಕರಾಗಿ ದುಡಿಯುವವರ ಸಂಖ್ಯೆಯೇ 6,200. ಈ ಸಂಖ್ಯೆಯಿಂದ 'ಡಿಸ್ನಿ ವರ್ಲ್ಡ್'ನ ಬೃಹತ್ ಸ್ವರೂಪವನ್ನು ಕಲ್ಪಿಸಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು.

x x x x x x

ಜಪಾನಿನ ಪ್ರಾಚೀನ ಆತ್ಮರಕ್ಷಣಾ ವಿಧಾನವಾದ ಜೂಜಿತ್ಸು ಆಧುನಿಕ ಜಪಾನಿನಲ್ಲೂ ಜೂಡೋ ಎಂಬ ಹೆಸರಿನಲ್ಲಿ ಪ್ರಚಲಿತವಾಗಿದೆ. ಕರಾಟೆ ಆತ್ಮರಕ್ಷಣೆಯ ಇನ್ನೊಂದು ಕ್ರೀಡೆ. ದುಡಿದು ಮನೆಗೆ ಹೋಗುತ್ತ ದಾರಿಯಲ್ಲಿ ಉದ್ಯಾನವನ್ನು ಹೊಕ್ಕು ತುಸು ವ್ಯಾಯಾಮ ಮಾಡುವುದು ಜಪಾನೀಯರಿಗೆ ನಿತ್ಯಕ್ರಿಯೆ.

'ಗೊ' ಜಪಾನಿನಲ್ಲಿ ಪ್ರಸಿದ್ಧವಾಗಿರುವ ಒಂದು ಆಟ. ನೊಬೆಲ್ ಪ್ರಶಸ್ತಿ ವಿಜೇತ ಜಪಾನೀ ಕಾದಂಬರಿಕಾರ ಕವಾಬಾಟ ಚಿಕ್ಕಂದಿನಲ್ಲಿ ಪತ್ರಿಕೋದ್ಯೋಗಿಯಾಗಿದ್ದಾಗ 'ಗೊ' ಪಂದ್ಯಾಟಗಳನ್ನು ವರದಿಮಾಡಿದ್ದರು. ಮುಂದೆ ಆ ಆಟದ ಹಿನ್ನೆಲೆಯಲ್ಲಿ 'ಗೊ' ಎಂಬ ಕಾದಂಬರಿಯನ್ನೇ ಬರೆದರು.

ಅಗಾಧ ಪ್ರಮಾಣದ ತೀವ್ರ ಗತಿಯ ಔದ್ಯೋಗೀಕರಣದ ನಡುವಿನಲ್ಲೂ ಪ್ರಾಚೀನವಾದ ಹೂ ಜೋಡಣೆಯ ಹವ್ಯಾಸವನ್ನು ಜಪಾನೀಯರು ಕೈಬಿಟ್ಟಿಲ್ಲ. 1890ರಲ್ಲಿ ಪಾಶ್ಚಾತ್ಯ ರಾಷ್ಟ್ರಗಳಲ್ಲಿ ಬೆಳೆಯುವ ಹೂಗಳೂ ಜಪಾನಿಗೆ ಬಂದುವು. ಅವನ್ನು ಜಪಾನೀಯರು ಹೂ ಜೋಡಣೆಗೆ ಬಳಸಿಕೊಂಡರು. ಇಕೆಬಾನಾ ಜಪಾನಿನ ವಿಶಿಷ್ಟ ಹೂ ಜೋಡಣಾ ವಿಧಾನ.

x x x x x x

ಎಲ್ಲ ಆಧುನಿಕ ಕ್ರೀಡಾಕೂಟಗಳಲ್ಲಿ ವಿಶ್ವಪ್ರಶಸ್ತಿಗಾಗಿ ಪಟ್ಟುಹಿಡಿದು ಸೆಣಸುತ್ತಿರುವವರು ಕ್ರೀಡೆಯ ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ರಂಗಕ್ಕೆ ತಡವಾಗಿ ಬಂದ ಸೋವಿಯೆತ್ ಒಕ್ಕೂಟದ ಆಟಗಾರರು. ಸಾರಂಗ ಸ್ಪರ್ಧೆ, ಕುದುರೆ ಪಂದ್ಯ ಮತ್ತಿತರ ಸಾಂಪ್ರದಾಯಿಕ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಜೊತೆಗೆ ಇತರ ಆಟಗಳನ್ನೂ ತಮ್ಮ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ರಷ್ಯನರು ಅಳವಡಿಸಿಕೊಂಡಿದ್ದಾರೆ.





[illegible]

ಸೋವಿಯೆತ್ ಒಕ್ಕೂಟದಲ್ಲಿ 3.000 ಕ್ರೀಡಾಂಗಣಗಳಿವೆ. 75.000 ವ್ಯಾಯಾಮ ಶಾಲೆಗಳೂ ಆಟದ ಮೈದಾನಗಳೂ ಇವೆ. 5.000ಕ್ಕಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ಪ್ರವಾಸ ಶಿಬಿರಗಳಿವೆ. ನಾಲ್ಕೂವರೆ ಕೋಟಿಗಿಂತಲೂ ಹೆಚ್ಚು ಜನ ಕ್ರಮಬದ್ಧವಾಗಿ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸುತ್ತಾರೆ. ಸೋವಿಯೆತ್ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಅಗಾಧ ಪ್ರಮಾಣವನ್ನು ಊಹಿಸಲು ಈ ಅಂಕೆಸಂಖ್ಯೆಗಳು ಸಹಾಯಕ.

× × ×   × × ×   × × ×



ಸೋವಿಯೆತ್ [illegible] ಕುದುರೆ ಸವಾರ [illegible]



[illegible] ಸೃಷ್ಟಿ

ಕೀವ್ ನಗರದ ರೇಸ್ ಕೋರ್ಸ್ : [illegible]



ಫಿರಂಗಿ ಸಿಡಿಮದ್ದುಗಳೊಡನೆ. ಕ್ರೀಡಾಂಗಣಗಳ ಅನುಭವದೊಡನೆ ಆರು ಸಹಸ್ರ ಮೈಲುಗಳ ದೂರ ನೌಕಾಯಾನ ಮಾಡಿಬಂದ ಪಾಶ್ಚಾತ್ಯರಿಗೆ —ಮುಖ್ಯತಃ ಆಂಗ್ಲರಿಗೆ— ತುಣುಕು ತುಣುಕಾಗಿ ಭಾರತ ಬಲಿಯಾಯಿತು. ಐಕ್ಯ, ಏಕೋದ್ದೇಶಗಳಿಲ್ಲದ ದೇಶೀಯ ಅರಸರು ರೆಕ್ಕೆ ಸುಟ್ಟ ಪತಂಗಗಳಾದರು. ಗೆದ್ದ ಎತ್ತಿನ ಬಾಲ ಹಿಡಿಯಲು ಎಲ್ಲರಿಗೂ ಆತುರ. ಪಶ್ಚಿಮದ ವಿಜ್ಞಾನದೆದುರು ನಮ್ಮ ಜ್ಞಾನಭಂಡಾರ ಸೋಲನ್ನೊಪ್ಪಿತು. ಬಿಳಿಮುಖದ ಆಳುವವರ ಮುಂದೆ ಭಾರತೀಯರು ದೀನತನದಿಂದ ಕೈಯೊಡ್ಡಿ ನಿಂತರು.

ಇಂಗ್ಲಿಷರು ಬಂದದ್ದು ಇಲ್ಲಿಯೇ ನೆಲೆಸಲು. ತಮ್ಮೊಡನೆ ತಮ್ಮೂರಿನ ಆಟಗಳನ್ನೂ ಅವರು ತಂದರು : ಕ್ರಿಕೆಟ್, ಫುಟ್‌ಬಾಲ್, ಹಾಕಿ. ಕುದುರೆ ಪಂದ್ಯ, ಪೋಲೋ. ಬಿಲಿಯರ್ಡ್ಸ್...



[illegible]

ಉರುಳುವ ಚೆಂಡು ಯಾವುದೇ ದೇಶದ ಗುತ್ತಿಗೆಯಲ್ಲ, ಮಾನವ ಅದರ ಉಪಯೋಗವನ್ನು– ಸ್ವಾರಸ್ಯವನ್ನು– ಪ್ರಾಚೀನ ಕಾಲದಿಂದಲೇ ಎಲ್ಲ ದೇಶಗಳಲ್ಲೂ ಕಂಡುಕೊಂಡಿರಬೇಕು. ಆದರೆ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ಈಗಿರುವ ರೂಪದಲ್ಲಿ ಭಾರತಕ್ಕೆ ಬಂದದ್ದು ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನಿಂದ. ಇದು 'ದಿನ ಶಾಲೆ'ಯ ಸಾಕರ್ : 'ವಸತಿ ಶಾಲೆ'ಯ ರಗ್ಬಿಯಲ್ಲ. ಇಲ್ಲಿ ಜನಪ್ರಿಯತೆ ಗಳಿಸಿದ್ದು ಸಾಮಾನ್ಯರಲ್ಲಿ.



[illegible]



ಭಾರತದ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ಕ್ಲಬ್ 1878ರಲ್ಲಿ ಕಲ್ಕತ್ತದಲ್ಲಿ ಸ್ಥಾಪಿತವಾಯಿತು. ದೇಶದ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ಚಟುವಟಿಕೆಯಲ್ಲಿ ಮೈಸೂರಿನದು ಹಿರಿಯ ಪಾತ್ರ. 1948ರ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ಗೆ ತೆರಳಿದ ಭಾರತೀಯ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ತಂಡದ 11 ಜನರಲ್ಲಿ 10 ಜನ ಮೈಸೂರಿನವರು. ಮೈಸೂರಿನದು 'ಫುಟ್‌ಬಾಲಿನ ನರ್ಸರಿ' ಎನ್ನುವ ಪ್ರಸಿದ್ಧಿ.

ಕುದುರೆ ನಮ್ಮ ದೇಶದಲ್ಲಿ ಯಾವಾಗಲೂ ವೀರರ ವಾಹನವಾಗಿತ್ತು. ಸ್ವಯಂಚಾಲಿತ ವಾಹನ ಬರುವುದಕ್ಕೆ ಮುಂಚೆ ಅದರ ವೇಗವನ್ನು ಮೀರಿಸಿದವರಿಲ್ಲ. ಬ್ರಿಟಿಷರು ಈ

[illegible]



ಸಿ. ಕೆ. ನಾಯುಡು, ಅಮರನಾಥ್ ಜೊತೆ

ದೇಶವನ್ನು ಆಳತೊಡಗಿದಾಗ ಅಂಥ ಕುದುರೆಗಳ ವ್ಯವಸ್ಥಿತ ಪಂದ್ಯ ಆರಂಭವಾಯಿತು.

"ಮುಂಬಯಿಯಲ್ಲಿ ಕುದುರೆ ಪಂದ್ಯಗಳು ಅಪರಾಹ್ನ ನಡೆಯುತ್ತಿದ್ದುವು. ಮಳೆ ಸುರಿಯುವ ಲಕ್ಷಣ ಖಂಡಿತ ಇಲ್ಲದಿದ್ದರೆ, ಅಸಾಧ್ಯ ಸೆಕೆ ಇದ್ದೇ ಇರುತ್ತಿತ್ತು. ಅದು ಸಾಕಷ್ಟು ಹರ್ಷದಾಯಕ ನೋಟ. ಸ್ಥಳೀಯರೆಲ್ಲ ಅಲ್ಲಿಗೆ ಬರುತ್ತಿದ್ದರು. ಅದೊಂದು ವಿಚಿತ್ರ ಸಮ್ಮಿಶ್ರಣ. ಆ ಸಂದಣಿಯಲ್ಲಿ ಅತ್ಯಂತ ಸೊಗಸಾದ ಉಡುಪಿನ ಮುಂಬಯಿ ಐರೋಪ್ಯ ಇರುತ್ತಿದ್ದ; ಆತನ ಮಗ್ಗುಲಲ್ಲಿ ಹೊಲಸು ಫಕೀರ. ಇಲ್ಲಿ ಪಾರ್ಸಿಯರ ಗುಂಪು; ಅಲ್ಲಿ ಯೆಹೂದಿಯರದು, ಎಲ್ಲ ಜಾತಿಗಳ ಹಿಂದೂಗಳು. ಮುಸಲ್ಮಾನರು, ಸಿಂಧಿಗಳು, ಪೋರ್ಚುಗೀಸರು, ಆಂಗ್ಲ ನಾವಿಕರು, ನೀಳಜಡೆಯ ಚೀನೀಯರು, ದೇಶೀಯ ಸೈನಿಕರು, ಆರ್ಮೀನಿಯನರು —ಹೀಗೆ ಎಲ್ಲ ಬಗೆಗಳ ಜನರೂ ಅಲ್ಲಿರುತ್ತಿದ್ದರು."



ವಿಜಯ ಮರ್ಚೆಂಟ್: ಭಾರತವಾಣಿ

—1848ರ ಕುದುರೆ ಪಂದ್ಯವನ್ನು ಮುಂಬಯಿಯ ಆಗಿನ ಗವರ್ನರರ ಪತ್ನಿ ಲೇಡಿ ಫಾಕ್‌ಲೆಂಡ್ ಬಣ್ಣಿಸಿದ್ದು ಹೀಗೆ. ...

ಭಾರತದ ನೆಲದಲ್ಲಿ ಮೊದಲ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಆಟ ನಡೆದದ್ದು 1725ರಲ್ಲಿ. ಆಡಿದವರು ಆಂಗ್ಲ ನಾವಿಕರು, ಪಶ್ಚಿಮದ ಕಚ್ ತೀರದಲ್ಲಿ. ಅವರ ಎರಡು ತಂಡಗಳಲ್ಲೇ ಆಟ.

1792ರಲ್ಲಿ ಕಲ್ಕತ್ತ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಕ್ಲಬ್ (ಸಿ.ಸಿ.ಸಿ. !) ಆರಂಭವಾಯಿತು. ಒಂದು ಶತಮಾನಕ್ಕೂ ಹೆಚ್ಚು ಕಾಲ ಈ ದೇಶದಲ್ಲಿ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಆಡಿದವರು ಬಿಳಿಯರು ಮಾತ್ರ. ಅವರ ಕೃಪಾಕಟಾಕ್ಷಕ್ಕೆ ಸಹಜವಾಗಿಯೇ ಮೊದಲು ಪಾತ್ರರಾದವರು ಕ್ರೀಡಾಸಕ್ತ ಅರಸರು. ಮುಂದೆ, ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಆಟದಲ್ಲಿ ಪ್ರಾವೀಣ್ಯ ತೋರಿದ ಆಳರಸರ ಉದ್ಯೋಗಿಗಳಿಗೂ ಕಣಕ್ಕಿಳಿಯುವ ಅವಕಾಶ ದೊರೆಯಿತು.

1881ರಲ್ಲಿ ಪ್ರಥಮ ಭಾರತೀಯ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ತಂಡ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿಗೂ ಹೋಗಿ ಬಂತು.

ಭಾರತೀಯರೇ ಆದ ರಣಜಿತ್‌ಸಿಂಹಜಿ, ದುಲೀಪ್‌ಸಿಂಹಜಿ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ಟೀಮುಗಳಲ್ಲಿ ಆಂಗ್ಲರಂತೆ ಆಡಿ ಅಲ್ಲಿನವರ ಮೆಚ್ಚುಗೆ ಗಳಿಸಿದರು.

ಇಂದೋರ್ ಅರಸರಲ್ಲಿ ಉದ್ಯೋಗಿಯಾಗಿದ್ದ ಸಿ. ಕೆ. ನಾಯುಡು ಭಾರತೀಯ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ರಂಗದ ಉಜ್ವಲ ತಾರೆಯಾದರು. 1932ರಲ್ಲಿ ಪೋರ್‌ಬಂದರ್ ಮಹಾರಾಜರ ನೇತೃತ್ವದಲ್ಲಿ ಭಾರತೀಯ ತಂಡ ಟೆಸ್ಟ್ ಆಟಗಳಿಗಾಗಿ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿಗೆ ಹೋಯಿತು. ನಾಯುಡು ವೈಸ್ ಕ್ಯಾಪ್ಟನ್. (ವಾಸ್ತವವಾಗಿ ಅವರೇ ನಾಯಕರು). 'ವೈಯಕ್ತಿಕವಾಗಿ ಅಸಾಧಾರಣರು. ಸಾಮೂಹಿಕವಾಗಿ ಸಾಧಾರಣರು'—ಇದು ಭಾರತೀಯ ಆಟಗಾರರ ಬಗೆಗೆ ಕೇಳಿಬಂದ ಮಾತು. ನಾಯುಡು ಆಟ ಕಂಡು "ಅವರು ಚೆಂಡು ಎತ್ತಿಕೊಳ್ಳುವುದನ್ನು ನೋಡಿದರೆ ಸಾಕು, ದೊಡ್ಡ ಕ್ರಿಕೆಟರ್ ಎನ್ನುವುದು ಸ್ಪಷ್ಟವಾಗುತ್ತದೆ," ಎಂದು ಖ್ಯಾತ ಆಂಗ್ಲ ಆಟಗಾರ ಜಾಕ್ ಹಾಬ್ಸ್ ಪ್ರಶಂಸೆಯ ಮಾತನ್ನಾಡಿದರು. ಕೊನೆಗಾಲದಲ್ಲೂ ನಾಯುಡು ಅವರಿಗೆ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಸ್ಮರಣೆಯೇ. "ಇನ್ನೂ ನಾವು ಔಟ್ ಆಗಿಲ್ಲ." ಎಂಬುದು ಮರಣಶಯ್ಯೆಯಲ್ಲಿ ಅವರು ಆಡಿದ ಮಾತು.

ಬ್ರಿಟಿಷ್ ವಿರೋಧಿ ಭಾವನೆ ಉತ್ಕಟವಾಗಿದ್ದ ಕಾಲದಲ್ಲೂ ಭಾರತದಲ್ಲಿ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಬದುಕಿ ಉಳಿದದ್ದು, ನಮ್ಮ ಜನರಲ್ಲಿರುವ ಕ್ರೀಡಾ ಅಂತಸ್ಸತ್ವಕ್ಕೆ ನಿದರ್ಶನ.

ನಾಯುಡು ಅವರ ಅನಂತರದ ಶ್ರೇಷ್ಠ ಭಾರತೀಯ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಆಟಗಾರ ವಿಜಯ ಮರ್ಚೆಂಟ್. ಅವರ ಉಪ ನೇತೃತ್ವದಲ್ಲಿ (ಕಪ್ತಾನಿಕೆ ರಾಜಮಹಾರಾಜರುಗಳಿಗೇ ಮೀಸಲು) ಭಾರತೀಯ ತಂಡ 1941ರಲ್ಲಿ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿಗೆ ಹೋಯಿತು. 'ಜಗತ್ತಿನ ಅತ್ಯಂತ ಶ್ರೇಷ್ಠ ಬ್ಯಾಟುಗಾರರಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬರು' ಎನಿಸಿಕೊಂಡ ವಿಜಯ ಮರ್ಚೆಂಟ್ ಅಲ್ಲಿ ಒಂದು ಭೋಜನಕೂಟದಲ್ಲಿ ಅಂದರು:

"ಇಂಥ ಆಟಗಳು ನಮ್ಮ ಎರಡು ದೇಶಗಳನ್ನೂ ದೇಶಗಳ ಜನರನ್ನೂ ಹತ್ತಿರ ತರುತ್ತವೆ ಎನ್ನಲಾಗುತ್ತದೆ. ಈ ಮಾತಿನ ಒಂದು ಪದ ನನ್ನು ನಂಬುವುದಿಲ್ಲ. ಎರಡು ತಂಡಗಳು ಸ್ವತಂತ್ರವಾಗಿದ್ದಾಗ ಮಾತ್ರ ಆಟಗಾರರು ರಾಯಭಾರಿಗಳಾಗಬಲ್ಲರು. ನಾವು ಸ್ವತಂತ್ರರಲ್ಲ.



ಧ್ಯಾನ್‌ಚಂದ್ : ಗಾರುಡಿಗ



ಕರ್ನಾಟಕ ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾಲಯದ ಪಾಟೀಲ – ಜಾವೆಲಿನ್ [illegible]

ನಮ್ಮ ಭಾವನೆಗಳು ಸ್ವತಂತ್ರ ನಾಡಿನವರ ದೃಷ್ಟಿ. ಎರಡು ದೇಶಗಳು ಹತ್ತಿರ ಬರುತ್ತ ನೀವು ಹೇಗೆ ಹೇಳುತ್ತೀರಿ ? "

ಈ ಹಾಗ ಆಂಗ್ಲ ಪರಂಪರೆಯ ಕ್ರಿಕೆಟಿನದಲ್ಲ; ಅದು ಅಪ್ಪಟ ಭಾರತೀಯ ಕ್ರಿಕೆಟಿನ ತೊದಲು ನುಡಿ.

ಭಾರತ ಸ್ವತಂತ್ರವಾಗಿ ಕಾಲು ಶತಮಾನವಾದ ಮೇಲೆ ಆ ನುಡಿ ಅಸ್ಖಲಿತ ವಾಣಿಯಾಯಿತು. ಅಜಿತ್ ವಾಡೇಕರರ ಕಪ್ತಾನಿಕೆಯಲ್ಲಿ (1971) ಭಾರತೀಯ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ತಂಡ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ಟೀಮನ್ನು ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ನೆಲದ ಮೇಲೆಯೇ ಸೋಲಿಸಿತು. 40 ವರ್ಷಗಳ ಭಾರತೀಯ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಆಟಗಾರಿಕೆ ಅಂತೂ ಕೊನೆಗೆ ತನ್ನ ಸ್ವಂತಿಕೆಯನ್ನು ಮೆರೆಯಿತು......

ಕ್ರಿಕೆಟ್‌ಗಿಂತಲೂ ಹೆಚ್ಚು ಬೇಗನೆ ಭಾರತೀಯತ್ವವನ್ನು ಮೈಗೂಡಿಸಿಕೊಂಡ ಆಟ, ಹಾಕಿ. ಚುಟುಕು 'ಪಾಸು'ಗಳ ನಮ್ಮ ವೈಖರಿ ಜಗತ್ತಿನ ಮನ್ನಣೆ ಪಡೆಯಿತು.

ಧ್ಯಾನ್‌ಚಂದ್, ಆಂಗ್ಲರ ಕೆಳಗಿದ್ದ ಭಾರತೀಯ ಸೈನ್ಯದ ಸಿಪಾಯಿ. ಹಾಕಿ ಆಟದಲ್ಲಿ ಈತ ಗಾರುಡಿಗರಾದರು. ಇವರದು ಗಿಡುಗನ ಕಣ್ಣು, ಬೇಟೆನಾಯಿಯ ವೇಗ. ಅವರ ನಾಯಕತ್ವದಲ್ಲಿ ಭಾರತೀಯ ಹಾಕಿ ತಂಡ 1928ರ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಿ ಸ್ವರ್ಣಪದಕ ಗಳಿಸಿತು. ಬರ್ಲಿನ್ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಧ್ಯಾನ್‌ಚಂದರ ಆಟ ನೋಡಿದ ಹಿಟ್ಲರ್, " ನಮ್ಮ ದೇಶದಲ್ಲೇ ಇದ್ದು ಬಿಡಿ, ಜರ್ಮನ್ ಪಡೆಯಲ್ಲಿ ನಿಮಗೆ ಅಧಿಕಾರಿಯ ಸ್ಥಾನ ಕೊಡ್ತೇವೆ" ಎಂದ. 32 ವರ್ಷ ಕಾಲ ಭಾರತ ಹಾಕಿ ಕಿರೀಟವನ್ನು ಧರಿಸಿತು. 1960ರಲ್ಲಿ ರೋಮ್‌ನಲ್ಲಿ ಅದು ಪಾಕಿಸ್ತಾನದ ಪಾಲಾಯಿತು.

ಭಾರತದ ಕೀರ್ತಿಶಾಲಿ ಬಿಲಿಯರ್ಡ್ಸ್‌ಪಟು ವಿಲ್ಸನ್ ಜೋನ್ಸ್.

ಬ್ಯಾಡ್ಮಿಂಟನ್, ಷಟ್‌ಲ್‌ಕಾಕ್, ಬಾಸ್ಕೆಟ್‌ಬಾಲ್‌ಗಳೂ ವರ್ಷಕ್ಕೊಮ್ಮೆ ನಡೆಯುವ ಮಾರ್ಗ ಮತ್ತು ಬಯಲು ಆಟ ಓಟ ಪಂದ್ಯಗಳೂ ಬಹುಮಟ್ಟಿಗೆ ನಮ್ಮ ಶಾಲೆ ಕಾಲೇಜುಗಳಿಗೆ ಮೀಸಲು. ಮಧ್ಯಮವರ್ಗದ ಕ್ಲಬ್ಬುಗಳ ಆಟ ಟೆನಿಸ್. ಮಧ್ಯವಯಸ್ಸು ದಾಟಿದ ಅಧಿಕಾರಿಗಳಿಗೂ ಶ್ರೀಮಂತರಿಗೂ ಗಾಲ್ಫ್.

ಕುಸ್ತಿ ಬಹುಜನಸಮುದಾಯ ಇಷ್ಟಪಡುವ ಕ್ರೀಡೆ. ಭಾರತದ ಮಲ್ಲಶ್ರೇಷ್ಠರಾಗಿದ್ದವರು ಗಾಮಾ. ಹಿಂದೆ ಮಾಡುತ್ತಿದ್ದಂತೆ ಮಲ್ಲರನ್ನು ಆನೆಗಳ ಮೇಲೆ ಕುಳ್ಳಿರಿಸಿ ಈಗ ಕಣಕ್ಕೆ ಕರೆತರುವುದಿಲ್ಲ! " ಜಯಭಜರಂಗಬಲಿ " ಘೋಷದಿಂದಲೇ ಅವರು ತೃಪ್ತಿಪಡಬೇಕು.

ಗಾಮಾ : ಜಗಜಟ್ಟಿ





ಹೆಚ್ಚು ಶಕ್ತಿಯನ್ನು ಪ್ರಯೋಗಿಸಬೇಕಾಗುವ ಭೀಮಸೇನಿ ಪಟ್ಟುಗಳು. ಯುಕ್ತಿಯನ್ನು ಹೆಚ್ಚು ಬಳಸುವ ಹನುಮಂತೀ ಪಟ್ಟುಗಳು. ಶಕ್ತಿ ಮತ್ತು ಯುಕ್ತಿ ಎರಡೂ ಸೇರಿದ ಜಾಂಬುವಂತೀ ಪಟ್ಟುಗಳು ಇಂದಿಗೂ ನಮ್ಮ ಮಲ್ಲಯುದ್ಧ ಪಟುಗಳ ಅಭ್ಯಾಸದಲ್ಲಿವೆ.

ಟೈಗರ್ ಜೋಗಿಂದರ್ ಸಿಂಗ್ ಮತ್ತು ರಾಂಧ್ವಾರ ನಡುವೆ ಕುಸ್ತಿಯ ಸನ್ನಿವೇಶ. ಆಟ ಮುಗಿದರೂ ಹೊಡೆದಾಟ ನಿಲ್ಲಲಿಲ್ಲ. ಬಿಡಿಸಲು ಹೋದ ರೆಫರಿಗೂ ಏಟು. ರೆಫರಿಯನ್ನು ರಕ್ಷಿಸಿ ದೂರ ತರಲು ಅರ್ಧ ಘಂಟೆ ಹಿಡಿಯಿತು. ಸಿಟ್ಟಾದ ಪ್ರೇಕ್ಷಕರು 'ಹುಲಿ'ಯ ಮೇಲೆ ಬಿದ್ದರು. 'ಹುಲಿ'ಯನ್ನು ಉಳಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಪೋಲೀಸರು ಬರಬೇಕಾಯಿತು.





ಡೊಂಬರಾಟ – ಹಂಪೆಯ ಶಿಲಾ ಚಿತ್ರಗಳ ಆಧಾರ

ದೊಂಬರಾಟ ಭಾರತದ ಪ್ರಾಚೀನ ಆಟ. ಇಂದಿನ ಸರ್ಕಸ್ ಪಾಶ್ಚಾತ್ಯ ಸರ್ಕಸುಗಳಿಂದ ಸ್ಫೂರ್ತಿ ಪಡೆದದ್ದು. ಒಮ್ಮೊಮ್ಮೆ ಸರ್ಕಸ್ ಪ್ರಾಣಿಗಳಿಗೆ ಆಟಗಾರನೋ ಆಟಗಾರ್ತಿಯೋ ಬಲಿಯಾಗುವುದುಂಟು. ಆದರೂ ನಮ್ಮದು ಉತ್ತಮ ಮಟ್ಟವನ್ನು ಸಾಧಿಸಿರುವ ಸರ್ಕಸ್.

ಕಬಡ್ಡಿ (ಹುತ್ತುತ್ತು, ಚಡುಗುಡು) ಮತ್ತಿತರ ಶ್ವಾಸಬಂಧ ಆಟಗಳು ನಮ್ಮಲ್ಲಿ ಪ್ರಸಿದ್ಧಿಪಡೆದಿವೆ. ಕೊಕ್ಕೊ, ಚಿಣ್ಣಿ–ದಾಂಡು ಕೂಡಾ ಕಡಮೆ ಖರ್ಚಿನ ಜನಪ್ರಿಯ ಆಟಗಳು.

ಅಂಗಸಾಧನೆ, ಯೋಗಾಸನ, ಸೂರ್ಯ ನಮಸ್ಕಾರಗಳು ನೂರಾರು ಬಗೆಯ ಕಿರಿಯರ ಹಿರಿಯರ ಆಟಗಳೊಂದಿಗೆ ಬಳಕೆಯಲ್ಲಿವೆ. ಅಂಗ ಸಾಧನೆಯ ವ್ಯವಸ್ಥಿತ ಶಿಕ್ಷಣವನ್ನು ರೂಪಿಸಿದವರಲ್ಲಿ ಪ್ರಖ್ಯಾತರು ಉತ್ತರದ ಮಾಣಿಕರಾವ್, ದಕ್ಷಿಣದ ರಾಮಮೂರ್ತಿ ನಾಯುಡು.

ಅನೇಕಾಳಗದಂಥ ಆಟಗಳು ಅರಸೊತ್ತಿಗೆ ಗಳೊಂದಿಗೆ ಮರೆಯಾಗುತ್ತಿವೆ.

ಕಂಬಳ, ಕೋಳಿ ಅಂಕಗಳಿಗೆ ಜನಸಮುದಾಯ ದಲ್ಲಿರುವ ಸ್ಥಾನ ಸುಭದ್ರ. ದಕ್ಷಿಣದಲ್ಲಿ 2000 ವರ್ಷಗಳಷ್ಟು ಹಳೆಯದಾದ ಹೋರಿಕಾಳಗ ಇನ್ನೂ ಜೀವಂತವಾಗಿದೆ. ಕೇರಳ ಕರಾವಳಿಯ ಹಿನ್ನೀರಿನ ದೋಣಿಸ್ಪರ್ಧೆ ಮನೋರಂಜಕ.

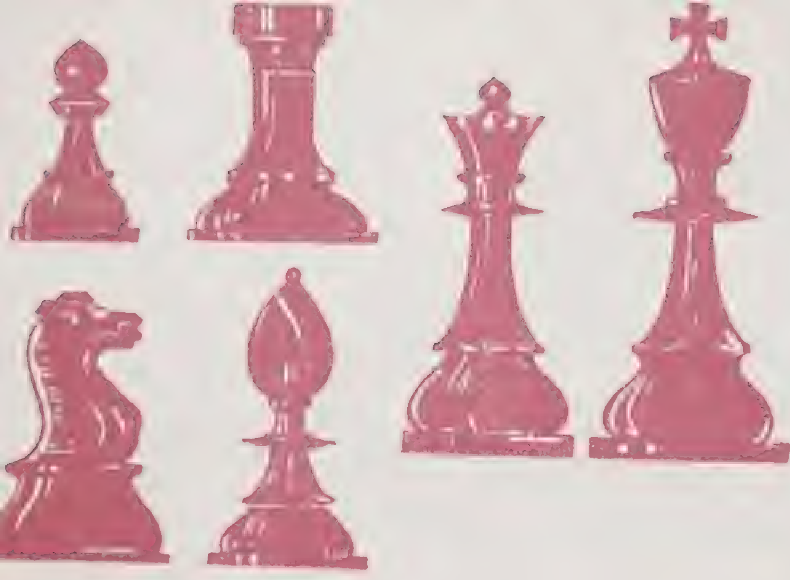


ಶರೀರ ದೃಢತೆಗೆ, ಮನೋಲ್ಲಾಸಕ್ಕೆ ಆಸನ

ಚದುರಂಗ ಆಟದಲ್ಲಿ ನವಾಬನೊಬ್ಬನ ಅಡುಗೆಯಾತ (ಹೆಸರು ಸುಲ್ತಾನ!) ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನಲ್ಲಿ ಚೆಸ್ ಪರಿಣತನಾದ. ಪಗಡೆ ಮಣೆ. ಕವಡೆ. ಪಗಡೆ. ಕಲ್ಲಾಟ ನಮ್ಮ ಸಮಾಜದಲ್ಲಿನ್ನೂ ಇವೆ.

ಪ್ರಾಚೀನ ಭಾರತದ 61 ಕಲೆಗಳಲ್ಲಿ ಒಂದಾಗಿದ್ದ ಅಂತ್ಯಾಕ್ಷರಿ. ಹಲವಾರು ವಿಷಯಗಳ ಬಗೆಗೆ ಏಕಕಾಲದಲ್ಲಿ ಗಮನ ಹರಿಸುವ





ಅಷ್ಟಾವಧಾನ, ನಾಟ್ಯಾವಧಾನ, ನೇತ್ರಾವಧಾನ, ಶತಾವಧಾನಗಳು ಆಧುನಿಕ ಸಾಮಾಜಿಕ ಜೀವನವನ್ನು ರಮ್ಯಗೊಳಿಸುತ್ತವೆ.

ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಹವ್ಯಾಸಗಳಾದ ಅಂಚೆ ಚೀಟಿ ಸಂಗ್ರಹ, ಆಟೋಗ್ರಾಫ್ ಸಂಗ್ರಹಗಳು ನಮ್ಮ ಮಕ್ಕಳಿಗೂ ಇಷ್ಟ. ಜೊತೆಗೆ, ಅಪ್ಪಟ ದೇಶೀಯವಾದ–ಅಥವಾ ಅಳವಡಿಸಿಕೊಂಡ–ಅಟ್ಟಾ ಮುಟ್ಟಾ ತನ್ನಾದೇವಿ, ಕಣ್ಣಾ ಮುಚ್ಚೆ ಕಾಡೆ ಗೂಡೆ, ಅವಲಕ್ಕಿ ಪವಲಕ್ಕಿ, ಕೋಲಾಟ, ಇವರ್ನ ಬಿಟ್ಬು ಇವರ್ಯಾರು ?— ಇಂಥ ಆಟಗಳನ್ನು ಅವರು ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಕೋಲಾಟ, ಜಾನಪದ ಮೂಲದ ಆಟ.

ಹಿರಿಯರಿಗೆ ಹಿಂದೆ ಗಂಜೀಫ಼, ಈಗ ಇಸ್ಪೀಟು. ಇಸ್ಪೀಟು ಭಾರತೀಯವೂ ಹೌದು, ವಿದೇಶೀಯವೂ ಹೌದು.

ಚದುರಂಗ ಕಾಯಿಗಳು

ಮಲೆನಾಡಿನಲ್ಲಿ ಮಳೆ ಇಲ್ಲದಿರುವಾಗ ಕೋಲಾಟ







ಅದೃಷ್ಟ ಚಕ್ರ ಅರ್ಧನಾರಿ

ಪ್ರಾಚೀನ ಇಸ್ಪೀಟು ಎಲೆಗಳು

ಮೆರಿಕ ಅಂತರ್ಯುದ್ಧ ಕಾಲದ ಇಸ್ಪೀಟು ಎಲೆಗಳು









ಕ್ರೀಡೆ, ಮನೋಲ್ಲಾಸ



ಸಂಜೆಯ ಹೊತ್ತು ಹೊರಾಂಗಣದಲ್ಲಾದರೂ ಸರಿ, ಬಿಸಿಲಲ್ಲಿ ಅಥವಾ ಮಳೆ ಬಂದಾಗ ಒಳಾಂಗಣದಲ್ಲಾದರೂ ಸರಿ ಅಣಕಿಸಿ ಆಡುವ ಆಟಗಳು ಹಲವು. ಕೃಷಿಜೀವನದಿಂದ ಪ್ರೇರಣೆ ಪಡೆಯುವ ಆಟಗಳು ಅನೇಕ. ಉದಾ : ಹುಲ್ಲುಕಂತೆ ಆಟ. ಹರಗು–ಬಿತ್ತು. ಹಾಸಿ ಬೀಸಿ ನೆಲ್ಲಕ್ಕಿ ...ಗೃಹ ಜೀವನದಿಂದ ಸ್ಫೂರ್ತಿ ಬೇರೆ ಕೆಲವು ಆಟಗಳಿಗೆ. ಉದಾ : ಮೊಸರು ಕಡೆಯುವುದು, ಮದುವೆಯಾಟ. ಉಪ್ಪು ತರುವುದು. ಚಿನ್ನ ತರುವುದು...

ರಕ್ಷಣಾಪಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಯೋಧ ಮಿಲ್ಖಾಸಿಂಗ್ ('ಹಾರುವ ಸಿಕ್ಖ') ಶ್ರೇಷ್ಠ ಓಟಗಾರ. ಪೋಲೀಸ್ ದಳದಲ್ಲಿ, ಔದ್ಯೋಗಿಕ ಸ್ಥಾವರಗಳಲ್ಲಿ ಕ್ರೀಡೆಗಳಿಗೆ ಪ್ರೋತ್ಸಾಹವಿದೆ. (ಹಿಮಾಲಯದ ಶ್ರೇಣಿಗಳಲ್ಲಿ 234 ಮೈಲು ದೂರದ ಮ್ಯಾರಥಾನ್ ಸೈಕಲ್ ಸ್ಪರ್ಧೆ ನಮ್ಮ ರಕ್ಷಣಾಪಡೆಗಳ ವೈಶಿಷ್ಟ್ಯ.) ನಾವು ಸೈಕಲ್‌ಪೋಲೋ ಆಡುತ್ತೇವೆ (ಕುದುರೆಯ ಬದಲು ದ್ವಿಚಕ್ರ) : ಜಲಪೋಲೋ ಆಟವೂ ನಮ್ಮಲ್ಲಿದೆ.

ಹತ್ತನೆಯ ವಯಸ್ಸಿನಲ್ಲಿ ಭಾರತದ ಶ್ರೇಷ್ಠ ಈಜುಗಾರ್ತಿ ಎನಿಸಿ, ಹನ್ನೆರಡನೆಯ ವಯಸ್ಸಿನಲ್ಲಿ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಿದಾಕೆ ಆರತಿ ಸಹಾ. ಇಂಗ್ಲಿಷ್ ಕಡಲ್ಗಾಲುವೆಯನ್ನು ದಾಟಿದ ಭಾರತದ ಹಾಗೂ ಏಷ್ಯದ ಪ್ರಥಮ ಮಹಿಳೆಯೂ ಇವರೇ. ಮಿಹಿರ್ ಸೇನ್ ಜಗತ್ತಿನ ಏಳು ಜಲಸಂಧಿಗಳನ್ನು ದಾಟಿದ ಸಾಹಸಿ (ವೃತ್ತಿಯಲ್ಲಿ ವಕೀಲರು).

ನಮ್ಮ ಕಿರಿಯರಿಗೆ ಯುವಕರಿಗೆ ಗಂಡ್ಡ ಏರುವ, ಗಗನಹಾರುವ, ಸಮುದ್ರದಾಟುವ ಆಸೆ. ಇಂಥವಕ್ಕೆಲ್ಲ ಮೊದಲು ಇರದಿದ್ದ ಪ್ರೋತ್ಸಾಹ ಉತ್ತೇಜನ ಸ್ವತಂತ್ರ ಭಾರತದಲ್ಲಿ ಲಭ್ಯ. ಎನ್.ಎಫ್.ಸಿ., ಎನ್.ಸಿ.ಸಿ., ಎ.ಸಿ.ಸಿ. ಗಳು ಸಾಹಸಕ್ಕೆ ಪ್ರೇರಕ.

ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಕೋಚ್‌ಗಳ ಪಾತ್ರ ಮಹತ್ವದ್ದು. ನೇತಾಜಿ ಸುಭಾಷ್ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಕ್ರೀಡಾಸಂಸ್ಥೆ ನಮ್ಮ ಕೋಚ್‌ಗಳಿಗೆ ತರಬೇತಿ ನೀಡುತ್ತದೆ. ವಿದೇಶಗಳಿಂದಲೂ ಕೋಚ್‌ಗಳು ಬಂದು ತಮ್ಮ ಅನುಭವವನ್ನು ನಮ್ಮವರಿಗೆ ಧಾರೆ ಎರೆಯುತ್ತಾರೆ.

ಶಿಸ್ತು ಇಲ್ಲದ ದೇಶ ಸುಲಭವಾಗಿ ಛಿದ್ರವಾಗುತ್ತದೆ. ಹಿಂದೂಸ್ಥಾನ್ ಸೇವಾದಲ, ಭಾರತೀಯ ಸೇವಾದಲ ಸ್ವಾತಂತ್ರ್ಯ ಬರುವುದಕ್ಕೆ ಮುನ್ನ ಯುವಕ ಯುವತಿಯರನ್ನು ಸಂಘಟಿಸಲು ಯತ್ನಿಸಿದ ಸಂಸ್ಥೆಗಳು. ಅಮೆರಿಕದ ಎಚ್.ಸಿ. ಬಕ್ ಭಾರತಕ್ಕೆ ಬಂದು ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಚಳುವಳಿಯಾದ ವೈ.ಎಂ.ಸಿ.ಎ. (ಯಂಗ್ ಮೆನ್ಸ್ ಕ್ರಿಶ್ಚಿಯನ್ ಅಸೋಸಿಯೇಷನ್) ಆಶ್ರಯದಲ್ಲಿ ಶರೀರ ಶಿಕ್ಷಣ ಕೇಂದ್ರವನ್ನು ಸಂಘಟಿಸಿದರು. ಶರೀರ ಶಿಕ್ಷಣಕ್ಕೆ ಭಾರತದ ಶಿಕ್ಷಣ ವ್ಯವಸ್ಥೆಯಲ್ಲಿ ಸ್ಥಾನ ದೊರಕಿಸಿಕೊಟ್ಟರು. ಹಿಂದೂಧರ್ಮದ ನೆಲೆಗಟ್ಟಿನ ಮೇಲೆ ರೂಪುಗೊಂಡಿರುವುದು ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಸ್ವಯಂಸೇವಕ ಸಂಘ. ಇಲ್ಲಿ ಅಂಗಸಾಧನೆ ಆಟಗಳಿಂದ ಚಟುವಟಿಕೆ ಆರಂಭ. ಬ್ರಿಟಿಷ್ ಭಾರತದಲ್ಲಿ ರೂಪುತಳೆದು ಸ್ವಾತಂತ್ರ್ಯಾನಂತರವೂ ಕಾರ್ಯ ನಡೆಸುತ್ತಿರುವುದು ಸ್ಕೌಟ್ ಚಳುವಳಿ. ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಸ್ವರೂಪದ ಈ ಚಳುವಳಿ 'ದಿನಕ್ಕೊಂದು ಒಳ್ಳೆಯ ಕೆಲಸ' ಮಾಡುವ ನೀತಿಯನ್ನು ಪ್ರತಿಪಾದಿಸುತ್ತದೆ.

ಕರ್ನಾಟಕದಲ್ಲಿ ಆರಂಭವಾದ ಕಿತ್ತೂರು ಚೆನ್ನಮ್ಮ ಶಾಲೆ ಶಾರೀರಿಕ ಬೆಳವಣಿಗೆಯ ಹಿನ್ನೆಲೆಯಲ್ಲಿ ಹುಡುಗಿಯರಿಗೆ ಪ್ರೌಢ ಶಿಕ್ಷಣ ನೀಡುತ್ತದೆ.

ಹರಿಯಾಣ ಮೊದಲುಮಾಡಿರುವ (1973) ಕ್ರೀಡಾಶಾಲೆಯಲ್ಲಿ ಐದನೆಯ ತರಗತಿಯಲ್ಲಿ ಉತ್ತೀರ್ಣರಾದ ಕಿರಿಯರಿಗೆ ಐದು ವರ್ಷಗಳ ಕ್ರೀಡಾ ಶಿಕ್ಷಣ ದೊರೆಯುತ್ತದೆ. ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಜೊತೆಗೆ ಮುಖ್ಯ ವಿಷಯಗಳ ಬಗೆಗೂ ಪಾಠಪ್ರವಚನಗಳಿರುತ್ತವೆ.

ಬಾಲಪ್ರತಿಭೆಯನ್ನು ಗುರುತಿಸುವುದೂ ಅದರ ವಿಕಾಸಕ್ಕೆ ಪೂರ್ಣ ಅವಕಾಶ ನೀಡುವುದೂ ಅತ್ಯಗತ್ಯ. ಭಾರತದಲ್ಲಿ ಇದು ಬೃಹತ್ ಪ್ರಮಾಣದಲ್ಲಿ ನಡೆದಾಗ, ವೇಗದಲ್ಲೂ ಎತ್ತರದಲ್ಲೂ ಶಕ್ತಿಯಲ್ಲೂ ಮೇಲು ಮಟ್ಟವನ್ನು ಭಾರತೀಯ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಏರುತ್ತವೆ.   ××× ××× ×××





ಕ್ರೀಡಾಂಗಣ ನಿರ್ಮಾಣಕ್ಕೆ ಉಕ್ಕಿನ ಬಲೆ

ಭಾರತ, ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್, ರಷ್ಯ, ಅಮೆರಿಕ ಮತ್ತಿತರ ಎಲ್ಲ ರಾಷ್ಟ್ರಗಳಲ್ಲೂ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಮೇಲೆ ತಾಂತ್ರಿಕತೆ ತನ್ನ ಪ್ರಭಾವ ಬೀರಿದೆ. ಅದರ ನೆರವಿನಿಂದ ಆಧುನಿಕ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಹೆಚ್ಚು ವಿಸ್ತಾರ ಕ್ಷೇತ್ರವನ್ನು ವ್ಯಾಪಿಸಿವೆ; ಹೆಚ್ಚು ಮನೋಲ್ಲಾಸ ನೀಡಲು ಶಕ್ತವಾಗಿವೆ.

ದೃಷ್ಟಾಂತಕ್ಕೆ ಯಾವುದಾದರೊಂದು ಪಂದ್ಯವನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳೋಣ. ಕ್ರೀಡಾಂಗಣದಲ್ಲಿ —ಅಮೆರಿಕದ ರೋಸ್‌ಬೌಲ್, ರಷ್ಯದ ಲೆನಿನ್ ಸ್ಟೇಡಿಯಂ, ಭಾರತದ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಕ್ರೀಡಾಂಗಣ— ಲಕ್ಷಾವಧಿ ಜನ ಪ್ರೇಕ್ಷಕರಾಗಿ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಪಾಲ್ಗೊಂಡಿದ್ದಾರೆ. ಉದ್ವೇಗ, ಚೀರಾಟ, ಜಯಕಾರ ಯಾವ ಭಾಷೆಯಲ್ಲಿ ಆದರೇನು ? ಎಲ್ಲ ಮನುಷ್ಯರಿಗೂ ಅದು ಅರ್ಥವಾಗುತ್ತದೆ. ಗೆಲ್ಲಂಕ ಫಲಕದ ಮೇಲಿನ ಅಂಕೆಗಳಂ ಎಲ್ಲರಿಗೂ ಸುಲಭ ವೇದ್ಯ.

ರೇಡಿಯೋ ಮೂಲಕ ಆ ಪಂದ್ಯಗಳ ಬಗೆಗೆ ಪ್ರಸಾರವಾಗುವ ವೀಕ್ಷಕ ವಿವರಣೆಯ ನೆರವಿನಿಂದ ಕುಳಿತ ಸ್ಥಳದಿಂದಲೇ ನಾವೂ ಭಾಗಿಗಳಾಗಬಹುದು. ಯಾವುದೋ ನಗರದಲ್ಲಿ ಪಂದ್ಯ ನಡೆಯುತ್ತಿರುವಾಗ "ಸ್ಕೋರೆಷ್ಟು ? ಸ್ಕೋರೆಷ್ಟು ?" ಎಂಬ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳು ಎಷ್ಟು ಸಲ ನಮ್ಮ ಕಿವಿಗೆ ಬೀಳುವುದಿಲ್ಲ ! ಟ್ರಾನ್ಸಿಸ್ಟರ್—ಬೆಂಕಿಪೊಟ್ಟಣದಷ್ಟು ಪುಟ್ಟದು —ಕಿವಿ ತಿರುಗಿಸಿದರೆ ಸಾಕು. ಒಂದೇ ನಿಮಿಷ. ವೀಕ್ಷಕ ವಿವರಣೆ ನೀಡುತ್ತಿರುವ ವ್ಯಕ್ತಿಯಿಂದ ಮಾಹಿತಿ ದೊರೆಯುತ್ತದೆ.

ಇದಕ್ಕೂ ಮುಂದಿನ ಹೆಜ್ಜೆ, ಟೆಲಿವಿಷನ್, ಮನೆಯ ಹಜಾರದಲ್ಲಿ ಅದರ ಮುಂದೆ ಕುರ್ಚಿಗೆ ಅಂಟಿಕೊಂಡು ಕುಳಿತರಾಯಿತು. ಕ್ರೀಡಾಂಗಣದಲ್ಲಿ ನಡೆಯುವುದೆಲ್ಲ ಅಲ್ಲಿ ಕಂಡುಬರುತ್ತದೆ.

ಮ್ಯೂನಿಕ್ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ನಗರದಲ್ಲಿ 950 ಅಡಿ ಎತ್ತರದ ಟೆಲಿವಿಷನ್ ಕಂಬ ನಿಲ್ಲಿಸಿದ್ದರು. ಹಲವು ದೇಶಗಳಲ್ಲಿ ಟೆಲಿವಿಷನ್ ಮೂಲಕ ಕ್ರೀಡೆಗಳನ್ನು ಕೋಟ್ಯಂತರ ಜನ ನೋಡಿದರು.

ವಿಜಯದ ವಾರ್ತೆ ತಿಳಿಸಲು ಪ್ರಾಚೀನ ಗ್ರೀಸಿನ ಫಿಡಿಪ್ಪಿಡೀಸ್ ಮ್ಯಾರಥಾನ್‌ನಿಂದ ಅಥೆನ್ಸಿಗೆ 25 ಮೈಲು ಓಡಬೇಕಾಯಿತು. ಈಗಲೋ ಮ್ಯಾರಥಾನ್ ಓಟವನ್ನೇ ನಾವು ಟೆಲಿವಿಷನ್‌ನಲ್ಲಿ ಈಕ್ಷಿಸಬಹುದು. ಓಟಗಾರರ ಅತೀವ ಯಾತನೆಗಳಲ್ಲಿ ಪರ್ಯಾಲೋಚಕದಲ್ಲಿ ಪಾಲ್ಗೊಳ್ಳಬಹುದು.



ಪಂದ್ಯ ಚಿತ್ರಕ್ಕೆ ಟೆಲಿವಿಷನ್ ಕ್ಯಾಮರಾ



ರೇಡಿಯೋ ಇರಲಿ. ಟೆಲಿವಿಷನ್ ಇರಲಿ ಇಲ್ಲಿ ಕೇಳಿದ-ನೋಡಿದ—ಮೇಲೂ ಆ ಬಗೆಗೆ ಪತ್ರಿಕೆಗಳಲ್ಲಿ ಓದಬೇಕೆನಿಸುತ್ತದೆ. ನಿರ್ವಿಕಾರ ಅಕ್ಷರಗಳನ್ನು ಜೋಡಿಸಿ ಮಾಡಿದ ಸ್ಪಂದಕ ವರದಿಗಳು. ಇಲ್ಲಿ ಓದಿದ ಬಿಸಿದ ಘಟನೆಗಳು ಜೀವತಳೆದು ಬರುತ್ತವೆ.



ಸ್ಪ್ರಿಂಗ್ ಪೋಗೋ

ಭಾರತದಲ್ಲಿ ಪತ್ರಿಕೆಗಳು ಪ್ರಕಟವಾಗತೊಡಗಿದ ಹೊಸದರಲ್ಲಿ ಕ್ರೀಡಾ ವಾರ್ತೆಗಳೇ ಅವುಗಳಲ್ಲಿ ಇರುತ್ತಿರಲಿಲ್ಲ. ಚೂರು ಪಾರು ಇದ್ದರೂ ಅದು ಈ ದೇಶದಲ್ಲಿದ್ದ ಬ್ರಿಟಿಷರಿಗಾಗಿ. ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನಲ್ಲಿ ನಡೆದ ಡರ್ಬಿ ಕುದುರೆ ಪಂದ್ಯಗಳ ಅಥವಾ ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್ – ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಟೆಸ್ಟ್‌ಗಳ ಫಲಿತಾಂಶ. ಇಷ್ಟು ಪ್ರಕಟಿಸಿದರಾಯಿತು ಸಂಪಾದಕನ ಕೆಲಸ.

ಆದರೆ ದಿನಕಳೆದಂತೆ ಪರಿಸ್ಥಿತಿ ಬದಲಾಯಿತು. ಈಗಲೋ? ಪತ್ರಿಕೆ ಬಂದೊಡನೆ ಬಹಳ ಜನರಿಗೆ ಕ್ರೀಡಾ ಪುಟದಿಂದಲೇ ಓದು ಆರಂಭ.



ಡಿಯಿಂಗಿಗೆ ಪ್ಲಾಸ್ಟಿಕ್ ಜಾರುದಾರಿ

ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಸಾಕ್ಷ್ಯಚಿತ್ರಗಳೂ ಸಿದ್ಧವಾಗುತ್ತವೆ. ಒಂದೆರಡು ಗಂಟೆ ಕಾಲ ಚಲಚ್ಚಿತ್ರ ಮಂದಿರಗಳಲ್ಲಿ ಕುಳಿತು ಕ್ರೀಡಾಲೋಕವನ್ನು ಸಂತ್ರಿಬರಬಹುದು.

ಭಾರೀ ಕ್ರೀಡಾಂಗಣಗಳು ಆಧುನಿಕ ಅದ್ಭುತಗಳೇ ಸರಿ. ಬಿಸಿಲಿಗೂ ಮಳೆಗೂ ಮಣಿಯದ ಛಾವಣಿ ಇರುವ ಕ್ರೀಡಾಂಗಣಗಳು! ನಿಯಂತ್ರಿತ ಹವೆಯ ಕ್ರೀಡಾಂಗಣಗಳು! ಹಗಲಿನಂತೆಯೇ ಬೆಳಕು ನೀಡಬಲ್ಲ ವಿದ್ಯುದ್ದೀಪಗಳಿರುವ ಕ್ರೀಡಾಂಗಣಗಳು!

ಕ್ರೀಡಾ ಉಪಕರಣಗಳ ತಯಾರಿಯಲ್ಲಿ ಆಗಿರುವ ಸುಧಾರಣೆಯೂ ಕಂಡುಬರುವ ನಾವೀನ್ಯವೂ ತಾಂತ್ರಿಕತೆಯ ಫಲ.

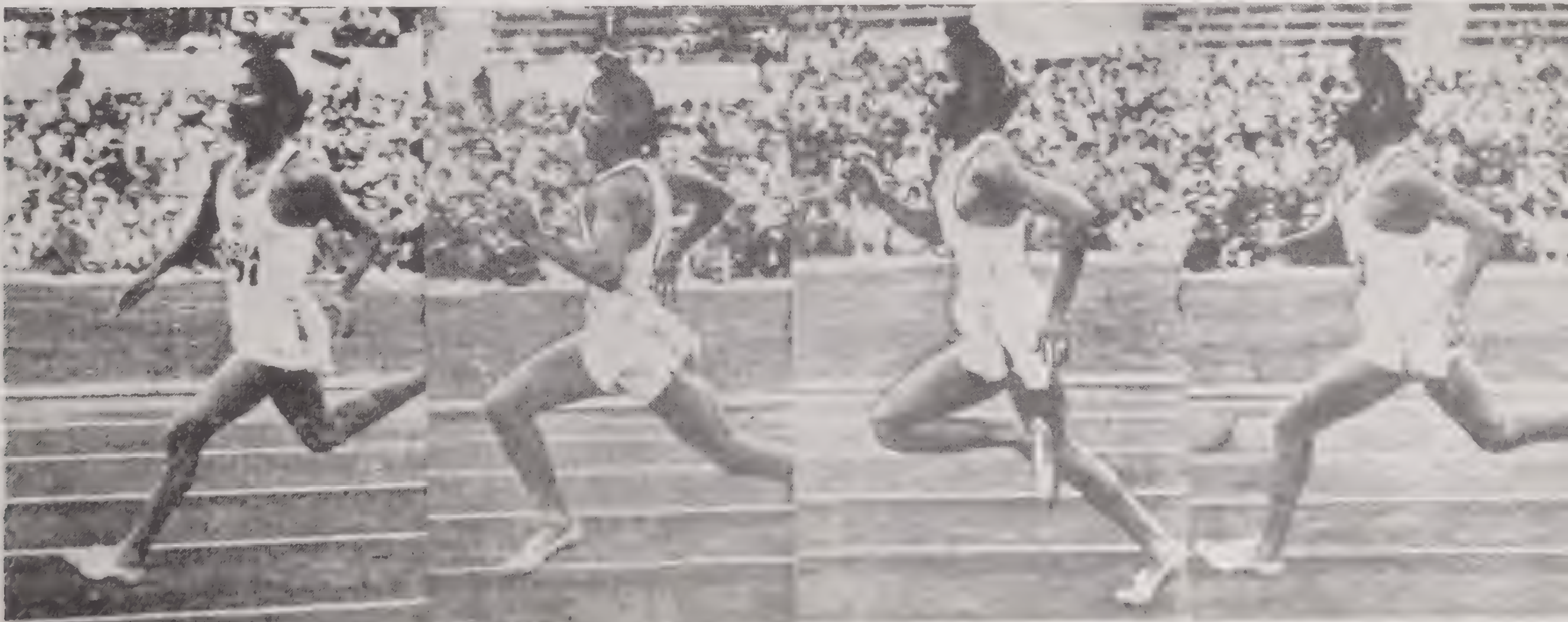
ಮರದ ಬ್ಯಾಟುಗಳ ಬದಲು ಉಕ್ಕಿನ ಬ್ಯಾಟುಗಳಿವೆ. ಪೋಲ್‌ವಾಲ್ಟ್‌ನಲ್ಲಿ ಬೊಂಬು ಸಾಮಾನ್ಯ. ಈಗ ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಲ್ಲಿ ಲೋಹದ ಕೋಲು ಬಳಸುತ್ತಾರೆ. ಫೈಬರ್ ಗಾಜಿನ ಕೋಲನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸುವುದೂ ರೂಢಿಗೆ ಬರುತ್ತಿದೆ.

ಮೆಕಾನೋ ಸೆಟ್ಟುಗಳು, ಯಾಂತ್ರಿಕ ಆಟಗಳು ಜಗತ್ತಿನ ಕಿರಿಯರಿಗೆ ತಾಂತ್ರಿಕತೆಯ ಕೊಡುಗೆ. ಅಂಥ ಒಂದು ಆಟ ಸ್ಪ್ರಿಂಗ್‌ಯುಕ್ತ ಪೋಗೋ ಕೋಲು ಸ್ಪರ್ಧೆ.

100 ಮೀಟರ್ ಓಟವಿರಲಿ, ಮ್ಯಾರಥಾನ್ ಇರಲಿ —ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬರೂ ತೆಗೆದುಕೊಂಡ ವೇಳೆಯನ್ನು ಕರಾರುವಾಕ್ಕಾಗಿ ಹೇಳಬೇಕು. ಇದಕ್ಕೆ ಸಾಮಾನ್ಯ ಗಡಿಯಾರವಲ್ಲ, ತಡೆಗಡಿಯಾರವಿದೆ; ಎಲೆಕ್ಟ್ರಾನಿಕ್ ಉಪಕರಣವಿದೆ.

ಸ್ಪರ್ಧೆಯ ಅಂತ್ಯದಲ್ಲಿ ಒಮ್ಮೊಮ್ಮೆ ಇಬ್ಬರು ಮೂವರು ಒಟ್ಟೊಟ್ಟಿಗೆ ಕೊನೆಮುಟ್ಟುತ್ತಾರೆ. ಅವರಲ್ಲಿ ಮೊದಲು ಯಾರು? ಅನಂತರ ಯಾರು?–ಎಂಬುದನ್ನು ನಿರ್ಧರಿಸುವುದು ಹೇಗೆ? (ಕುದುರೆ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲೂ ಇದೇ ಸ್ಥಿತಿ.) ಅದಕ್ಕೆ ಕ್ಯಾಮರಾ ಬಳಸುತ್ತಾರೆ. ಫೋಟೋಫಿನಿಷ್. ನಮ್ಮ ದೃಷ್ಟಿ ಭ್ರಮೆಗೆ ಒಳಗಾಗಬಹುದು. ಆದರೆ ಕ್ಯಾಮರಾ ಸುಳ್ಳು ಹೇಳಲಾರದಲ್ಲ?

ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಆಟದಲ್ಲೂ ಇದನ್ನು ಬಳಸಬೇಕು; 'ಚಿತ್ತು'ಗಳಾದಾಗ ತೀರ್ಪುಕೊಡಲು ಅನುಕೂಲ —ಎಂಬ ವಾದವಿದೆ.







19ನೆಯ ಶತಮಾನದ ಯೂರೋಪ್ಯ ಸೈಕಲ್ ಸ್ಪರ್ಧೆ

ಹಿಮಕ್ರೀಡೆಗಳಿಗಾಗಿ ಈಗ ಚಳಿಗಾಲದನ್ನು ಇದಿರು ನೋಡಬೇಕಾಗಿಲ್ಲ. ಸ್ಕೇಟಿಂಗಿಗಾಗಿ ಕೃತಕ ಹಿಮಹಾಸನ್ನು ನಿರ್ಮಿಸಬಹುದು,

ಆಟದ ಅಂಗಳವನ್ನು ಈಗ ಕಾಂಕ್ರೀಟ್ ಮಾಡಬಹುದು. ಪ್ಲಾಸ್ಟಿಕ್ ಅಂಗಳವನ್ನೂ ರಚಿಸಬಹುದು.

ಸಾಗರದ ಆಳಕ್ಕೆ ಮುಳುಗಬೇಕೆನ್ನುವವನಿಗೆ ಉಸಿರಾಟದ ಉಪಕರಣಗಳಿವೆ. ವೇಗದ ದೋಣಿಯಾನವನ್ನೋ ತೆರೆಸವಾರಿಯನ್ನೋ ಮಾಡಬಯಸುವವರಿಗೆ ಮೋಟರು ಜೋಡಿಸಿದ ದೋಣಿಗಳಿವೆ. ಪರ್ವತಾರೋಹಿಗಳಿಗೋಸ್ಕರ ಈಗ ವಿಶಿಷ್ಟ ಉಡುಪು ಸಿಗುತ್ತದೆ. ಕವಿತೆ ಪುಸ್ತಕವನ್ನು ಒಯ್ಯಲು ಆಕ್ಷೇಪವಿಲ್ಲ; ಆದರೆ ಮೇಲಿನ ಎತ್ತರದಲ್ಲಿ ಉಸಿರಾಡಲು ಬೇಕಾದ ಆಕ್ಸಿಜನ್ ಉಪಕರಣ ಮಾತ್ರ ಜೊತೆಯಲ್ಲಿ ಇರಲೇಬೇಕು. 1973ರಲ್ಲಿ ಎವರೆಸ್ಟ್ ಶಿಖರವನ್ನೇರಿದ ಇಟಲಿಯ ತಂಡದವರು ಹೆಲಿಕಾಪ್ಟರುಗಳನ್ನೂ ಬಳಸಿದರು. "ಇದೆಂಥ ಆರೋಹಣ? ಇದು ಮಿಲಿಟರಿ ಕಾರ್ಯಾಚರಣೆ", ಎಂದು ಟೀಕಿಸಿದರು ಪರ್ವತಾರೋಹಿ ಹಿಲರಿ.

ಬೇಕಿದ್ದರೆ ಬರಿಯ ಬಟ್ಟೆ ಹಾಯಿಯನ್ನೆ ಕಟ್ಟಿ ಪುಟ್ಟ ದೋಣಿಯಲ್ಲಿ ಸಾಗರ ಸಂಚಾರ ಮಾಡಬಹುದು. ಆದರೆ ವೈರ್‌ಲೆಸ್ ಉಪಕರಣವಿದ್ದರೆ ತಾನು ಎಲ್ಲಿದ್ದೇನೆ ಹೇಗಿದ್ದೇನೆ ಎಂಬುದನ್ನೆಲ್ಲ ತಿಳಿಸಿ ಬಾಹ್ಯ ಜಗತ್ತಿನ ಆತಂಕ ಪರಿಹರಿಸಬಹುದು.

[illegible]

ಈಗ ಮಡಚು ದೋಣಿಗಳು ಸಿಗುತ್ತವೆ. ಇಂಥ ದೋಣಿಯಲ್ಲಿ ಸಹಸ್ರಾರು ಮೈಲು ಪ್ರವಾಸ ಸಾಧ್ಯ. ಬೇಡವೆನಿಸಿದಾಗ ಚೀಲದಲ್ಲಿ ತುಂಬಿಸಿ, ನೆಲದ ಮೇಲೆ ನಡೆದು ಹೋಗಬಹುದು.

ಪರ್ವತ [illegible]



ಹಿಮದಾರಿಯಲ್ಲಿ ಮೋಟರ್ ಸೈಕಲ್





ಸೈಕಲ್ ಸ್ಪರ್ಧೆ

ಹೀಗೆಯೇ ಮಡಚಿ ಇಡಬಹುದಾದ ಈಜುಕೊಳವಿದೆ. ರಬ್ಬರ್ ಮಿಶ್ರಿತ ಅರಿವೆಯಿಂದ ತಯಾರಿಸಿದ್ದು. 25 ಮೀಟರ್ ಉದ್ದ : 12.5 ಮೀಟರ್ ಅಗಲ; 1.2. ಮೀಟರ್ ಆಳ. 400 ಘನ ಮೀಟರ್ ನೀರು ಹಿಡಿಸುತ್ತದೆ. 'ಕೊಳ'ವನ್ನು ಸ್ವಚ್ಛಗೊಳಿಸುವ ಸಲಕರಣೆಗಳು ಅದರೊಳಗೇ ಇವೆ. ಶಾಲಾಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಈಜು ಹೇಳಿಕೊಡಲು, ಕಿರಿಯರ ಶಿಬಿರಗಳಲ್ಲಿ ಈಜಾಡಲು, ಇಂಥ 'ಕೊಳ'ಗಳನ್ನು ಸೋವಿಯೆತ್ ಒಕ್ಕೂಟದಲ್ಲಿ ಬಳಸುತ್ತಾರೆ.

ಸೈಕಲ್, ಮೋಟರ್ ಸೈಕಲ್. ಕಾರ್ ವೇಗಸ್ಪರ್ಧೆಗಳು ಸಾಧ್ಯವಾಗಿರುವುದೂ ತಾಂತ್ರಿಕ ಪರಿಷ್ಕಾರಗಳಿಂದ.



ಕ್ರೀಡಾ ತರಬೇತಿಯ ಸುಧಾರಿತ ಕ್ರಮಗಳಲ್ಲೊಂದು—ಶ್ರೇಷ್ಠ ಕ್ರೀಡಾಪಟುಗಳ ಓಟ ಆಟಗಳ ನಿಧಾನ ಚಲನೆಯ ಚಲಚ್ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ತಯಾರಿಸಿ ಅವನ್ನು ಅಭ್ಯಸಿಸುವುದು.

ಶೀಘ್ರ ವಾಹನ ಸಾರಿಗೆಯಂತೂ ಆಟಗಾರರು ಜಗತ್ತಿನ ಒಂದು ಮೂಲೆಯಿಂದ ಇನ್ನೊಂದು ಮೂಲೆಗೆ ಅತಿ ಕಡಮೆ ವೇಳೆಯಲ್ಲೇ ನೆಗೆಯಲು ಸಹಕಾರಿಯಾಗಿದೆ. ಇದರ ಫಲವಾಗಿ ಆಟಗಾರರಿಗೆ ಇಡಿಯ ಜಗತ್ತೇ ಕಿರಿದಾದ ಕ್ರೀಡಾಂಗಣವೆನಿಸಿದೆ.

ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯದಲ್ಲಿ ಕಾರಖಾನೆಯ ಯಂತ್ರಗಳ ರವಾನಕ ಪಟ್ಟಿ. ಅದರ ಮೇಲೆ ನಿಂತು ಸಮತೋಲ ಸಾಧಿಸುವ ಆಟಗಾರರು. ಇದರ ಫಲವಾಗಿ ಟೆನಿಸ್ ಅಂಗಣದಲ್ಲಿ ಪಾದರಸದಂತೆ ಸರಿದಾಡಲು ಅವರು ಶಕ್ತರಾಗುತ್ತಾರೆ.

ನಾವು ಉಸಿರಾಡುತ್ತಿರುವುದು ಕಂಪ್ಯೂಟರ್ ಯುಗದಲ್ಲಿ. ಕ್ರೀಡೆಯ ಸಮಸ್ಯೆಗಳಿಗೆ ಕಂಪ್ಯೂಟರ್ ಉತ್ತರ ಕೊಟ್ಟೀತೆ? ಚದುರಂಗ ಆಟದಲ್ಲಿ ಅದರ ನೆರವು ಪಡೆಯುವುದು ಕಷ್ಟವಲ್ಲ. ಆದರೆ ದೈಹಿಕ ಶಕ್ತಿಸಾಮರ್ಥ್ಯಗಳಿಗೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿ? ಕ್ರೀಡಾಪಟು ಬೋರ್ಜೋವರ ಶರೀರಕ್ಕೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ಮಾಹಿತಿಯನ್ನು ಕಂಪ್ಯೂಟರಿಗೆ ಒದಗಿಸಿ "ಬೋರ್ಜೋವರಿಂದ ಯಾವ ಕ್ರೀಡೆ ಸಾಧ್ಯ?" ಎಂದು ಕೇಳಲಾಯಿತು. "ಓಟ" ಎಂದಿತು ಕಂಪ್ಯೂಟರ್. ಅವರ ಓಟ ಸಾಧನೆ, ಮ್ಯೂನಿಕ್ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸಿನಲ್ಲಿ ಸ್ವರ್ಣಪದಕ ಸಂಪಾದನೆ.

ಆಧುನಿಕ ಚಿಕಿತ್ಸಾ ವಿಧಾನಗಳಿಂದ ಗಾಯಗೊಳ್ಳುವ, ಅಸ್ವಸ್ಥರಾಗುವ, ಕ್ರೀಡಾಪಟುಗಳು ಬಹಳ ಬೇಗನೆ ಆಟದ ಕಣಕ್ಕೆ ಮತ್ತೆ ಮರಳುತ್ತಾರೆ. ರಕ್ತದ ಒತ್ತಡದ, ಸ್ನಾಯು ಸಾಮರ್ಥ್ಯದ ಪರೀಕ್ಷೆಗಳು ಕ್ರೀಡೆಗೆ ಸನ್ನದ್ಧರಾಗುವ ವಿಷಯದಲ್ಲಿ ಆಟಗಾರರಿಗೆ ನೆರವಾಗುತ್ತವೆ. ಪ್ರಾಚೀನ ಗ್ರೀಸಿನಲ್ಲಿ ಮಲ್ಲಯುದ್ಧದಲ್ಲಿ ವಿರೂಪಗೊಂಡು ಊರಿಗೆ ಮರಳಿದವರನ್ನು ಸಂಬಂಧಿಕರೂ ಗುರುತಿಸುತ್ತಿರಲಿಲ್ಲವಷ್ಟೆ? ಈಗ ಆ ತೊಂದರೆಯಿಲ್ಲ. ಪ್ಲಾಸ್ಟಿಕ್ ಸರ್ಜರಿಯಿಂದ ಮುಷ್ಟಿಯುದ್ಧಪಟು ಮೊದಲಿಗಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ಸುಂದರನಾಗುವ ಸಾಧ್ಯತೆಯೂ ಇದೆ!

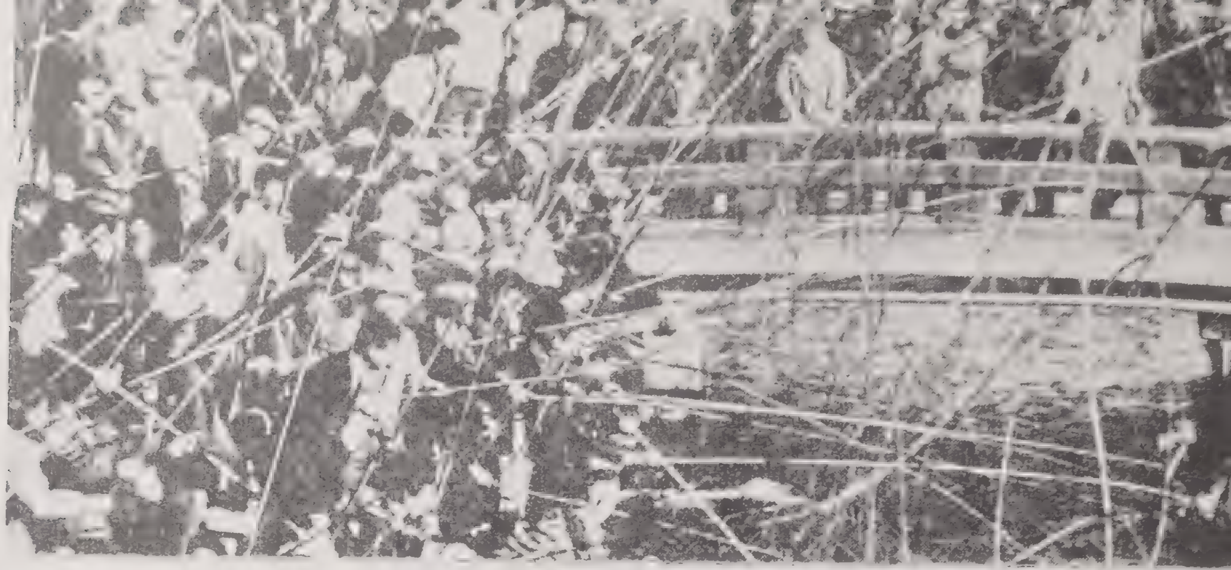


"ಈಗಿನ ಮಕ್ಕಳು ಬಹಳ ಚೂಟಿ. ನಮ್ಮ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ಹೀಗೆ ಇರ್ಲಿಲ್ಲ."

—ಈ ಮಾತನ್ನು ಎಷ್ಟೊಂದು ಸಲ ನಾವು ಕೇಳುತ್ತೇವೆ!

ಹಿಂದಿನವರಿಗೆ ಚಂದ್ರಲೋಕ ಯಾತ್ರೆ ಕಲ್ಪನೆಗೂ ನಿಲುಕದ ವಿಷಯ. ಇಂದಿನವರಿಗೆ ಅದು ತೀರಾ ಸಾಮಾನ್ಯ. ಏಕೆ? ಚಂದ್ರಲೋಕ ಯಾತ್ರೆಯ ಆಟವನ್ನು ಮನೆಯಲ್ಲೇ ಆಡುವುದಿಲ್ಲವೆ ಮಕ್ಕಳು? [illegible] ಮುಟ್ಟುವ ಪ್ಲಾಸ್ಟಿಕ್ ರಾಕೆಟುಗಳು ಕಾಸಿಗೊಂದು, ಕೊಸರಿಗೊಂದು.





ಇಂಥ ಆಧುನಿಕ ವಿಚಾರಗಳ ಜಗತ್ತಿನಲ್ಲೇ 'ನಾಯಿ ಕಾದಾಟ'ದ ಆಟವೂ ನಡೆಯುತ್ತದೆ. ಕತ್ತುಗಳ ಸುತ್ತು ಬಟ್ಟೆ ಕಟ್ಟಿಕೊಂಡು ಜಗ್ಗಾಡುತ್ತಾರೆ. ಹಾಗೆಯೇ ಗಿಡ್ಡಮಂಗನಾಟ, ತೋಳ ಕುರಿ ಆಟ. ಇದೆಲ್ಲ, ಪ್ರಾಣಿಗಳಿಗೂ ನಮಗೂ ಇರುವ ಪುರಾತನ ನಂಟಿನ ಫಲ. ಓಟಗಾರ ವಿಕ್ಟರ್ ಸನೆಯೇವ್‌ರನ್ನು 'ಕಾಂಗರೂ' ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ. ಸೊಬಗಿನ ವಿರಾ ಕಸ್ಲಾವ್‌ಸ್ಕಾ 'ಚಿಟ್ಟೆ'. ಅದೇ ರೀತಿ ವಿಲ್ಮಾ ರುಡಾಲ್ಫ್ 'ಹರಿಣಿ.' ಈ ಪ್ರಾಣಿಗಳನ್ನು ಸ್ಮರಿಸಿಕೊಳ್ಳದೆ ಕೇವಲ ಮೋಟರು-ವಿಮಾನಗಳ ಸಂಗದಲ್ಲಿ ಮಾನವ ಖಂಡಿತ ಇರಲಾರ. ನಿಸರ್ಗದ ಪರಿಸರ ಅವನಿಗೆ ಸದಾ ಬೇಕು. ಅದರ ಅಂಗ ತಾನು ಎಂಬ ಭರವಸೆಯನ್ನು ಮತ್ತೆ ಮತ್ತೆ ಆತ ಪಡೆಯಬೇಕು.

ನದೀ ದಡದಲ್ಲಿ ಒಂಟಿಯಾಗಿ ಮೀನು ಹಿಡಿಯಲು ಕುಳಿತಿರುವವರನ್ನು ಕಂಡಿದ್ದೀರಾ ? ನಿಸರ್ಗದ ಮೌನದಲ್ಲಿ ಅದೆಂಥ ತನ್ಮಯತೆ ! ಮೀನು ಬಂದು ಗಾಳಕ್ಕೆ ಕುಟುಕಿದರೂ ಆತನ ನೆಮ್ಮದಿಗೆ ಭಂಗವಾದೀತು ಎನ್ನುವಂಥ ಸನ್ನಿವೇಶ !

ಪರಮಾಣುವನ್ನೊಡೆದಿರುವ ಮಾನವನೂ ಬೇಟೆಯ ವಿಷಯದಲ್ಲಿ ಅಸ್ಸೀರಿಯ, ಬ್ಯಾಬಿಲೋನಿಯಗಳ ಪ್ರಾಚೀನರ ಪ್ರತಿರೂಪವೇ.

ಆಹಾರಕ್ಕಾಗಿ ಬೇಟೆ ಆಗಲೂ ಕಷ್ಟದ್ದು. ಈಗಲೂ ಅಷ್ಟೇ. ಬೇಸಗೆಯಲ್ಲಿ ಒಂದು ಚೂರು ಕಾಣಿಸಿಕೊಂಡ ನೀರಿನಲ್ಲಿ ವಾಲರಸ್ ಬೇಟೆಯಾಡುವುದು ಆಟವಲ್ಲ. ಅತ್ಯಂತ ಪರಿಶ್ರಮದ ದುಡಿಮೆ. ಮಾಂಸ, ಚರ್ಮ, ದಂತಗಳೆಲ್ಲ ಒಳಗೆ ಬಂದ ಮೇಲೆ ಆರಂಭವಾಗುತ್ತವೆ ನಿಜವಾದ ಆಟಗಳು — ಸಾಕರ್. ಚಾಟಿ ಚೆಂಡು, ಕಯಾಕ್ ಪಂದ್ಯ......

ಕಾರಖಾನೆ ಇರಲಿ, ಕಚೇರಿ ಇರಲಿ ದಿನದ ದುಡಿಮೆ ಆರಂಭಿಸುವುದಕ್ಕೆ ಮುನ್ನ ಎಲ್ಲರೂ ತುಸು ಅಂಗಸಾಧನೆ ಮಾಡುವ ಪರಿಪಾಠವಿದೆ. ಕೆಲ ಪಾಶ್ಚಾತ್ಯ ರಾಷ್ಟ್ರಗಳಲ್ಲಿ, ಅದು ಆ ದಿನದ ಬದುಕಿಗೆ ಹುರಿಕೆ.

ನಾಳೆಯ ಬದುಕಿಗೆ ಕಿರಿಯರನ್ನು ಅಣಿಗೊಳಿಸಲು ಆಟ ಬೇಕು. ಕ್ರೀಡೆ ಬೇಕು. ಈ ತರಬೇತಿ ಹಿಂದೆಯೂ ಇತ್ತು, ಈಗಲೂ ಇದೆ.

ಆಫ್ರಿಕದಲ್ಲಿ ಉರುಳುವ ಚೆಂಡಿಗೆ ಹುಡುಗರು ಕೋಲು ಅಥವಾ ಈಟಿ ಎಸೆಯುವ ಆಟ— ಇನ್ನೆಮ. ಚಕ್ರದೊಳಗಿಂದ ಈಟಿ ತೂರಿಸುವ ಆಟವೂ ಇದೆ. ಮುಂದೆ ಯುವಕರಾದಾಗ ಈಟಿ ಎಸೆಯಬಹುದು, ಗುಂಡು ಹಾರಿಸಬಹುದು. ಒಳ್ಳೆಯ ಗುರಿಗಾರರಾಗುವುದು ಮುಖ್ಯ. ಕುಸ್ತಿ ತರಬೇತಿಯೂ ಇಲ್ಲಿ ಚಿಕ್ಕವಯಸ್ಸಿನಲ್ಲೇ ಆರಂಭ.

ಕ್ರೀಡಾಪಟುಗಳ ಮನೆಯಲ್ಲಿ ಕಿರಿಯರೂ ಆಟಗಾರರಾಗುವುದು ಸಾಮಾನ್ಯ ಸಂಗತಿ. ಹೆತ್ತವರನ್ನು ಮಕ್ಕಳೂ ಕ್ರೀಡಾಂಗಣಕ್ಕೆ ಹಿಂಬಾಲಿಸಿರುವ ಉದಾಹರಣೆಗಳು ಹೇರಳ.

ಎಂಥ ಆಟಗಳಿರಬೇಕು ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ? ಇಂದಿನ ಕಿರಿಯರು ಭಾವೀ ಪ್ರಜೆಗಳು. ಅವರು ಸತ್ಪ್ರಜೆಗಳಾಗಲು ಸಹಾಯಕವಾಗಬೇಕು ಆಟಗಳು. ಆ ಮೂಲಕ ಕಲಿಸುವ ಪಾಠಗಳು. ಶಾಲೆಗಳಲ್ಲಿ ಆಟ ಪಾಠಗಳಿರುತ್ತವೆ — ಎಂದು ಬರಿದೆ ಹೇಳುತ್ತಾರೆಯೆ ? ಪ್ರಾಚೀನರು ಅವನ್ನು ಬಯಸಿದ್ದರು. ಆಧುನಿಕರಿಗೂ ಅದು ಬೇಕು.



ಅಭಿನಯ ಗೀತವನ್ನು ಎಳೆಯರು ಇಷ್ಟಪಡುತ್ತಾರೆ. ಅಂಥ ಗೀತ ಸುಲಭವಾಗಿ ಅವರಿಗೆ ಕಂಠಪಾಠವಾಗುತ್ತದೆ. 'ಟೆಲಿಫೋನ್ ಆಟ' ದಂಥ ಆಟವನ್ನು ಆಡುವುದರಿಂದ ಮನೋರಂಜನೆಯಾಗುವುದೆ : ಅಲ್ಲದೆ, ಟೆಲಿಫೋನ್ ಉಪಕರಣವನ್ನು ಬಳಸುವ ವಿಧಾನವನ್ನು ಕಲಿತಂತೆಯೂ ಆಗುತ್ತದೆ.



ಮನೆಯೊಳಗೆ ಹಾಕಿ — ಟೇಬಲ್ ಬಯಲು.



ಅಂಗಸಾಧನೆಗೆ ತಂದೆಯ ನೆರವು

ತೀರಾ ಎಳೆಯರು ಆಟಗಳನ್ನಾಡುವಾಗ ಅವರ ಮಧ್ಯೆ ವಯಸ್ಕರೋ ಒಬ್ಬ ಹಿರಿಯ ಹುಡುಗನೋ ಇರಬೇಕು, ಕಲಹಗಳಾಗದಂತೆ ನೋಡಿಕೊಳ್ಳಲು ಇಂಥ ನಾಯಕತ್ವ ನೆರವಾಗುತ್ತದೆ. 8-12 ವಯೋಮಾನದ ಕಿರಿಯರಾದರೆ ಇತರರ ನಾಯಕತ್ವ ಅನಗತ್ಯ.

ವನಭೋಜನ, ಗುಡ್ಡಗಾಡು ಸಂಚಾರ ಪ್ರವಾಸಗಳೆಲ್ಲ ಮನಸ್ಸಿಗೆ ಆಹ್ಲಾದ ನೀಡುತ್ತವೆ; ಜೊತೆಗೆ ಕಿರಿಯರ ಜ್ಞಾನ ಕ್ಷೇತ್ರವನ್ನು ವಿಸ್ತಾರಗೊಳಿಸುತ್ತವೆ. (ವಾಸ್ತವವಾಗಿ, ಕಿರಿಯರಿಗೆ ಮಾತ್ರವಲ್ಲ ಹಿರಿಯರಿಗೂ ಅನ್ವಯಿಸುವ ಮಾತು ಇದು.)

ಮನೆಯೊಳಗಿನ 'ಕುದುರೆಯಾಟ' ಬಹಳ ಮೋಜಿನದು. 'ಕುದುರೆ'ಯಾಗಿ ಅಂಬೆಗಾಲ ಮೇಲೆ ಹರಿದಾಡುವ ತಂದೆಯ ಬೆನ್ನು ಮೂಳೆಗೂ ತೋಳಿನ ಸ್ನಾಯುಗಳಿಗೂ ಇದರಿಂದ ಒಳ್ಳೆಯ ವ್ಯಾಯಾಮ: ಬೆನ್ನಿನ ಮೇಲೆ ಕುಳಿತ ಮಗುವಿಗೆ ಮನೋಲ್ಲಾಸ. 'ಉಪ್ಪಿನ ಮೂಟೆ ಆಟ'ವೂ ಅಷ್ಟೇ.







...ಷ್ಯನ್ ಕ್ರೀಡೋತ್ಸವದ ಟೆನಿಸ್ ಕ್ರೀಡಾಂಗಣ — [illegible]

ಪುಟ್ಟ ಆಟದ ಬಯಲಿನಿಂದ ರಾಜ್ಯಮಟ್ಟ–ರಾಷ್ಟ್ರಮಟ್ಟಗಳ ಕ್ರೀಡೆ, ಕಾಮನ್‌ವೆಲ್ತ್ ಕ್ರೀಡೋತ್ಸವ, ಏಷ್ಯನ್ ಕ್ರೀಡೋತ್ಸವ, ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್, ಇತರ ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳು — ಈ ಎಲ್ಲ ಅಂಗಣಗಳಿಗೆ ದಾರಿ ದೀರ್ಘವಾದದ್ದು. ಆದರೆ ಕ್ರೀಡಾಪಟುಗಳ ದೃಷ್ಟಿ ಆ ದಿಕ್ಕಿಗೇ. ಆ ದಾರಿಯಲ್ಲಿ ಸಾಗಿ ಪಡೆಯುವ ಯಶಸ್ಸಿನಷ್ಟೇ ಮುಖ್ಯವಾದದ್ದು — ಅಲ್ಲ, ಅದಕ್ಕಿಂತಲೂ ಹೆಚ್ಚು ಮುಖ್ಯ — ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಮೂಲಕ ಆಟಗಾರ ರೂಪಿಸಿಕೊಳ್ಳುವ ವ್ಯಕ್ತಿತ್ವ.

ಒಳ್ಳೆಯ ಕ್ರೀಡಾಪಟುವಿನ ಜೀವನ ದೃಷ್ಟಿಯೇ ಸ್ಪಷ್ಟ. ಕಷ್ಟದ ಪರಿಸ್ಥಿತಿಯನ್ನು ಆತ ದಿಟ್ಟತನದಿಂದ ಎದುರಿಸುತ್ತಾನೆ. ಇತರರ, ಏಳಿಗೆಯನ್ನು ಕಂಡು ಕರುಬುವುದಿಲ್ಲ. ಜೀವನದುದ್ದಕ್ಕೂ ಕ್ರೀಡಾ ಮನೋಭಾವವನ್ನು ಉಳಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾನೆ.

ಸಮರ್ಥ ಕ್ರೀಡಾಪಟುವಿನ ಸತ್ವಪರೀಕ್ಷೆಯಾಗುವುದು ಆಟದ ವಿಷಮ ಘಟ್ಟದಲ್ಲಿ. ಸೋಲು ಅನಿವಾರ್ಯ ಎನಿಸಿದರೂ ಆಟವನ್ನು ಆತ ಮುಂದುವರಿಸುತ್ತಾನೆ. ಸೋಲನ್ನು ತಪ್ಪಿಸಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುತ್ತಾನೆ. ಧೃತಿಗೆಟ್ಟು ಹಿಂಜರಿಯುವುದಿಲ್ಲ. ಗೆಲುವಲ್ಲ, ಆಟ ಮುಖ್ಯ— ಎನ್ನಿಸಬೇಕಾದದ್ದು ಇಂಥ ಸನ್ನಿವೇಶದಲ್ಲಿ.



[illegible]

ಟೋಕಿಯೋ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನ 10,000 ಮೀಟರ್ ಓಟ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬರ ಹೊರತಾಗಿ ಉಳಿದೆಲ್ಲ ಆಟಗಾರರೂ ಪಂದ್ಯ ಮುಗಿಸಿದರು. ಕೊನೆಯ ಓಟಗಾರರು — ಸಿಂಹಳದ ಕರುಣಾನಂದ— ಬಹಳ ಹಿಂದಿದ್ದರು. ಪ್ರೇಕ್ಷಕರು "ಬಿಟ್ಟು ಬಿಡಿ, ಇನ್ನು ಸಾಕು" ಎಂದೆಲ್ಲ ಮೂದಲಿಸಿದರು. ಆದರೂ ಆ ಆಟಗಾರ ಓಡುತ್ತಲೇ ಇದ್ದರು. ಮೂರು ಬಾರಿ ಪೂರ್ಣ ಸುತ್ತು ಮುಗಿಸಿದ ಮೇಲೆಯೇ ಕೊನೆಯವರಾಗಿ ಮುಕ್ತಾಯದ ಗೆರೆಯನ್ನು ಮುಟ್ಟಿದರು. ಪ್ರೇಕ್ಷಕರು ನಗುತ್ತ ಚಪ್ಪಾಳೆ ತಟ್ಟಿದರು.

ಆತ ನಿಸ್ಸಂದೇಹವಾಗಿಯೂ ಒಳ್ಳೆಯ ಆಟಗಾರ. ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸುವುದು ಅವರಿಗೆ ಮುಖ್ಯವಾಗಿತ್ತು— ಜಯವಲ್ಲ.

ದೊಡ್ಡ ಪ್ರಮಾಣದಲ್ಲಿ ಔದ್ಯೋಗೀಕರಣ ನಡೆದಿರುವ ದೇಶಗಳಲ್ಲಿ ಜನತೆಗೆ ಸಾಕಷ್ಟು ವಿರಾಮವಿದೆ. ಅವರ ಕೈಯಲ್ಲಿ ಸಾಕಷ್ಟು ಹಣವೂ ಇರುತ್ತದೆ. ಈ ಕಾರಣದಿಂದ ಎಲ್ಲ ಸಾಮಾಜಿಕ ವರ್ಗಗಳೂ ಮನೋಲ್ಲಾಸದ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳಲ್ಲಿ ತೊಡಗುವುದು ಸಾಧ್ಯವಾಗಿದೆ.

ನಗರ ನಿರ್ಮಾಣದಲ್ಲಿ ತೊಡಗುವ ಎಲ್ಲ ದೇಶಗಳೂ ನಗರದ ಹೊರವಲಯಗಳಲ್ಲಿ ಉಪನಗರಗಳನ್ನು ರಚಿಸುವಾಗ ಆಟದ ಬಯಲುಗಳಿಗಾಗಿ ಸ್ಥಳ ಬಿಡಲು ಎಚ್ಚರವಹಿಸುತ್ತವೆ. ನಗರಯೋಜಕರು ಎಲ್ಲಿ ದಕ್ಷರಾಗಿರುವುದಿಲ್ಲವೋ ಎಲ್ಲಿ ಪೌರರು ಜಾಗೃತರಾಗಿರುವುದಿಲ್ಲವೋ ಅಲ್ಲಿ ಕ್ರೀಡಾಂಗಣಕ್ಕಾಗಿ ಕಾದಿರಿಸಿದ ನಿವೇಶನ ಕ್ರಮೇಣ ಮಾಯವಾಗುತ್ತದೆ: ಕಾರಖಾನೆಗಳೋ ವಸತಿಗಳೋ ಆ ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿ ತಲೆದೋರುತ್ತವೆ.

ಆಟದ ಬಯಲುಗಳೂ ಉದ್ಯಾನಗಳೂ ಪಟ್ಟಣ ನಗರಗಳಲ್ಲಿ ಅತ್ಯಗತ್ಯವೆಂಬ ಅಂಶವನ್ನು ಎಷ್ಟು ಒತ್ತಿ ಹೇಳಿದರೂ ಸಾಲದು. ಗ್ರಾಮೀಣ ಜನರು ಪಟ್ಟಣ-ನಗರಗಳಿಗೆ ಬಂದು ಸೇರುವುದು ಬಹಳ ಕಾಲದಿಂದ ಜಗತ್ತಿನಾದ್ಯಂತ ನಡೆಯುತ್ತಿರುವ ಕ್ರಿಯೆ. ಜನ ಹೀಗೆ ವಲಸೆ ಬರುವುದರಿಂದಲೂ ಜನಸಂಖ್ಯೆಯಲ್ಲಿ ಹೆಚ್ಚಳವಾಗುವುದರಿಂದಲೂ ವಸತಿ, ಶಿಕ್ಷಣ, ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಸಮಸ್ಯೆ ಜಟಿಲಗೊಳ್ಳುತ್ತವೆ.

ಕ್ರೀಡೆ, ಮನೋಲ್ಲಾಸ

ಸಂಪತ್ ಸಮೃದ್ಧ ರಾಷ್ಟ್ರಗಳಲ್ಲಿ ಕ್ರೀಡೆ ಮನೋಲ್ಲಾಸಗಳಿಗಾಗಿ ಆಗುವ ವೆಚ್ಚ ಅಗಾಧ ಪ್ರಮಾಣದ್ದು. 1969ರಲ್ಲಿ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ಪ್ರಶಸ್ತಿ ಪಂದ್ಯವನ್ನು ನೋಡಲು ಅಮೆರಿಕ ಸಂಯುಕ್ತ ಸಂಸ್ಥಾನದ ವಿವಿಧ ಭಾಗಗಳಿಂದ 70,000 ಜನ ಕ್ರೀಡಾಪ್ರಿಯರು ಮಿಯಾಮಿಗೆ ಪ್ರಯಾಣ ಬೆಳೆಸಿದರು. ಅವರು ಮಾಡಿದ ಒಟ್ಟು ಅಂದಾಜು ವೆಚ್ಚ 5 ಕೋಟಿ ಡಾಲರು.

ಮಹಮದ್ ಅಲಿ ಮತ್ತು ಜೋ ಫ್ರೇಜಿಯರ್ ಮುಷ್ಟಿಯುದ್ಧ ಪ್ರಶಸ್ತಿಗಾಗಿ ಕಾದಾಡಿದಾಗ, ಕ್ರೀಡಾಂಗಣದೊಳಕ್ಕೆ ಬರಲು ಟಿಕೆಟು ಸಿಗದೆ ಸಹಸ್ರಾರು ಜನ ನಿರಾಶರಾಗಬೇಕಾಯಿತು. ಒಂದು ವಾರಕ್ಕೆ ಮುಂಚೆಯೇ 19,500 ಸೀಟುಗಳು ಮಾರಾಟವಾದುವು. ಒಂದು ಸೀಟಿನ ಬೆಲೆ 1,125 ರೂಪಾಯಿ. ಜನ ಅದರ ಐದು ಪಾಲಷ್ಟು ಹಣ ಕೊಟ್ಟು ಟಿಕೆಟ್‌ಗಳನ್ನು ಕೊಂಡರು.



ಮುಷ್ಟಾಮುಷ್ಟಿ

ಮುಷ್ಟಿಯುದ್ಧದ ಕ್ರೌರ್ಯವನ್ನು ಕಣ್ಣಾರೆ ನೋಡಲು ಜನ ಹಂಬಲಿಸುವುದನ್ನು ಕಂಡಾಗ, ಕ್ರೂರ ಪ್ರಾಣಿಗಳನ್ನು ಮಲ್ಲರ ಮೇಲೆ ಛೂ ಬಿಟ್ಟು ಅದನ್ನು ನೋಡುತ್ತ ಆನಂದಿಸುತ್ತಿದ್ದ ರೋಮನರ ನೆನಪಾಗುವುದು ಸಹಜ. ಗ್ರೀಕರಿಗಾದರೋ ಒಂದು ಆದರ್ಶವಿತ್ತು. ಉತ್ಕರ್ಷದ ದಾರಿಯಲ್ಲೇ ಅವರು ಸಾಗಿದರು. ರೋಮನರು ಗ್ರೀಸನ್ನು ಆಕ್ರಮಿಸಿದಾಗ ಗ್ರೀಕ್ ಪ್ರಭೆ ಅಡಗಿತು. ರೋಮ್ ಸಾಮ್ರಾಜ್ಯ ಅತ್ಯಂತ ಬಲಿಷ್ಠವಾದಾಗ ಆಳುವವರಲ್ಲಿ ಸೋಮಾರಿತನ, ವಿಷಯಾಸಕ್ತಿ ಹೆಚ್ಚಿದುವು. ಬಾಡಿಗೆಯ ಆಟಗಾರರಿಂದ ದೊರೆತ ಮನೋಲ್ಲಾಸದೇ ಅವರಿಗೆ ಸಾಕೆನಿಸಿತು. ಆ ಬಳಿಕ ರೋಮ್ ಹಿಡಿದದ್ದು ಅಧಃಪತನದ ದಾರಿಯನ್ನು. ಬದುಕಿನ ಸಮಗ್ರ ದೃಷ್ಟಿಇಲ್ಲದ ಸಮಾಜಗಳೆಲ್ಲ ರೋಮ್ ಸಾಮ್ರಾಜ್ಯದ ಚರಿತ್ರೆಯಿಂದ ಕಲಿಯಬೇಕಾದ ಪಾಠಗಳು ಖಂಡಿತವಾಗಿಯೂ ಇವೆ……



ಶೇನ್ ಗೋಲ್ಡ್, ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯಾ

"ನನ್ನ ಜೀವನದ ಅತಿ ದೊಡ್ಡ ಪಾಠವನ್ನು ಮ್ಯೂನಿಕಿನಲ್ಲಿ ಕಲಿತೆ. ಸೋಲುವುದು ಹೇಗೆ ಎಂಬುದನ್ನು ನಾನು ಕಲಿತೆ"—ಎಂದು ನುಡಿದಾಕೆ 15 ವರ್ಷ ಪ್ರಾಯದ ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯನ್ ಈಜುಗಾತಿ ಶೇನ್‌ಗೋಲ್ಡ್. ಕ್ರೀಡೆಯ ಪಾಠಗಳು ಯಾವಾಗಲೂ ಜೀವನದುದ್ದಕ್ಕೂ ನೆರವಾಗುವಂಥವು. ಅದನ್ನು ಚಿಕ್ಕ ವಯಸ್ಸಿನಲ್ಲೇ ಕಲಿತ ಗೋಲ್ಡ್ ಭಾಗ್ಯವಂತೆಯೇ ಸರಿ !

× × ×　　× × ×　　× × ×

ಬರ್ಲಿನ್ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ 100 ಮೀಟರುಗಳ ಓಟದ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಸ್ವರ್ಣ ಪದಕ ಪಡೆದ ಅಮೆರಿಕ ಸಂಯುಕ್ತ ಸಂಸ್ಥಾನದ ಜೆಸ್ಸಿ ಸ್ಟೀಫನ್ ಯುವಕ ಆಟಗಾರರನ್ನು ಉದ್ದೇಶಿಸಿ ಹೇಳಿದ ಮಾತು ಎಲ್ಲರೂ ನೆನೆಯುವಂಥದು :

[ನಾಳೆ ವಿಶ ಪಾಟೋಟಾ]

"ಯುವ ಕ್ರೀಡಾಪಟುಗಳೇ, ನಿಮಗೆ ಇಷ್ಟು ಹೇಳುವೆ : ಸದಾ ಕಾಲವೂ ಶ್ರೇಷ್ಠ ಪ್ರಯತ್ನವನ್ನೇ ಮಾಡಿ. ಗೆದ್ದರೆ, ವಿನಯದಿಂದಿರಿ. ಸ್ನೇಹಿತರಾಗಿರಿ. ನಿಮ್ಮ ದೇಶದ ಬಗೆಗೆ ಹೆಮ್ಮೆಯಿಂದಿರಿ. ಉತ್ತಮ ಕ್ರೀಡಾಪಟುತ್ವವನ್ನು ರೂಢಿಸಿಕೊಳ್ಳಿ. ಯಾವಾಗಲೂ ದೇವರನ್ನು ನೆನೆಯಿರಿ. ಮುಂದಿನ ಅನೇಕ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ಗಳನ್ನು ದಾಟಿ ಉಳಿಯುವಂತೆ ನಿಮ್ಮ ಶರೀರ, ಮನಸ್ಸು ಹಾಗೂ ಚೇತನಗಳನ್ನು ಬೆಳೆಸಿಕೊಳ್ಳಿ."

ಅಮೆರಿಕದ ಯುವಕ ನೀಗ್ರೊ ಕ್ರೀಡಾಪಟು ಸಿಲ್ವೆಸ್ಟರ್ ಹಾಜಸ್ ಆಡಿರುವ ಈ ಕೆಳಗಿನ ಮಾತುಗಳೂ ಉಲ್ಲೇಖಾರ್ಹ :

"ಓಡುವುದು ನನಗೆ ಇಷ್ಟ. ಸುಮ್ಮನೆ ಎದ್ದು ಓಡುವುದು ನನಗೆ ತುಂಬಾ ಇಷ್ಟ. ಇದು ನನ್ನ ಧರ್ಮ. ಎಷ್ಟೋ ಜನರಿಗೆ ಈ ಭಾವನೆ ಉಂಟಾಗಲು ಅವರು ಇಗರ್ಜಿಗೆ ಹೋಗಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಸುಮ್ಮನೆ ಹೊರಕ್ಕಿಳಿದು ಓಡುವುದರಿಂದಲೇ ನನ್ನಲ್ಲಿ ಆ ಭಾವನೆ ಉಂಟಾಗುತ್ತದೆ. ನಾನು ಓಡುತ್ತೇನೆ. ಓಡುತ್ತ ಓಡುತ್ತ ಹೋಗುತ್ತೇನೆ. ಓಡಿ ಮುಗಿದಾಗ ತುಂಬಾ ಹಿತವೆನಿಸುತ್ತದೆ."

x x x x x x x x x

ಕ್ರೀಡೋತ್ಸವದಲ್ಲಿ ಗೆದ್ದವನ ರಾಷ್ಟ್ರ ಯಾವುದೆಂಬುದು ಮುಖ್ಯವಲ್ಲ. ಅವನ ಪ್ರತಿಭೆಯೂ ಶಕ್ತಿಯೂ ಮುಖ್ಯ—

—ಇದು ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಪ್ರತಿಪಾದಕರು ವ್ಯಕ್ತಪಡಿಸುವ ಅಭಿಪ್ರಾಯ. ವಿಜಯಿಗೆ ಮಾತ್ರವಲ್ಲ, ಎಲ್ಲ ಆಟಗಾರರಿಗೂ ಇದನ್ನು ಅನ್ವಯಿಸಬಹುದು. ಪ್ರತಿಭೆಯೂ ಶಕ್ತಿಯೂ ಯಾವ ದೇಶದ್ದಾದರೇನು ? ಅವು ಮಾನವ ಕುಲದ್ದೇ ಅಲ್ಲವೆ ?

ಆಟಗಳೂ ಅಷ್ಟೆ. ಕಾಲದೇಶಗಳನ್ನು ದಾಟಿ ಅವು ಸಂಚರಿಸಿರುವುದನ್ನು ನಾವು ಕಂಡಿಲ್ಲವೆ ? ಇವುಗಳೆದುರು ವರ್ಣ–ವರ್ಗಗಳು ಪಂಥ-ರಾಷ್ಟ್ರಗಳು ಎಷ್ಟು ಗೌಣ !

ಇಡಿಯ ಜಗತ್ತೇ ಒಂದು ಕ್ರೀಡಾಂಗಣ. ಅಲ್ಲಿ ಆಡುವವರು ಎಲ್ಲೆಡೆಗಳ ಆಟಗಾರರು, ಆಟಗಾರ್ತಿಯರು. ಆ ಅಂಗಣದಲ್ಲಿ ಉರಿಯುವ ಜ್ಯೋತಿ ಅವಿನಾಶಿ.

—**ನಿರಂಜನ**



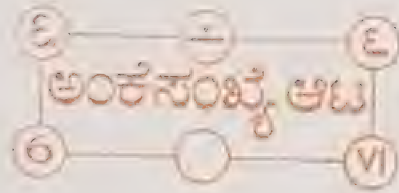












ಅಂಕೆ ಸಂಖ್ಯೆಗಳನ್ನೇ ಪ್ರಧಾನವಾಗಿಟ್ಟುಕೊಂಡು ಆಡುವ ಆಟಗಳು ಹಲವು. · · ·

ನೆಲದ ಮೇಲೆ ನಾಲ್ಕು 'ಮನೆ' ಗಳು. ಅವುಗಳಲ್ಲಿ ಕ್ರಮವಾಗಿ 100, 200, 300, 400 ಎಂಬ ಸಂಖ್ಯೆಗಳು.

ಸುಮಾರು ಹತ್ತು ಹೆಜ್ಜೆ ದೂರದಲ್ಲಿ ಒಂದು ಗೆರೆಯ ಹತ್ತಿರ ಆಟಗಾರರು ನಿಂತಿರುತ್ತಾರೆ. ಎಂಟು ಜನ ಆಟಗಾರರು ಸರದಿ ಪ್ರಕಾರ ಚೆಂಡನ್ನು 100, 200, 300, 400 ಹೀಗೆ ಅನುಕ್ರಮವಾಗಿ ಆಯಾ ಮನೆಗಳಿಗೆ ಹೋಗಿ ನಿಲ್ಲುವಂತೆ ಉರುಳಿಸಬೇಕು. ಕ್ರಮ ತಪ್ಪಿತೆಂದರೆ, ಅವನ ಸರದಿ ಹೋಗುತ್ತದೆ. ಕ್ರಮವನ್ನು ಬಿಡದೆ ಚೆಂಡನ್ನು ಎಲ್ಲ ಮನೆಗಳಿಗೂ ತಲುಪುವಂತೆ ಉರುಳಿಸಿದವರು ಗೆಲ್ಲುತ್ತಾರೆ.

ಕಡೆಗೆ ಉಳಿದಾತ ಸೋತವನು. ಗೆದ್ದವರು ಚೆಂಡನ್ನು ಕಾಲಮೇಲೆ ಇರಿಸಿಕೊಂಡು ತಾವು ನಿಂತ ಗೆರೆಯಿಂದ ದೂರಕ್ಕೆ ಹೋಗಿ ಬೀಳುವಂತೆ ಎಸೆಯುತ್ತಾರೆ. ಸೋತವನು ಕುಂಟುತ್ತ ಹೋಗಿ ಚೆಂಡನ್ನು ಹಿಂದಕ್ಕೆ ತರಬೇಕು.

ಒಂದು ವಿಧದ ಆಟದಲ್ಲಿ ಕಾಗದದ ಮೇಲೆ ಒಂದು ಬಾಗಿಲಿರುವ ಚೌಕಾಕೃತಿಯನ್ನು–ಕೋಟೆಯನ್ನು–ಬರೆಯಬೇಕು. ಅದರ ಸುತ್ತಲೂ 1, 2, 3 ಇತ್ಯಾದಿ ಹತ್ತಿಪ್ಪತ್ತು ಸಂಖ್ಯೆಗಳನ್ನು ಪುಟ್ಟ ವೃತ್ತಗಳೊಳಗೆ ಬರೆಯಬೇಕು. 1ರಿಂದ ಹಿಡಿದು ವೃತ್ತಗಳನ್ನು ಚೌಕದ ಬಾಗಿಲಿಗೆ ಗೆರೆಗಳಿಂದ ಸೇರಿಸಬೇಕು. ಗೆರೆಗಳೆರಡು ಒಂದನ್ನೊಂದು ಛೇದಿಸಿದರೆ ಒಂದು ತಪ್ಪಂಕ. ಕಡಮೆ ತಪ್ಪಂಕ ಪಡೆದವರು ಕೋಟೆಬಾಗಿಲನ್ನು ಪ್ರವೇಶಿಸಿದಂತೆ.

ಕಾಗದದ ಮೇಲೆ 1, 2...10, 11...... ಇತ್ಯಾದಿ ಸಂಖ್ಯೆಗಳನ್ನು ಜೋಡಿ ಜೋಡಿಯಾಗಿ ಬರೆದು ಇಬ್ಬರು ಆಡುವ ಒಂದು ಆಟವುಂಟು. ಒಬ್ಬರ ಅನಂತರ ಒಬ್ಬರಾಗಿ 1–1, 2–2, 3–3 ಹೀಗೆ ಜೋಡಿ ಸಂಖ್ಯೆ



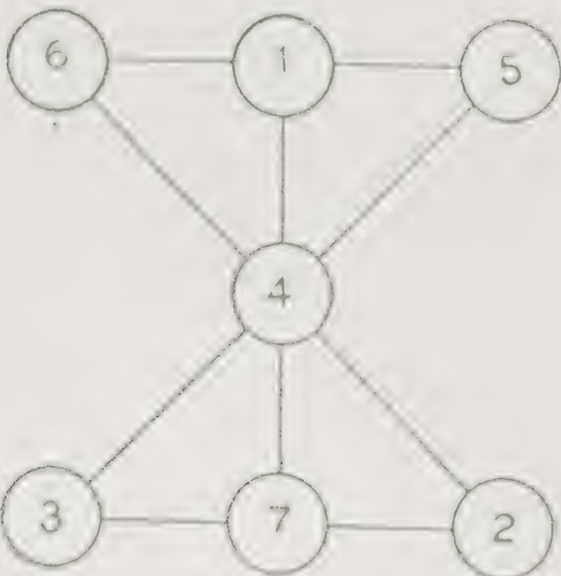
ಕೋಟೆ ಪ್ರವೇಶ

ಗಳನ್ನು ಸೇರಿಸಬೇಕು. ಹೀಗೆ ಸೇರಿಸುವಾಗ ಬೇರೆ ಗೆರೆಯನ್ನು ಮೊದಲು ಕಡಿಯದಂತೆ ನೋಡಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು.



ಗೆರೆ ಕಡಿಯದೆ ಸಂಖ್ಯೆಗಳ ಜೋಡಣೆ

ಏಳು ವೃತ್ತಗಳು: ಒಂದರಿಂದ ಏಳರವರೆಗಿನ ಸಂಖ್ಯೆಗಳು. ಯಾವ ಸಾಲಿನ ಸಂಖ್ಯೆಗಳನ್ನು ಕೂಡಿಸಿದರೂ ಮೊತ್ತ 12 ಆಗುವಂತೆ ಹೇಗೆ ಬರೆಯಬಹುದು? ಹಾಗೆಯೇ ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಮೊತ್ತ ನೀಡುವ ವಿವಿಧ ಮಾಯಾ ಚೌಕಗಳ ತಯಾರಿಯಲ್ಲಿ ಸ್ಪರ್ಧೆ ಹೂಡಬಹುದು.



[illegible] ಮೊತ್ತ 12

ನೋಡಿ : ಗಣಿತ ವಿನೋದ ; ಮಾಯಾ ಚೌಕ ; ವಿನೋದ ಗಣಿತ–ಸಂಪುಟ ೩

ಅಂಗವಿಕಲರ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್

ಅಂಗವಿಕಲನಾದರೂ ಪಂದ್ಯಾಟದ ಪಟುವಾಗಬಹುದು. ಅಂಥವರಿಗಾಗಿಯೇ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್ ಕೂಡ ಏರ್ಪಡುತ್ತದೆ.

ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್ ಉತ್ಸವದ ವರ್ಷವೇ ಅಂಗವಿಕಲರ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸನ್ನು ಜರಗಿಸುವ ಕ್ರಮ 1960ರ ರೋಮ್ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಿಂದ ಪ್ರಾರಂಭವಾಯಿತು. ಅಲ್ಲಿಯ ತನಕ ಪ್ರತ್ಯೇಕ ಅಂಗವಿಕಲರ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್ ಜರಗದಿದ್ದರೂ ಅವರಿಗಾಗಿ ಜಾಗತಿಕಮಟ್ಟದ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳು ಜರಗುತ್ತಿದ್ದುವು.

ಅಂಗವಿಕಲರ ಆಟಗಳು ಎರಡನೆಯ ಮಹಾಯುದ್ಧದ ಕಾಲದಿಂದ ಅಸ್ತಿತ್ವಕ್ಕೆ ಬಂದಿವೆ. ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ಬಕಿಂಗ್‌ಹ್ಯಾಮ್‌ಷೈರ್ ಸ್ಟೋಕ್ ಮೆಂಡವಿಲ್ ಆಸ್ಪತ್ರೆಯಲ್ಲಿ ಬೆನ್ನುಹುರಿ ಚಿಕಿತ್ಸೆಗೆ ನೆರವಾದ ಈ ಆಟಗಳಿಗೆ 'ಸ್ಟೋಕ್ ಮೆಂಡವಿಲ್ ಆಟಗಳು' ಎಂಬ ಹೆಸರೂ ರೂಢಿಗೆ ಬಂದಿದೆ.

1944ರಿಂದ 1966ರ ತನಕ ಸ್ಟೋಕ್ ಮೆಂಡವಿಲ್ ಆಸ್ಪತ್ರೆಯಲ್ಲಿ ಬೆನ್ನುಹುರಿ ಚಿಕಿತ್ಸಾ ಕೇಂದ್ರದ ಡೈರೆಕ್ಟರ್ ಆಗಿದ್ದ ಸರ್ ಲುಡ್‌ವಿಗ್



ಬಿಲ್ಲುಗಾರಿಕೆ –ತೋಳು ಸ್ನಾಯುಗಳಿಗೆ ವ್ಯಾಯಾಮ

ಗಟ್‌ಮನ್ ಈ ಆಟಗಳ ಸೃಷ್ಟಿಕರ್ತರು. ಬೆನ್ನುಹುರಿ ಆಘಾತದ ದೆಸೆಯಿಂದ ಕೆಳಭಾಗದ ಅರ್ಧಾಂಗವಾಯು ವ್ಯಾಧಿಗೆ ತುತ್ತಾದವರಿಗಾಗಿ ಗಾಲಿ ಕುರ್ಚಿ ಆಟಗಳನ್ನು ಗಟ್‌ಮನ್ ಪ್ರಾರಂಭಿಸಿದರು. ವ್ಯಾಯಾಮವೂ ಆಗಬೇಕು. ಆತ್ಮವಿಶ್ವಾಸ ಹುಟ್ಟಿಸುವಂತೆ ಮನೋಲ್ಲಾಸವೂ ದೊರೆಯಬೇಕು —ಇದು ಅವರ ಅಪೇಕ್ಷೆಯಾಗಿತ್ತು.

ಸ್ಟೋಕ್ ಮೆಂಡ್‌ವಿಲ್‌ನಲ್ಲಿ ಮೊದಲು ಸ್ಕಿಟಲ್ಸ್, ಸ್ನೂಕರ್, ಡಾರ್ಟ್ಸ್, ಬಿಲ್ಲುಗಾರಿಕೆ ಸ್ಪರ್ಧೆ ಮತ್ತು ಟೇಬಲ್ ಟೆನಿಸ್‌ಗಳನ್ನು ಪ್ರಾರಂಭಿಸಲಾಯಿತು. ಅನಂತರ ಗಾಲಿಕುರ್ಚಿ ಪೋಲೋ ಮತ್ತು ಗಾಲಿಕುರ್ಚಿ ಬಾಸ್ಕೆಟ್‌ಬಾಲ್ ಆಟಗಳು ರೂಢಿಗೆ ಬಂದುವು. ಕ್ರಮೇಣ ಇವುಗಳಲ್ಲಿ ಪಂದ್ಯಗಳನ್ನು ಏರ್ಪಡಿಸಲಾಯಿತು. 1948ರ ಜುಲೈ 28ರಂದು ಪ್ರಥಮ



ಗಾಲಿ ಕುರ್ಚಿ ಬಾಸ್ಕೆಟ್‌ಬಾಲ್

ಸ್ಟೋಕ್ ಮ್ಯಾಂಡ್‌ವಿಲ್ ಕ್ರೀಡಾಕೂಟ ಜರಗಿತು. ಜಗತ್ತಿನ ಬೇರೆ ಬೇರೆ ದೇಶಗಳಿಂದಲೂ ಪ್ರಾತಿನಿಧ್ಯ ಪ್ರಾರಂಭವಾಗಿ, ಸ್ಟೋಕ್ ಮ್ಯಾಂಡವಿಲ್‌ನಲ್ಲಿ ಪಾರ್ಶ್ವವಾಯು ಪೀಡಿತರ ಜಾಗತಿಕ ಮಟ್ಟದ ಕ್ರೀಡೋತ್ಸವ ಬೆಳೆದುಬಂತು. ಒಂದರೊಳಗೊಂದು ಸಿಕ್ಕಿಸಿದ ಮೂರು ಗಾಲಿ ಕುರ್ಚಿಗಳ ಚಿಹ್ನೆ ಇರುವ ಧ್ವಜ ಈ ಕ್ರೀಡೋತ್ಸವದ ಲಾಂಛನ. 1957ರಲ್ಲಿ 24 ದೇಶಗಳ ಪ್ರತಿನಿಧಿಗಳು ಈ ಕ್ರೀಡೋತ್ಸವದಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಿದರು. 1966ರ ಹೊತ್ತಿಗೆ ಆ ಸಂಖ್ಯೆ ಇಮ್ಮಡಿಯಾಯಿತು. ಇವುಗಳಿಗೆಲ್ಲ ಕಾರಣರಾದ ಗಟ್‌ಮನ್‌ರನ್ನು ವಿವಿಧ ದೇಶಗಳು ಗೌರವಿಸಿದುವು. 1966ರಲ್ಲಿ ಬ್ರಿಟನ್ ಅವರಿಗೆ ನೈಟ್‌ಹುಡ್ ಗೌರವ ನೀಡಿತು.

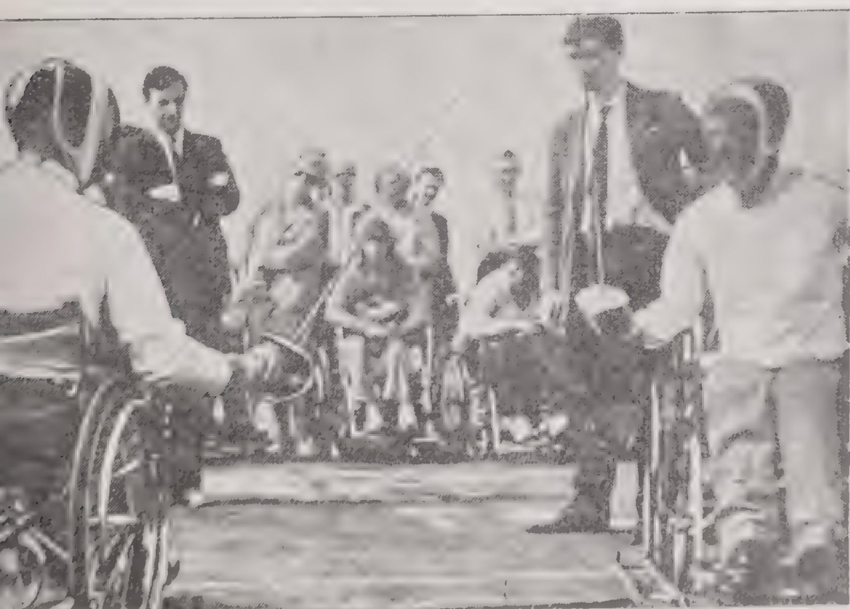
ಪಾರ್ಶ್ವವಾಯು ಪೀಡಿತರಾದವರಿಗಲ್ಲದೆ ಕುರುಡರು ಮತ್ತು ನರ ಸೆಳೆತ ರೋಗಿಗಳಿಗೆ ಸೂಕ್ತವಾದ ಆಟಗಳೂ ರೂಢಿಗೆ ಬಂದುವು. ಈಗ ಹಲವು ದೇಶಗಳಲ್ಲಿ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಅಂಗವಿಕಲರ ಕ್ರೀಡಾ ಸಂಘಗಳು ಅಸ್ತಿತ್ವಕ್ಕೆ ಬಂದಿವೆ. ಜಾಗತಿಕ ಅಂಗವಿಕಲರ ಸಂಘ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನಲ್ಲಿದೆ. ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸಿನ ಅಂಗವಿಕಲರಿಗಾಗಿ ಪ್ರತ್ಯೇಕ ಕ್ರೀಡಾ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳು ಜರಗುತ್ತವೆ.

ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಸದಾಶಯಗಳ ಪ್ರಸಾರದಲ್ಲಿ ಮಹತ್ಸೇವೆ ಸಲ್ಲಿಸುವ ಕ್ರೀಡಾ ಸಂಸ್ಥೆಗೆ ನೀಡಲಾಗುವ ಪಾರಿತೋಷಕ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಫರ್ನ್ಲಿ ಕಪ್. ಇದನ್ನು 1956ರ ಮೆಲ್‌ಬರ್ನ್ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಸ್ಟೋಕ್ ಮ್ಯಾಂಡವಿಲ್ ಆಟ ಸಂಘಟನಾ ಸಮಿತಿಗೆ ನೀಡಲಾಯಿತು. 1960ರಲ್ಲಿ ರೋಮ್‌ನಲ್ಲಿ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್ ಉತ್ಸವ ಜರಗಿದಾಗ ಅದೇ ವಾರದಲ್ಲಿ ಅಂಗವಿಕಲರ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸನ್ನು ಏರ್ಪಡಿಸಲಾಯಿತು. ಅದರಲ್ಲಿ 21 ದೇಶಗಳ 400 ಮಂದಿ ಪಾರ್ಶ್ವವಾಯು ಪೀಡಿತ ಪುರುಷರೂ ಮಹಿಳೆಯರೂ ಸುಮಾರು 300 ಮಂದಿ ಸಹಾಯಕರೂ ಭಾಗವಹಿಸಿದರು. ಅನಂತರ 1964 ಮತ್ತು 1968ರಲ್ಲೂ ಅಂಗವಿಕಲರ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್ ಉತ್ಸವಗಳು ಜರಗಿದುವು. 1972ರಲ್ಲಿ ಪಶ್ಚಿಮ ಜರ್ಮನಿಯ ಮ್ಯೂನಿಕ್‌ನಲ್ಲಿ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಪ್ರಾರಂಭವಾಗುವ 24 ದಿನ ಮೊದಲು ಆಗಸ್ಟ್ 2ರಂದು ಅದೇ ದೇಶದ ಹೈಡಲ್‌ಬರ್ಗ್‌ನಲ್ಲಿ ಅಂಗವಿಕಲರ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್ ಪ್ರಾರಂಭವಾಯಿತು. ವಿವಿಧ ದೇಶಗಳ 1,990 ಅಂಗವಿಕಲರು ಭಾಗವಹಿಸಿದರು. ಆಗಸ್ಟ್ 10ರ ತನಕ ಜರಗಿದ ಈ ಕ್ರೀಡೋತ್ಸವದಲ್ಲಿ ಭಾರತದ 8 ಮಂದಿ ಅಂಗವಿಕಲ ಆಟಗಾರರೂ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಅಂಗವಿಕಲರ ಕ್ರೀಡಾ ಸಂಘದ ಮೂವರು ಅಧಿಕಾರಿಗಳೂ ಭಾಗವಹಿಸಿದ್ದರು. 50 ಮೀಟರ್ ಫ್ರೀಸ್ಟೈಲ್ ಈಜು ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಪುಣೆಯ ಮುರಲೀಕಾಂತ ಪೇಟ್ಕರ್ ಹೊಸ ದಾಖಲೆ ಸ್ಥಾಪಿಸಿದರು. ಅವರು ಭಾರತದ ಸೇನೆಯಲ್ಲಿದ್ದು 1965ರ ಭಾರತ-ಪಾಕಿಸ್ತಾನ ಯುದ್ಧದಲ್ಲಿ ಅಂಗವಿಕಲರಾದವರು.

ಅಂಗವಿಕಲರ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಈಜು ಸ್ಪರ್ಧೆ

ಹಲವು ಕಡೆ ಕುರುಡರಿಗಾಗಿ ಆಟ ಓಟಗಳಲ್ಲಿ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳನ್ನು ಏರ್ಪಡಿಸುತ್ತಾರೆ. ಓಟ ಮಾರ್ಗಗಳಲ್ಲಿ ನೂಲು ಕಟ್ಟಿರುತ್ತಾರೆ. ಸಾಗಬೇಕಾದ ದಿಕ್ಕನ್ನು ಸೂಚಿಸಲು ಸದ್ದು ಮಾಡುತ್ತಾರೆ. ನೂಲಿನ ಮೇಲೆ ಕೈ ಸವರುತ್ತ ಸ್ಪರ್ಧಾಳುಗಳು ಓಡುತ್ತಾರೆ. ಕುರುಡರಿಗಾಗಿ ಚೀಲ ಸ್ಪರ್ಧೆ, ಗಡಿಗೆಯನ್ನು ತಲೆಯಲ್ಲಿ ಇಟ್ಟುಕೊಂಡು ಓಡುವುದು, ಮೆಟ್ಟುಕೋಲಿನಲ್ಲಿ ನಡೆಯುವುದು—ಇವುಗಳಲ್ಲೂ ಮೇಲಾಟಗಳನ್ನು ಏರ್ಪಡಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಅಂಗವಿಕಲರ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಬಿಲ್ಲುಗಾರಿಕೆ ಸ್ಪರ್ಧೆ, [illegible] ಮೇಲಾಟ, ಕತ್ತಿವರಸೆ, ಟೇಬಲ್ ಟೆನಿಸ್, ಬಾಸ್ಕೆಟ್ ಬಾಲ್, ಗಾಲಿಕುರ್ಚಿ ಓಟ,



ಸ್ಟೋಕ್ ಮ್ಯಾಂಡವಿಲ್ ಕ್ರೀಡಾಕೂಟದಲ್ಲಿ ಕತ್ತಿವರಸೆ



ಅಂಗವಿಕಲರ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ
ನ್ನದ ಪದಕ : ಮುರಲಿಕಾಂತ ಪೇಟ್ಕರ್

ಗಾಲಿ ಕುರ್ಚಿ ಸ್ಲಾಲಂ. ಈಜು. ಭಾರ ಎತ್ತು ವಿಕೆ ಮತ್ತು ಸ್ನೂಕರ್ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಿವೆ. ಅಂಗ ವಿಕಲರ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಹೊಸ ಹೊಸ ಆಟಗಳು ಸೇರಿಸಲ್ಪಡುತ್ತವೆ.

ಅಂಗವಿಕಲ ಆಟಗಾರರ ಸಾಧನೆಗಳು ಹಲವು ಸಶಕ್ತರನ್ನೂ ನಾಚಿಸುತ್ತವೆ. 1972ರ ಅಂಗ ವಿಕಲರ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಿದ್ದ ಭಾರತೀಯ ನಾರಾಯಣ ದತ್ತಾತ್ರೇಯ ದಿವಾನ್. ಹಲವಾರು ಟೇಬಲ್ ಟೆನಿಸ್ ಟೂರ್ನ್‌ಮೆಂಟ್‌ಗಳಲ್ಲಿ ಸಶಕ್ತ ಕ್ರೀಡಾಪಟು ಗಳನ್ನು ಸೋಲಿಸಿದ್ದಾರೆ.

ನೋಡಿ : ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಕ್ರೀಡೆಗಳು

ಅಂಗಸಾಧನೆ

ನೋಡಿ : ವ್ಯಾಯಾಮ

ಅಂಗಸೌಷ್ಠವ ಸ್ಪರ್ಧೆ

ವ್ಯಕ್ತಿಯ ಎಲ್ಲ ಅಂಗಾಂಗಗಳು ಪ್ರಮಾಣಬದ್ಧವಾಗಿ ಬೆಳೆದಿರಬೇಕು; ಉತ್ತಮ ಶರೀರ ಸೌಷ್ಠವ ಪಡೆದಿರಬೇಕು. ಇಂಥವರಲ್ಲಿ ಯಾರದು ಅತಿ ಉತ್ತಮ ಎಂದು ನಿರ್ಧರಿಸುವ ಸ್ಪರ್ಧೆ–ಅಂಗಸೌಷ್ಠವ ಸ್ಪರ್ಧೆ.

ಪುರುಷನ ಎದೆಯ ಸುತ್ತಳತೆ, ದೇಹದ ಎತ್ತರದ ಶೇಕಡಾ 55ರಿಂದ 62ರಷ್ಟು ಇರಬೇಕು. ನಡುವಿನ ಸುತ್ತಳತೆ ಎದೆಯ ಸುತ್ತಳತೆಗಿಂತ 8-10 ಅಂಗುಲ ಕಡಮೆ ಇರಬೇಕು.

ಇಂಥ ಸೂತ್ರಗಳಿಂದ ಅಂಗಾಂಗ ಬೆಳವಣಿಗೆಯ ಪ್ರಮಾಣಬದ್ಧತೆಯನ್ನು ಕ್ರೋಢೀಕರಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಕಾಲೇಜು, ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾನಿಲಯಗಳಲ್ಲಿ ಪ್ರತಿವರ್ಷ ಅಂಗಸೌಷ್ಠವ ಸ್ಪರ್ಧೆ ಜರಗುತ್ತದೆ. ರಾಜ್ಯಮಟ್ಟಗಳಲ್ಲೂ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯಮಟ್ಟದಲ್ಲೂ ಈ ಸ್ಪರ್ಧೆ ಇದೆ.

'ಶ್ರೀ ಮೈಸೂರು' ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ನಮ್ಮ ರಾಜ್ಯದ ಸದೃಢಕಾಯ ಯುವಕರು ಭಾಗವಹಿಸುತ್ತಾರೆ. ಈ ಸ್ಪರ್ಧೆ ಪ್ರತಿ ವರ್ಷ ಜರಗುತ್ತದೆ.

ಸ್ನಾಯು ಸೌಂದರ್ಯ





[illegible] ಭಂಗಿಗಳು

'ಶ್ರೀ ಭಾರತ' ಸ್ಪರ್ಧೆ 1960ರಿಂದ ಪ್ರತಿವರ್ಷ ಜರಗುತ್ತಿದೆ. ಈ ಸ್ಪರ್ಧೆ ನಡೆಯುವುದು ಭಾರತೀಯ ಅಂಗಸಾಧನಾ ಫೆಡರೇಷನಿನ ಆಶ್ರಯ ದಲ್ಲಿ. ಅದರ ಜೊತೆಯಲ್ಲಿ 'ಬಲಶಾಲಿ' (ಮಿ. ಸ್ಟ್ರಾಂಗ್‌ಮನ್), 'ಘನ ಸ್ನಾಯುವಂತ' (ಮಿ. ಮಸಲ್‌ಮನ್) ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳೂ ಪ್ರತಿವರ್ಷ ಜರಗು ತ್ತವೆ.

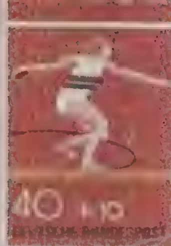
ಭಾರತೀಯ ಅಂಗಸಾಧನಾ ಫೆಡರೇಷನ್ 'ಶ್ರೀ ಏಷ್ಯ' (ಮಿ. ಏಷ್ಯ) ಮತ್ತು 'ಶ್ರೀ ವಿಶ್ವ' (ಮಿ.ಯೂನಿವರ್ಸ್) ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಲು ಅಭ್ಯರ್ಥಿಗಳನ್ನು ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡಿ ಕಳುಹಿಸುತ್ತದೆ.

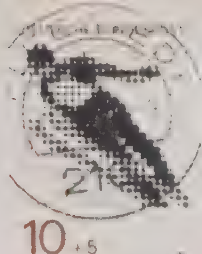
ನೋಡಿ : ಸೌಂದರ್ಯ ಸ್ಪರ್ಧೆ

ಅಂಚೆಚೀಟಿ ಸಂಗ್ರಹ

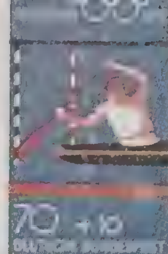
ಮಕ್ಕಳ ಕಥೆಯ ಘಟನೆಗಳಿಂದ, ಹಿಡಿದು ವಿಶ್ವಸಂಸ್ಥೆ, ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್ ಕ್ರೀಡೆ, ಚಂದ್ರಯಾನಗಳ ಚಿತ್ರಗಳ ತನಕ ಹಲವು ವಿಷಯಗಳು ಅಂಚೆ ಚೀಟಿಯಲ್ಲಿ ಮೂಡಿಬರುತ್ತವೆ. ವಿವಿಧ ದೇಶಗಳ ಕಲೆ, ಇತಿಹಾಸ, ಭೂಗೋಳ, ಕೈಗಾರಿಕೆ ಹೀಗೆ ಅಂಚೆ ಚೀಟಿಗಳಲ್ಲಿ ಕಾಣದ ವಿಷಯ ವಿಲ್ಲ.

1840ರಲ್ಲಿ ಬಿಡುಗಡೆಯಾದ ಅಂಚೆಚೀಟಿಯೇ ಜಗತ್ತಿನ ಪ್ರಥಮ ಅಂಚೆ ಚೀಟಿ. ಅದರ ಹೆಸರು ಪೆನ್ನಿ ಬ್ಲ್ಯಾಕ್. ಒಂದು ಪೆನ್ನಿ ಬೆಲೆಯ ಆ ಅಂಚೆಚೀಟಿಯ ಮೇಲೆ ವಿಕ್ಟೋರಿಯ ರಾಣಿಯ ಚಿತ್ರವಿದೆ. ಅನಂತರ ಇತರ ಕೆಲವು ದೇಶಗಳೂ ಅಂಚೆಚೀಟಿ ಪದ್ಧತಿಯನ್ನು ಅನುಸರಿಸಿದುವು. ಶಾಲಾ ಶಿಕ್ಷಕರು ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಭೂಗೋಳದಲ್ಲಿ ಆಸಕ್ತಿ ಹುಟ್ಟಿಸಲು ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಅಂಚೆಚೀಟಿಗಳನ್ನು ಸಂಗ್ರಹಿಸುವಂತೆ ಹೇಳಲಾರಂಭಿಸಿದರು. ಅಂಚೆಚೀಟಿ ಸಂಗ್ರಹಿಸುವ ಹವ್ಯಾಸ ಜನಪ್ರಿಯವಾಗಲು ಇದು ಕಾರಣ.

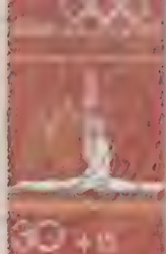












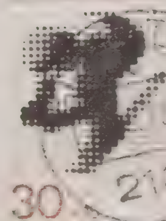
XX· OLYMPISCHE SPIELE 1972 MÜNCHEN



Verkaufspreis 2,45 DM



















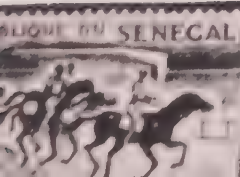




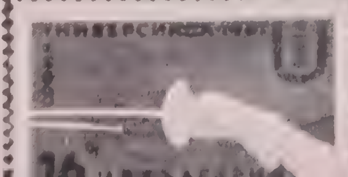






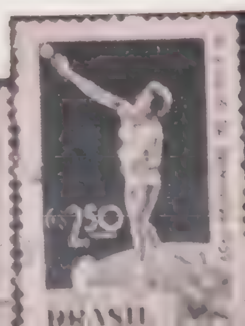












ಅಂಚೆಚೀಟಿ ಮಾರಾಟ ಅಥವಾ ವಿನಿಮಯ ವ್ಯವಹಾರದ ಪ್ರಥಮ ಅಂಗಡಿ 1861ರಲ್ಲಿ ಬ್ರಿಟನಿನಲ್ಲಿ ಪ್ರಾರಂಭವಾಯಿತು. 1862ರಲ್ಲೇ ಅಂಚೆಚೀಟಿ ಸಂಗ್ರಹ ಪುಸ್ತಕಗಳು ತಯಾರಿಸಲ್ಪಟ್ಟವು.

ಮೊದಮೊದಲಿಗೆ ಸಂಗ್ರಾಹಕರು ಅಂಚೆಚೀಟಿಗಳ ಬಗೆಗೆ ಹುಚ್ಚು ವ್ಯಾಮೋಹ ತಳೆದ ಉದಾಹರಣೆಗಳಿವೆ. ಕೆಲವರು ಕೋಣೆಗಳ ಗೋಡೆಗಳ ಮೇಲೆಲ್ಲ ಸಂಪೂರ್ಣವಾಗಿ ಅಂಚೆಚೀಟಿಗಳನ್ನು ಅಂಟಿಸಿ ಅಲಂಕರಿಸಿದರು. ಹಲವರಿಗೆ ಅಂಚೆಚೀಟಿಯ ಬದಿಗಳಲ್ಲಿರುವ ಚುಕ್ಕೆ ತೂತುಗಳ ಸಂಖ್ಯೆ, ಅಂಚೆಚೀಟಿಗೆ ಉಪಯೋಗಿಸಿದ ಕಾಗದ ರಚನೆ, ಅದರಲ್ಲಿನ ನೀರ್ಗುರುತುಗಳು—ಈ ಅಂಶಗಳನ್ನು ಅಭ್ಯಸಿಸುವುದೇ ಹವ್ಯಾಸವಾಯಿತು.

ಭಾರತದಲ್ಲಿ ಬಿಡುಗಡೆಯಾದ ವಿಕ್ಟೋರಿಯಾ ರಾಣಿಯ ಚಿತ್ರವಿರುವ ಮೊದಲ ಕೆಲವು ಅಂಚೆಚೀಟಿಗಳಲ್ಲಿ ರಾಣಿಯ ಚಿತ್ರ ತಪ್ಪಿ ತಲೆಕೆಳಗಾಗಿ ಮುದ್ರಿತವಾಗಿದೆ. ಇಂಥ ಅಂಚೆಚೀಟಿಗಳು ಕೇವಲ 8—10 ಮಾತ್ರ ದೊರೆತಿವೆ. ಈ ಅಂಚೆಚೀಟಿಗಳ ಒಂದೊಂದರ ಬೆಲೆ ಈಗ ಸುಮಾರು 15,000 ರೂಪಾಯಿ.

ಬ್ರಿಟಿಷ್ ಗಯಾನದ 12 ವರ್ಷದ ವರ್ನನ್ ವಾಗನ್ ಎಂಬ ಶಾಲಾ ಬಾಲಕ ಮಾರಿದ ಒಂದು ಅಂಚೆಚೀಟಿಯ ಕತೆ ಪ್ರಖ್ಯಾತವಾಗಿದೆ. ಅವನು ತನ್ನ ಮನೆಯ ಮೇಲಟ್ಟದಲ್ಲಿ ದೊರಕಿದ ಒಂದು ಅಂಚೆಚೀಟಿಯನ್ನು ಮಾರಾಟಗಾರನೊಬ್ಬನಿಗೆ 8 ಷಿಲಿಂಗಿಗೆ ಮಾರಿದ. ಅದು ಮುಂದೆ ಸಂಗ್ರಾಹಕರ ಕೈದಾಟುತ್ತ, ಅಮೂಲ್ಯ ಎನಿಸಿಕೊಂಡಿತು. 1856ರಲ್ಲಿ ಪ್ರಕಟವಾದ ಬ್ರಿಟಿಷ್ ಗಯಾನದ ಅಂಥ ಅಂಚೆಚೀಟಿ ಇದುವರೆಗೆ ದೊರೆತದ್ದು ಅದೊಂದೇ.

1964ರಲ್ಲಿ ಸ್ಕಾಟ್‌ಲೆಂಡಿನ ಶಾಲಾ ಬಾಲಕನೊಬ್ಬ ಸ್ಮಾರಕ ಅಂಚೆಚೀಟಿಗಳ ಸೆಟ್ಟೊಂದನ್ನು ಅಂಚೆ ಕಚೇರಿಯಲ್ಲಿ ಕೊಂಡುಕೊಂಡ. ಚೀಟಿಗಳಲ್ಲಿ ನೀಲಿ ಪಟ್ಟಿ ಇರಲಿಲ್ಲ. ಅವನು ಆ ಚೀಟಿಗಳನ್ನು ಅಂಟಿಸಿ ತನ್ನ ವಿಳಾಸಕ್ಕೆ ತಾನೇ ಒಂದು ಪತ್ರ ಬರೆದ. ಆ ಅಂಚೆಚೀಟಿ ಬಿಡುಗಡೆಯ ಪ್ರಥಮ ದಿನದ ಅಂಚೆ ಮುದ್ರೆಯೊಡನೆ ಅವನಿಗೆ ತಲುಪಿತು. ಕೆಲವು ದಿನಗಳಲ್ಲಿ ಹರಾಜಿನಲ್ಲಿ ಅದು 38 ಪೌಂಡ್‌ಗಳಿಗೆ ಮಾರಾಟವಾಯಿತು.

ಕಲ್ಕತ್ತದ ಪತ್ರಕರ್ತ ಕಮಲ್ ಬ್ಯಾನರ್ಜಿ ಎಂಬುವರು ನಮ್ಮ ದೇಶದ ಪ್ರಾರಂಭಿಕ ಅಂಚೆಚೀಟಿ ಸಂಗ್ರಾಹಕರಾಗಿದ್ದರು. ಭಾರತದಲ್ಲಿ ಪ್ರಥಮವಾಗಿ ಬಿಡುಗಡೆಯಾಗಿದ್ದ ಹಲವು ಅಂಚೆಚೀಟಿಗಳು ಅವರಿಗೆ ದೊರೆತವು.

ಅಂಚೆಚೀಟಿಗಳನ್ನು ಸಂಗ್ರಹಿಸಬೇಕಾದರೆ ಇತರ ಸಂಗ್ರಹಕಾರರೊಡನೆ ವ್ಯವಹರಿಸುವುದು ಒಂದು ಉತ್ತಮ ವಿಧಾನ. ನಮ್ಮ ಬಳಿ ಇರುವ ಒಂದೇ ರೀತಿಯ ಅಂಚೆಚೀಟಿಗಳನ್ನು ಅವರಿಗೆ ಕೊಟ್ಟು ಅದೇ ರೀತಿ ಅವರಿಗೆ ಬೇಡವಾದದ್ದನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳಬಹುದು. ಕೆಲವರು ಅಂಚೆಚೀಟಿಗಳಿಗಾಗಿಯೇ ವಿದೇಶೀ ಪತ್ರಮಿತ್ರರೊಡನೆ ವ್ಯವಹರಿಸುತ್ತಾರೆ.

ವ್ಯಾಪಾರಿಗಳಿಂದ ಅಂಚೆಚೀಟಿಗಳನ್ನು ಖರೀದಿಸಬಹುದು. ಅವರಲ್ಲಿ ಅಂಚೆಚೀಟಿಗಳ ಮಿಶ್ರರಾಶಿ ದೊರೆಯುತ್ತದೆ. ಆ ಅಂಚೆಚೀಟಿಗಳ ವರ್ಗೀಕರಣ ಆಗಿರುವುದಿಲ್ಲ. ಅವುಗಳಲ್ಲಿ ಒಂದೇ ರೀತಿಯ ಅಂಚೆಚೀಟಿಗಳು ಹಲವು ಇರಬಹುದು. ಕೆಲವೊಮ್ಮೆ ಅಪೂರ್ವವಾದುವೂ ದೊರಕುತ್ತವೆ.

ವರ್ಗೀಕರಿಸಲ್ಪಟ್ಟಿರುವ ಪೊಟ್ಟಣಗಳಿಗೆ ಮಿಶ್ರರಾಶಿಗಳಿಗಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ಬೆಲೆ. ಇವುಗಳಲ್ಲಿ ಒಂದು ರೀತಿಯ ಚೀಟಿ ಒಂದಕ್ಕಿಂತ ಹೆಚು ಇರುವುದಿಲ್ಲ.

ಅಂಚೆಚೀಟಿಗಳನ್ನು ಅಂಟಿಸಿದ ಕಾಗದಗಳಿಂದ ಅವುಗಳನ್ನು ಪ್ರತ್ಯೇಕಿಸುವಾಗ ವಿಶೇಷ ಎಚ್ಚರಿಕೆ ವಹಿಸಬೇಕು. ಚಿಕ್ಕ ತಟ್ಟೆಯೊಂದರಲ್ಲಿ ನಸುಬಿಸಿನೀರಿನಲ್ಲಿ ಕಾಗದದ ಸಹಿತ ಸ್ವಲ್ಪ ಕಾಲ ಅದ್ದಿಟ್ಟರೆ ಅಂಚೆಚೀಟಿ ಸುಲಭವಾಗಿ ಎದ್ದುಬರುತ್ತದೆ. ಒದ್ದೆಯಾಗಿರುವ ಅಂಚೆಚೀಟಿಯನ್ನು ಹೊರತೆಗೆದು ಎರಡು ಒತ್ತು ಕಾಗದಗಳ ನಡುವೆ ಇಟ್ಟು ಒಣಗಿಸಬೇಕು. ಮುದುಡದಂತೆ ಭಾರ ಹೇರಬಹುದು. ಅಂಚೆಚೀಟಿಯನ್ನು ಬೆರಳ್ಗ ಯಿಂದ ಮುಟ್ಟುತ್ತಿದ್ದರೆ ಮಾಸಿಹೋಗುತ್ತದೆ. ಯಾವಾಗಲೂ ಚಿಮಟದಿಂದಲೇ ಹಿಡಿಯಬೇಕು.

ಅಂಚೆಚೀಟಿಗಳನ್ನು ವಿಂಗಡಿಸುವಾಗ ಫೈಲಿನಲ್ಲಿ(ಅಥವಾ ಪುಸ್ತಕದಲ್ಲಿ) ದೇಶಗಳ ಅಕಾರಾದಿಯಾಗಿ ಜೋಡಿಸಬಹುದು. ಅನಂತರ ಪ್ರತಿ ದೇಶದ ಬಗೆಗಿನ ಪ್ರತ್ಯೇಕ ಚಿಕ್ಕ ಫೈಲ್(ಪುಸ್ತಕ) ಮಾಡಬಹುದು.

ಒಂದೇ ಬಗೆಯ ಹಲವು ಅಂಚೆಚೀಟಿಗಳಿದ್ದರೆ ಉತ್ತಮ ಸ್ಥಿತಿಯಲ್ಲಿದ್ದು ಮಾಸಿ ಹೋಗಿರದ ಮತ್ತು ಅಂಚೆಕಚೇರಿಯ ಗುರುತು ತೆಳುವಾಗಿರುವ ಅಂಚೆಚೀಟಿಯನ್ನೇ ಆಯ್ದು ಪುಸ್ತಕಕ್ಕೆ ಅಂಟಿಸಬೇಕು.

ಹರವಾದ ಗ್ರಾಫ್ ಹಾಳೆಗಳ ಪುಸ್ತಕವನ್ನು ಸಂಗ್ರಹ ಪುಸ್ತಕವಾಗಿ ಉಪಯೋಗಿಸಬಹುದು. ಹಾಳೆಗಳ ಒಂದೇ ಬದಿಯಲ್ಲಿ ಅಂಟಿಸಬೇಕು. ಇದಕ್ಕೆ ಅಂಟು ಕಾಗದವನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಬೇಕು. ಪ್ರತಿ ಅಂಚೆಚೀಟಿಗೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ವಿವರವನ್ನು ಹತ್ತಿರದಲ್ಲಿ ಬರೆದಿರಬೇಕು. ಅಂಚೆಚೀಟಿಗಳನ್ನು ಅವುಗಳ ಬಿಡುಗಡೆಯಾದ ಕಾಲಾನುಕ್ರಮದಲ್ಲಿ ಅಂಟಿಸುವುದು ಸಾಮಾನ್ಯ ಕ್ರಮ.

ಅಂಚೆಚೀಟಿಯನ್ನು ಗುರುತಿಸಲು ನುರಿತ ವ್ಯಾಪಾರಿ ಸಂಸ್ಥೆಗಳು ಪ್ರಕಟಿಸುವ ಕ್ಯಾಟಲಾಗಿನ ಸಹಾಯ ಪಡೆಯಬಹುದು. ಕ್ಯಾಟಲಾಗಿನಲ್ಲಿ ನಮೂದಿಸಿದ ವಿವರಗಳೊಡನೆ ನಮ್ಮ ಅಂಚೆಚೀಟಿಯನ್ನು ಹೋಲಿಸಬೇಕು. ಕೆಲವು ಸಲ ವ್ಯತ್ಯಾಸ ಗುರುತಿಸುವುದು ಕಷ್ಟವಾಗುತ್ತದೆ. ವಿನ್ಯಾಸ, ಬಣ್ಣಗಳ ಪರಿಶೀಲನೆಯಿಂದ ಸಂದೇಹ ಬಂದಾಗ ಅಂಚೆಚೀಟಿಯ ಚುಕ್ಕೆ ತೂತುಗಳ ಸಂಖ್ಯೆ ತಿಳಿಯಬೇಕು. ಅನಂತರ ಕ್ಯಾಟಲಾಗಿನಲ್ಲಿರುವ ಅದೇ ಅಂಚೆಚೀಟಿಯ ಚುಕ್ಕೆಗಳ ಸಂಖ್ಯೆಯೊಡನೆ ಹೋಲಿಸಿ ಗುರುತಿಸಬಹುದು.

ನೀರ್ಗುರುತಿನ ಪರಿಶೀಲನೆಗೆ ಚಿಕ್ಕತಟ್ಟೆಯೊಂದರಲ್ಲಿ ಅಂಚೆಚೀಟಿಯನ್ನು ಇಟ್ಟು ಕೆಲವು ತೊಟ್ಟು ಬೆಂಜೀನನ್ನು ಸುರಿಯಬೇಕು. ಅಂಚೆಚೀಟಿಯಲ್ಲಿ ನೀರ್ಗುರುತು ಇದ್ದರೆ ಅದು ಕೂಡಲೇ ಮೂಡುತ್ತದೆ. ಅನಂತರ ಕ್ಯಾಟಲಾಗಿನಲ್ಲಿ ಸೂಚಿಸಿದ ನೀರ್ಗುರುತಿಗೆ ಹೋಲಿಸಿ ನೋಡಬೇಕು. ಈ ಎಲ್ಲ ಪರೀಕ್ಷೆಗಳಿಂದಲೂ ಅಂಚೆಚೀಟಿ ಹೋಲಿಕೆಗೆ ಸರಿಯಾಗದಿದ್ದರೆ ಮತ್ತೊಮ್ಮೆ ಅದೇ ರೀತಿ ಪರಿಶೀಲಿಸಬೇಕು. ಆಗಲೂ ಅದೇ ಫಲಿತಾಂಶವಾದರೆ ನಮ್ಮ ಬಳಿ ಇರುವ ಅಂಚೆಚೀಟಿ ಅಪರೂಪದ ಅಂಚೆಚೀಟಿ ಎಂದು ಭಾವಿಸಬಹುದು.

ಅಂಚೆಚೀಟಿ ಸಂಗ್ರಹ ಒದಗಿಸುವ ಜ್ಞಾನ ಮತ್ತು ಶೈಕ್ಷಣಿಕ ಪ್ರಯೋಜನ ಅಪಾರ.

ನೋಡಿ : ಎಲೆ ಸಂಗ್ರಹ ; ಚಿತ್ರ ಸಂಗ್ರಹ ; ಬೆಂಕಿಪೆಟ್ಟಿಗೆ ಚೀಟಿ ಸಂಗ್ರಹ ; ಸಿಗರೇಟು ಪೆಟ್ಟಿಗೆ ಸಂಗ್ರಹ ; ಹವ್ಯಾಸ

ಅಂಡ್ಯಾಳ ಆಟ

ಅಂಡ್ಯಾಳ ಅಂದರೆ ದುಂಡಗಿನ ಸಣ್ಣ ಕಲ್ಲು. ಇಂಥ ಮೂರು ಕಲ್ಲುಗಳನು ಬಳಸಿ ಇಬ್ಬರು ಅಥವಾ ಹೆಚ್ಚು ಮಂದಿ ಹೆಣ್ಣುಮಕ್ಕಳು ಆಡುತ್ತಾರೆ

'ಜಂಕು ಭರಣಿ ಕುಂಬಾ ರಾಜಾ ಕುಡಿ ಕುಡಿ'

–ಆಟ ಆಡುವಾಗ ಸಂದರ್ಭಕ್ಕೆ ತಕ್ಕಂತೆ ಹಾಡುವ ಒಂದೊಂದು ಸಾಲಿನ 8-10 ಪದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಇದೂ ಒಂದು. ಒಂದು ಪದ್ಯ ಮುಗಿದ ತಕ್ಷಣ ಕಲ್ಲು ತೂರಿ ಹಿಡಿಯುವ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಮತ್ತೊಂದು ಪದ್ಯ ಹೇಳುತ್ತಾರೆ.

ಕಲ್ಲುಗಳನ್ನು ತೂರಿದ ಅನಂತರ ಕೈಮೇಲೆ ಬರದಿದ್ದರೆ ಆಟಗಾರ್ತಿ ಸರದಿ ಕಳೆದುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾಳೆ. ಸರದಿ ಕಳೆದುಕೊಳ್ಳದೆ ಮೂರು ಕಲ್ಲುಗಳ ಪದ್ಯಗಳು, ಎರಡು ಕಲ್ಲುಗಳ ಪದ್ಯಗಳು ಹಾಗೂ ಒಂದು ಕಲ್ಲಿನ ಪದ್ಯವನ್ನು ಮುಗಿಸಿದವಳು ಗೆಲ್ಲುತ್ತಾಳೆ.

ಅಂಡ್ಯಾಳದಾಟವನ್ನು ಆಣೆಕಲ್ಲಿನ ಆಟವೆಂದೂ ಕರೆಯುತ್ತಾರೆ.

ನೋಡಿ : ಕಲ್ಲಾಟ

ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಸಮಿತಿ

ಪ್ರಾಚೀನ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಗೌರವಾರ್ಥ ಅದೇ ಹೆಸರಿನಿಂದ, ನಾಲ್ಕು ವರ್ಷಗಳಿಗೊಮ್ಮೆ ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಕ್ರೀಡೋತ್ಸವಗಳು ನಡೆಯುತ್ತವೆ. ಆಧುನಿಕ ಯುಗದಲ್ಲಿ ಇವು ಆರಂಭವಾದದ್ದು 1896ರಲ್ಲಿ. ಇವನ್ನು ನಿರ್ವಹಿಸುವ ಹೊಣೆ ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಸಮಿತಿಯದು. ಇದು 1894ರಲ್ಲಿ ಸ್ಥಾಪನೆಯಾಯಿತು.

ಸಮಿತಿಯ ಪ್ರಧಾನ ಕಚೇರಿ ಸ್ವಿಟ್ಜರ್‌ಲೆಂಡಿನ ಲಾಸೇನಿನಲ್ಲಿದೆ. ವಿಶೇಷ ಪರಿಶೀಲನೆಯ ಅನಂತರ ಸಮಿತಿಯ ಆಜೀವ ಸದಸ್ಯರನ್ನು ಆರಿಸುತ್ತಾರೆ. ಇಲ್ಲಿನ ಸದಸ್ಯರು ತಮ್ಮ ದೇಶಗಳನ್ನು ಪ್ರತಿನಿಧಿಸುವುದಿಲ್ಲ. ಬದಲಾಗಿ ತಮ್ಮ ದೇಶಗಳಲ್ಲಿ ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಸಮಿತಿ ನಿಯೋಜಿಸಿದ ಸದಸ್ಯರಾಗಿರುತ್ತಾರೆ. ಯಾವ ದೇಶದಿಂದಲೂ 3ಕ್ಕಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ಜನ ಸದಸ್ಯರು ಸಮಿತಿಯಲ್ಲಿ ಇರುವಂತಿಲ್ಲ. ಇತರ ಸಂಸ್ಥೆಗಳಿಂದ ಅಥವಾ ತಮ್ಮ ದೇಶದ ಸರಕಾರದಿಂದ ಬರುವ ಸೂಚನೆಗಳು ಅವರನ್ನು ನಿರ್ಬಂಧಿಸುವಂತಿದ್ದರೆ, ಅವರು ಆ ಸೂಚನೆಗಳನ್ನು ಸ್ವೀಕರಿಸಬಾರದು.

ಎಲ್ಲ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಕ್ರೀಡೆಗಳಿಗೂ ಪ್ರತ್ಯೇಕ ಸಂಘಗಳಿರುತ್ತವೆ. ಪ್ರತಿಯೊಂದು ದೇಶದಲ್ಲೂ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಕ್ರೀಡೆಯಲ್ಲಿ ಪಾಲ್ಗೊಳ್ಳುವ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಸಮಿತಿಯೊಂದಿರುತ್ತದೆ. ಇದರಲ್ಲಿ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಉತ್ಸವದಲ್ಲಿ ನಡೆಯುವ ಎಲ್ಲ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಸಮಿತಿಗಳ ಪ್ರತಿನಿಧಿಗಳೂ ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಸಮಿತಿಯ ಆಯಾ ದೇಶದ ಪ್ರತಿನಿಧಿಗಳೂ ಇರುತ್ತಾರೆ. ಪ್ರತಿ ದೇಶದ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಕ್ರೀಡೆಗಳೂ ಈ ಸಮಿತಿಯ ಆಡಳಿತಕ್ಕೆ ಒಳಪಟ್ಟಿರುತ್ತವೆ. ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸುವ ತಮ್ಮ ಕ್ರೀಡಾಪಟುಗಳಿಗೆ ಎಲ್ಲ ಸೌಕರ್ಯ ಕಲ್ಪಿಸಿಕೊಡುವುದು ಸಮಿತಿಯ ಹೊಣೆ.

ಉತ್ತಮ ಭವಿಷ್ಯವುಳ್ಳ ಕ್ರೀಡಾಪಟುಗಳಿಗೆ ಸ್ಥಳೀಯ ಸಮಿತಿಗಳವರು ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಸಮಿತಿಯ ನಿರ್ದೇಶನದಂತೆ ತರಬೇತಿ ಕೊಡುವ ಏರ್ಪಾಡಿದೆ. ಅಂಥವರಿಗೆ ಉತ್ತೇಜನವೂ ದೊರಕುತ್ತದೆ.

ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಸಮಿತಿಯು ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಕ್ರೀಡೆ ನಡೆಯಬೇಕಾದ ನಗರವನ್ನೂ ದಿನಾಂಕಗಳನ್ನೂ ಗೊತ್ತುಮಾಡುತ್ತದೆ. ಕ್ರೀಡೆಗಳನ್ನು ನಿರ್ವಹಿಸಲು ರೂಪುಗೊಳ್ಳುವ ಆತಿಥೇಯ ದೇಶದ ವಿಶೇಷ ಸಮಿತಿಯು ತನ್ನ ಕೆಲಸದಲ್ಲಿ ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಸಮಿತಿಗೆ ಹೊಣೆಯಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಕ್ರೀಡೆಯಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸುವ ಸ್ಪರ್ಧಿಗಳು ವ್ಯಕ್ತಿ ಆಟಗಾರರಾಗಿರಬಾರದು, ಹವ್ಯಾಸಿಗಳಾಗಿರಬೇಕು — ಎಂಬ ನಿಯಮವನ್ನು ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಸಮಿತಿ ರೂಪಿಸಿದೆ.

ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಸಮಿತಿಯಲ್ಲಿ 1954ರಲ್ಲಿ 53 ರಾಷ್ಟ್ರಗಳ ಪ್ರತಿನಿಧಿಗಳಿದ್ದರು ; 115 ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಸಮಿತಿಗಳು ಕೆಲಸ ಮಾಡುತ್ತಿದ್ದವು. 1972ರಲ್ಲಿ 122 ರಾಷ್ಟ್ರದಲ್ಲಿ ಇಂಥ ಸಮಿತಿಗಳಿದ್ದುವು.

ಸಮಿತಿಯ ಮೊದಲ ಅಧ್ಯಕ್ಷ ಗ್ರೀಸಿನ ಡೆಮಿಟ್ರಿಯಸ್ ವಿಕಿಲಾಸ್ (1895-1896). ಅನಂತರ ಪೀರ್ ದ ಕೂಬರ್ತಿ (1896–1926). ಕೊಮ್ಟ್‌ದ ಬೇಲೆಟ್ ಲ್ಯಾಡರ್ (1926-1942), ಸಿಗ್ ಫ್ರಿಡ್ ಎಡ್‌ಸ್ಟ್ರೋಮ್ (1946–1952) ಅಧ್ಯಕ್ಷರಾದರು. 1952ರಲ್ಲಿ ಅಮೆರಿಕದ ಸಂಯುಕ್ತ ಸಂಸ್ಥಾನದ ಬ್ರಂಡೇಜ್ ಆಸ್ಥಾನಕ್ಕೆ ಆಯ್ಕೆಯಾದರು. 1972ರ ಮ್ಯೂನಿಕ್ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್ ವರೆಗೂ ಅವರೇ ಅಧ್ಯಕ್ಷರಾಗಿದ್ದರು.

ನೋಡಿ : ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಕ್ರೀಡೆಗಳು

ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಸ್ಪರ್ಧೆ

ಸ್ಪರ್ಧೆ ಮನುಷ್ಯನ ಸಾಮರ್ಥ್ಯವನ್ನು ಒರೆಗೆ ಹಚ್ಚುತ್ತದೆ. ಕ್ರೀಡೆಯಲ್ಲೂ ಅಷ್ಟೆ.

ಶಾಲಾಮಟ್ಟ, ಅಂತರಶಾಲೆ, ಜಿಲ್ಲೆ, ಅಂತರ ಜಿಲ್ಲೆ, ರಾಜ್ಯ, ಅಂತರರಾಜ್ಯ, ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ, ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಮಟ್ಟಗಳಲ್ಲಿ ಕ್ರೀಡಾ ಸ್ಪರ್ಧೆ ನಡೆಯಬಹುದು. ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಮಟ್ಟದ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಗೆದ್ದ ಆಟಗಾರನಿಗೆ ಅಥವಾ ತಂಡಕ್ಕೆ ಆ ವರ್ಷದ ಅತ್ಯಂತ ಸಮರ್ಥಶಾಲಿ ಆಟಗಾರ ಅಥವಾ ತಂಡ ಎಂಬ ಕೀರ್ತಿ ಲಭಿಸುತ್ತದೆ.

ಅಥ್ಲೆಟಿಕ್ಸ್, ಕುದುರೆ ಸವಾರಿ, ಈಜು, ಹಾಕಿ, ಬಾಸ್ಕೆಟ್‌ಬಾಲ್, ಬ್ಯಾಡ್ಮಿಂಟನ್ ಮುಂತಾದ ಜನಪ್ರಿಯ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಇಂದು ಹಲವು ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಿವೆ.

ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಅಥ್ಲೆಟಿಕ್ಸ್, ಸಾಕರ್, ಬಾಸ್ಕೆಟ್‌ಬಾಲ್, ಹಾಕಿ, ವಾಲಿಬಾಲ್, ಬಿಲ್ಲುಗಾರಿಕೆ, ಮುಷ್ಟಿಯುದ್ಧ, ಕತ್ತಿವರಸೆ, ಷೂಟಿಂಗ್, ಜೂಡೋ,

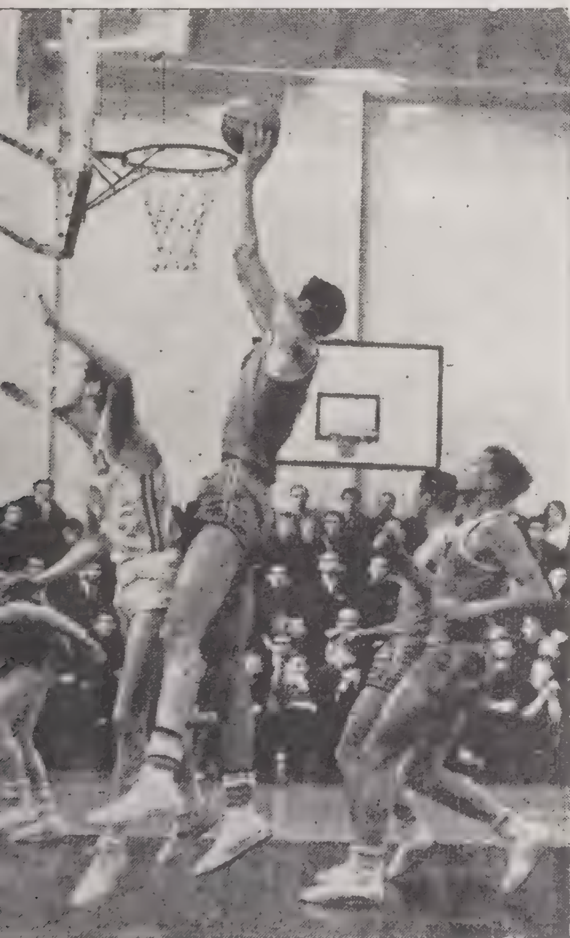
[illegible] ಸ್ಪರ್ಧೆ





100 ಮೀಟರ್ ಓಟ ಸ್ಪರ್ಧೆ – [illegible]

ಈಜು, ಮುಳುಗು, ದೋಣಿ ನಡೆಸುವುದು, ಜಲ ಪೋಲೋ, ಆಧುನಿಕ ಪೆಂಟಾಥ್ಲನ್, ಅಶ್ವಸ್ಪರ್ಧೆ ಮೊದಲಾದ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳು ನಡೆಯುತ್ತವೆ. ಚಳಿಗಾಲದ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಜಾರುಬಂಡಿ ಓಟ, ಸ್ಕೇಟ್ ಆಟ, ಸ್ಕಿಯಿಂಗ್, ಐಸ್ ಹಾಕಿ, ಕರ್ಲ್ ಆಟ ಮುಂತಾದ ಕ್ರೀಡಾ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳು ಜರಗುತ್ತವೆ.



ರಷ್ಯ–ಚೆಕೊಸ್ಲೊವಾಕಿಯಾ ತಂಡಗಳ ನಡುವೆ ಬಾಸ್ಕೆಟ್‌ಬಾಲ್ ಪಂದ್ಯ

ವಿಂಬಲ್ಡನ್ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಶಿಪ್, ಡೇವಿಸ್ ಕಪ್ (ಟೆನಿಸ್); ಗ್ರಾಂಡ್ ಪ್ರಿಕ್ಸ್ (ಮೋಟರ್ ಸ್ಪರ್ಧೆ); ಥಾಮಸ್ ಕಪ್, ಉಬರ್ ಕಪ್ (ಬ್ಯಾಡ್ಮಿಂಟನ್); ರೈಡರ್‌ಕಪ್, ವಾಕರ್ ಕಪ್ (ಗಾಲ್ಫ್) ಮೊದಲಾದವು ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಮಟ್ಟದಲ್ಲಿ ನಡೆಯುವ ಕ್ರೀಡಾ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳು.

ನೋಡಿ : ಏಷ್ಯನ್ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ; ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ; ಕಾಮನ್‌ವೆಲ್ತ್ ಕ್ರೀಡೆಗಳು; ಕ್ರೀಡಾ ಪಾರಿತೋಷಕ ; ಸ್ಪರ್ಧೆ ; ಸ್ಮಾರಕ ಪಂದ್ಯ

ಅಂತ್ಯಾಕ್ಷರಿ

" ಮೃಗವು ಮನೋಹರವಾದ ಕಂಜ
ಕಿಗಳ ಕಮಲ ಮಮಾಕರದ ಪಸರದ
ಸೊಗಸು ತೀವಿತು ಪದ್ಮಾಕರದ ಮಾಮಾನ "

ಹೀಗೆ ಯಾವುದೋ ಒಂದು ಪದ್ಯದ ಚರಣದ ಕೊನೆಯ ಅಕ್ಷರವನ್ನು ಹಿಡಿದು, ಅದರಿಂದ ಆರಂಭವಾಗುವ ಮತ್ತೊಂದು ಕವಿತೆಯನ್ನು ಸೂಚಿಸುವುದು ಅಂತ್ಯಾಕ್ಷರಿ. ಮೇಲಿನ ಪದ್ಯದ ಕೊನೆಯ ಅಕ್ಷರದಿಂದ ಪ್ರಾರಂಭವಾಗುವ

" ನರಕಿ ಯಾವನು ಸುಜನರಲಿ ಬಾ
ಳಿರದಾವನು ಲೋಕದೊಳಗುಳು
ಪರಪದವ ಹೊಂದಿದನದಾವನು ಭೂಮಿಪಾಲರಲಿ "

ಎಂಬುದು ಅಂಥ ಕವನ. ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಯಾರಾದರೂ ಒಬ್ಬರು ಒಂದು ಗೀತೆ ಅಥವಾ ಕವಿತೆಯ ಸಾಲುಗಳನ್ನು ಹೇಳುತ್ತಾರೆ. ಹೇಳುವುದನ್ನು ಎಲ್ಲಿ ಬೇಕಾದರೂ ನಿಲ್ಲಿಸಬಹುದು. ಆದರೆ ಆರಂಭದಿಂದ ನಿಲುಗಡೆಯವರೆಗೆ ಹೇಳಿದ ಪದ್ಯದ ಸಾಲುಗಳು ಅರ್ಥಪೂರ್ಣವಾಗಿರಬೇಕು : ಕಡಿದಂತೆ ಇರಬಾರದು. ಮೊದಲನೆಯವರು ನಿಲ್ಲಿಸಿದ ಅಕ್ಷರದಿಂದ ಎರಡನೆಯವರು ಹೇಳುವ ಕವಿತೆ ಆರಂಭವಾಗಬೇಕು. ಮೊದಲನೆಯವರು 'ನ' ಎಂಬಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲಿಸಿದ್ದರೆ. ಕೆಲವು ನಿಮಿಷಗಳಲ್ಲಿ ಎರಡನೆಯವರು ನ.ನಿ.ನೆ.ನೊ. ಇತ್ಯಾದಿ ('ನ' ವ್ಯುತ್ಪತ್ತಿಯ ಅಕ್ಷರದಿಂದ) ಪದ್ಯ ಹೇಳಬೇಕು. ಮುಂದುವರಿಸಲಾಗದೆ ಒಬ್ಬರು ಸೋತಾಗ. ಪದ್ಯ ಹೇಳಿದವರೇ ಅದರ ಕೊನೆಯ ಅಕ್ಷರದಿಂದ ಮತ್ತೊಂದನ್ನು ಹೇಳಲು ಸಮರ್ಥರಿರಬೇಕು. ಇನ್ನೊಂದು ಬಗೆಯ ಅಂತ್ಯಾಕ್ಷರಿಯಲ್ಲಿ ಹೂವು, ಪಟ್ಟಣ, ಹಣ್ಣು—ಹೀಗೆ ಒಂದು ನಿಯಮಿತ ವಿಷಯ ಇಟ್ಟುಕೊಂಡು ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಒಬ್ಬರು 'ಮಲ್ಲಿಗೆ' ಎಂದರೆ ಇನ್ನೊಬ್ಬರು 'ಗುಲಾಬಿ' ಎನ್ನಬೇಕು. 'ಅಂಜೂರ' 'ಎಂದರೆ 'ರಾಮಫಲ' ಎನ್ನಬೇಕು. ಈ ರೀತಿ ಆಟ ಸಾಗುತ್ತದೆ.

ಪ್ರಾಚೀನ ಭಾರತದ 64 ಕಲೆಗಳಲ್ಲಿ ಅಂತ್ಯಾಕ್ಷರಿಯೂ ಒಂದು. ಇಲ್ಲಿ ಕವಿತೆಗಳೇ ಪ್ರಧಾನ. ಅದರಲ್ಲಿಯೂ ಆಶುಕವಿತೆಗಳು ಮುಖ್ಯವಾದುವು. ಇದಕ್ಕೆ 'ಪ್ರತಿಮಾಲಾ' ಎಂಬ ಹೆಸರೂ ಇತ್ತು.

ಅಂತ್ಯಾಕ್ಷರಿ ವಿಷಯ ಪ್ರಯೋಜನಕವಾಗಿದ್ದು ಒಂದು ಮನೋರಂಜನೆಯ ಆಟ. ಒಂದೊಂದು ತಂಡದಲ್ಲಿ ಹೆಚ್ಚು ಜನರಿದ್ದಷ್ಟೂ ಆಟ ಮತ್ತೂ ಸ್ವಾರಸ್ಯಕರ.

ನೋಡಿ : ಪದಜೋಡಣೆ

ಅಂಥೋನಿ ಬ್ರಗಾನ್ಸಾ

ಚೆಂಡು ತಮ್ಮ ಹಿಡಿತಕ್ಕೆ ಬಂದೊಡನೆ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ಆಡುವವರು ಎದುರು ತಂಡದವರ ಎಡೆಯಿಂದ ನುಸುಳಿ ಗೋಲ್ ಮಾಡಲು ಧಾವಿಸುವುದು ಪದ್ಧತಿ. ಆದರೆ ಅಂಥೋನಿ ಬ್ರಗಾನ್ಸಾ ಅವರ ರೀತಿ ಬೇರೆ. ಇವರು ಚೆಂಡನ್ನು ಮೆಲ್ಲನೆ ಉರುಳಿಸುತ್ತ ಎದುರು ಕಡೆಯವರು ಇವನ್ನು ಕಸಿದುಕೊಳ್ಳುವಂತೆ ಆಹ್ವಾನಿಸುತ್ತಾರೆ. ಎದುರಾಳಿಗಳು ತಮ್ಮನ್ನು ಸುತ್ತುವರಿಯುವಷ್ಟರಲ್ಲಿ ತಮ್ಮ ತಂಡದವನೊಬ್ಬನಿಗೆ ಚೆಂಡನ್ನು ದಾಟಿಸುತ್ತಾರೆ. ಎದುರಾಳಿಗಳು ಒಂದೆಡೆ ಸೇರಿರುವುದರಿಂದ ಇವರ ತಂಡದವರಿಗೆ ಗೋಲು ಹೊಡೆಯುವುದು ಸುಲಭವಾಗುತ್ತದೆ.



ಶ್ರೇಷ್ಠ ಫಾರ್ವರ್ಡ್ : ಅಂಥೊನಿ ಬ್ರಗಾನ್ಸಾ

1954ರ ಏಷ್ಯನ್ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಭಾರತದ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ತಂಡದಲ್ಲಿ ಆಡಿ ಮೆಚ್ಚುಗೆ ಪಡೆದ ಆಟಗಾರ ಅಂಥೊನಿ ಬ್ರಗಾನ್ಸಾ ಇವರ ಆಟ ಹಾಕಿಯಲ್ಲೂ ಹಿರಿಯ ಮಟ್ಟದ್ದು. 1950ರಿಂದ 1954ರ ವರೆಗೆ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಇವರು ಮುಂಬಯಿ ಹಾಕಿ ತಂಡದ ಸದಸ್ಯರಾಗಿದ್ದರು. ಎರಡೂ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಇವರು ಶ್ರೇಷ್ಠ 'ಇನ್‌ಸೈಡ್-ಫಾರ್‌ವರ್ಡ್' ಆಟಗಾರರು.

ಬರಿಯ 5 ಅಡಿ 3 ಅಂಗುಲ ಎತ್ತರ, ಚುರುಕಾದ ಚಲನೆಗಳು. ಗೋವಾದಲ್ಲಿ ಹೈಸ್ಕೂಲು ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಯಾಗಿದ್ದಾಗಲೇ ಇವರು ಪುಟ್‌ಬಾಲ್ ಮತ್ತು ಹಾಕಿ ಆಡಲು ಆರಂಭಿಸಿದರು. ವಿದ್ಯಾಭ್ಯಾಸ ಮುಂದುವರಿಸಲು ಮುಂಬಯಿಗೆ ಬಂದಾಗ ಇವರ ಆಟಕ್ಕೆ ಮತ್ತಷ್ಟು ಪ್ರೋತ್ಸಾಹ ಸಿಕ್ಕಿತು. ರತ್ಲಂ ಸಂಸ್ಥಾನದ ಮಹಾರಾಜ ಇವರ ಆಟದಿಂದ ಆಕರ್ಷಿತರಾಗಿ ಬ್ರಗಾನ್ಸಾರನ್ನು ಎಂಟು ತಿಂಗಳ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ತರಬೇತಿಗಾಗಿ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿಗೆ ಕಳುಹಿಸಿದರು.

ವಿದ್ಯಾಭ್ಯಾಸದ ಬಳಿಕ ಬ್ರಗಾನ್ಸಾ ಮುಂಬಯಿಯ ತಾತಾ ಕಾರಖಾನೆಯ ಉದ್ಯೋಗಿಯಾದರು ; ಕಾರಖಾನೆಯ ಹಾಕಿ ತಂಡ ಭಾರತದ ಪ್ರಮುಖ ತಂಡವಾಗಲು ಸಹಾಯಕರಾದರು. ಈ ತಂಡ 1950ರಲ್ಲಿ ಪ್ರಥಮ ಬಾರಿಗೆ ಆಗಾಖಾನ್ ಕಪ್ ಗೆದ್ದುಕೊಂಡಿತು. ಮುಂದಿನ ಎರಡು ವರ್ಷ ಕಪ್ಪನ್ನು ತಾನೇ ಉಳಿಸಿಕೊಂಡಿತು.

ಅಂಪೈರ್

'ಕಣ್ಣಾಮುಚ್ಚೆ. ಕಾಡೆಗೂಡೆ'—ಹೀಗೆಂದು ಕೂಗುತ್ತ ಮಕ್ಕಳೆಲ್ಲ ಬಚ್ಚಿಟ್ಟು ಕೊಳ್ಳುವವರೆಗೆ 'ಅಜ್ಜಿ' 'ಕಳ್ಳಿ'ಯ ಕಣ್ಣು ಬಿಡುವುದಿಲ್ಲ. ಇಲ್ಲಿ ಅಜ್ಜಿಗೆ ತಿಳಿದಂತೆ ಇತರ ಮಕ್ಕಳು ಬಚ್ಚಿಟ್ಟುಕೊಂಡಿದ್ದರೂ 'ಅಜ್ಜಿ' 'ಕಳ್ಳಿ'ಗೆ ಹೇಳುವಂತಿಲ್ಲ. ಅಥವಾ 'ಕಳ್ಳಿ'ಯ ಕಣ್ಣನ್ನು ಸಡಿಲವಾಗಿ ಮುಚ್ಚುವಂತಿಲ್ಲ. ಆ 'ಅಜ್ಜಿ' ಯಾವ ಪಕ್ಷಕ್ಕೂ ಸೇರದ, ಸರಿ–ತಪ್ಪುಗಳನ್ನು ನಿರ್ಣಯಿಸುವಾಕೆ. ಹೀಗೆ ಒಂದು ಆಟದ ತೀರ್ಪುಕೊಡುವುದು, ಸರಿ ತಪ್ಪುಗಳನ್ನು ವಿವೇಚಿಸುವುದು, [illegible] ಪಡಿಸುವುದು ಈ ಬಗೆಯ ನಿಷ್ಪಕ್ಷಪಾತ ಕೆಲಸಗಳನ್ನು ಮಾಡುವಾತ ಅಂಪೈರ್ ಅಥವಾ ರೆಫರಿ.

ಆಟದ ಕಟ್ಟಳೆಗಳನ್ನು ಆಟಗಾರರು ಸರಿಯಾಗಿ ಪಾಲಿಸುತ್ತಿದ್ದಾರೆಯೋ, ಅಕ್ರಮವಾಗಿ ಆಡಿದ್ದಾರೆಯೋ, ಎಂಬುದನ್ನು ಅಂಪೈರ್ ಸೂಕ್ಷ್ಮವಾಗಿ ಪರಿಶೀಲಿಸುತ್ತಾನೆ. ಅಂಪೈರ್ ಅಥವಾ ರೆಫರಿ ಸ್ವತಃ ಒಳ್ಳೆಯ ಆಟಗಾರನಾಗಿರಲೂ ಬಹುದು ಇಲ್ಲದಿರಲೂಬಹುದು. ಆದರೆ, ಆಟದ ಸಮಗ್ರ ತಿಳಿವಳಿಕೆಯೂ ಸರಿಯಾದ ತೀರ್ಪು ನೀಡುವ ಸಾಮರ್ಥ್ಯವೂ ಆತನಿಗೆ ಇರಬೇಕು.

ಅಂಪೈರ್ ಮತ್ತು ರೆಫರಿಗಳಿಗೆ ಬೇರೆ ಬಗೆಯ ಹೊಣೆಗಳು ಇರುವುದುಂಟು. ಒಂದು ಆಟದಲ್ಲಿ ಇವರಿಬ್ಬರೂ ಇರುವಾಗ ರೆಫರಿಯ ನಿರ್ಧಾರವೇ ಅಂತಿಮವಾದದ್ದು. ಲೈನ್‌ಮನ್ ಅಥವಾ ಗೆರೆ ನಿರ್ಣಾಯಕನು ರೆಫರಿಗೆ ಸಹಾಯ ಮಾಡುವ ಇನ್ನೊಬ್ಬ ವ್ಯಕ್ತಿ.

ಆಟಗಾರರು ನಿಯಮಗಳನ್ನು ಪಾಲಿಸುವಂತೆ ನೋಡುವುದು. ವಿವಾದಗಳನ್ನು ಬಗೆಹರಿಸುವುದು —ಇವು ರೆಫರಿಯ ಕೆಲಸ. ಯಾವನಾದರೂ ಆಟಗಾರನಿಗೆ ತೀವ್ರ ಪೆಟ್ಟಾಗಿದ್ದರೆ ರೆಫರಿ ಆಟವನ್ನು ನಿಲ್ಲಿಸಬಹುದು. ತಪ್ಪು ಮಾಡಿದರೆ ಅವನು ಶಿಕ್ಷೆ ವಿಧಿಸಬಹುದು.

ವಾಲಿಬಾಲ್ ಆಟದಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬ ರೆಫರಿ ಆಟವನ್ನು ನಿರ್ದೇಶಿಸುತ್ತಾನೆ. ಇವನ ಎದುರುಬದಿಗೆ, ಅಂಪೈರ್ ಇರುತ್ತಾನೆ. ಅಂಪೈರನ ಹಿಂದೆ ಸ್ಕೋರರ್ ಅಥವಾ ಗೆಲ್ಲಂಕ ದಾಖಲೆಗಾರ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾನೆ. ಕನಿಷ್ಠ ಇಬ್ಬರು ಲೈನ್‌ಮೆನ್ ಅಂಗಣದ ಕರ್ಣರೇಖೆಯ ತುದಿಗಳಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬರಿಗೊಬ್ಬರು ಎದುರು ದಿಕ್ಕಿನಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ.

ಕಬಡ್ಡಿಯಲ್ಲೂ ರೆಫರಿ, ಅಂಪೈರ್, ಸ್ಕೋರರ್, ಲೈನ್‌ಮೆನ್ ಇರುತ್ತಾರೆ.

ಹಾಕಿಯಲ್ಲಿ ಇಬ್ಬರು ಅಂಪೈರುಗಳು ಮೈದಾನದ ಪಾರ್ಶ್ವಗೆರೆಗಳಲ್ಲಿ ನಿಂತಿರುತ್ತಾರೆ. ಒಬ್ಬೊಬ್ಬರು ಮೈದಾನದ ಒಂದರ್ಧದವರನ್ನು ಗಮನಿಸುವ ಹೊಣೆ ಹೊರುತ್ತಾರೆ.

ಗಾಲ್ಫ್‌ನಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬ ರೆಫರಿ ಇರುತ್ತಾನೆ. ಮೈದಾನದುದ್ದಕ್ಕೂ ಆತ ಆಟಗಾರರ ಜೊತೆಯಲ್ಲೇ ಇರಬೇಕು.

ಜೂಡೋದಲ್ಲಿ ರೆಫರಿಗೆ ಷಿಂಪಾನ್ ಎಂದು ಹೆಸರು. ಸ್ಪರ್ಧೆಯ ನಿಯಂತ್ರಣ, ತೀರ್ಪು ಇವನಿಗೆ ಸೇರಿದ್ದು. ಈತ ಒಂದೆರಡು ಉಪತೀರ್ಪುಗಾರರನ್ನು ಸಹಾಯಕರಾಗಿ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳಬಹುದು.

ಕ್ರಿಕೆಟ್‌ನಲ್ಲಿ ಇಬ್ಬರು ಅಂಪೈರುಗಳು ; ಒಬ್ಬ ಬೌಲರ್ ತುದಿಯ ವಿಕೆಟ್ ಬಳಿಯೂ ಮತ್ತೊಬ್ಬ ಸ್ಕ್ವೇರ್‌ಲೆಗ್‌ನಲ್ಲಿಯೂ (ಬ್ಯಾಟ್‌ಗಾರನ ಹಿಂದೆ ಹೆಚ್ಚು ಕಡಮೆ ವಿಕೆಟಿನ ಎದುರಾಗಿ) ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ.

ಬಾಸ್ಕೆಟ್‌ಬಾಲ್‌ನಲ್ಲಿ ರೆಫರಿ ಹಾಗೂ ಅಂಪೈರ್ ಇರುತ್ತಾರೆ. ವಾದ ವಿವಾದ ನಿರ್ಣಯಿಸುವುದರಲ್ಲಿ ರೆಫರಿಯದು ಹೆಚ್ಚಿನ ಅಧಿಕಾರ.



ಅಂಪೈರನಿಗಾಗಲೀ ರೆಫರಿಗಾಗಲೀ ಸಾಧಾರಣವಾಗಿ ವಿಶಿಷ್ಟ ಉಡುಪು ಇರುತ್ತದೆ. ಅವರನ್ನು ಬೇಗನೆ ಗುರುತಿಸಲು ಇದು ಸಹಾಯಕ. ಅವಶ್ಯವೆನಿಸಿದ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಲ್ಲಿ ಇವರು ರಕ್ಷಾ ಕವಚಗಳನ್ನೂ ಧರಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಅಂಪೈರ್‌ನ ಅಸಮಂಜಸ ತೀರ್ಪುಗಳಿಂದ ತೀರ್ಪು ವಿವಾದಗಳು ಉಂಟಾಗ ಬಹುದು.

ಚಾಣಾಕ್ಷತೆ, ನಿಷ್ಪಕ್ಷಪಾತ ದೃಷ್ಟಿ, ಶೀಘ್ರವಾಗಿ ನಿರ್ಧಾರಕ್ಕೆ ಬರುವ ಸಾಮರ್ಥ್ಯ— ಇಂಥ ಗುಣಗಳು ಅಂಪೈರ್‌ಗಳಲ್ಲಿ ವಿಶೇಷವಾಗಿ ಇರಬೇಕು.

ಅಖಾಡ

"ಅಖಾಡಕ್ಕೆ ಇಳಿಯುವುದು" ಎಂದರೆ ಯಾವುದೇ ಒಂದು ಸ್ಪರ್ಧೆಗಾಗಿ, ಹೋರಾಟಕ್ಕಾಗಿ ಕಣಕ್ಕೆ ಇಳಿಯುವುದು ಎಂದು ಅರ್ಥ. ವಾಸ್ತವವಾಗಿ, ಅಖಾಡ ಎಂದರೆ, ಕುಸ್ತಿ ಹಾಗೂ ಕಸರತ್ತು ಮಾಡುವ ಕಣ. ಅಖಾಡಾ ಎಂಬುದು ಹಿಂದೀಭಾಷೆಯಿಂದ ಕನ್ನಡಕ್ಕೆ ಎರವಲು ಪಡೆದ ಪದ.

ಅಖಾಡಕ್ಕೆ ಇಂಗ್ಲಿಷಿನಲ್ಲಿ ಸಮಾನಪದ 'ಎರೀನಾ.' ಲ್ಯಾಟಿನ್‌ಭಾಷೆಯಲ್ಲಿ 'ಎರೀನಾ' ಎಂದರೆ ಮರಳು, ಮರಳಿನ ಪ್ರದೇಶ. ಪ್ರಾಚೀನ ರೋಮಿನಲ್ಲಿ ವಿನೋದಕ್ಕಾಗಿ ಖಡ್ಗಮಲ್ಲ ಮತ್ತು ಕ್ರೂರ ಮೃಗಗಳ ನಡುವೆ ಸೆಣಸಾಟಗಳನ್ನು ಎರೀನಾಗಳಲ್ಲಿ ಏರ್ಪಡಿಸುತ್ತಿದ್ದರು. ಇದನ್ನು ನೋಡಲು ಸಾರ್ವಜನಿಕರೆಲ್ಲ ನೆರೆಯುತ್ತಿದ್ದರು. ಅವರಿಗೆ ಕೂಡಲು ಆಸನಗಳಿದ್ದುವು. ಎರೀನಾ ಮತ್ತು ಪ್ರೇಕ್ಷಕರ ಆಸನ–ಈ ಎಲ್ಲವನ್ನೂ ಒಳಗೊಂಡದ್ದೇ ವರ್ತುಲ ಮಲ್ಲರಂಗವಾಯಿತು. ಆಗಿನ ಎರೀನಾಗಳು ವೃತ್ತ, ಕುದುರೆಲಾಳ ಇತ್ಯಾದಿ ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಆಕಾರಗಳಲ್ಲಿರುತ್ತಿದ್ದುವು.

ವೃತ್ತಾಕಾರದ ಅಖಾಡಕ್ಕೆ ಸರ್ಕಸ್ ಎಂದು ಹೆಸರು. ರೋಮನ್‌ರ ಕಾಲದ ಸರ್ಕಸಿನಲ್ಲಿ ಕುದುರೆ ಪಂದ್ಯಗಳೂ ಖಡ್ಗ ಮಲ್ಲರ ಕಾಳಗಗಳೂ ನಡೆಯುತ್ತಿದ್ದುವು.

ನೋಡಿ : ಆಟದ ಬಯಲು : ಕ್ರೀಡಾಂಗಣ

ಅಖಿಲಭಾರತ ಕ್ರೀಡಾ ಮಂಡಲಿ

ಕ್ರೀಡೆಗೆ ಉತ್ತೇಜನ ಕೊಡುವುದಕ್ಕಾಗಿ ಭಾರತ ಸರಕಾರ ವಿದ್ಯಾ ಸಚಿವಖಾತೆಯ ಆಶ್ರಯದಲ್ಲಿ 'ಆಲ್ ಇಂಡಿಯ ಕೌನ್ಸಿಲ್ ಆಫ್ ಸ್ಪೋರ್ಟ್ಸ್' ಅಥವಾ ಅಖಿಲ ಭಾರತ ಕ್ರೀಡಾಮಂಡಲಿಯನ್ನು 1954ರಲ್ಲಿ ಸ್ಥಾಪಿಸಿತು.

ಶ್ರೇಷ್ಠ ಕ್ರೀಡಾಪಟುಗಳು, ಶಿಕ್ಷಣತಜ್ಞರು, ಕ್ರೀಡಾತಜ್ಞರು, ಲೋಕಸಭೆ ಮತ್ತು ರಾಜ್ಯಸಭೆ ಸದಸ್ಯರು–ಇವರನ್ನು ಪ್ರತಿನಿಧಿಸುವ ವ್ಯಕ್ತಿಗಳು ಅಖಿಲ ಭಾರತ ಕ್ರೀಡಾ ಮಂಡಲಿಯ ಸದಸ್ಯರಾಗಿರುತ್ತಾರೆ.

ರಾಷ್ಟ್ರದಾದ್ಯಂತ ರಾಜ್ಯ ಮತ್ತು ಜಿಲ್ಲಾ ಮಟ್ಟಗಳಲ್ಲಿ ಇಂಥ ಕ್ರೀಡಾ ಮಂಡಳಿಗಳಿವೆ. ಕ್ರೀಡೆಗಳಿಗೆ ಸಂಬಂಧಪಟ್ಟಂತೆ ಕೇಂದ್ರ ಮಂಡಳಿಯಲ್ಲಿ ಜಾರಿಗೆ ಬರುವ ಸಾಮಾನ್ಯ ನಿಯಮಗಳನ್ನು ರಾಜ್ಯ ಹಾಗೂ ಅದರ ಕೆಳಗಿನ ಮಟ್ಟದ ಕ್ರೀಡಾ ಮಂಡಲಿಗಳು ಜಾರಿಗೆ ತರುತ್ತವೆ.

ವಿವಿಧ ಶರೀರ ಶಿಕ್ಷಣ ಸಂಸ್ಥೆ, ಕ್ರೀಡಾ ಸಂಸ್ಥೆಗಳಿಗೆ ತಮ್ಮ ಆಟಗಳ ಗುಣಮಟ್ಟವನ್ನು ಹೆಚ್ಚಿಸಿಕೊಳ್ಳುವ ಬಗೆಗೆ ಸಲಹೆ ನೀಡುವುದು, ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಅಭಿವೃದ್ಧಿಗೆ ಶ್ರಮಿಸುವ ಸಂಸ್ಥೆಗಳಿಗೆ ಧನಸಹಾಯ ಒದಗಿಸಲು ಶಿಫಾರಸು ಮಾಡುವುದು, ಕ್ರೀಡಾಂಗಣ ನಿರ್ಮಾಣಕ್ಕೆ ಸಲಹೆ, ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಬಗೆಯ ಆಟಗಳ ತರಬೇತಿ ಕೇಂದ್ರಗಳನ್ನು (ಕೋಚಿಂಗ್ ಕ್ಯಾಂಪ್) ನಡೆಸುವುದು, ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಪಂದ್ಯಗಳಿಗೆ ಭಾರತೀಯ ಆಟಗಾರರನ್ನು ಕಳುಹಿಸುವುದಕ್ಕೆ ಸೂಕ್ತ ಆಯ್ಕೆ, ತರಬೇತಿ ; ಬೇರೆ ದೇಶದ ಆಟಗಾರರನ್ನು ಇಲ್ಲಿಗೆ ಕರೆಸಿಕೊಳ್ಳುವುದು, ಅರ್ಜುನ ಪ್ರಶಸ್ತಿ, ಪದ್ಮಶ್ರೀ ಹಾಗೂ ಪದ್ಮಭೂಷಣ ಮೊದಲಾದ ಗೌರವ ಪ್ರಶಸ್ತಿಗಳನ್ನು ಪಡೆಯಲು ಅರ್ಹರಾದವರನ್ನು ಸೂಚಿಸುವುದು–ಹೀಗೆ ಕ್ರೀಡಾ ಕ್ಷೇತ್ರದಲ್ಲಿ ಅಖಿಲ ಭಾರತ ಕ್ರೀಡಾಮಂಡಲಿ ಸರಕಾರಕ್ಕೆ ಸಲಹೆ ನೀಡುತ್ತದೆ.

ರಾಜ್ಯ ಕ್ರೀಡಾಮಂಡಲಿಗಳು ಸ್ವತಂತ್ರ ಸಂಸ್ಥೆಗಳು.

ಮೈಸೂರು ರಾಜ್ಯದ ಕ್ರೀಡಾಮಂಡಲಿ 1961ರಲ್ಲಿ ಆರಂಭವಾಯಿತು.

ಅಖಿಲ ಭಾರತ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ಫೆಡರೇಷನ್

1854ರ ವೇಳೆಗಾಗಲೀ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ಭಾರತದಲ್ಲಿ ಸಾಕಷ್ಟು ಪ್ರಸಿದ್ಧಿ ಗಳಿಸಿತ್ತು. 1878ರಲ್ಲಿ ಕಲ್ಕತ್ತದಲ್ಲಿ ಒಂದು ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ಕ್ಲಬ್ಬು ಸ್ಥಾಪಿತವಾಯಿತು. 'ಡಾಲ್ ಹೌಸಿ ಕ್ಲಬ್' ಎಂದು ಅದರ ಹೆಸರು (ಡಾಲ್‌ಹೌಸಿ ಭಾರತದ ಗವರ್ನರ್ ಜನರಲ್ ಆಗಿದ್ದ ಆಂಗ್ಲಾಧಿಕಾರಿ). ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ಪಂದ್ಯಗಳನ್ನು ಏರ್ಪಡಿಸುವುದು, ಆಟಗಾರರಿಗೆ ಪ್ರೋತ್ಸಾಹ ನೀಡುವುದು, ಆ ಕ್ಲಬ್ಬಿನ ಉದ್ದೇಶ. 1885ರಲ್ಲಿ ಸೋವಾ ಬಜಾರ್ ಕ್ಲಬ್ ಪ್ರಾರಂಭವಾಯಿತು.

1888ರಲ್ಲಿ ಸರ್ವೀಸಸ್ ನಡೆಸುವ ಡುರಾಂಡ್ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ಪ್ರಶಸ್ತಿ ಅಸ್ತಿತ್ವಕ್ಕೆ ಬಂದಿದ್ದಿತು. ಆದರೆ ಈ ಪ್ರಶಸ್ತಿಗಾಗಿ ನಡೆಯುತ್ತಿದ್ದ ಪಂದ್ಯಗಳು ಮುಕ್ತ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಾಗಿರಲಿಲ್ಲ. ಅಂದರೆ, ಯಾರು ಬೇಕಾದರೂ ಭಾಗವಹಿಸುವಂತಿರಲಿಲ್ಲ.

1889ರಲ್ಲಿ ಮೋಹನ್ ಬಗನ್ ಕ್ಲಬ್ ಆರಂಭವಾಯಿತು. 1891ರಲ್ಲಿ ಮಹಮ್ಮಡನ್ ಸ್ಪೋರ್ಟಿಂಗ್ ಕ್ಲಬ್ ಹುಟ್ಟಿತು. ಬಂಗಾಳಕ್ಕೆ ಮಾತ್ರ ಸೀಮಿತವಾದ ಇಂಡಿಯನ್ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ಫೆಡರೇಷನ್ ಸಂಸ್ಥೆ (ಐ.ಎಫ್.ಎ.) 1893ರಲ್ಲಿ ಸ್ಥಾಪಿತವಾಯಿತು. ಐ.ಎಫ್.ಎ. ಷೀಲ್ ಭಾರತದ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ಪಂದ್ಯಗಳಿಗೆ ಮುಖ್ಯ ಬಹುಮಾನವಾಯಿತು.

1891ರಲ್ಲಿ ರೋವರ್ಸ್ ಪ್ರಶಸ್ತಿ ನೀಡಿಕೆ ಪ್ರಾರಂಭವಾಯಿತು.

ಈ ಶತಮಾನದ ಮೂರನೆಯ ದಶಕದ ವೇಳೆಗೆ ಅಖಿಲ ಭಾರತ ನಿಯಂತ್ರಣವಿರುವ ಒಂದು ಸಂಸ್ಥೆಯ ಅಗತ್ಯ ವಿಶೇಷವಾಗಿ ಕಂಡುಬಂದಿತು. ವಿವಿಧ ಪ್ರತಿನಿಧಿಗಳು 1935ರಲ್ಲಿ ಬರ್ದ್ವಾನದ ಸಂತೋಷ ಮಹಾರಾಜರ ಸಭಾಧ್ಯಕ್ಷತೆಯಲ್ಲಿ ಕಲೆತರು. 1937ರಲ್ಲಿ ಅಖಿಲ ಭಾರತ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ಫೆಡರೇಷನ್ ಸ್ಥಾಪನೆಯಾಯಿತು.

ಈ ಸಂಸ್ಥೆಯ ವತಿಯಿಂದ ಕೊಡಲಾಗುವ ಸಂತೋಷ್ ಟ್ರೋಫಿ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಶಿಪ್ಪನ್ನು ನಿರ್ಧರಿಸುವ ಬಹುಮಾನ.

ರಾಜ್ಯಮಟ್ಟ ಮತ್ತು ಜಿಲ್ಲಾ ಮಟ್ಟಗಳಲ್ಲಿ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ಸಂಸ್ಥೆಗಳಿವೆ.

ಅಖಿಲ ಭಾರತ ಲಾನ್ ಟೆನಿಸ್ ಅಸೋಸಿಯೇಷನ್

ಕಲ್ಕತ್ತದಲ್ಲಿ 1887ರ ವೇಳೆಗೆ ಈಡನ್ ಗಾರ್ಡನ್ನಲ್ಲಿ ಲಾನ್ ಟೆನಿಸ್ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಶಿಪ್ ಪ್ರಶಸ್ತಿ ಪಂದ್ಯಗಳು ನಡೆಯುತ್ತಿದ್ದುವು. ಕಲ್ಕತ್ತೆಯ ಸೌತ್ ಕ್ಲಬ್, ಭಾರತದ ಲಾನ್ ಟೆನಿಸ್ ಪ್ರಾಶಸ್ತ್ಯಕ್ಕೆ ಬಹಳ ಮಟ್ಟಿಗೆ ಕಾರಣವಾಯಿತು. ಇದರ ವತಿಯಿಂದ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಶಿಪ ಪ್ರಶಸ್ತಿಗಳನ್ನೂ ನೀಡುತ್ತಿದ್ದರು.

ಅಖಿಲ ಭಾರತ ಲಾನ್ ಟೆನಿಸ್ ಸಂಸ್ಥೆ 1920ರಲ್ಲಿ ಆರಂಭವಾದಾಗಿನಿಂದ ಭಾರತದಲ್ಲಿ ಟೆನಿಸ್ ಆಟಕ್ಕೆ ಒಂದು ವ್ಯವಸ್ಥಿತ ರೂಪ ಬಂದಿತು. ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಪ್ರಶಸ್ತಿ ನಿರ್ಧರಿಸುವ ಟೂರ್ನಮೆಂಟುಗಳು 1922 ರಿಂದ ಇವರ ಆಶ್ರಯದಲ್ಲಿ ನಡೆಯುತ್ತಿವೆ.

ಅಖಿಲ ಭಾರತ ಸಂಸ್ಥೆ ಆರಂಭವಾದ ಕೆಲವು ವರ್ಷಗಳೊಳಗೆ ರಾಜ್ಯ ಮಟ್ಟದಲ್ಲಿ ಲಾನ್ ಟೆನಿಸ್ ಸಂಸ್ಥೆಗಳು ಆರಂಭವಾದುವು.

ಅಜಿತ ವಾಡೇಕರ್

ಶಾಲೆಯಲ್ಲಿದ್ದಾಗ ಒಮ್ಮೆಯೂ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಆಡದವರಲ್ಲ ಅಜಿತ ವಾಡೇಕರ್. ಆದರೂ ಅವರು ಭಾರತ ತಂಡದ ಕ್ಯಾಪ್ಟನ್ ಆಗಿ ಆಡಿದ ಮೂರು ಟೆಸ್ಟ್ ಸರಣಿಗಳಲ್ಲೂ ಗೆದ್ದು 'ರಬ್ಬರ್' ಗಳಿಸಿಕೊಟ್ಟ ಪ್ರತಿಭಾವಂತ ಆಟಗಾರ.



[illegible]

1941ರ ಏಪ್ರಿಲ್ ಒಂದರಂದು ವಾಡೇಕರ್ ಜನಿಸಿದರು. ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಯಾಗಿದ್ದಾಗ ಅವರಿಗೆ ಗಣಿತದಲ್ಲಿ ವಿಶೇಷ ಆಸಕ್ತಿ. ಎಲ್ಫಿನ್‌ಸ್ಟನ್ ಕಾಲೇಜು ತಂಡದ 12ನೆಯ ಆಟಗಾರನಾಗಿ ಅವರು ಒಮ್ಮೆ ಆಯ್ಕೆಯಾದರು. ಅನಂತರ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಕ್ಷೇತ್ರದಲ್ಲಿ ಉತ್ತಮ ಸ್ಥಾನ ಪಡೆಯಬೇಕೆಂದು ಛಲದಿಂದ ಆಡತೊಡಗಿದರು. ಮುಂಬಯಿ ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾಲಯದ ಪರವಾಗಿ ದೆಹಲಿ ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾಲಯದ ವಿರುದ್ಧ ಇವರು 1958ರಲ್ಲಿ ಗಳಿಸಿದ 324 ರನ್‌ಗಳ ದಾಖಲೆ 12 ವರ್ಷಕಾಲ ಉಳಿಯಿತು (ಇದನ್ನು 1970ರಲ್ಲಿ ಗಾವಸ್ಕರ್ ಮುರಿದರು).

1958ರಲ್ಲಿ ಮುಂಬಯಿ ಪರವಾಗಿ ರಣಜಿ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ವಾಡೇಕರ್ ಆಡತೊಡಗಿದರು. ಅಂದಿನಿಂದ ಅವರು 56 ರಣಜಿ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಆಡಿದ್ದಾರೆ. 12 ಬಾರಿ ಔಟಾಗದೆ ಒಟ್ಟು 3,606 ರನ್ ಗಳಿಸಿದ್ದಾರೆ. ಮೈಸೂರಿನ ವಿರುದ್ಧ 1966-67ರಲ್ಲಿ ಅವರು ಗಳಿಸಿದ 323 ರನ್‌ಗಳು ರಣಜಿ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಆಟಗಾರನೊಬ್ಬ ಪಡೆದ ಅತಿ ಹೆಚ್ಚಿನ ಸ್ಕೋರು. ರಣಜಿ ಟ್ರೋಫಿ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಶಿಪ್‌ನಲ್ಲಿ ಅವರು 12 ಶತಕಗಳನ್ನು ಹೊಡೆದಿದ್ದಾರೆ. ರಣಜಿ ಪಂದ್ಯಗಳ ಇವರ ಸರಾಸರಿ ರನ್ 69.34 ; ಫೀಲ್ಡರ್ ಆಗಿ 72 ಕ್ಯಾಚ್ ಹಿಡಿದಿದ್ದಾರೆ. ಇವರು ಉತ್ತಮ ಬ್ಯಾಟುಗಾರ ಹಾಗೂ ಫೀಲ್ಡರ್ ಎಂಬುದನ್ನು ಈ ಅಂಕೆ-ಅಂಶಗಳು ತೋರಿಸುತ್ತವೆ.

1966-67ರಿಂದ ವಾಡೇಕರ್ ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಆಡತೊಡಗಿದರು. ವೆಸ್ಟ್ ಇಂಡೀಸ್ ವಿರುದ್ಧ ಆ ವರ್ಷ ಮದರಾಸು ಟೆಸ್ಟ್‌ನಲ್ಲಿ 67 ರನ್ ಗಳಿಸಿದ್ದರಿಂದ ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್, ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯಗಳಿಗೆ ಹೊರಡಲಿದ್ದ ಭಾರತದ ತಂಡದಲ್ಲಿ ಇವರೂ ಆಯ್ಕೆಯಾದರು. 1967-68ರಲ್ಲಿ ನ್ಯೂಜಿಲೆಂಡ್ ವಿರುದ್ಧ ಇವರು ಗಳಿಸಿದ 143 ರನ್‌ಗಳೇ ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಇವರ ಅತಿ ಹೆಚ್ಚಿನ ಸ್ಕೋರು.

1970-71ರಲ್ಲಿ ಇವರನ್ನು ವೆಸ್ಟ್ ಇಂಡೀಸ್‌ಗೆ ಹೊರಡಲಿದ್ದ ಭಾರತದ ತಂಡಕ್ಕೆ ನಾಯಕರನ್ನಾಗಿ ಆರಿಸಲಾಯಿತು. ಅಲ್ಲಿ ಆಡಿದ ಐದು ಟೆಸ್ಟ್‌ಗಳಲ್ಲಿ ಒಂದನ್ನು ಗೆದ್ದು ಮಿಕ್ಕವನ್ನು ಡ್ರಾ ಮಾಡಿಕೊಂಡು ಭಾರತ 'ರಬ್ಬರ್' ಗಳಿಸಿತು.

ಅದೇ ವರ್ಷ ವಾಡೇಕರ್ ನೇತೃತ್ವದಲ್ಲಿ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿಗೆ ಹೊರಟ ಭಾರತದ ತಂಡ ಆಡಿದ 3 ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಎರಡನ್ನು ಡ್ರಾ ಮಾಡಿಕೊಂಡು ಕೊನೆಯದನ್ನು ಗೆದ್ದು 'ರಬ್ಬರ್' ಗಳಿಸಿತು. 39 ವರ್ಷಗಳ ಪ್ರಯತ್ನಗಳ ಬಳಿಕ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ನೆಲದಲ್ಲಿ ಭಾರತ ತಂಡ ಮೊತ್ತ ಮೊದಲ ವಿಜಯ ಸಾಧಿಸಿತು. ಹೀಗೆ ಕ್ಯಾಪ್ಟನ್ ಆದ ಮೊದಲ ಸರಣಿಯಲ್ಲೇ 'ರಬ್ಬರ್' ಗಳಿಸಿದ ಖ್ಯಾತಿ ವಾಡೇಕರ್ ಅವರದು. ಇದರಿಂದ ಇವರ ನಾಯಕತ್ವದ ಹಿರಿಮೆ ಖಚಿತವಾಯಿತು.

1972-73ರಲ್ಲಿ ಭಾರತಕ್ಕೆ ಬಂದ ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್ ತಂಡದ ವಿರುದ್ಧವೂ ಭಾರತ ತಂಡವು 'ರಬ್ಬರ್' ಗೆದ್ದಿತು.

1972-73ರ ತನಕ 34 ಟೆಸ್ಟ್ (65 ಇನ್ನಿಂಗ್ಸ್) ಗಳಲ್ಲಿ ಆಡಿರುವ ವಾಡೇಕರ್ 2,033 ರನ್ ಗಳಿಸಿದ್ದಾರೆ (ಸರಾಸರಿ: 32.79). ಅವರು ಹಿಡಿದಿರುವ ಕ್ಯಾಚುಗಳು 41.

ಬಿಲಿಯರ್ಡ್ಸ್, ಬ್ಯಾಡ್ಮಿಂಟನ್‌ಗಳಲ್ಲೂ ಆಸಕ್ತಿ ಇರುವ ವಾಡೇಕರ್ ನಸುನಗೆಯ, ದೃಢಕಾಯ ವ್ಯಕ್ತಿ.

ಎಂಥ ಉದ್ರಿಕ್ತ ಸನ್ನಿವೇಶದಲ್ಲೂ ಧೃತಿಗೆಡದೆ ಸಮಾಧಾನಚಿತ್ತರಾಗಿ ಗೆಲುವಿನ ಕಡೆಗೆ ತಮ್ಮ ತಂಡವನ್ನು ಕರೆದೊಯ್ಯುವ ಇವರ ರೀತಿ, ಯೋಜನೆ, ವಿಧಾನಗಳು ಅಪೂರ್ವ.

ನೋಡಿ: ಕ್ಯಾಪ್ಟನ್: ಕ್ರಿಕೆಟ್: ಟೆಸ್ಟ್ ಆಟ: ರಬ್ಬರ್

ಅರ್ಜುನ ಪ್ರಶಸ್ತಿ

ಅತ್ಯುತ್ತಮ ಗುರಿಗಾರನಿಗೆ ಮಗಳನ್ನು ಧಾರೆಯೆರೆದು ಕೊಡುವ ಪಣ ದ್ರುಪದನದು. ವಿವಾಹಾಂಗಣದಲ್ಲಿ ದೊಡ್ಡದೊಂದು ಬಿಲ್ಲು: ಮೇಲೆ ತಿರುಗುತ್ತಿರುವ ಮರದ ಮತ್ಸ್ಯಯಂತ್ರ. ಬಾವನೇ ಸ್ಪರ್ಧಿ ಬಿಲ್ಲೆತ್ತಿ, ಬಾಣಹೂಡಿ, ಕೆಳಗೆ ನೀರ ಪಾತ್ರೆಯಲ್ಲಿ ತೋರುವ ಪ್ರತಿಬಿಂಬವನ್ನು ನೋಡುತ್ತ ಐದು ಬಾಣಗಳಲ್ಲಿ ಮತ್ಸ್ಯಯಂತ್ರದ ರಂಧ್ರಕ್ಕೆ ಗುರಿ ಹಿಡಿಯಬೇಕು. ಅನೇಕ ರಾಜರು, ರಾಜಕುಮಾರರು ಇದರಲ್ಲಿ ಯತ್ನಿಸಿ ವಿಫಲರಾದರು. ಹಲವರಿಗೆ ಬಿಲ್ಲನ್ನೇ ಎತ್ತಲಾಗಲಿಲ್ಲ. ಮತ್ತೆ ಕೆಲವರಿಗೆ ಗುರಿಯಿಡಲು ಸಾಧ್ಯವಾಗಲಿಲ್ಲ. ಬ್ರಾಹ್ಮಣ ವೇಷಧಾರಿಯಾದ ಅರ್ಜುನ ಗುರಿಗೆ ಬಾಣವಿಟ್ಟು ಅದನ್ನು ಕೆಳಗೆ ಬೀಳಿಸಿದ. ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಗೆದ್ದು ದ್ರುಪದನ ಮಗಳನ್ನು ಮದುವೆಯಾದ.



ಮಹಾ ಗುರಿಗಾರ ಅರ್ಜುನನ ಚಿತ್ರವನ್ನೊಳಗೊಂಡ ಪದಕ -ಅರ್ಜುನ ಪ್ರಶಸ್ತಿ. ಇದನ್ನು ಪಡೆಯುವವರು ರಾಷ್ಟ್ರದ ಶ್ರೇಷ್ಠ ಪುರುಷ ಮತ್ತು ಸ್ತ್ರೀ ಕ್ರೀಡಾಪಟುಗಳು. ಕೊಡುವವರು ರಾಷ್ಟ್ರಪತಿ ಇದು ಭಾರತದಲ್ಲಿಕ್ರೀಡಾ ಪಟುವಿಗೆ ಕೊಡುವ ಉಚ್ಚ ಬಹುಮಾನ. 1961 ರಲ್ಲಿ ಅರ್ಜುನ ಪ್ರಶಸ್ತಿ ಕೊಡುವ ಪರಿಪಾಠ ಭಾರತದಲ್ಲಿ ಮೊದಲಾಯಿತು.

ಪದಕದೊಂದಿಗೆ ವಿಜೇತರ ಸಾಧನೆಗಳನ್ನು ನಮೂದಿಸಿರುವ ಪ್ರಶಸ್ತಿ ಪತ್ರಗಳನ್ನು ಕೊಡುತ್ತಾರೆ.

ಅರ್ಜುನ ಪ್ರಶಸ್ತಿ ಪಡೆಯುವ ವ್ಯಕ್ತಿ ಮೂರು ವರ್ಷಗಳಿಂದ ಒಂದು ಕ್ರೀಡೆಯಲ್ಲಿ ಒಳ್ಳೆಯ ಪರಿಣತಿ ಪ್ರದರ್ಶಿಸಿರಬೇಕಲ್ಲದೆ ಪ್ರಶಸ್ತಿ ಪಡೆವ ವರ್ಷವೂ ಆ ಆಟದಲ್ಲಿ ಉತ್ತಮ ಪ್ರದರ್ಶನ ನೀಡಿರಬೇಕು.

ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಕ್ರೀಡಾ ಸಂಘಗಳು ಪ್ರತಿಭಾಶಾಲಿ ಆಟಗಾರರ ಹೆಸರುಗಳನ್ನು ಸೂಚಿಸುತ್ತವೆ. ಸೂಚಿತ ಕ್ರೀಡಾಪಟುಗಳಲ್ಲಿ ಕೆಲವರ ಆಯ್ಕೆ ಅಖಿಲಭಾರತ ಕ್ರೀಡಾ ಮಂಡಲಿಯ ಸ್ಥಾಯಿ ಸಮಿತಿಯಲ್ಲಿ ನಡೆಯುತ್ತದೆ. ಭಾರತ ಸರಕಾರವೂ ಪ್ರಶಸ್ತಿ ವಿಜೇತರ ಹೆಸರನ್ನು ಅನುಮೋದಿಸಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ.

1961ರಲ್ಲಿ 20 ಮಂದಿಗೆ ಅರ್ಜುನ ಪ್ರಶಸ್ತಿ ನೀಡಲಾಯಿತು. 1962–9 ಜನ; 1963–7 ಜನ; 1964–7 ಜನ; 1965–27 ಜನ; 1966–13 ಜನ; 1967–15 ಜನ; 1968–7 ಜನ; 1969–10 ಜನ; 1970–13 ಜನ; 1971–12 ಜನ ಗೌರವಿಸಲ್ಪಟ್ಟರು. ಹೀಗೆ ವರ್ಷ ವರ್ಷವೂ ಅಥ್ಲೆಟಿಕ್ಸ್, ಬ್ಯಾಡ್ಮಿಂಟನ್, ಬ್ಯಾಸ್ಕೆಟ್‌ಬಾಲ್, ಮುಷ್ಟಿಯುದ್ಧ, ಚದುರಂಗ, ಕ್ರಿಕೆಟ್, ಕುಸ್ತಿ ಮೊದಲಾದ ವಿವಿಧ ಕ್ಷೇತ್ರಗಳಲ್ಲಿ ವಿಕ್ರಮ ಸಾಧಿಸಿದವರಿಗೆ ಅರ್ಜುನ ಪ್ರಶಸ್ತಿ ನೀಡಲಾಗಿದೆ. ಎಂ.ಎಸ್. ಕೋಹ್ಲಿ ನಾಯಕತ್ವದಲ್ಲಿ ಎವರೆಸ್ಟ್ ಶಿಖರವನ್ನು ಮುಟ್ಟಿದ ಭಾರತೀಯ ತಂಡದವರಿಗೆ 'ತಂಡ ಪ್ರಶಸ್ತಿ' ಯನ್ನು1965ರಲ್ಲಿ ಕೊಡಲ್ಪಟ್ಟಿತು. ಬಂದೂಕು ಸ್ಪರ್ಧೆಯ ನೈಪುಣ್ಯಕ್ಕಾಗಿ 1961ರಲ್ಲಿ ಕರ್ಣಿಸಿಂಗ್ ಅರ್ಜುನ ಪ್ರಶಸ್ತಿ ಪಡೆದರು. 1968ರಲ್ಲಿ ಅವರ ಮಗಳು ರಾಜ್ಯಶ್ರೀಗೆ ಅದೇ ನೈಪುಣ್ಯಕ್ಕಾಗಿ ಅರ್ಜುನ ಪ್ರಶಸ್ತಿ ದೊರೆಯಿತು.

ಪ್ರಶಸ್ತಿ ವಿಜೇತರು ಉಳಿದ ಕ್ರೀಡಾಪಟುಗಳಿಗೆ ಸ್ಫೂರ್ತಿದಾಯಕರಾಗಲಿ, ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಮಟ್ಟ ಉತ್ತಮ ಪಡಿಸುವಲ್ಲಿ ಶ್ರಮಿಸಲಿ ಎಂಬ ಆಶಯದಿಂದ ಅರ್ಜುನ ಪ್ರಶಸ್ತಿ ಕೊಡುತ್ತಿದ್ದಾರೆ.

ಅಟ್ಟಾ ಮುಟ್ಟಾ ತನ್ನಾದೇವಿ

ನಾಲ್ಕು ಅಥವಾ ಹೆಚ್ಚು ಮಂದಿ ಹುಡುಗಿಯರು ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಅವರಲ್ಲೊಬ್ಬಾಕೆ "ಅಟ್ಟಾ ಮುಟ್ಟಾ ತನ್ನಾ ದೇವಿ. ನಿನ್ನಾ ಗಂಡಾ ಎಲ್ಲಿಗೆ ಹೋದ. ಮಲ್ಲಪನಾಯ್ಕನ ಕೇರಿಗೆ ಹೋದ. ಏನೂ ತಂದಾ. ಗೊಂಬೆ ತಂದಾ. ಚಂದ್ರ ಸಾಲೆಯೋ. ಚಂದ್ರ ಸಾಲೆಯೋ" ಎಂಬ ಪದ್ಯವನ್ನು ನಿಧಾನವಾಗಿ ಲಯಬದ್ಧವಾಗಿ ಹಾಡುತ್ತಾಳೆ.

ಹಾಡುವವಳು ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಪದಕ್ಕೆ ಆಟಗಾರರ ಒಂದೊಂದು ತೊಡೆಯನ್ನು ತಟ್ಟುತ್ತ ಕೈಯನ್ನು ಚಲಿಸುತ್ತಾಳೆ. ಕೊನೆಗೆ 'ಚಂದ್ರ ಸಾಲೆಯೋ', ಎಂದು ಹೇಳುವಾಗ ಯಾರ, ಯಾವ ತೊಡೆಗೆ ನಿಲ್ಲುವುದೋ ಅವರು ಆ ಕಾಲನ್ನು ನೀಡಿ ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳಬೇಕು.

ಮತ್ತೆ 'ಅಟ್ಟಾ ಮುಟ್ಟಾ' ಪದ ಹೇಳುವುದೂ ತಟ್ಟುವುದೂ ಸಾಗುತ್ತದೆ. ಎಲ್ಲರ ಎರಡು ಕಾಲುಗಳೂ ನೀಡುವವರೆಗೆ ಆಟ ಮುಂದುವರಿಯುತ್ತದೆ. ಎಲ್ಲರೂ ಕಾಲು ನೀಡಿದಾಗ ಒಬ್ಬರ ಕಾಲ ಮೇಲೆ ಒಬ್ಬರು ಕಾಲು ಹಾಕಿ ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳಬೇಕು.

ಪದ ಹೇಳುವವಳೇ ಆಟ ಮುಂದುವರಿಸುತ್ತಾಳೆ. ಕೆಂಡ ಹಾಕಲು ತೆಂಗಿನ ಸಿಪ್ಪೆ, ತೆಂಗಿನ ಸೋಗೆ, ಹತ್ತಿಸಲು ಸೌದೆ, ಬೆಂಕಿ, ಮುಂತಾದ ಸಾಮಾನುಗಳು ಬೇಕಷ್ಟೆ ? ಪ್ರತಿ ಆಟಗಾರಳ ಮುಂದೂ ಕೈ ಬೊಗಸೆ ಮಾಡಿಕೊಂಡು



"ತೆಂಗಿನ ಸಿಪ್ಪೆಯಿದೆಯೋ?" "ಸೌದೆಯಿದೆಯೋ?" "ಕೆಂಡವಿದೆಯೋ?" ಎಂದು ಕೇಳುತ್ತಾಳೆ. ಎಲ್ಲರೂ "ಇವೆ ಇವೆ" ಎಂದು ಹೇಳುತ್ತಾರೆ. ಕೊಟ್ಟಂತೆ ನಟಿಸುತ್ತಾರೆ. ಈಗ ಬೆಂಕಿ ಹೊತ್ತಿಸುವಂತೆ ನಟನೆ. ಸೌದೆಯಿಟ್ಟು, ತೆಂಗಿನ ಸಿಪ್ಪೆಯಲ್ಲಿ ಕೆಂಡ ತಂದು, ಬೆಂಕಿ ಹೊತ್ತಿಸಿದಂತೆ ಮಾಡುತ್ತಾಳೆ. [illegible]

ಅಡುಗೆ ಮಾಡಿ, ಎಲ್ಲರೂ ಊಟ ಮಾಡುವಂತೆ ನಟಿಸುತ್ತಾರೆ. ಊಟವಾದ ಮೇಲೆ ಮಕ್ಕಳೆಲ್ಲ ಹಾಗೆಯೇ ಹಿಂದಕ್ಕೆ ಬಾಗಿ ಮಲಗಿದಂತೆ ನಟಿಸುತ್ತಾರೆ. ಹೊಟ್ಟೆ ಮುಟ್ಟಿ ಪಕ್ಕೆತ್ತಿದಂತೆ ನಟಿಸಿ "ಕಾಲು ಸುಟ್ಟಿತೋ" ಎನ್ನುತ್ತ ಮಾದುಗಾರೆಲ್ಲ ಎದ್ದು ಮೊಣಕಾಲಿನಿಂದ ಪಾದದವರೆಗೆ ಉಜ್ಜಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಜೊತೆಗೆ "ಎಣ್ಣೇ ಹಚ್ಚಿ. ಕಾಯಿ ಹಚ್ಚಿ" ಎಂದು ಚಿಕಿತ್ಸೆ ನಡೆಸುವಂತೆ ನಟಿಸುತ್ತಾರೆ. ಈ ಆಟವನ್ನು ಎಷ್ಟುಸಲ ಆಡಿದರೂ ಚಿಕ್ಕ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಬೇಸರವಿಲ್ಲ.

ಅಟ್ಲಾಸ್

ಪ್ರಪಂಚವನ್ನು ಭುಜಗಳಲ್ಲಿ ಹೊತ್ತ ಅದ್ಭುತ ಕಾಯದ ಗ್ರೀಕ್ ದೇವತೆ ಅಟ್ಲಾಸ್. ಪ್ರಾಚೀನ ಗ್ರೀಕ್ ದೇವತೆಗಳಲ್ಲಿ ಟೈಟನರು ಎಂದು ಕರೆಯಲ್ಪಡುತ್ತಿದ್ದ ಭೀಮಕಾಯರಲ್ಲಿ ಈತನೂ ಒಬ್ಬ.

ಒಲಿಂಪಿಸ್‌ನ ದೇವತೆಯಾದ ಜೂಸ್ ಪೃಥ್ವಿಯನ್ನು ಗೆದ್ದಾಗ, ಅಟ್ಲಾಸನನ್ನು ಭೂಮಿಯ ಪಶ್ಚಿಮ ದಿಗಂತದಿಂದಾಚೆಗೆ ನಿಂತು ಭೂಮಿಯನ್ನು ಹೊರುವಂತೆ ಆಜ್ಞಾಪಿಸಿದ. ಅಂದಿನಿಂದ ಪ್ರಪಂಚವನ್ನು ಹೊರುವುದು ಇವನ ಕೆಲಸವಾಯಿತು.

ಗ್ರೀಕ್ ಪುರಾಣದ ಮತ್ತೊಬ್ಬ ಪ್ರಚಂಡ ಬಲಶಾಲಿ ಹರ್ಕ್ಯುಲೀಸ್ ಅಟ್ಲಾಸನ ಬಳಿಗೆ ಬಂದು ಪವಾಡಗುಣಗಳಿರುವ ಸುವರ್ಣ ಸೇಬನ್ನು ಕಿತ್ತುಕೊಡಬೇಕೆಂದೂ ಅಲ್ಲಿಯವರೆಗೆ ತಾನು ಪ್ರಪಂಚವನ್ನು ಹೊರುವುದಾಗಿಯೂ ಹೇಳಿದ. ಹರ್ಕ್ಯುಲೀಸನಿಗೆ ಪ್ರಪಂಚವನ್ನು ಹೊರಿಸಿ ಅಟ್ಲಾಸ್ ಸೇಬನ್ನು ತರಲು ತೆರಳಿದ. ಹಿಂದಿರುಗಿದಾಗ ತನ್ನ ಹೊರೆಯನ್ನು ಶಾಶ್ವತವಾಗಿ ಹರ್ಕ್ಯುಲೀಸನೇ ಹೊರಬೇಕೆಂದು ಹೇಳಿದ ಆದರೆ ಚಾಣಾಕ್ಷನಾದ ಹರ್ಕ್ಯುಲೀಸ್ ಒಂದು ಉಪಾಯ ಹೂಡಿದ. ಒಂದೆರಡು ಕ್ಷಣ ಪ್ರಪಂಚವನ್ನು ಅಟ್ಲಾಸ್ ಹೊತ್ತದ್ದೇ ಆದರೆ ತಾನು ತಲೆ, ಹೆಗಲುಗಳ ಮೇಲೆ ಮೆತ್ತೆ ಹಾಕಿಕೊಂಡು ಅಣಿಯಾಗುವುದಾಗಿ ಹೇಳಿದ. ಇದನ್ನು ನಂಬಿದ ಅಟ್ಲಾಸ್ ಪ್ರಪಂಚವನ್ನು ಹೊತ್ತ ಕೂಡಲೇ ಹರ್ಕ್ಯುಲೀಸ್ ಸುವರ್ಣಸೇಬನ್ನು ಅವನಿಂದ ಕಿತ್ತುಕೊಂಡು ಹೊರಟುಹೋದ.



ಪ್ರಪಂಚವನ್ನು ಭುಜಗಳಲ್ಲಿ ಹೊತ್ತ ಅಟ್ಲಾಸ್

ಜೂಸನ ಮಗ ಪರ್ಸಿಯಸ್‌ನಿಂದಾಗಿ ಅಟ್ಲಾಸ್ ಕಲ್ಲಾದ. ಇದೇ ಅಟ್ಲಾಸ್ ಪರ್ವತವೆಂದು ಗ್ರೀಕ್ ಪುರಾಣ ಹೇಳುತ್ತದೆ. ಈ ಪರ್ವತಗಳು ಆಫ್ರಿಕದಲ್ಲಿವೆ.

ಕ್ರಮೇಣ ಅಟ್ಲಾಸ್ ಎಂಬುದು ದೇಶಗಳ ನಕ್ಷೆಯಿರುವ ಪುಸ್ತಕಗಳಿಗೆ ಅನ್ವಯಿಸುವ ಹೆಸರಾಯಿತು.

ನೋಡಿ : ಹರ್ಕ್ಯುಲೀಸ್

ಅಡಗಿಸಿದ ಕೋಲು

ಕೋಲನ್ನು ಬಚ್ಚಿಡುವುದು, ಅದು ಇರುವ ಜಾಗವನ್ನು ಊಹಿಸುವುದು ಹೀಗೆ ಎರಡು ತಂಡಗಳು ಆಡುತ್ತ ಒಬ್ಬರನ್ನೊಬ್ಬರು ಸೋಲಿಸಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸಬಹುದು.

ಕಾಗದದ ನಾಲ್ಕು ನಳಿಗೆಗಳಿರುತ್ತವೆ. ನಳಿಗೆಗಳ ಒಂದು ತುದಿ ಮುಚ್ಚಿರುತ್ತದೆ: ಯಾವುದಾದರೊಂದು ನಳಿಗೆಯಲ್ಲಿ ಒಂದು ತಂಡ ಕೋಲನ್ನು ಬಚ್ಚಿಡುತ್ತದೆ.

ಎರಡನೆಯ ತಂಡದ ಒಬ್ಬ ಆಟಗಾರ, ಕೋಲಿರುವುದು ಯಾವ ನಳಿಗೆಯಲ್ಲಿ ಎಂಬುದನ್ನು ಊಹಿಸಬೇಕು. ಅವನು ಸರಿಯಾಗಿ ಹೇಳಿದರೆ ಗುಂಪಿಗೆ 10 ಗೆಲ್ಲಂಕ. ಅವನ ಊಹೆ ತಪ್ಪಾಗಿದ್ದರೆ ಎರಡನೆಯವನು ಹೇಳಬಹುದು. ಆತ ಸರಿಯಾಗಿ ಹೇಳಿದರೆ 6 ಗೆಲ್ಲಂಕ. ಆತನೂ ಸರಿಯಾಗಿ ಹೇಳದಿದ್ದರೆ ಮೂರನೆಯವನಿಗೆ ಅವಕಾಶ. ಅವನು ಹೇಳಿದ್ದು ಸರಿಯಾಗಿದ್ದರೆ 4 ಗೆಲ್ಲಂಕ.

ಅನಂತರ ಎರಡನೆಯ ತಂಡ ಕೋಲನ್ನು ಬಚ್ಚಿಡುತ್ತದೆ. ಮೊದಲನೆಯ ತಂಡ ಊಹಿಸುತ್ತದೆ. ಹೀಗೆ ಆಟ ಸಾಗುತ್ತದೆ.

ಅಡಾಕಾಕ್

ಚಿಟ್ಟೆ ಈಜು (ಬಟರ್ ಫ್ಲೈ) ವಿಭಾಗದ ನಾಲ್ಕು ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಲ್ಲಿ ವಿಶ್ವ ದಾಖಲೆ ಸ್ಥಾಪಿಸಿದವರು ಅಡಾಕಾಕ್. 100 ಮೀಟರ್ (1965, ಸಮಯ 1 ಮಿನಿಟು 4.5 ಸೆಕೆಂಡ್), 200 ಮೀಟರ್ (1967, ಸಮಯ 2 ಮಿನಿಟು 21 ಸೆಕೆಂಡ್), 110 ಗಜ (1964, ಸಮಯ 1 ಮಿನಿಟು 17 ಸೆಕೆಂಡ್), 220 ಗಜ (1967, ಸಮಯ 2 ಮಿನಿಟು 46.9 ಸೆಕೆಂಡ್) ಗಳಲ್ಲಿ ಅವರು ವಿಶ್ವ ದಾಖಲೆ ಸ್ಥಾಪಿಸಿದರು.

ಅಡಾಕಾಕ್ ನೆದರ್ಲೆಂಡ್ಸ್‌ನ ಆಮ್ಸ್ಟರ್‌ಡ್ಯಾಮಿನಲ್ಲಿ 1947ರಲ್ಲಿ ಜನಿಸಿದರು. 15 ವರ್ಷಕ್ಕೇ 1960ರ ರೋಮ್ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಕ್ರೀಡೆಯಲ್ಲಿ ಈಕೆಯ ಅಕ್ಕ ಗ್ರೀಟಾ, ಬ್ರೆಸ್ಟ್ ಸ್ಟ್ರೋಕ್ ಈಜಿನ ಅಂತಿಮ ಹಂತ ತಲಪಿದ್ದರು. ಅಕ್ಕನ ಪ್ರೋತ್ಸಾಹದಿಂದ ಅಡಾಕಾಕ್ 14 ವರ್ಷಗಳಿಗೇ ಐರೋಪ್ಯ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್ಸ್ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ 100 ಮೀಟರ್ ಬಟರ್ ಫ್ಲೈ ವಿಭಾಗದಲ್ಲಿ ಜಯ ಗಳಿಸಿದರು.

ಸ್ಥಳೀಯ ಜಿಮ್ನಾಸಿಯಮಿಗೆ ಹೋಗಿ ಕೈಗಳು ಬಲವಾಗಲು ಸಹಾಯವಾಗುವಂಥ ಕಸರತ್ತುಗಳನ್ನು ಕ್ರಮಬದ್ಧವಾಗಿ ಅಡಾಕಾಕ್ ಅಭ್ಯಾಸ



ಚಿಟ್ಟೆ ಈಜು ನೈಪುಣ್ಯ : ಅಡಾಕಾಕ್

ಮಾಡಿವರು. ಬಲಿಷ್ಠವಾದ ಕೈಗಳು ಅವರ ಅನೇಕ ಜಯಗಳಿಗೆ ಕಾರಣವಾದುವು.

ಅಡಾಕಾಕ್ ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಈಜುಗಾರಿಕೆಯಲ್ಲಿ ಸೋಲನ್ನು ಅನುಭವಿಸಿದ್ದು ಒಮ್ಮೆ ಮಾತ್ರ. 1964 ರ ಟೋಕಿಯೋ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಅಡಾಕಾಕ್ ಎರಡನೆಯವರಾಗಿ ಬೆಳ್ಳಿ ಪದಕ ಪಡೆದರು. ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಕ್ರೀಡೆಗಳಿಗೆ ಸ್ವಲ್ಪಕಾಲ ಮೊದಲು ಬ್ಲ್ಯಾಕ್‌ಪೂಲ್‌ನಲ್ಲಿ 110 ಗಜ ಈಜಿನಲ್ಲಿ ಹಿಂದಿನ ವಿಶ್ವದಾಖಲೆಯನ್ನು ಅವರು ಮುರಿದಿದ್ದರು.

ಅಡ್ಡಾಡಿದ ನೆನಪು

ಸುಮ್ಮನೆ ಅಡ್ಡಾಡುವಾಗ ಕಂಡು, ಕೇಳಿದ ವಿಷಯಗಳನ್ನೆಲ್ಲ ನೆನಪಿಟ್ಟುಕೊಳ್ಳುವುದರಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬೊಬ್ಬರದು ಒಂದೊಂದು ಮಟ್ಟದ ಸಾಮರ್ಥ್ಯ.

ಇದನ್ನು ಪರೀಕ್ಷಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಮುಖಂಡನ ಸುತ್ತ ಆಟಗಾರರು ಸೇರುತ್ತಾರೆ. ಅವರೆಲ್ಲ ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಅಡ್ಡಾಡಲು ಹೋಗುವ ಜಾಗಗಳನ್ನು ತಿಳಿದಿರುತ್ತಾರೆ. ಮುಖಂಡ ತಾನು ಅಡ್ಡಾಡಲು ಹೋದ ದಾರಿಯನ್ನು ವರ್ಣಿಸುತ್ತಾನೆ. ಯಾವ ರಸ್ತೆಯಲ್ಲಿ ಹೋದೆ ; ಎಲ್ಲಿ ಯಾವ ಕಟ್ಟಡ, ಯಾವ ಬೋರ್ಡು ನೋಡಿದೆ; ಎಲ್ಲಿ ತಿರುಗಿ, ಅಡ್ಡ ದಾರಿಯಲ್ಲಿ ಹೋಗಿ ಯಾವ ರಸ್ತೆ ತಲಪಿದೆ —ಎನ್ನುವುದನ್ನೆಲ್ಲ ಮುಖಂಡ ಹೇಳುತ್ತಾನೆ. ಆದರೆ ರಸ್ತೆಯ ಹೆಸರು ಬೋರ್ಡು ಅಡ್ಡದಾರಿ ಇತ್ಯಾದಿ ಎಲ್ಲವನ್ನು ಅವನು ತಪ್ಪು ತಪ್ಪು ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿ ಉಲ್ಲೇಖಿಸಿರುತ್ತಾನೆ.

ಮುಖಂಡ ವರ್ಣಿಸಿ ಮುಗಿಸಿದ ಬಳಿಕ ಆಟಗಾರರು ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಅವಧಿಯಲ್ಲಿ ಮುಖಂಡ ಹೇಳಿದ ತಪ್ಪುಗಳನ್ನೆಲ್ಲ ಬರೆದು ಪಟ್ಟಿ ಮಾಡಬೇಕು. ಎಲ್ಲ ತಪ್ಪುಗಳನ್ನು ಪಟ್ಟಿ ಮಾಡುವುದರೊಂದಿಗೆ ಸರಿಯಾಗಿರುವುದನ್ನು ಹಾಗೆಯೇ ಸೂಚಿಸಬೇಕು. ಹಾಗೆ ಮಾಡಿದವರು ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಜಯಶೀಲರಾಗುತ್ತಾರೆ.

ಅಣಕ ಆಟ

ವಾಲಿಬಾಲ್, ಥ್ರೋಬಾಲ್, ಫುಟ್‌ಬಾಲ್. ಪೋಲೋ, ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಮುಂತಾದ ಜನಪ್ರಿಯ ಆಟಗಳನ್ನು ಹೋಲುವ ಅಥವಾ ಅವುಗಳ ಸಾಮಗ್ರಿಗಳನ್ನು ಬಳಸುವ ಅನೇಕ ಅಣಕ ಆಟಗಳನ್ನು ಮಕ್ಕಳು ಆಡುತ್ತಾರೆ.

ಅಣಕ ಡಾಮಿನೊ ಆಟದಲ್ಲಿ ಒಂದೊಂದು ಗುಂಪಿಗೆ ಆರು ಡಾಮಿನೋಗಳನ್ನು (ಆಯತಾಕಾರದ ಮೂಳೆ, ಮರ, ದಂತ ಅಥವಾ ಪ್ಲಾಸ್ಟಿಕ್ಕಿನ ತುಂಡು. ಒಂದು ಭಾಗದಲ್ಲಿ ಚುಕ್ಕೆಗಳಿದ್ದು ಇನ್ನೊಂದು ಭಾಗ ಖಾಲಿಯಾಗಿರುತ್ತದೆ) ಮುಖಂಡ ನಿಶ್ಚಿತ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಜೋಡಿಸಿಟ್ಟಿರುತ್ತಾನೆ. ಅದನ್ನು ನೋಡಲು ಆಟಗಾರರಿಗೆ ಒಂದು ಮಿನಿಟು ಅವಕಾಶ. ಅನಂತರ ಎಲ್ಲರೂ ಕೊಠಡಿಯ ಒಂದು ಮೂಲೆಗೆ ಹೋಗುತ್ತಾರೆ. ಮುಖಂಡ ಡಾಮಿನೋಗಳನ್ನು ಕೆದರಿ ಬಿಡುತ್ತಾನೆ. ಸರದಿಯಂತೆ ಒಂದು ತಂಡದ ಒಬ್ಬ ಆಟಗಾರ ಡಾಮಿನೋಗಳು ಮೊದಲು ಹೇಗೆ ಇದ್ದುವೋ ಹಾಗೆ ಒಂದೆರಡು ಮಿನಿಟುಗಳಲ್ಲಿ ಜೋಡಿಸಿ ತೋರಿಸಬೇಕು. ಸರಿಯಾಗಿ ಜೋಡಿಸಿದ ಆಟಗಾರನ ಗುಂಪಿಗೆ ಒಂದು ಗೆಲ್ಲಂಕ. ಹೀಗೆ ಎಲ್ಲ ಆಟಗಾರರಿಗೂ ಅವಕಾಶ ಸಿಗುವವರೆಗೆ ಆಡುತ್ತಿರುತ್ತಾರೆ.

ಅಣಕ ಡ್ರಾಫ್ಟ್ ಆಟದಲ್ಲಿ ಆಟಗಾರರೇ ಚಲಿಸುವ ಕಾಯಿಗಳು. ಮುಖಂಡನನ್ನುಳಿದು ಎರಡೂ ತಂಡಗಳ ಆಟಗಾರರ ಕಣ್ಣಿಗೆ ಬಟ್ಟೆ ಕಟ್ಟಿರುತ್ತಾರೆ. ಆಟಗಾರರಿಗೆ 1ರಿಂದ 8 ಅಥವಾ 10ರ ವರೆಗೆ ಸಂಖ್ಯೆ ಕೊಡುತ್ತಾರೆ. ಟಾಸ್ ಹಾಕಿ ಆಟ ಆರಂಭಿಸುತ್ತಾರೆ. ಟಾಸ್ ಗೆದ್ದ ಮುಖಂಡ, 5ನೆಯ ನಂಬರಿನ ಆಟಗಾರ ಪೂರ್ವ ದಿಕ್ಕಿಗೆ 3 ಹೆಜ್ಜೆ ಹೋಗಬೇಕು ಎಂದಾಗ, ಆ ಹುಡುಗ ಪೂರ್ವದಿಕ್ಕಿನತ್ತ ಅಷ್ಟು ದೂರಹೋಗಬೇಕು. ಇನ್ನೊಂದು ಗುಂಪಿನ ಮುಖಂಡ ತನ್ನೊಬ್ಬ ಆಟಗಾರನಿಗೆ ಹೀಗೆ ಯಾವುದಾದರೊಂದು ದಿಕ್ಕಿನಲ್ಲಿ ಚಲಿಸಲು ಹೇಳುತ್ತಾನೆ. ಯಾವನಾದರೂ ಹುಡುಗ ಮುಖಂಡ ಹೇಳಿದ ದಿಕ್ಕಿನಲ್ಲಿ ಸರಿಯಾಗಿ ಹೆಜ್ಜೆ ಇಡದಿದ್ದರೆ ಅವನು ಆಟದಿಂದ ಹೊರಗೆ. ಡ್ರಾಫ್ಟ್ ಆಟದಲ್ಲಿ ಕಾಯಿಯನ್ನು ಹಾರಿಸಿ ತೆಗೆಯುವಂತೆ. ಎದುರು ಪಕ್ಷದ ಆಟಗಾರನಿಗೆದುರಾಗಿ ತನ್ನ ಕಡೆಯ ಆಟಗಾರ ಮುಂದುವರಿಯುವಂತೆ ಮಾಡಿ, ಎದುರು ಆಟಗಾರನನ್ನು ಮುಖಂಡ ತೆಗೆಯುತ್ತಾನೆ. ಒಬ್ಬ ಹುಡುಗ ಅಥವಾ ಒಂದೇ ತಂಡ ಉಳಿಯುವವರೆಗೆ ಆಟ ನಡೆಯುತ್ತಿರುತ್ತದೆ.



ಅಣಕ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ಅಂಗಣ

ಟೇಬಲ್ ಟೆನಿಸ್ ಚೆಂಡಿನಿಂದ ಪೋಲೋ ಆಟವನ್ನು ಹೋಲುವಂಥ ಆಟ ಆಡಬಹುದು. ತಂಡದ ಮೊದಲನೆ ಆಟಗಾರನಿಗೆ ಚೆಂಡು ಹಾಗೂ ಆರು ಅಡಿ ಉದ್ದದ ಕೋಲನ್ನು ಕೊಡಬೇಕು. ಸೀಟಿ ಊದಿದಾಗ ಅವರೆಲ್ಲ ಕೋಲಿನಿಂದ ಚೆಂಡನ್ನು ಕೋಲಿನ ತುದಿಗೆ ತಗಲಿಸಿಕೊಂಡೇ ಉರುಳಿಸಿಕೊಂಡು ಹೋಗಿ ಸುಮಾರು 50 ಅಡಿ ದೂರದಲ್ಲಿಟ್ಟಿರುವ ಕುರ್ಚಿಯ ಕಾಲುಗಳ ನಡುವೆ ಇಡಬೇಕು. ಯಾರು ಮೊದಲು ಗುರಿ ಮುಟ್ಟುತ್ತಾರೋ ಅವರ ಗುಂಪಿಗೆ ಒಂದು ಗೆಲ್ಲಂಕ ಸಿಗುತ್ತದೆ. ಹೀಗೆ ಎಲ್ಲ ಆಟಗಾರರಿಗೂ ಸರದಿ ಬರಬೇಕು.

ಅಣಕ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ಆಟದಲ್ಲಿ ಒಂದು ಕಾಗದದಲ್ಲಿ ಅಂಗಣವನ್ನು ಚಿತ್ರಿಸುತ್ತಾರೆ. ಪ್ರಶ್ನೆಗಳಿರುವ ಚೀಟಿಗಳನ್ನು ಒಂದೊಂದು ಚೀಟಿ

ತೆಗೆದು ಉತ್ತರ ಹೇಳುತ್ತಾರೆ. ಸರಿಯಾದ ಉತ್ತರ ಹೇಳಿದಾಗ ಚೆಂಡು ಒಂದು ಗೆರೆಯಷ್ಟು ಮುಂದೆ ಹೋಗುತ್ತದೆ.

ಪ್ರವಾಸ ಹೋದಾಗ ಫೋಟೊ ತೆಗೆಯುವ ಅಣಕದಾಟ ವಿನೋದಕ್ಕೆ ಎಡೆಮಾಡಿ ಕೊಡುತ್ತದೆ. ಒಬ್ಬ ಹುಡುಗ ಕ್ಯಾಮರಾ ಆಗಿ ಕರಿ ಬಟ್ಟೆಯಿಂದ ಮುಖ, ಕೈಗಳನ್ನು ಮುಚ್ಚಿಕೊಂಡಿರುತ್ತಾನೆ. 5-6 ಅಂಗುಲ ಉದ್ದದ ರಟ್ಟಿನ ಕೊಳವೆಯನ್ನು ಬಾಯಲ್ಲಿ ಹಿಡಿದಿರುತ್ತಾನೆ. ಇನ್ನೊಬ್ಬ ಹುಡುಗ ಗಾಜಿನ ಫಲಕ ಹಿಡಿದು ನಿಂತಹಾಗೆ ಕೈಯಲ್ಲಿ ಚೀಲ ಹಿಡಿದು ನಿಂತಿರುತ್ತಾನೆ. ಮೂರನೆಯವನು ಫೋಟೊಗ್ರಾಫರ್. ಹುಡುಗರು ಒಬ್ಬೊಬ್ಬರೇ ಕ್ಯಾಮರಾದ ಎದುರು ಬಂದು ಫೋಟೊ ತೆಗೆಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಸ್ವಲ್ಪ ಕಾಲಾನಂತರ ಫೋಟೊಗ್ರಾಫರ್ ಮೊದಲೇ ತಂದ ಪ್ರಾಣಿಗಳ ಅಥವಾ ವ್ಯಕ್ತಿಗಳ ವ್ಯಂಗ್ಯ ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ಅವರಿಗೆ ತೋರಿಸಿ ಇದು ಇಂಥವರದೆಂದು ಹೇಳಿ ತಮಾಷೆ ಮಾಡುತ್ತಾನೆ. ಆಗ ಎಲ್ಲರಿಗೂ ನಕ್ಕು ನಲಿಯಲು ಅವಕಾಶ.

ಟಿಡ್ಲಿವಿಂಕ್ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್, ಬಲೂನ್ ವಾಲಿಬಾಲ್, ಕುರ್ಚಿ ಇಲ್ಲದ ಸಂಗೀತ ಕುರ್ಚಿ ಮೊದಲಾದುವನ್ನು ಅಣಕಿಸುವ ಆಟಗಳನ್ನು ಆಡಬಹುದು.

ನೋಡಿ: ಟಿಡ್ಲಿವಿಂಕ್ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್; ಬಲೂನ್ ವಾಲಿಬಾಲ್; ಸಂಗೀತ ಕುರ್ಚಿ

ಅಣ್ಣಿಕಲ್ಲು

ನೋಡಿ: ಕಲ್ಲಾಟ

ಅತ್ತಿತ್ತ ಎಸೆ

ಎಸೆದ ಚೆಂಡನ್ನು ಹಿಡಿದು ಇನ್ನೊಬ್ಬರಿಗೆ ಎಸೆಯುತ್ತ ಸಾಗುವ ಆಟವನ್ನು ಹುಡುಗಿಯರು ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಆಡುತ್ತಾರೆ.

ಸಮ ಸಂಖ್ಯೆಯ ಆಟಗಾರರಿರುವ ಎರಡು ತಂಡಗಳಿರುತ್ತವೆ. 10-12 ಅಡಿ ಅಂತರದಲ್ಲಿ ಎರಡು ಗೆರೆಗಳನ್ನು ಹಾಕಿ. ಒಂದೊಂದು ಗೆರೆಯ ಹಿಂದೆ ಒಂದೊಂದು ತಂಡ ನಿಲ್ಲುತ್ತದೆ. ಮೊದಲನೆಯ ಹುಡುಗಿಯ ಕೈಯಲ್ಲಿ ಚೆಂಡು. ಆಕೆ ಅದನ್ನು ತನ್ನ ಎದುರಿಗಿರುವವಳಿಗೆ ಎಸೆಯಬೇಕು. ಎದುರಿಗಿರುವವಳು ಚೆಂಡು ಹಿಡಿದು ತನಗೆ ಎಸೆದವಳ ಪಕ್ಕದಲ್ಲಿರುವವಳಿಗೆ ಹಾಕುತ್ತಾಳೆ. ಹೀಗೆ ಚೆಂಡು ಕೊನೆಯ ಆಟಗಾರ್ತಿಯವರೆಗೆ ತಲಪಬೇಕು.

ಚೆಂಡು ಹಿಡಿದ ಹುಡುಗಿ ಎರಡು ಸಾಲುಗಳ ಸುತ್ತಲೂ ಓಡಿ ತನ್ನ ಜಾಗಕ್ಕೆ ಹಿಂತಿರುಗಿ ಬಂದು ಮುಂದಿನವಳಿಗೆ ಚೆಂಡು ಎಸೆಯುವಂತೆ ಬದಲಾವಣೆಮಾಡಿ ಆಡಬಹುದು.

ಕೊನೆಯ ಹುಡುಗಿ ತನ್ನ ಕೈಗೆ ಚೆಂಡು ಬಂದಾಗ ಅದನ್ನು ತನ್ನ ಎದುರಿಗಿರುವ ಹುಡುಗಿಗೆ ಎಸೆದು, ವಿರುದ್ಧ ದಿಕ್ಕಿನಲ್ಲಿ ಆಡುತ್ತ ಪುನಃ ಚೆಂಡು ಮೊದಲಿನ ಹುಡುಗಿಯ ಕೈ ಸೇರುವಂತೆ ಆಡಬಹುದು.

ಅತ್ತೆ ಅತ್ತೆ ಕುಂಬಳಕಾಯಿ

ನೋಡಿ: ತೋಳಣ್ಣ ತೋಳಣ್ಣ ಎಷ್ಟು ಹೊತ್ತು?

ಅಥ್ಲೆಟಿಕ್ಸ್

ಶಾರೀರಕ ಶಕ್ತಿ, ಸಹನೆ, ಚುರುಕುತನ ಹಾಗೂ ಅವನ್ನು ನಿಯಮ ಬದ್ಧವಾಗಿ ಉಪಯೋಗಿಸುವ ಸಾಮರ್ಥ್ಯಗಳನ್ನು ಪ್ರದರ್ಶಿಸಲು ಇರುವ ಆಟ ಮತ್ತು ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಅಥ್ಲೆಟಿಕ್ಸ್ ಅಥವಾ ಪಂದ್ಯಾಟಗಳು.

ಹಸಿವನ್ನು ಹಿಂಗಿಸಲು ಆದಿಮಾನವ ಪ್ರಾಣಿಗಳನ್ನು ಬೇಟೆಯಾಡುತ್ತಿದ್ದ. ತನ್ನ ಕ್ಷೇಮ, ರಕ್ಷಣೆಗಳಿಗಾಗಿ ಕಾದಾಡುತ್ತಿದ್ದ. ಇದರಿಂದ ಕಲ್ಲೆಸೆತ, ಓಟಗಳು ಅವನಿಗೆ ಸ್ವಾಭಾವಿಕವಾದುವು. ಕ್ರಮೇಣ ತಾನು ನಂಬಿದ ದೇವರನ್ನು ಸಂತೋಷಗೊಳಿಸುವುದಕ್ಕಾಗಿ ಅಂಗ ಚಲನೆಗಳನ್ನು ಆತ ಬಳಸಿದ. ಮುಂದೆ ಅವುಗಳೇ ಕ್ರೀಡೆಗಳಾದುವು; ಮನೋರಂಜನೆಯ ಪ್ರಮುಖ ಸಾಧನಗಳಾದುವು.

ಪಂದ್ಯಾಟಗಳು 4,000 ವರ್ಷಗಳ ಹಿಂದೆಯೇ ಈಜಿಪ್ಟಿನಲ್ಲಿ ಪ್ರಚಲಿತವಾಗಿದ್ದುವು. ಪ್ರಾಚೀನ ಗ್ರೀಸಿನಲ್ಲಿ ಪಂದ್ಯಾಟಗಳಿಗೆ ಬಹಳ ಪ್ರಾಮುಖ್ಯ ಕೊಟ್ಟರು. ಕ್ರಿ. ಪೂ. 776ರಲ್ಲಿ ಗ್ರೀಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಪ್ರಾರಂಭವಾದುವು. ಓಟ, ರಥಸ್ಪರ್ಧೆ, ಡಿಸ್ಕಸ್ ಎಸೆತ, ಜಾವೆಲಿನ್ ಎಸೆತ, ಉದ್ದ ಜಿಗಿತ ಮೊದಲಾದುವು ಮುಖ್ಯ ಕ್ರೀಡೆಗಳಾಗಿದ್ದುವು. ಗೆದ್ದ ಕ್ರೀಡಾಪಟುಗಳಿಗೆ ಆಲಿವ್ ಎಲೆಗಳನ್ನು ಪೋಣಿಸಿ ಮಾಡಿದ ಮಾಲೆಯನ್ನು ಬಹುಮಾನವಾಗಿ ಕೊಡುತ್ತಿದ್ದರು.

15-16ನೆಯ ಶತಮಾನದಲ್ಲಿ ಯೂರೋಪಿನಲ್ಲಿ ಮಿಲಿಟರಿ ತರಬೇತಿಯ ದೃಷ್ಟಿಯಿಂದ ಅಥ್ಲೆಟಿಕ್ ಕ್ರೀಡೆಗಳಿಗೆ ಪ್ರೋತ್ಸಾಹ ದೊರಕಿತು.

ಆಧುನಿಕ ಅಥ್ಲೆಟಿಕ್ ಕ್ರೀಡೆಗಳು 19 ನೆಯ ಶತಮಾನದ ಆದಿಭಾಗದಲ್ಲಿ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ಪಬ್ಲಿಕ್ ಶಾಲೆಗಳಲ್ಲಿ ಪುನರುಜ್ಜೀವನಗೊಂಡವು. ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ



ಓಟಗಾರರು — ಕ್ರಿ. ಪೂ. [illegible] ಗ್ರೀಕ್ ಪಿಂಗಾಣಿ ಪಾತ್ರೆಯ [illegible]

ರಗ್ಬಿ ಶಾಲೆಯ ಮುಖ್ಯೋಪಾಧ್ಯಾಯರು ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳಲ್ಲಿ ಕ್ರೀಡಾಪ್ರವೃತ್ತಿ ವಿಕಾಸವಾಗಲು ಸಾಕಷ್ಟು ಪ್ರೋತ್ಸಾಹ ನೀಡಿದರು.

1880ರಲ್ಲಿ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನಲ್ಲಿ ಅಮೆಚೂರ್ ಅಥ್ಲೆಟಿಕ್ ಅಸೋಸಿಯೇಷನ್ ಸ್ಥಾಪಿತವಾಯಿತು. ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್ ಮತ್ತು ವೇಲ್ಸ್‌ಗಳಲ್ಲಿ ನಡೆಯುತ್ತಿದ್ದ

ಎಲ್ಲ ವಿಧದ ಕ್ರೀಡಾ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳನ್ನು ಆ ಸಂಸ್ಥೆ ನಿಯಂತ್ರಿಸುತ್ತಿತ್ತು. ಅನಂತರ ಅದೇ ಮಾದರಿಯಲ್ಲಿ ಸ್ಕಾಟ್ಲೆಂಡ್ ಮತ್ತು ಐರ್‌ಲೆಂಡ್‌ಗಳಲ್ಲಿ ಅಂಥ ಸಂಸ್ಥೆಗಳು ಸ್ಥಾಪಿಸಲ್ಪಟ್ಟವು.

ಇಂದು ಅಥ್ಲೆಟಿಕ್ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳು ರಾಜ್ಯ, ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಮತ್ತು ಅಂತರ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಮಟ್ಟಗಳಲ್ಲಿ ನಡೆಯುತ್ತಿವೆ. 1894ರಲ್ಲಿ ಆಕ್ಸ್‌ಫರ್ಡ್ ಮತ್ತು ಯೇಲ್ ತಂಡಗಳೊಳಗೆ ಜಗತ್ತಿನ ಪ್ರಥಮ ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಪಂದ್ಯಾಟಗಳು ನಡೆದುವು.

ಅಥ್ಲೆಟಿಕ್ ಕ್ರೀಡೆಗಳನ್ನು ಪ್ರಮುಖವಾಗಿ ಬಯಲು ಮೇಲಾಟಗಳು, ಮಾರ್ಗ ಮೇಲಾಟಗಳು—ಎಂದು ಎರಡು ಗುಂಪುಗಳಾಗಿ ವಿಂಗಡಿಸಬಹುದು. ಬಯಲು ಮೇಲಾಟಗಳಲ್ಲಿ ಎತ್ತರ ನೆಗೆತ, ಉದ್ದ ನೆಗೆತ, ಪೋಲ್‌ವಾಲ್ಟ್, ಜಾವೆಲಿನ್ ಎಸೆತ, ಡಿಸ್ಕಸ್ ಎಸೆತ, ಹ್ಯಾಮರ್ ಎಸೆತ ಪ್ರಮುಖವಾದುವು.

ಮಾರ್ಗ ಮೇಲಾಟಗಳಲ್ಲಿ ಎಲ್ಲ ವಿಧದ ಓಟದ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳೂ ಸೇರುತ್ತವೆ. 100 ಮೀ., 200 ಮೀ., 400 ಮೀ. ಓಟಗಳು ಹಾಗೂ 26 ಮೈಲು 385 ಗಜ ದೂರದ 'ಮ್ಯಾರಥಾನ್' ಮತ್ತು ಹಳ್ಳಿಗಾಡು ಓಟಗಳು ಇವುಗಳಲ್ಲಿ ಕೆಲವು.

ಓಟದಲ್ಲಿ ಹಲವು ಸ್ಪರ್ಧಾಳುಗಳು ಇರುವಾಗ ಎರಡು ಮೂರು ಹಂತಗಳಲ್ಲಿ ಗುಂಪು ಗುಂಪುಗಳನ್ನೇ ಆರಿಸಿ ಪಂದ್ಯ ಪ್ರಾರಂಭಿಸುತ್ತಾರೆ. ವಿವಿಧ ಗುಂಪುಗಳಲ್ಲಿ ಗೆದ್ದು ಬಂದವರನ್ನು ಅಂತಿಮ ಸಲದ ಓಟಕ್ಕೆ ಆರಿಸುತ್ತಾರೆ. ಓಟದ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಜಯಗಳಿಸಿದ ಕ್ಷಣವನ್ನು ಖಚಿತವಾಗಿ ನಿರ್ಧರಿಸಲು ತಡೆಗಡಿಯಾರ ಅಥವಾ ಎಲೆಕ್ಟ್ರಿಕ್ ಉಪಕರಣವನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಅಥ್ಲೆಟಿಕ್ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಆಟಗಾರರಲ್ಲಿ ಉತ್ತಮ ಸ್ಪರ್ಧಾ ಪ್ರವೃತ್ತಿಯನ್ನು ಪ್ರಚೋದಿಸುತ್ತವೆ.

ದೇಶದ ಪ್ರಜೆಗಳು ದೃಢಕಾಯರೂ ಕ್ರೀಡೋತ್ಸಾಹ ಉಳ್ಳವರೂ ಆಗಲು ಸಹಾಯಕವಾಗುವಂತೆ ಅಥ್ಲೆಟಿಕ್ ಕೂಟಗಳನ್ನು ಏರ್ಪಡಿಸುತ್ತಾರೆ. ಇವರ ನಿರ್ವಹಣೆಗೆಂದೇ ಅಥ್ಲೆಟಿಕ್ ಸಂಘಗಳು ಸ್ಥಾಪಿಸಲ್ಪಟ್ಟಿವೆ.

ಸತತ ಅಭ್ಯಾಸ, ಉತ್ತಮ ಆಹಾರ ಮತ್ತು ಪ್ರತಿದಿನವೂ ವ್ಯಾಯಾಮ—ಇದು ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬ ಕ್ರೀಡಾಪಟುವಿಗೂ ಅವಶ್ಯ. ಶಿಸ್ತು, ದೃಢ ನಿರ್ಧಾರ











ತಡೆ ಓಟ ಸ್ಪರ್ಧೆ

ಹಾಗೂ ಸಮರ್ಪಣ ಭಾವಗಳಿಂದ ಅವನು ಪ್ರಗತಿ ಸಾಧಿಸಬಹುದು, ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಗೌರವ ಸಂಪಾದಿಸಬಹುದು.

ನೋಡಿ : ಕ್ರೀಡೆ ; ಕ್ರೀಡೋತ್ಸವ ; ಕುಸ್ತಿ ; ಜಾವೆಲಿನ್ ಎಸೆತ ; ಡಿಸ್ಕಸ್ ಎಸೆತ ; ಮಾರ್ಗ ಮತ್ತು ಬಯಲು ಮೇಲಾಟಗಳು ; ಮುಷ್ಟಿ ಯುದ್ಧ ; ರಥಸ್ಪರ್ಧೆ

ಅದಲು ಬದಲು

ತಂಡಗಳ ಮಧ್ಯೆ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಂತೆ ಆಡಬಹುದಾದದ್ದು, ಅದಲು ಬದಲು ಶರ್ಯತ್ತು.

ಒಂದು ಗೆರೆಯ ಹಿಂದೆ ತಂಡಗಳನ್ನು ನಿಲ್ಲಿಸುತ್ತಾರೆ. ಸುಮಾರು ಮೂವತ್ತು ಅಡಿ ದೂರದಲ್ಲಿ ಮತ್ತೊಂದು ಗೆರೆ ಎಳೆಯುತ್ತಾರೆ. ಅದರ ಹಿಂಬದಿಯಲ್ಲಿ ತಂಡಗಳ ಸಂಖ್ಯೆಗೆ ಸರಿಯಾಗಿ ಒಂದರ ಹಿಂದೊಂದರಂತೆ ಎರಡೆರಡು ವರ್ತುಲಗಳನ್ನು ಗುರುತಿಸುತ್ತಾರೆ. ಗೆರೆಗೆ ಸಮೀಪವಿರುವ ವರ್ತುಲದಲ್ಲಿ ಒಂದು ಕಲ್ಲು ನಿಲ್ಲಿಸುತ್ತಾರೆ. ಈ ಕಲ್ಲನ್ನು ಒಂದು ವೃತ್ತದಿಂದ ಇನ್ನೊಂದಕ್ಕೆ, ಅಲ್ಲಿಂದ ಹಿಂದಕ್ಕೆ ಹೀಗೆ ಆಟಗಾರರು ಒಬ್ಬರಾದ ಮೇಲೊಬ್ಬರು ಓಡಿಬಂದು ಬದಲಾಯಿಸುತ್ತಿರಬೇಕು.

ಸೂಚನೆ ಕೊಟ್ಟ ಕೂಡಲೇ ಆಟ ಪ್ರಾರಂಭವಾಗುತ್ತದೆ. ಆಟಗಾರರು ಒಂದು ಕೈಯನ್ನು ಮಾತ್ರ ಇದಕ್ಕೆ ಉಪಯೋಗಿಸಬೇಕು. ಅವಸರದಲ್ಲಿ ವೃತ್ತದಿಂದಾಚೆ ಕಲ್ಲು ಬಿದ್ದರೆ ಅಥವಾ ಅದನ್ನು ಸರಿಯಾಗಿ ನಿಲ್ಲಿಸದಿದ್ದರೆ, ಅವನ ಅನಂತರ ಬರುವವರು ಸರಿಪಡಿಸಬೇಕು.

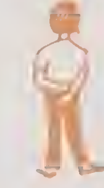
ಕೆಲಸ ಮುಗಿಸಿ ಓಡಿ ಬಂದವನು ತಂಡದ ತನ್ನ ಮುಂದಿನ ಆಟಗಾರನ ಕೈ ಬಡಿದು ತಾನು ಹಿಂದೆ ಹೋಗಿ ನಿಲ್ಲಬೇಕು. ಹೀಗೆ ಬಡಿಸಿಕೊಂಡ ಆಟಗಾರ ಮುಂದೆ ಓಡುತ್ತಾನೆ. ತಂಡದ ಎಲ್ಲರೂ ಯಾವ ತಪ್ಪೂ ಇಲ್ಲದೆ ತಮ್ಮ ಸರದಿಗಳನ್ನು ಮುಗಿಸಬೇಕು. ಯಾರು ಮೊದಲು ಮುಗಿಸುತ್ತಾರೋ ಅವರು ವಿಜಯಿಗಳು.

'ಅದು ಮಾಡು ಇದು ಮಾಡು'

ಮುಖಂಡ ಹೇಳಿದ್ದನ್ನು ಕೇಳಿ ಅವನು ತಪ್ಪಾಗಿ ಹೇಳಿದ್ದನ್ನು ಅಥವಾ ಮಾಡಿದ್ದನ್ನು ಗಮನಿಸದೆ ಸರಿಯಾಗಿ ಆಡುವುದು ಆಟಗಾರರ ರೀತಿ. ಮಾತು-ಕ್ರಿಯೆಗಳ ಸಮನ್ವಯವನ್ನು ಗಮನಿಸುವ ಪ್ರಜ್ಞಾಶಕ್ತಿಯ ಪರೀಕ್ಷೆ. ಅದರೊಂದಿಗೆ ವಿನೋದ— ಈ ಆಟದಿಂದ ಒದಗುವ ಲಾಭ.

ಮುಖಂಡನನ್ನು ಬಿಟ್ಟು ಉಳಿದವರೆಲ್ಲ ಒಂದು ಸಾಲಿನಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. "ನೀವೆಲ್ಲ ಈಗ ಕೊಳದಲ್ಲಿದ್ದೀರಿ" ಎಂದು ಮುಖಂಡ ಹೇಳುತ್ತಾನೆ. ಆಟಗಾರರೆಲ್ಲ ನಿಂತ ಸಾಲಿನಿಂದ ಒಂದೊಂದು ಅಡಿ ಮುಂದಕ್ಕೆ ಹಾರಿ ತಾವೆಲ್ಲ ಈಗ ಕೊಳದಲ್ಲಿದ್ದೇವೆ ಎಂದು ತೋರಿಸುತ್ತಾರೆ. "ನೀವೆಲ್ಲ ಈಗ ದಡದಲ್ಲಿದ್ದೀರಿ" ಎಂದು ಹೇಳಿದ ಕೂಡಲೇ ಆಟಗಾರರೆಲ್ಲ ಒಂದೊಂದು





ದಡದಲ್ಲಿ



ಕೊಳದಲ್ಲಿ

ಅಡಿ ಹಿಂದಕ್ಕೆ ನೆಗೆಯುತ್ತಾರೆ. ಸಾಲಿನಲ್ಲಿ ನಿಂತ ಆಟಗಾರರೆಲ್ಲ ಸೂಚನೆಗಳನ್ನು ಗಮನವಿಟ್ಟು ಆಲಿಸುತ್ತಾರೆ. ಮುಖಂಡ ತಪ್ಪು ತಪ್ಪಾಗಿ ಹಾರಿದರೆ ಅವುಗಳನ್ನು ಪಾಲಿಸಲು ಹೋಗದೆ ನಿಂತಲ್ಲೇ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ.

'ಆನೆ ಹಾರು' ಎನ್ನುವ ಆಟವೂ ಇದೇ ರೀತಿಯದು. "ಪಕ್ಕಿಗಳು ಹಾರುತ್ತಿವೆ" ಎಂದಾಗ ಮಕ್ಕಳೆಲ್ಲ ತಮ್ಮ ಎರಡೂ ಕೈಗಳನ್ನು ರೆಕ್ಕೆಯಂತೆ



'ಪಕ್ಕಿಗಳು ಹಾರುತ್ತಿವೆ'



'ಆನೆ ಹಾರುತ್ತಿದೆ'

ಮೇಲೆತ್ತಿ ಕೆಳಗಿಳಿಸುತ್ತಾರೆ ; ಹಕ್ಕಿಗಳು ರೆಕ್ಕೆ ಬಿಚ್ಚಿ ಆಗಸದಲ್ಲಿ ಹಾರುವಂತೆ ನಟಿಸುತ್ತಾರೆ. ಮುಖಂಡ ಕೆಲವೊಮ್ಮೆ "ಆನೆ ಹಾರುತ್ತದೆ," "ನಾಯಿ ಹಾರುತ್ತದೆ" ಎಂದು ಅಸಾಧ್ಯವಾದ ಕಾರ್ಯವನ್ನು ಮಾಡಲು ಸೂಚನೆ ನೀಡುತ್ತಾನೆ. ಆಗ ಮಕ್ಕಳೆಲ್ಲ ಏನನ್ನೂ ಮಾಡದೇ ಸುಮ್ಮನೇ ನಿಂತಿರುತ್ತಾರೆ.

ಆಟದಲ್ಲಿ ತಪ್ಪು ಮಾಡಿದವರು ಸಾಲಿನಿಂದ ಹೊರಕ್ಕೆ ಹೋಗಬೇಕು. ಕೊನೆಗೆ ಉಳಿದವನು ಮುಂದಿನ ಸಲದ ಆಟದಲ್ಲಿ ಮುಖಂಡ ಆಗುತ್ತಾನೆ.

ಅರ್ಧ - ಅರ್ಧ

ಅರ್ಧ-ಅರ್ಧ ಭಾಗಗಳಾಗಿ ಮಾಡಿದ ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ಸರಿಯಾಗಿ ಜೋಡಿಸುವುದು ಒಂದು ಸ್ಪರ್ಧೆಯಾಟ.

ಆಟಗಾರರ ಸಂಖ್ಯೆಯ ಸುಮಾರು ಹತ್ತುಪಟ್ಟು ಸಂಖ್ಯೆಯಲ್ಲಿ ಪ್ರಾಣಿ, ಪಕ್ಷಿ, ಮರ ಇತ್ಯಾದಿ ಚಿತ್ರಗಳಿರುತ್ತವೆ. ಈ ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ಮುಖಂಡ ಅರ್ಧ-ಅರ್ಧ ಕತ್ತರಿಸುತ್ತಾನೆ. ಕೋಣೆಯ ಒಂದು ಮೂಲೆಯಲ್ಲಿ ಬೆಂಚಿನ ಮೇಲೆ ಚಿತ್ರಗಳ ಕೆಳ ಅರ್ಧಗಳನ್ನೂ ಎದುರು ಮೂಲೆಯ ಬೆಂಚಿನ ಮೇಲೆ ಚಿತ್ರಗಳ ಮೇಲಿನ ಅರ್ಧಗಳನ್ನೂ ಇಡುತ್ತಾನೆ.

ಸ್ಪರ್ಧೆ ಪ್ರಾರಂಭವಾದೊಡನೆ ಒಬ್ಬ ಆಟಗಾರ ಒಂದು ಚಿತ್ರದ ಕೆಳಗಿನ ಅರ್ಧವನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಎದುರು ಬದಿ ಬೆಂಚಿಗೆ ಹೋಗಿ ಮತ್ತೊಂದು ಅರ್ಧವನ್ನು ತೆಗೆದು ಜೋಡಿಸಬೇಕು. ಪುನಃ ಇನ್ನೊಂದು ಅರ್ಧವನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಎದುರು ಬೆಂಚಿಗೆ ಹೋಗಿ ಅದರ ಇನ್ನೊಂದು ಅರ್ಧವನ್ನು ಜೋಡಿಸಬೇಕು. ಹೀಗೆ ಹೆಚ್ಚು ಸಂಖ್ಯೆಯಲ್ಲಿ ಸರಿಯಾಗಿ ಜೋಡಿಸಿದವರು ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಗೆಲ್ಲುತ್ತಾರೆ.

ವೃತ್ತಪತ್ರಿಕೆಯಿಂದ ಆಯತಾಕಾರದ ಚೂರುಗಳನ್ನು ಕತ್ತರಿಸಿಟ್ಟುಕೊಂಡು ಆ ಚೂರುಗಳನ್ನು ಚಿತ್ರಗಳ ಬದಲಿಗೆ ಬಳಸಬಹುದು. ಆಗ ಅಕ್ಷರಗಳು ಮಾತ್ರ ಇರುವ ಕಾಗದ ಚೂರುಗಳಲ್ಲಿ ಜೋಡಿ ಅರ್ಧಗಳನ್ನು ಕ್ಷಿಪ್ರವಾಗಿ ಗುರುತಿಸುವ ಜಾಣ್ಮೆ ಬೇಕು.

ಅಪ್ಪಾಲೆ ತಿಪ್ಪಾಲೆ



‘ಅಪ್ಪಾಲೆ ತಿಪ್ಪಾಲೆ . . . .’

ಹುಡುಗರೆಲ್ಲ ಕೈಚಾಚಿ ಗರಗರನೆ ತಿರುಗುತ್ತಾರೆ. ಆಗ ‘ಅಪ್ಪಾಲೆ, ತಿಪ್ಪಾಲೆ …’ ಎಂದು ಪದ ಹೇಳುವುದುಂಟು.

ಹೆಚ್ಚು ಹೊತ್ತು ತಿರುಗಿದಾಗ ತಲೆ ಸುತ್ತಿದಂತಾಗುತ್ತದೆ. ಆಗ ಒಬ್ಬೊಬ್ಬರೇ ನೆಲಕ್ಕೆ ಬೀಳುತ್ತಾರೆ. ನೆಲಕ್ಕೆ ಬೀಳದವರು ಗೆದ್ದಂತೆ.

ಅಪೊಲೊ

ಗ್ರೀಕ್ ಪುರಾಣದಲ್ಲಿ ಚಿರಯೌವನ, ಪೌರುಷಗಳಿಗೆ ಹೆಸರಾದ ಸೂರ್ಯ ದೇವತೆ ಅಪೊಲೊ.

ಪೈಥಾನ್ ಎಂಬ ವಿಷ ನಾಗದ ಹಾವಳಿ ತಾಳದೆ ಎಲ್ಲ ಮಾನವರೂ ಅಪೊಲೊವಿಗೆ ಮೊರೆಯಿಟ್ಟರು. ಅಪೊಲೊವಿನ ಬತ್ತಳಿಕೆಯಿಂದ ಹೊರಟ ಹೊಳೆ ಹೊಳೆಯುವ ಬಾಣ ಸರ್ಪವನ್ನು ತಾಗಿತು. ಕೂಡಲೇ ಅದು ಸತ್ತಿತು. ಇದು ಅಪೊಲೊನನ್ನು ಕುರಿತ ಕಥೆ. ಪೈಥಾನ್‌ನನ್ನು ಕೊಂದ ಅಪೊಲೊ ಗೆಲುವಿನ ನೆನಪಿಗಾಗಿ ಗ್ರೀಸಿನಲ್ಲಿ ಪಿಥಿಯನ್ ಕ್ರೀಡೆಗಳನ್ನು ಆರಂಭಿಸಿದರು. ಇವು ನಾಲ್ಕು ವರ್ಷಗಳಿಗೊಮ್ಮೆ ನಡೆಯುತ್ತಿದ್ದುವು. ಈ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ದೇಹಸಾಮರ್ಥ್ಯ, ಚುರುಕು ಓಟ, ರಥ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಲ್ಲಿ ಗೆದ್ದ ವೀರನಿಗೆ ಲಾರೆಲ್ ಗಿಡದ ಎಲೆಗಳ ಅಲಂಕರಣವಾಗುತ್ತಿದ್ದಿತು.

ಚಂದ್ರಾವತರಣಕ್ಕಾಗಿ ಸಾಗಿದ ಅಮೆರಿಕದ ವ್ಯೋಮ ನೌಕೆಗಳಿಗೆ ಅಪೊಲೊ ಎಂದು ಹೆಸರಿಟ್ಟರು.

ಪ್ರಚಂಡ ದೇಹದಾರ್ಢ್ಯ, ಅಪಾರ ಸ್ನಾಯು ನಿಯಂತ್ರಣ ಶಕ್ತಿ ಇದ್ದ ಸೊಗಸಾದ ಮೈಕಟ್ಟಿನ ಕೆ. ವಿ. ಅಯ್ಯರ್ ಕನ್ನಡ ನಾಡಿನ ಪ್ರಮುಖ ವ್ಯಾಯಾಮ ಶಿಕ್ಷಕರಲ್ಲೊಬ್ಬರು. ಅಮೆರಿಕದ ಪ್ರಮುಖ ನಿಯತಕಾಲಿಕವೊಂದು ತನ್ನ ಮುಖಪುಟದ ಮೇಲೆ ಇವರ ಚಿತ್ರವನ್ನು ಪ್ರಕಟಿಸಿ “ಆಧುನಿಕ ಅಪೊಲೊ” ಎಂದು ಕರೆದಿತ್ತು.

ನೋಡಿ : ಅಪೊಲೊ –ಸಂಪುಟ ೧

ಅಬೀಬಿ ಬಿಕಿಲ

1960ರ ರೋಮ್ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಕ್ರೀಡೋತ್ಸವ. 26 ಮೈಲು 385 ಗಜಗಳ ಮ್ಯಾರಥಾನ್ ಓಟ ಆರಂಭವಾದಾಗ ಸಂಜೆ 5-30 ಗಂಟೆ. ರೋಮ್‌ನಗರದ ಗತವೈಭವವನ್ನು ಸಾರಿ ಹೇಳುತ್ತಿದ್ದ ಭವನಗಳ ಹಾದಿಯಲ್ಲಿ ಓಟಗಾರರು ಉತ್ಸಾಹದಿಂದ ಓಡುತ್ತಿದ್ದರು. ಈ ಹತ್ತಾರು ಕ್ರೀಡಾಪಟುಗಳ ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ಬರಿಕಾಲಲ್ಲೇ ಓಡುತ್ತಿದ್ದ ಸಣಕಲು ಓಟಗಾರನನ್ನು ಜನ ಗಮನಿಸಲೇ ಇಲ್ಲ. ಆದರೆ ಅರ್ಧ ದಾರಿ ಕಳೆದ ಮೇಲೆ ಇವನೇ ಎಲ್ಲರಿಗಿಂತ ಮುಂದಿದ್ದ. ಆಯಾಸದ ಚಿಹ್ನೆಯೇ ಕಾಣದ, ಒಂದೇ ಸಮನಾದ ಓಟ ಅವನದು. ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್ ಕ್ರೀಡಾಂಗಣ ಸಮೀಪಿಸುತ್ತಿದ್ದಂತೆ ಓಟದ ಗತಿ ಮತ್ತಷ್ಟು ಹೆಚ್ಚಿತು. ಕ್ರೀಡಾಂಗಣವನ್ನು ಪ್ರವೇಶಿಸಿ ಓಟದ ಕೊನೆಯ ಗೆರೆಯನ್ನು ಈತ ದಾಟಿದಾಗ ನೆರೆದಿದ್ದ ಸಾವಿರಾರು ಜನ ಆನಂದೋತ್ಸಾಹದಿಂದ ಕೂಗಾಡಿದರು. ಹಿಂದಿನ ವಿಶ್ವದಾಖಲೆಗಿಂತಲೂ ಎಂಟು ಮಿನಿಟು ಮೊದಲೇ –2 ಘಂಟೆ 15 ಮಿನಿಟು 16.2 ಸೆಕೆಂಡುಗಳಲ್ಲಿ –ಈತ ಮ್ಯಾರಥನ್ ಓಟವನ್ನು ಮುಗಿಸಿದ್ದ.



ಈ ಬರಿಗಾಲಿನ ಓಟಗಾರ –ಇಥಿಯೋಪಿಯದ ಚಕ್ರವರ್ತಿಯ ಅಂಗರಕ್ಷಕ ಅಬೀಬಿ ಬಿಕಿಲ. 1964ರ ಟೋಕಿಯೋ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಇವರು ಮತ್ತೆ ಸ್ಪರ್ಧಿಸಿದರು. ಬರಿಗಾಲಿನ ಬದಲು ರಬ್ಬರಿನ ತಳದ ಕ್ಯಾನ್‌ವಾಸ್ ಪಾದರಕ್ಷೆ ಧರಿಸಿದರು. ಅದೇ ನಿರಾಯಾಸ ಓಟ. ಮಾಮೂಲಿನಂತೆ ಎಲ್ಲರಿಗಿಂತ ಮೊದಲು ಓಟವನ್ನು ಮುಗಿಸಿದರು ; ಇತರರಂತೆ ಬಲಕುಂದಿ ಕುಸಿಯಲಿಲ್ಲ. ದೇಹವನ್ನು ಬಗ್ಗಿಸಿ ಕೆಲವು ಸರಳ ವ್ಯಾಯಾಮಗಳನ್ನು ಮಾಡಿದರು. ಅಂಗಾತನೆ ಮಲಗಿ ಕಾಲುಗಳನ್ನು [illegible] ತುಳಿಯುವಂತೆ ಗಾಳಿಯಲ್ಲಿ ಆಡಿಸಿದರು. ನಿಧಾನವಾಗಿ ಎದ್ದು ಡ್ರೆಸಿಂಗ್ ರೂಮಿಗೆ ಹೊರಟರು. ಕಿವಿ ಗಡಚಿಕ್ಕುವಂತಿತ್ತು ಜನರ [illegible]

ಅದೇ ಹೊತ್ತಿಗೆ ಮತ್ತಿಬ್ಬರು ಕ್ರೀಡಾಂಗಣವನ್ನು ಪ್ರವೇಶಿಸಿದ್ದರು. ಎರಡನೆಯ ಸ್ಥಾನಕ್ಕಾಗಿ ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್ ಮತ್ತು ಜಪಾನಿನ ಓಟಗಾರರಲ್ಲಿ ಭಾರಿ ಸ್ಪರ್ಧೆ ಏರ್ಪಟ್ಟಿತು!

ಬಿಕಿಲ ಎರಡನೆಯ ಬಾರಿ ಓಟವನ್ನು ಮುಗಿಸಿದ್ದು 2 ಗಂಟೆ 12 ಮಿನಿಟು 11.2 ಸೆಕೆಂಡುಗಳಲ್ಲಿ. ಇದೂ ವಿಶ್ವದಾಖಲೆ. ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಎರಡು ಬಾರಿ ಮ್ಯಾರಥಾನ್ ಓಟದಲ್ಲಿ ಗೆದ್ದವರಲ್ಲಿ ಇವರು ಮೊದಲಿಗರು.

ಮೆಕ್ಸಿಕೋ ನಗರದಲ್ಲಿ ನಡೆದ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲೂ ಇವರು ಭಾಗವಹಿಸಿದರು. ಆದರೆ ವಯಸ್ಸು ದೇಹದ ಮೇಲೆ ಪರಿಣಾಮ ಬೀರಿತ್ತು. ಇಡೀ ದೂರವನ್ನು ಓಡಲಾಗದೆ ಮಧ್ಯದಲ್ಲೇ ಇವರು ಸ್ಪರ್ಧೆಯಿಂದ ಹೊರಬೀಳಬೇಕಾಯಿತು.

ಅಭಿನಯಗೀತೆ

ಹಾಡುವಾಗ ಕುಣಿದು, ಅಭಿನಯಿಸುವುದು ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಅತಿ ಪ್ರಿಯ. ಮಕ್ಕಳು ಹೀಗೆ ಅಭಿನಯಿಸಿದರೆ ಮನೋರಂಜನೆಯಷ್ಟೇ ಅಲ್ಲ, ವ್ಯಾಯಾಮ ಲಾಭವೂ ಆಗುತ್ತದೆ.

ಕೇವಲ ತಾಳಕ್ಕಾಗಿ ಪಲ್ಲವಿ, ಚರಣಗಳನ್ನು ಕೂಡಿಸಿಕೊಂಡು ಹೇಳುವ ಹಾಡುಗಳಿವೆ. ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಬೋಧಪ್ರದವಾಗಿರಲೆಂದು ಸಾಗುವಳಿ, ಬಿತ್ತನೆ, ಬೆಳೆಯ ಕುಯ್ಲು, ಸುಗ್ಗಿಯ ಮೇಲಿನ ಗೀತೆಗಳೂ ಇವೆ. ಹೂ ಕುಯ್ಯುವುದು, ಹೂ ಕಟ್ಟುವುದು, ಕೆರೆಗೆ ಹೋಗಿ ನೀರು ತರುವುದು, ಬುತ್ತಿ ಒಯ್ಯುವುದು, ಹೆಣಳು ಹಾಕುವುದು, ದೇವರ ಪೂಜೆ, ಅಡುಗೆ ಮಾಡುವುದು —ಇವುಗಳನ್ನು ಅಭಿನಯಿಸಬಹುದು, ರಂಟೆ ಹೊಡೆಯುವ, ಉಳುವ, ಮಳೆಗಾಗಿ ಪರಿತಪಿಸುವ, ಮಳೆಬಂದಾಗ ಹರ್ಷ ತೋರುವ, ರಾಶಿ ಒಡ್ಡುವ, ಹೊರುವ, ಮೀನು ಹಿಡಿಯುವ, ದೋಣಿ ನಡೆಸುವ, ಬೇಟೆಯಾಡುವ ಅಭಿನಯಗಳಿರುತ್ತವೆ.

ಅಭಿನಯ ಗೀತೆಗಳನ್ನು ಲೇಜಿಮ್ ಕವಾಯತು ಮತ್ತಿತರ ವ್ಯಾಯಾಮ ಪ್ರಧಾನ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳಿಗೂ ಅಳವಡಿಸುವುದುಂಟು.

ಬಾಗುವುದು, ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳುವುದು, ಓಡುವುದು, ಹಾರುವುದು, ಜಗ್ಗುವುದು, ಇವೆಲ್ಲ ಚುರುಕಾದ ಚಲನೆಗಳು. ತಾಳಬದ್ಧವಾದ ಚುರುಕಾದ ಚಲನೆಗಳಿದ್ದರೆ ಅಭಿನಯಿಸುವವರಿಗೆ ಒಳ್ಳೆಯ ವ್ಯಾಯಾಮವಾಗುತ್ತದೆ.

ಅಮರ್‌ಸಿಂಗ್

ಒಬ್ಬ ಹೊಸ ಮಧ್ಯವೇಗದ ಬೌಲರ್ ಬೆಳಕಿಗೆ ಬಂದರೆ ಮೊದಲು ಅವನ ಬೌಲಿಂಗನ್ನು ಅಮರ್‌ಸಿಂಗರ ಬೌಲಿಂಗ್ ಜೊತೆಗೆ ಹೋಲಿಸಿ ನೋಡುವುದು ಪದ್ಧತಿ. ನೀಳ ಕೈಗಳ ಅಮರ್‌ಸಿಂಗ್ ಚೆಂಡನ್ನು ಸೊಗಸಾಗಿ 'ಕಟ್' ಮಾಡುತ್ತಿದ್ದರು.

ಬೌಲಿಂಗ್ ಮಾಡುವುದರಲ್ಲಿ ಹೇಗೋ ಹಾಗೆಯೇ ಬ್ಯಾಟ್ ಮಾಡುವುದರಲ್ಲೂ ಅಮರ್‌ಸಿಂಗರದು ಮೇಲುಗೈಯಾಗಿತ್ತು. ರಣಜಿ ಟ್ರೋಫಿ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಮೊತ್ತಮೊದಲಿಗೆ 100 ವಿಕೆಟ್ ಪಡೆದ ಬೌಲರ್ ಇವರು. ಒಟ್ಟು 1,000 ರನ್‌ಗಳನ್ನು ಮಾಡಿದ ಎರಡನೆಯ ಬ್ಯಾಟ್‌ಗಾರ ಸಹ ಅವರೇ. [illegible] ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಮಾಡಿದ ಸಾಹಸ ಕೆಲಸ. ಅಮರ್‌ಸಿಂಗ್ ಬದುಕಿದ್ದದ್ದೇ ಮೂವತ್ತು ವರ್ಷ. ಇವರ ಜನನ 1910ರ ಡಿಸೆಂಬರ್ 4ರಂದು. ನ್ಯೂಮೋನಿಯದಿಂದ ನಿಧನರಾದದ್ದು 1940ರ ಮೇ ತಿಂಗಳ 21ನೆಯ ದಿನಾಂಕ.



ಬೌಲಿಂಗ್, ಬ್ಯಾಟಿಂಗ್‌ಗಳಲ್ಲಿ ಮೇಲುಗೈ : ಅಮರ್‌ಸಿಂಗ್

ಅಮರ್‌ಸಿಂಗ್ ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲೂ ಆಟವಾಡಿದ್ದಾರೆ. ಭಾರತೀಯ ಬ್ಯಾಟ್‌ಗಾರರೇ ಆಗಲಿ, ವಿದೇಶೀಯರೇ ಆಗಲಿ, ಇವರ ಬೌಲಿಂಗನ್ನು ಎದುರಿಸಲು ಎಲ್ಲರಿಗೂ ಕಸಿವಿಸಿ. 1933-34ರ ಸಾಲಿನಲ್ಲಿ ಮದರಾಸಿನಲ್ಲಿ ನಡೆದ ಟೆಸ್ಟ್‌ನಲ್ಲಿ 86 ರನ್‌ಗಳಿಗೆ 7 ಆಂಗ್ಲ ಆಟಗಾರರನ್ನು ಪೆವಲಿಯನಿಗೆ ಕಳುಹಿಸಿದ್ದರು. 1936ರಲ್ಲಿ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ಲಾರ್ಡ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಬರೀ 35 ರನ್‌ಗಳನ್ನು ಕಲೆಹಾಕುವಷ್ಟರಲ್ಲೇ ಆರು ಜನ ಇವರ ಬೌಲಿಂಗ್‌ಗೆ ಬಲಿಯಾಗಿದ್ದರು.

ಅಮರ್‌ಸಿಂಗ್ ಒಟ್ಟು 7 ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ (14 ಇನ್ನಿಂಗ್ಸ್) ಆಡಿದರು. ಬ್ಯಾಟ್‌ಗಾರರಾಗಿ ಒಟ್ಟು 292 ರನ್‌ಗಳನ್ನು ಗಳಿಸಿದರು (ಸರಾಸರಿ 22.55); ಬೌಲರ್ ಆಗಿ 858 ರನ್‌ಗಳನ್ನು ಕೊಟ್ಟು 28 ವಿಕೆಟುಗಳನ್ನು ಪಡೆದರು ; ಫೀಲ್ಡರ್ ಆಗಿ 3 ಕ್ಯಾಚುಗಳನ್ನು ಹಿಡಿದರು.

ಅಮಾವಾಸ್ಯೆ

ಕತ್ತಲಿನಲ್ಲಿ ಸ್ಪರ್ಶ ಶಕ್ತಿಯನ್ನು ಪರೀಕ್ಷಿಸುವ ಆಟ —ಅಮಾವಾಸ್ಯೆ.

ಸಣ್ಣದಿಂದ ಬರೆದ ಒಂದು ವೃತ್ತ–'ಚಂದ್ರ' ಅದರೊಳಗೆ ಇಟ್ಟಿರುವ ಕಾಗದದ ಉಂಡೆಗಳು ಗಿಣ್ಣು. ಚಂದ್ರನಿಂದ 15 ಅಡಿ ದೂರದಲ್ಲಿ ಆಟಗಾರರು ಮಂಡಿಯೂರಿ ಕುಳಿತಿರುತ್ತಾರೆ. ಇವರೆಲ್ಲ ಗಿಣ್ಣನ್ನು ಹಾರಿಸಿಕೊಂಡು ಹೋಗಲು ಸಿದ್ಧವಾಗಿರುವ 'ಇಲಿ'ಗಳು.

ಅಮಾವಾಸ್ಯೆಯ ಕತ್ತಲು ಎಂಬಂತೆ ದೀಪಗಳೆಲ್ಲ ಆರಿಹೋಗುತ್ತವೆ. ಆಗ ಒಂದೊಂದೇ ಇಲಿ ಹೋಗಿ ಒಂದು ಗಿಣ್ಣನ್ನು ತಂದು ತನ್ನ ಕಡೆಯ ಮುಖಂಡನಿಗೆ ಕೊಡುತ್ತದೆ. ಕ್ರಮವಾಗಿ ಒಂದೊಂದು ತಂಡದಿಂದ ಒಬ್ಬೊಬ್ಬ ಹೋಗುತ್ತಾನೆ. ಮೂರು-ನಾಲ್ಕು ಸೆಕೆಂಡುಗಳ ಕಾಲ–ಚಂದ್ರ ಉದಯಿಸುವವರೆಗೆ–ಆಟ ನಡೆಯುತ್ತಿರುತ್ತದೆ. ಇದ್ದಕ್ಕಿದ್ದಂತೆಯೇ ದೀಪಗಳು ಬೆಳಗುತ್ತವೆ. ಆಗ ಚಂದ್ರನ ಒಳಗಿರುವವರು, ಅದರತ್ತ ಮುಂದುವರಿಯುತ್ತಿರುವವರು ಸಿಕ್ಕಿ ಬೀಳುತ್ತಾರೆ. ಅವರು ಆಟದಿಂದ ಹೊಗೆ.ರ

ತಂಡದವರು ಸಂಪಾದಿಸಿರುವ ಗಿಣ್ಣುಗಳ ಸಂಖ್ಯೆಯು ಮೇಲೆ ಗೆಲ್ಲಂಕ ಲೆಕ್ಕ ಹಾಕುತ್ತಾರೆ. ಎಷ್ಟು ಜನ ಆಟಗಾರರು ಔಟಾಗಿರುತ್ತಾರೋ ಅಷ್ಟನ್ನು ಗಳಿಸಿದ ಗೆಲ್ಲಂಕದಿಂದ ಕಳೆಯುತ್ತಾರೆ.

ಅಮೃತರಾಜ್ ಸಹೋದರರು

ಭಾರತೀಯ ಟೆನಿಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಮತ್ತೆ ಮತ್ತೆ ಕೇಳಿ ಬರುತ್ತಿರುವ ಹೆಸರುಗಳು ಅಮೃತರಾಜ್ ಸಹೋದರರದ್ದು.



ವಿಜಯ್ ಅಮೃತರಾಜ್

ಅಣ್ಣ ಆನಂದ್ ಅಮೃತರಾಜ್, ರಾಷ್ಟ್ರದ ಜೂನಿಯರ್ ಟೆನಿಸ್ ಪ್ರಶಸ್ತಿಯನ್ನು ಮೂರು ಬಾರಿ ಗೆದ್ದವರು; ವಿಂಬ್‌ಲ್ಡನ್‌ನಲ್ಲಿ ಸ್ಪರ್ಧಿಸುವ ಅರ್ಹತೆ ಪಡೆದವರು.

ಮನೆಯಲ್ಲಿಯೇ ಟೆನಿಸ್ ಕೋರ್ಟ್ ಪಡೆದಿರುವಷ್ಟು ಸಿರಿವಂತ ಮನೆತನ; ಹೆತ್ತವರಿಂದ ಒಳ್ಳೆಯ ಪ್ರೋತ್ಸಾಹ. ಆನಂದ್ ಅಮೃತರಾಜ್ ಆಡಲು ಆರಂಭಿಸಿದಾಗ ವಯಸ್ಸು ಕೇವಲ ಎಂಟು ವರ್ಷ. ಇವರು ಹದಿನೈದನೆಯ ವಯಸ್ಸಿಗೆ ಜೂನಿಯರ್ ಪ್ರಶಸ್ತಿ ಪಡೆದ ಆಟಗಾರ. ಆರು ಅಡಿ ಒಂದು ಅಂಗುಲ ಎತ್ತರದ ದೃಢಕಾಯದ ಆನಂದ್ ಬಲಿಷ್ಠ ಹೊಡೆತದಿಂದ ಚೆಂಡನ್ನು ಎದುರಾಳಿಗೆ ಕಳುಹಿಸಬಲ್ಲರು. ಅವರ ಆಟದಲ್ಲಿ ರಕ್ಷಣೆಗಿಂತ ದಾಳಿ ಹೆಚ್ಚು. ಸರ್ವಿಸ್, ಚೆಂಡು ನೆಲತಾಗುವ ಮೊದಲೇ ಹಿಂದಿರುಗಿಸುವುದು, 'ವಾಲಿ' ಮಾಡುವುದು–ಈ ಎಲ್ಲ ಹೊಡೆತಗಳನ್ನು ಅವರು ಒಳ್ಳೆಯ ಕಸುವಿನಿಂದ ಮಾಡುತ್ತಾರೆ.

1969ರಿಂದ ಆನಂದ್ ಪ್ರತಿವರ್ಷ ಟೆನಿಸ್ ಪಂದ್ಯಗಳಿಗಾಗಿ ವಿದೇಶಕ್ಕೆ ಹೋಗಿ ಬಂದಿದ್ದಾರೆ. 1972ರಲ್ಲಿ ಭಾರತದ ಉತ್ತಮ ಟೆನಿಸ್ ಆಟಗಾರರಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬರಾದ ರಾಮನಾಥನ್ ಕೃಷ್ಣನ್‌ರನ್ನು ಏಷ್ಯನ್ ಟೆನಿಸ್ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಸೋಲಿಸಿದ್ದಾರೆ. ಆಗ ಆನಂದ್ ಗಳಿಸಿದ ಸ್ಕೋರು 3-6, 7-6, 7-6, 7-5.

ವಿದೇಶದಲ್ಲಿ ಆನಂದ್ ಗಳಿಸಿರುವ ವಿಜಯಗಳು ಗಮನಾರ್ಹ. ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯದ ಜೂನಿಯರ್ ಚಾಂಪಿಯನ್ ಕಿಮ್ ವಾರ್‌ವಿಕ್ ಹಾಗೂ ಬ್ರಿಟನಿನ ಡೇವಿಸ್ ಪಂದ್ಯಾಟಗಾರ ಹಚಿನ್ಸ್‌ರನ್ನು ಸೋಲಿಸಿದ್ದಾರೆ. ಇವರು 1971ರ ಸರ್ರೆ ಪ್ರಶಸ್ತಿಯ ವಿಜೇತ. 1973ರಲ್ಲಿ ಮಲೇಷ್ಯ ಟೂರ್ನಮೆಂಟಿನಲ್ಲೂ ಇವರು ಜಯಶೀಲರಾದರು.

1953 ಡಿಸೆಂಬರ್ 1ರಂದು ಜನಿಸಿದ ವಿಜಯ್ ಅಮೃತರಾಜ್ ಟೆನಿಸ್ ಆಟವನ್ನು ಹತ್ತನೆಯ ವಯಸ್ಸಿಗೆ ಆರಂಭಿಸಿದರು. ಇವರು ಡೇವಿಸ್ ಕಪ್ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಆಡಿದ್ದಾರೆ. 1972ರ ಏಷ್ಯದ ಜೂನಿಯರ್ ಟೆನಿಸ್ ಪ್ರಶಸ್ತಿ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಅವರ ಆಟ ಪ್ರಶಂಸನೀಯವಾಗಿತ್ತು. ಅನಂತರ ಏಷ್ಯದ ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಲಾನ್ ಟೆನಿಸ್ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಶಿಪ್ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಅಂತಿಮ ಹಂತದವರೆಗೆ ಆಡಿದರು. ಇವರದು ವಿವೇಚನೆಯಿಂದ ಆಡುವ ಆಟ. ಇವರ ಆಟದಲ್ಲಿ ವೇಗ ಹಾಗೂ ಶಕ್ತಿಶಾಲಿ ಪೆಟ್ಟುಗಳು ಜಾಸ್ತಿ.

ಆರು ಅಡಿ ಮೂರು ಅಂಗುಲ ಎತ್ತರದ ಸದೃಢ ವಿಜಯ್ ಅಧಿಕಬಲ ಉಪಯೋಗಿಸಿ ಆಡುವ ಆಧುನಿಕ ಟೆನಿಸ್‌ನ ಮಾದರಿ ಆಟಗಾರ.

ಭಾರತದ ಜೂನಿಯರ್ ಟೆನಿಸ್ ಪ್ರಶಸ್ತಿ ಪಡೆದವರಲ್ಲಿ ವಿಜಯ್ ಅತ್ಯಂತ ಚಿಕ್ಕವರು. ಶಾಲಾ ಹುಡುಗನಾಗಿ ಸ್ಟಾನ್ಲೆ ಕಪ್ ಗೆದ್ದವರಲ್ಲಿ ಎರಡನೆಯವರು ಇವರು. ಮೊದಲು ಈ ಕಪ್ ಗೆದ್ದವರು ರಾಮನಾಥನ್ ಕೃಷ್ಣನ್. 1971ರಲ್ಲಿ ವಿಂಬ್‌ಲ್ಡನ್ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲೂ ವಿಜಯ್ ಭಾಗವಹಿಸಿದ್ದರು.

ವಿಜಯ್ 1972ರ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಪ್ರಶಸ್ತಿ ಗೆದ್ದರು. 1973ರ ಹಾಂಗ್ ಕಾಂಗ್ ಟೂರ್ನಮೆಂಟಿನಲ್ಲಿ ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯದ ಆಂಡರ್ಸನ್‌ರಂಥ ಪ್ರಸಿದ್ಧ ಆಟಗಾರರನ್ನು ಸೋಲಿಸಿದರು.

ಆನಂದ್, ವಿಜಯ್ ಇಬ್ಬರೂ 1973ರ ರ ಡೇವಿಸ್ ಕಪ್ ವಲಯ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಿದರು. ಇವರಿಬ್ಬರಿಗೂ 1973ರಲ್ಲಿ ವಿಂಬ್‌ಲ್ಡನ್‌ನಲ್ಲಿ ಆಡಲು ನೇರ ಪ್ರವೇಶ ದೊರಕಿತು.

ಇವರಿಬ್ಬರ ತಮ್ಮ ಅಶೋಕ ಅಮೃತರಾಜ್ ಕೂಡ ಉತ್ತಮ ಟೆನಿಸ್ ಆಟಗಾರ.

'ಅಮೃತ, ವಿಷ'

ಓಡಿ ಮುಟ್ಟುವ ಆಟ ಬೇಸರವಾದಾಗ ಅದೇ ಆಟವನ್ನು ಕೆಲವು ಕುತೂಹಲಕಾರಿ ಬದಲಾವಣೆಗಳೊಂದಿಗೆ ಆಡುವುದುಂಟು. ಅಂಥ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ 'ಅಮೃತ, ವಿಷ' ಸಹ ಒಂದು. ಈ ಆಟಕ್ಕೆ 'ಋಷಿ, ರಾಕ್ಷಸ' ಆಟವೆಂದೂ ಹೆಸರಿದೆ.

ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಮೊದಲು ಹುಡುಗರನ್ನು ಎರಡು ತಂಡಗಳನ್ನಾಗಿ ವಿಂಗಡಿಸಬೇಕು. ಒಂದು ತಂಡದವರು ತಮ್ಮ ಗುಂಪಿನ ಗುರುತಾಗಿ ಒಂದೇ ಬಣ್ಣದ ಅಂಗಿ ಧರಿಸಬೇಕು; ಅಥವಾ ಬಟ್ಟೆಯ ಪಟ್ಟಿಯೊಂದನ್ನು ತೋಳಿಗೆ ಕಟ್ಟಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಮೈದಾನದ ಒಂದು ತುದಿಯಲ್ಲಿ ಒಂದು ಉದ್ದ ಗೆರೆ ಎಳೆಯಬೇಕು.

ಒಂದು 'ಹಿಡಿಯುವ ತಂಡ' ಅಥವಾ 'ರಾಕ್ಷಸ ತಂಡ'. ಇನ್ನೊಂದು 'ಓಡುವ ತಂಡ' ಅಥವಾ 'ಋಷಿ ತಂಡ'. ಮೊದಲಿಗೆ ಹಿಡಿಯುವ ಹಾಗೂ ಓಡುವ ತಂಡ ಯಾವುದೆಂದು ನಿರ್ಧರಿಸಲು ಟಾಸ್ ಹಾಕಬಹುದು.

ಹಿಡಿಯುವ ಗುಂಪು ಮೈದಾನದ ಕೊನೆಯಲ್ಲಿ ಹಾಕಿದ ಗೆರೆಯ ಹಿಂದೆ ನಿಂತುಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಓಡುವ ತಂಡದ ಹುಡುಗರು ಮೈದಾನದಲ್ಲಿರಬೇಕು. ಆಟದ ನಿರ್ದೇಶಕ 'ರೆಡೀ' ಎಂದು ಕೂಗಿದ ಕೂಡಲೇ ಹಿಡಿಯುವ ತಂಡದ ಹುಡುಗರು ಓಡಿ, ಎದುರು ತಂಡದ ಹುಡುಗರನ್ನು ಮುಟ್ಟಬೇಕು.

ಓಡುವ ತಂಡ ಇವರ ಕೈಗೆ ಸಿಗದೆ ಓಡಬೇಕು. ಅಕಸ್ಮಾತ್ ಹಿಡಿಯುವ ತಂಡದವರು ಓಡುವ ಹುಡುಗನನ್ನು ಹಿಡಿದರೆ ಅವನು ವಿಷವೇರಿದಂತೆ ಅಲ್ಲೇ ಕುಳಿತು ಬಿಡಬೇಕು. ಹೀಗೆ ಕುಳಿತವನನ್ನು ಓಡುವ ತಂಡದವರಲ್ಲಿ ಯಾರಾದರೂ ಬಂದು ಮುಟ್ಟಿದಾಗ, ಅವನು ಅಮೃತ ಕುಡಿದವನಂತೆ ಎದ್ದು ಓಡುತ್ತಾನೆ. ಆದ್ದರಿಂದ ಹಿಡಿಯುವ ತಂಡದವರು ತಾವು ಹಿಡಿದವರನ್ನು ಓಡುವ ತಂಡದವರು ಮುಟ್ಟದಂತೆ ಕಾಯಬೇಕು.

ಮೈದಾನದ ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ಒಂದು ಚೌಕಟ್ಟು ಗೆರೆ ಎಳೆದು ರಾಕ್ಷಸರು ಮುಟ್ಟಿದ ಹುಡುಗರನ್ನೆಲ್ಲ ಅಲ್ಲಿ ತಂದು ಹಾಕಬಹುದು. ಇದರಿಂದ ಇವರನ್ನು ಕಾಯಲು ಒಬ್ಬಿಬ್ಬರು ಆಟಗಾರರು (ರಾಕ್ಷಸರು) ಸಾಕಾಗುತ್ತಾರೆ.

ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಎಲ್ಲರನ್ನೂ ಹೀಗೆ ಕುಳ್ಳಿರಿಸಲು ಬಹಳಕಾಲ ಬೇಕಾಗುವುದರಿಂದ, ಯಾರು ಗೆದ್ದರು ಎಂದು ನಿರ್ಧರಿಸಲು ಬೇರೆ ವಿಧಾನ ಉಂಟು. ಆಟವನ್ನು 5 ಅಥವಾ 10 ಮಿನಿಟುಗಳಿಗೆ ಮಿತಿ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು, ಆಟದ ಕೊನೆಗೆ ಓಡುವ ತಂಡದ ಎಷ್ಟು ಹುಡುಗರು ಕುಳಿತಿದ್ದಾರೆ ಎಂದು ಎಣಿಸಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು.

ಹೀಗೆ ಆಟದ ಕೊನೆಗೆ ಯಾವ ತಂಡದವರು ಹೆಚ್ಚು ಮಂದಿಯನ್ನು ಕುಳ್ಳಿರಿಸುತ್ತಾರೋ ಅವರು ಗೆದ್ದಂತೆ. ಬೇಸಗೆ ರಜೆಯಲ್ಲಿ ಬೇಕಿದ್ದರೆ ಎರಡು ದಿನಗಳ ಆಟವನ್ನಿಟ್ಟುಕೊಂಡು, ಒಂದೊಂದು ದಿನ ಒಂದೊಂದು ತಂಡದವರು ಹಿಡಿಯುವ ಹಾಗೂ ಓಡುವ ಗುಂಪಿನವರಾಗಿ ಆಟ ಆಡಬಹುದು.

ಅಮೆರಿಕನ್ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್

1823ರಲ್ಲಿ ನಡೆದ ಒಂದು ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ಆಟದಲ್ಲಿ ಚೆಂಡನ್ನು ಕೈಯಲ್ಲಿ ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಒಬ್ಬ ಆಟಗಾರ ಓಡಿದ. ಈ ಹೊಸ ರೀತಿಯನ್ನು ಬಹುಬೇಗ ಅನೇಕ ತಂಡಗಳು ಅಳವಡಿಸಿಕೊಂಡವು.

ಹೀಗೆ ಆಟಗಾರನ ತಪ್ಪಿನಿಂದ ಆರಂಭವಾಯಿತು ಅಮೆರಿಕನ್ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್.

ಅಮೆರಿಕನ್ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ಎಂದು ಸ್ಪಷ್ಟವಾಗಿ ಕರೆಯಿಸಿಕೊಳ್ಳಬಹುದಾದ ಲಕ್ಷಣಗಳು 1880ರ ವೇಳೆಗೆ ಸ್ಫುಟಗೊಂಡುವು. 15 ಜನರಿಗೆ ಬದಲಾಗಿ ತಂಡದಲ್ಲಿ 11 ಜನರು ಆಡತೊಡಗಿದರು. ಸ್ಕ್ರಿಮೇಜ್– ಚೆಂಡನ್ನು ಮೊದಲ ಬಾರಿಗೆ ಒದ್ದ ಕೂಡಲೇ ಅದಕ್ಕಾಗಿ ಗುಂಪಾಗಿ ನುಗ್ಗುವ ವಿಧಾನ – ಆರಂಭವಾಯಿತು. ಇಂಥ ಕ್ರಾಂತಿಕಾರಿ ಬದಲಾವಣೆಗಳನ್ನು ತಂದಾತ ಅಮೆರಿಕದ ವಾಲ್ಟರ್ ಕ್ಯಾಂಪ್. ಆತನನ್ನು 'ಅಮೆರಿಕನ್ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ಜನಕ' ನೆಂದೇ ಕರೆಯಲಾಗಿದೆ.



ಆಟಗಾರನ ಮುಖವಾಡ

ಚೆಂಡಿನ ಮಾರ್ಗವನ್ನು ತಡೆಗಟ್ಟುವುದು, ಚೆಂಡನ್ನು ಹೊಂದಿದವನಿಗೆ ತಡೆಹಾಕುವುದು, ಚೆಂಡು ಪಡೆಯಲು ವಿವಿಧ ವ್ಯೂಹಗಳಲ್ಲಿ ತಂಡ ನಿಲ್ಲುವುದು ಇವೆಲ್ಲ ಕ್ರಮೇಣ ಅಮೆರಿಕನ್ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ಆಟದಲ್ಲಿ ಬಂದ ಬದಲಾವಣೆಗಳು. ಅದರಲ್ಲೂ, ಮುನ್ನುಗ್ಗಿ ಚೆಂಡನ್ನು ದಾಟಿಸುವ ಕ್ರಮ ಬಹಳ ಮುಖ್ಯವಾಯಿತು.

ಅಮೆರಿಕನ್ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ಪಂದ್ಯವನ್ನು ಗ್ರಿಲ್ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ಪಂದ್ಯವೆಂದು ಕರೆಯುವುದೂ ಉಂಟು. ಸರಳ ಚೌಕಟ್ಟಿನಂತೆ ಮೈದಾನ ಕಾಣಬರುವುದರಿಂದ ಈ ಹೆಸರು.

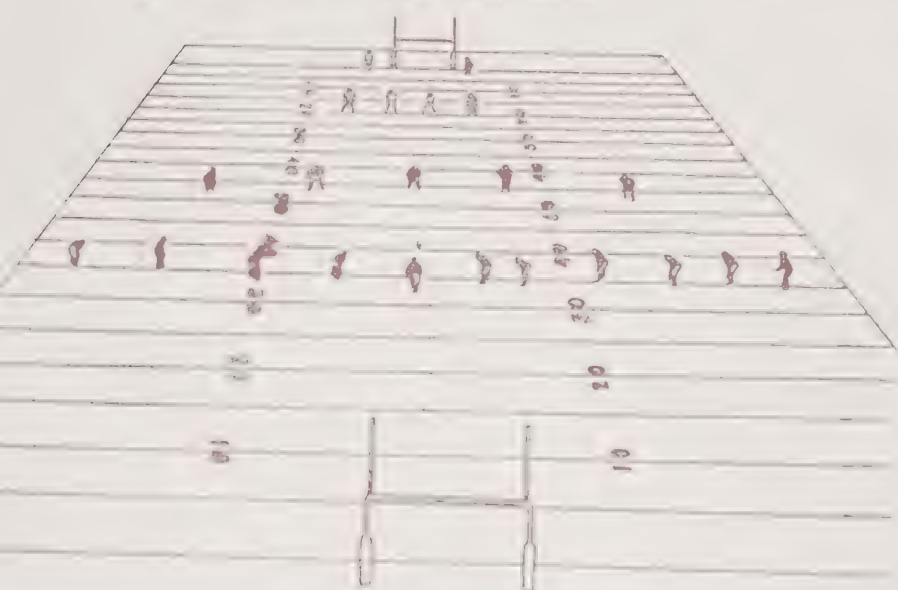
ಅಮೆರಿಕನ್ ಫುಟ್‌ಬಾಲಿನ ಚೆಂಡು ಅಂಡಾಕಾರದಲ್ಲಿರುತ್ತದೆ. ಈ ಚೆಂಡಿನ ಆಚೀಚಿನ ತುದಿಗಳು ಸ್ವಲ್ಪ ಮೊನೆಯಾಗಿರುತ್ತವೆ. ಗೋಲ್ ಗಳಿಸುವ ರೀತಿಯೂ ಬೇರೆಯೇ.

ಆಟದ ಮೈದಾನದ ಗೋಲ್ ರೇಖೆಗಳ ನಡುವೆ 100 ಗಜ ಅಂತರ, ಅಂತಿಮ ವಲಯವನ್ನೂ ಸೇರಿಸಿದರೆ 120 ಗಜ ಅಂತರ ಇರುತ್ತದೆ. ಐವತ್ತಮೂರೂವರೆ ಗಜ ಅಗಲ. ಪಾರ್ಶ್ವದಿಂದ ಪಾರ್ಶ್ವಕ್ಕೆ ಬಿಳಿಪಟ್ಟಿಗಳನ್ನು ಐದು ಗಜ ಅಂತರಗಳಲ್ಲಿ ಗುರುತಿಸುತ್ತಾರೆ. ಮೈದಾನದ ಎರಡು ತುದಿಯಲ್ಲಿ ಗೋಲ್ ಕಂಬಗಳಿರುತ್ತವೆ.

ಮೂವತ್ತು ಮಿನಿಟುಗಳಲ್ಲಿ ಎರಡು ಅವಧಿಗಳ ಆಟ ಸಾಗುತ್ತದೆ. ಮಧ್ಯೆ 15 ಮಿನಿಟುಗಳ ವಿಶ್ರಾಂತಿ. ಒಂದು ಪಂದ್ಯವನ್ನು ಸಾಧಾರಣವಾಗಿ 2ರಿಂದ 3 ಗಂಟೆಗಳ ಕಾಲ ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಆಟದ ಪ್ರತಿ ಅರ್ಧವನ್ನೂ ಮತ್ತೆ ವಿಭಾಗಿಸಿ ಕಾಲು ಭಾಗಗಳಾಗಿ ಮಾಡಿದ್ದಾರೆ. ಈ ಅವಧಿಗಳ ನಡುವೆ ಒಂದು ಮಿನಿಟಿನ ವಿರಾಮ. ಆಗ ತಂಡಗಳು ಪರಸ್ಪರ ಬದಿಗಳನ್ನು ಬದಲಾಯಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತವೆ.

ತಂಡದ 11 ಜನರಲ್ಲಿ 7 ಜನ ಮುಂದಿನ ನೆಲೆಯವರು ; 4 ಜನ ಹಿಂಬದಿಯವರು.

ಟಾಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಗೆದ್ದರೆ, ತಾವು ದಾಳಿ ತಂಡದವರೇ ಅಥವಾ ರಕ್ಷಕ ತಂಡದವರೇ ಎಂಬ ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡಬಹುದು. ತಂಡದ ಮುಖಂಡ ತನಗೆ ಬೇಕಾದ ಗೋಲ್‌ಬದಿಯನ್ನೂ ಆತ ಆರಿಸಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು.


ಆಟದ ಅಂಗಣ



ಚೆಂಡು ಓಡಿದವನ ಮೇಲೆ ದಾಳಿ : ಅಮೆರಿಕನ್ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್

ಯಾವ ತಂಡ ಚೆಂಡನ್ನು ಮೊದಲು ಒದೆಯಬೇಕೋ ಅದರ ಬದಿಯ 40ನೆಯ ಗಜದ ರೇಖೆಯ ಮೇಲೆ ಚೆಂಡನ್ನು ಇಡುತ್ತಾರೆ. ಚೆಂಡನ್ನು ಒದೆದ ಕೂಡಲೇ ಆಟ ಆರಂಭವಾಗುತ್ತದೆ. ದಾಳಿ ತಂಡದವನೇ ಚೆಂಡನ್ನು ಹಿಡಿದು ಓಡಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸಬಹುದು. ಅವನು ತಡೆಯಲ್ಪಟ್ಟರೆ ಅಥವಾ ಎಲ್ಲೆರೇಖೆ ಮೀರುವಂತೆ ಓಡಿದರೆ 'ಡೌನ್' ಅಥವಾ ಚೆಂಡು ಬಿದ್ದಂತೆ. ಹಾಗೆ ಬಿದ್ದಲ್ಲಿಂದಲೇ ಚೆಂಡನ್ನು ಪುನಃ ಆಡಲು ಇಡುತ್ತಾರೆ.

ಆಟಗಾರ ಚೆಂಡನ್ನು ಮುಂದಕ್ಕೆ ದಾಟಿಸುವುದರಿಂದ (ಫಾರ್‌ವಾರ್ಡ್ ಪಾಸ್) ತನ್ನ ತಂಡದವನೊಬ್ಬ ಅದನ್ನು ಪಡೆಯುವಂತೆ ಮಾಡಬಹುದು. ಸಾಧಾರಣವಾಗಿ ಚೆಂಡನ್ನು ತಿರುಗಿಸಿ ಎಸೆಯುವುದು ರೂಢಿ. ಚೆಂಡು ನೆಲತಾಗುವ ಮೊದಲೇ ಅದನ್ನು ಪಡೆದು ಅಡ್ಡಿಬರುವ ತನಕ ಓಡಬಹುದು. ಮಧ್ಯೆ ಎದುರು ತಂಡದವ ಅವನಿಂದ ಅದನ್ನು ಸೆಳೆದು ಓಡಬಹುದು. ಚೆಂಡು ಪಡೆದವ ಅದನ್ನು ಕೆಳಕ್ಕೆ ಬಿಟ್ಟರೆ ಅಥವಾ ಅವನೇ ಕೆಳಗೆ ಬೀಳಿಸಲ್ಪಟ್ಟರೆ ಆ ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ದಾಟಿಸುವಿಕೆ ಅಪೂರ್ಣ. ಆದರೆ ಲ್ಯಾಟರಲ್ ಪಾಸ್‌ನಲ್ಲಿ (ಓಂದಕ್ಕೆ ಅಥವಾ ಮೈದಾನದ ಪಕ್ಕಗಳಿಗೆ ದಾಟಿಸುವಿಕೆ) ಚೆಂಡು ಕೆಳಗೆ ಬಿದ್ದರೆ, ಅದನ್ನು ಅಪೂರ್ಣವೆಂದು ಕೈಬಿಡುವುದಿಲ್ಲ. ಚೆಂಡನ್ನು ಮತ್ತೆ ಎತ್ತಿಕೊಂಡು ಆಟ ಮುಂದುವರಿಸಬಹುದು.

ಗೆಲ್ಲಂಕ ಪಡೆಯುವ ವರೆಗೆ ಅಥವಾ ಚೆಂಡು 'ಡೌನ್' ಆಗುವವರೆಗೆ, ಕೈ ತಡವರಿಸಿ ಚೆಂಡನ್ನು ಬಿಟ್ಟಾಗ ಇಲ್ಲವೆ ದಾಟಿಸುವಾಗ ಮಧ್ಯೆ ಚೆಂಡನ್ನು ಎದುರಾಳಿ ಪಡೆಯುವ ವರೆಗೆ ಒಂದು ತಂಡ ಚೆಂಡನ್ನು ಇಟ್ಟುಕೊಂಡಿರುತ್ತದೆ. ಆಟದ ಕೆಲವೊಂದು ಸನ್ನಿವೇಶಗಳಲ್ಲಿ ಚೆಂಡು ನೆಲತಾಗುವ ಮೊದಲೇ ಅದನ್ನು ಒದೆಯುವುದುಂಟು. ಇದಕ್ಕೆ 'ಪಂಟ್' ಮಾಡುವುದು ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ.

ನಿಯಮಬದ್ಧವಾಗಿ ಚೆಂಡನ್ನು ಎದುರು ತಂಡದ ಗೋಲ್ ರೇಖೆಯ ಮೇಲೆ ದಾಟಿಸಿದಾಗ, ಟಚ್‌ಡೌನ್. ಆಗ ಆರು ಗೆಲ್ಲಂಕಗಳು ದೊರಕುತ್ತವೆ.

'ಸೇಫ್ಟಿ' ಎಂಬ ರೀತಿಯಲ್ಲೂ ರಕ್ಷಕ ತಂಡ ಎರಡು ಅಂಕಗಳನ್ನು ಗೆಲ್ಲಬಹುದು. ಇದರಲ್ಲಿ ದಾಳಿ ತಂಡದ ಗೋಲ್ ರೇಖೆಯ ಹಿಂಭಾಗಕ್ಕೆ ಚೆಂಡು ಬೀಳುವಂತೆ ರಕ್ಷಕ ತಂಡ ಮಾಡಬೇಕು.

ಈ ಆಟದ ನಿಯಮಗಳು ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಆಟಗಾರರ ರಕ್ಷಣೆಗಾಗಿ ರೂಪಿಸಲ್ಪಟ್ಟಿವೆ. ನಿಯಮೋಲ್ಲಂಘನೆ ಮಾಡಿದರೆ ಶಿಕ್ಷೆಗೊಳಗಾಗಬೇಕು. ಚೆಂಡು ಒದೆತದ ದೂರವನ್ನು ಹೆಚ್ಚಿಸುವುದೇ ಈ ಶಿಕ್ಷೆ.

ರೆಫರಿ, ಅಂಪೈರ್, ಲೈನ್‌ಮೆನ್ ಮತ್ತು ಫೀಲ್ ಜಜ್–ಈ ನಾಲ್ವರು ಆಟದ ಹೊಣೆ ಹೊರುತ್ತಾರೆ.

ದಾಳಿ ತಂಡದವರು ಹಲವು ಬಗೆಯ ವ್ಯೂಹಗಳನ್ನು ರಚಿಸಿ ರಕ್ಷಕ ತಂಡದವರನ್ನು ಗೊಂದಲದಲ್ಲಿ ಕೆಡವಲು ನೋಡುತ್ತಾರೆ. ಇದರಲ್ಲಿ ಇಂಗ್ಲಿಷ್ T ಅಕ್ಷರವನ್ನು ಹೋಲುವ ಹಾಗೂ ಸಿಂಗ್ಲ್ ವಿಂಗ್ (ಒತ್ತಟ್ಟಿಗೇ ಹೆಚ್ಚಿನ ಆಟಗಾರರು ಇರುವಂತೆ ಕಾಣುವ) ವ್ಯೂಹಗಳು ಮುಖ್ಯವಾದವು. ದಾಳಿ ತಂಡದ ಈ ವ್ಯೂಹ ಮಾದರಿಗಳನ್ನು ಅವಲಂಬಿಸಿ ರಕ್ಷಣಾ ತಂಡವು ಆಟ ಹೇಗೆ ಸಾಗಬಹುದು ಎಂಬ ಮುನ್ನೋಟದ ಮೇಲೆ ತನ್ನ ವ್ಯೂಹಮಾದರಿಗಳನ್ನು ರಚಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತದೆ.

ಅಮೆರಿಕದ ಕ್ಯಾಲಿಫೋರ್ನಿಯದಲ್ಲಿ ಈ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ಪಂದ್ಯದ ವೀಕ್ಷಣೆಗಾಗಿ ಲಕ್ಷಗಟ್ಟಲೆ ಜನ ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳಬಹುದಾದ 'ರೋಸ್‌ಬೌಲ್' ಎಂಬ ಕ್ರೀಡಾಂಗಣವನ್ನು ಕಟ್ಟಿದ್ದಾರೆ. 'ಹೊಸ ವರುಷದ ದಿನ'ದ ಪಂದ್ಯವನ್ನು ಇಲ್ಲಿ ಏರ್ಪಡಿಸುವುದು ದೊಡ್ಡ ಸಂಪ್ರದಾಯ. ಅಮೆರಿಕದಲ್ಲಿ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ಪಂದ್ಯಗಳು ಹಗಲಿನಲ್ಲೂ ರಾತ್ರಿ ಹೊತ್ತು ದೀಪದ ಬೆಳಕಿನಲ್ಲೂ ನಡೆಯುತ್ತವೆ.

ಈಗ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ವೃತ್ತಿ ಆಟಗಾರರ ತಂಡಗಳೂ ಇವೆ. ಹವ್ಯಾಸಿಗಳೂ ಇದ್ದಾರೆ. ಅಮೆರಿಕ ಸಂಯುಕ್ತ ಸಂಸ್ಥಾನದ ಅಧ್ಯಕ್ಷರಾಗಿದ್ದ ನಿಕ್ಸನ್, ಕೆನಡಿ, ಐಸೆನ್‌ಹೋವರ್ ಇವರೆಲ್ಲ ಅಮೆರಿಕನ್ ಶೈಲಿಯ ಒಳ್ಳೆಯ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ಆಟಗಾರರಾಗಿದ್ದರು.

ನೋಡಿ : ಅಸೋಸಿಯೇಷನ್ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್, ಫುಟ್‌ಬಾಲ್, ರಗ್ಬಿ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್



ಬಿಲಿಯಡ್ರ್ಸ್, ಸ್ನೂಕರ್ ಎರಡರಲ್ಲೂ
ಪರಿಣತ : ಅರವಿಂದ ಸವೂರ್

ಅರವಿಂದ ಸವೂರ್

ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಬಿಲಿಯರ್ಡ್ಸ್ ಹಾಗೂ ಸ್ನೂಕರ್ ಪ್ರಶಸ್ತಿ ಗೆದ್ದ ಮೈಸೂರಿನ ಇಬ್ಬರು ಆಟಗಾರರಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬರು ಅರವಿಂದ ಸವೂರ್.

17 ವರ್ಷ ವಯಸ್ಸಿನಲ್ಲಿ–1959ರಲ್ಲಿ– ಸವೂರ್ ಬಿಲಿಯರ್ಡ್ಸ್ ಮತ್ತು ಸ್ನೂಕರ್ ಆಡತೊಡಗಿದರು. ಹಿರಿಯ ಆಟಗಾರರಾದ ವಿಲ್ಸನ್ ಜೋನ್ಸ್ ಮತ್ತು ಸೆಲ್ವರಾಜರವರ ಆಟ ನೋಡಿ ಅವರಿಗೆ ಕಲಿತುಕೊಳ್ಳಲು ಸ್ಫೂರ್ತಿ ಬಂತು. ತಿಂಗಳಿಗೆ ಮೂರು ನಾಲ್ಕು ದಿನಗಳಿಗಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ಅಭ್ಯಾಸಮಾಡಲು ಸಾಧ್ಯವಾಗದಿದ್ದರೂ 1963ರಲ್ಲಿ ಇವರು ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಿದರು. 1964 ಮತ್ತು 1965ರಲ್ಲಿ ರಾಜ್ಯದ ಸ್ನೂಕರ್ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್ ಇವರದಾಯಿತು. 1967 ಮತ್ತು 1968ರಲ್ಲಿ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಬಿಲಿಯರ್ಡ್ಸ್ ಚಾಂಪಿಯನ್ ಸಹ ಸವೂರರೇ.

ಸವೂರ್ ಐದೂ ಮುಕ್ಕಾಲು ಅಡಿ ಎತ್ತರದ ವ್ಯಕ್ತಿ ; ಭಾರ 225 ಪೌಂಡು. ಆದರೂ ಬಿಲಿಯರ್ಡ್ಸ್ ಮೇಜಿನ ಸುತ್ತ ಚಿಗರಿಯಂತೆ ಹಗುರವಾಗಿ ಚಲಿಸಬಲ್ಲರು,

ಬಿಲಿಯರ್ಡ್ಸ್, ಸ್ನೂಕರ್‌ಗಳಲ್ಲಿ ಮಾತ್ರವಲ್ಲದೆ ಟೇಬಲ್ ಟೆನಿಸ್‌ನಲ್ಲೂ ಅವರಿಗೆ ಪರಿಶ್ರಮವಿದೆ. ರೈಲ್ವೇ ಉದ್ಯೋಗಿಯಾದ ಇವರು 1968ರಲ್ಲಿ ಅಂತರ–ರೈಲ್ವೇ ಟೇಬಲ್ ಟೆನಿಸ್ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಿದರು. ರೈಲ್ವೆಯ ತಮ್ಮ ಉದ್ಯೋಗವನ್ನು ಬಿಟ್ಟು ಬೆಂಗಳೂರಿಗೆ ಮರಳಿದ ಮೇಲೆ ಸವೂರ್ ಮತ್ತಷ್ಟು ಉತ್ಸಾಹದಿಂದ ಅಭ್ಯಾಸದಲ್ಲಿ ತೊಡಗಿದರು.

1973ರಲ್ಲಿ ಜಾಗತಿಕ ಹವ್ಯಾಸಿ ಸ್ನೂಕರ್ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಅಂತಿಮ ಹಂತಕ್ಕಿಂತ ಕೆಳಗಿನ ಹಂತದ ವರೆಗೆ ಅವರು ಗೆಲುವು ಸಾಧಿಸಿದರು.

ಅಲ್ ಅರ್ಟರ್

ಡಿಸ್ಕಸ್ ಎಸೆತದಲ್ಲಿ ನಾಲ್ಕು ಬಾರಿ ಚಿನ್ನದ ಪದಕ ಪಡೆದು ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಹೊಸ ಅಧ್ಯಾಯ ಆರಂಭಿಸಿದ ಕ್ರೀಡಾಪಟು –ಅಲ್ ಅರ್ಟರ್.



ಸತತ ನಾಲ್ಕು ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ
ಚಿನ್ನದ ಪದಕ : ಅಲ್ ಅರ್ಟರ್

1956ರ ಮೆಲ್‌ಬರ್ನ್ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಅಮೆರಿಕದ ಅಲ್ ಅರ್ಟರ್ 184 ಅಡಿ 11 ಅಂಗುಲ ದೂರದ ಹೊಸ ದಾಖಲೆ ಸ್ಥಾಪಿಸಿ ಚಿನ್ನದ ಪದಕ ಪಡೆದರು. ಅನಂತರ ಸತತ ಮೂರು ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ಗಳಲ್ಲಿ ಪ್ರತಿ ಸಲ ಹಿಂದಿನ ದಾಖಲೆ ಮುರಿದು ಹೊಸ ದಾಖಲೆಯೊಡನೆ ಚಿನ್ನದ ಪದಕ ಗಳಿಸಿದರು.

1896ರ ಒಲಿಪಿಂಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಡಿಸ್ಕಸ್ ಎಸೆತದ ದೂರ 95 ಅಡಿ 7.5 ಅಂಗುಲ ಆಗಿದ್ದಿತು. 1960ರಲ್ಲಿ ಅಲ್ ಅರ್ಟರ್ ಎರಡನೆ ಸಲ ಚಿನ್ನದ ಪದಕ ಗಳಿಸಿದಾಗ ಎಸೆದ ದೂರ 194 ಅಡಿ 2 ಅಂಗುಲ. ಅಷ್ಟೇ ಅಲ್ಲದೆ 1963ರಲ್ಲಿ ಅವರು 205 ಅಡಿ 5.5 ಅಂಗುಲ ದೂರ ಎಸೆದು ಹೊಸ ದಾಖಲೆಯನ್ನು ಸ್ಥಾಪಿಸಿದರು.

1964ರ ಟೋಕಿಯೋ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಅಲ್ ಅರ್ಟರ್ ಮೂರನೆಯ ಸಲ ಚಿನ್ನದ ಪದಕಗಳಿಸಿದ್ದು ಮರೆಯಲಾಗದ ಘಟನೆ. ಅವರ ಪಕ್ಕೆಲುಬಿನ ಮೂಳೆ ಮುರಿದು ಹೋಗಿದ್ದುದರಿಂದ ಎದೆಯಿಂದ ಸೊಂಟದ ತನಕ ಐಸ್ ಕಟ್ಟಿದ ಬ್ಯಾಂಡೇಜು ಹಾಕಲಾಗಿತ್ತು. ಸೊಂಟದ ಮೇಲ್ಭಾಗವನ್ನು ಹೊರಳಿಸಲು ಅವರಿಂದ ಸಾಧ್ಯವಾಗುತ್ತಿರಲಿಲ್ಲ. ನೋವಿನ ಬಾಧೆಯಿಂದಾಗಿ ನೆಟ್ಟಗೆ ನಿಲ್ಲುವಂತೆಯೂ ಇರಲಿಲ್ಲ. ಅವರು ಡಿಸ್ಕಸ್ ಎಸೆತ ಸ್ಪರ್ಧೆಗೆ ಇಳಿದಾಗ ಹರ್ಷೋದ್ಗಾರಗಳಿಂದ ಸ್ವಾಗತಿಸಿದ 75 ಸಾವಿರ ಪ್ರೇಕ್ಷಕ ವರ್ಗಕ್ಕೆ ಅವರ ಸ್ಥಿತಿ ಗೊತ್ತೇ ಇರಲಿಲ್ಲ. ಜಾಗತಿಕ ದಾಖಲೆ ಸ್ಥಾಪಿಸಿದ್ದ ಚೆಕೊಸ್ಲೊವಾಕಿಯದ ಲುಡ್ವಿಕ್ ಡೇನಕ್‌ರನ್ನು ಎದುರಿಸಬೇಕಿದ್ದ ಅರ್ಟರರ ಪ್ರಥಮ ಎಸೆತ ಉತ್ತಮವಾಗಿರಲಿಲ್ಲ. ಎರಡನೆಯ ಬಾರಿ ಸರ್ವ ಶಕ್ತಿಯನ್ನೂ ಉಪಯೋಗಿಸಿ ಎಸೆದು, ನೋವನ್ನು ತಡೆಯಲಾರದೆ, ಮುಂದಿನ ಪ್ರಯತ್ನಕ್ಕಾಗಿ ನಿಲ್ಲದೆ, ಕಾಲೆಳೆದುಕೊಂಡು ಕ್ರೀಡಾಂಗಣದಿಂದ ಹೊರಟೇಬಿಟ್ಟರು. ಆಗ ಅವರು ಎಸೆದ ದೂರ 200 ಅಡಿ 1.5 ಅಂಗುಲ. ಡೇನಕರ ಎಸೆತ ಅದನ್ನು ಮೀರಲಿಲ್ಲ.

1968ರ ಮೆಕ್ಸಿಕೋ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ನಾಲ್ಕನೆಯ ಸಲ ಭಾಗವಹಿಸಿದ ಅಲ್ ಅರ್ಟರ್ 212 ಅಡಿ 6.5 ಅಂಗುಲ ಎಸೆದು ಡಿಸ್ಕಸ್ ಎಸೆತದಲ್ಲಿ ಇತಿಹಾಸ ನಿರ್ಮಿಸಿದರು.

ನೋಡಿ : ಡಿಸ್ಕಸ್ ಎಸೆತ

ಅಲೆಗ್ಸಾಂಡರ್ ಅಲೆಖೈನ್

ಚದುರಂಗದ ಹಾಸು ನೋಡದೆಯೇ ತಮ್ಮ ಕಾಯಿಯನ್ನು ಹೇಳಿ ನಡೆಸಿ 1924, 1925, 1933ರಲ್ಲಿ ಜಾಗತಿಕ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್ ಗಳಿಸಿದ ಆಟಗಾರ ಅಲೆಗ್ಸಾಂಡರ್ ಅಲೆಖೈನ್.

ಅಲೆಖೈನ್ ತಮ್ಮ 16ನೆಯ ವಯಸ್ಸಿಗೆ ಮಾಸ್ಟರ್ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್ ಗಳಿಸಿದ್ದರು. 1921ರಿಂದ -ಎಂದರೆ 29ನೆಯ ವಯಸ್ಸಿನಿಂದ -ಚದುರಂಗದ ಮಹಾನ್ ಪಟುವಾಗಿ ಮೆರೆದರು. ಅವರು ಗಳಿಸಿದ ಪ್ರಶಸ್ತಿಗಳು ಅನೇಕ. ಅವರು ಕಾಯಿಗಳ ನಡೆಯಲ್ಲಿ ತೋರಿಸುತ್ತಿದ್ದ ಅನಿರೀಕ್ಷಿತ ಬದಲಾವಣೆಗಳು ಮತ್ತು ತಪ್ಪಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಸಾಧ್ಯವೇ ಇಲ್ಲ ಎನ್ನುವಂಥ ಪರಿಸ್ಥಿತಿಗಳಿಂದಲೂ ನುಸುಳಿಕೊಳ್ಳುವಂತೆ ತಮ್ಮ ಕಾಯಿಗಳನ್ನು ಚಲಿಸುತ್ತಿದ್ದ ಅದ್ಭುತ ರೀತಿ ಗಮನಾರ್ಹವಾದುವು.

ಅಲೆಗ್ಸಾಂಡರ್ ಅಲೆಖೈನ್ ಮಾಸ್ಕೊದಲ್ಲಿ 1892ರ ನವೆಂಬರ್ ಒಂದರಂದು ಶ್ರೀಮಂತ ಕುಟುಂಬದಲ್ಲಿ ಜನಿಸಿದರು. ಚಿಕ್ಕಂದಿನಲ್ಲೇ ಚದುರಂಗದಲ್ಲಿ ಅವರ ಪ್ರತಿಭೆ ಬೆಳಕಿಗೆ ಬಂತು.

ಮೊದಲನೆಯ ಮಹಾಯುದ್ಧ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ಹ್ಯಾಂಬರ್ಗಿನ ಮ್ಯಾನ್‌ಹೀಮ್ ಟೂರ್ನ್‌ಮೆಂಟಿನಲ್ಲಿ ಅವರು ಆಡಿದರು. ಅನಂತರ ರಷ್ಯದ ಸೇನೆಯ ರೆಡ್ ಕ್ರಾಸ್ ವಿಭಾಗಕ್ಕೆ ಸೇರಿಕೊಂಡು ಯುದ್ಧದಲ್ಲಿ ಭಾಗ

ವಹಿಸಿವರು. ರಷ್ಯದ ಮಹಾಕ್ರಾಂತಿಯಾದ ಮೇಲೆ ಫ್ರಾನ್ಸಿನಲ್ಲಿ ನೆಲೆಸಿ ಅಲ್ಲಿನ ಪ್ರಜೆಯಾದರು; ಅಲ್ಲಿ ನ್ಯಾಯಶಾಸ್ತ್ರ ಓದಿದರು.

1927ರಲ್ಲಿ ಅಲೆಖೈನ್ ಆಗಿನ ವಿಶ್ವ ಚಾಂಪಿಯನ್ ಕ್ಯೂಬದ ಕ್ಯಾಪಬ್ಲಾಂಕಾರನ್ನು ಸೋಲಿಸಿದರು. ವಿಶ್ವಚಾಂಪಿಯನ್ ಆದ ಅನಂತರ ಚದುರಂಗದಲ್ಲಿ ಅವರು ಮೊದಲಿಗಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ಯಶಸ್ಸು ಗಳಿಸ ಲಾರಂಭಿಸಿದರು. 1935-37ರ ಅವಧಿಯನ್ನು ಬಿಟ್ಟರೆ ಅವರು ತಮ್ಮ ಜೀವನದ ಕೊನೆಯವರೆಗೂ ವಿಶ್ವ ಚಾಂಪಿಯನ್ ಪದವಿ ಉಳಿಸಿಕೊಂಡರು.

ಅಲೆಖೈನ್ ಚದುರಂಗದ ಮೇಲೆ ಹಲವು ಪುಸ್ತಕಗಳನ್ನು ಬರೆದಿದ್ದಾರೆ. 'ಚದುರಂಗದಲ್ಲಿ ನನ್ನ ಅತ್ಯುತ್ತಮ ಆಟಗಳು', 'ನ್ಯೂಯಾರ್ಕ್ ಚದುರಂಗ ಟೂರ್ನಮೆಂಟ್', 'ನಾಟಿಂಗ್‌ಹ್ಯಾಮ್'-ಇವು ಅವರ ಕೆಲವು ಪುಸ್ತಕಗಳು.

ಅಲೆಖೈನ್ ಮಾರ್ಚ್ 24, 1946ರಂದು ಪೋರ್ಚುಗಲ್ಲಿನ ಎಸ್ಟೊರಿಲ್ ಎಂಬಲ್ಲಿ ಕಾಲವಾದರು.

ಅವಧಾನ

ಇಬ್ಬರು ಅಥವಾ ಮೂವರು ಒಮ್ಮೆಗೇ ನಮ್ಮನ್ನು ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಪ್ರಶ್ನೆ ಗಳನ್ನು ಕೇಳಿದರೆ ನಮಗೆ ಉತ್ತರ ಹೇಳುವುದಕ್ಕೇ ತೋಚುವುದಿಲ್ಲ. ಒಬ್ಬರು ಹೇಳಿದ್ದು ಕೇಳಿಸಿಯೇ ಇರುವುದಿಲ್ಲ; ಮತ್ತೊಬ್ಬರ ಪ್ರಶ್ನೆ ಮರೆತೇ ಹೋಗಬಹುದು.

ಹೀಗಾಗಲು ಕಾರಣವೇನು ? ನಮ್ಮ ಮನಸ್ಸು ಎಲ್ಲ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳಿಗೂ ಒಮ್ಮೆಗೇ ಗಮನಕೊಟ್ಟು, ಉತ್ತರ ಕೊಡಲು ಸಿದ್ಧವಿರುವುದಿಲ್ಲ. ಮನಸ್ಸನ್ನು ಇಂಥ ಕಾರ್ಯಗಳಿಗೆ ಸಿದ್ಧಪಡಿಸುವುದಕ್ಕೆ, ಹಲವಾರು ವಿಷಯ ಗಳ ಬಗೆಗೆ ಏಕಕಾಲದಲ್ಲಿ ಗಮನವಿಟ್ಟು ಗ್ರಹಿಸಿಕೊಳ್ಳುವಂತೆ ಮಾಡುವು ದಕ್ಕೆ ಅವಧಾನ ಎಂದು ಹೆಸರು.

ಮನಸ್ಸನ್ನು ಅವಧಾನದಲ್ಲಿಟ್ಟುಕೊಳ್ಳುವುದು ಎಂದರೆ ಮನಸ್ಸನ್ನು ಎಚ್ಚರದಿಂದ ಇಟ್ಟುಕೊಳ್ಳುವುದು ಎಂದರ್ಥ. ಮನಸ್ಸನ್ನು ಅವಧಾನ ದಲ್ಲಿಟ್ಟುಕೊಳ್ಳುವುದರಿಂದ ಸಾಮಾನ್ಯ ಜನರಿಂದ ಆಗದ ಕೆಲವು ಕೆಲಸ ಗಳನ್ನು ಮಾಡಬಹುದು. ಇಂಥವರಿಗೆ ಕವಿತಾರಚನ ಶಕ್ತಿಯೂ ಇದ್ದಲ್ಲಿ ಅವರು ಅಷ್ಟಾವಧಾನ, ಶತಾವಧಾನಗಳಂಥ ಬೌದ್ಧಿಕ ಮನೋರಂಜನೆ ಯನ್ನು ಒದಗಿಸಲು ಸಾಧ್ಯವಾಗುತ್ತದೆ.

ನೋಡಿ : ಅಷ್ಟಾವಧಾನ, ಶತಾವಧಾನ ; ನಾಟ್ಯಾವಧಾನ ; ನೇತ್ರಾವಧಾನ

ಅವಲಕ್ಕಿ ಪವಲಕ್ಕಿ

"ಅವಲಕ್ಕಿ, ಪವಲಕ್ಕಿ (ದವಲಕ್ಕಿ), ಕಾಂಚಿಣ, ಮಿಣಿ ಮಿಣಿ, ಡಾಂ (ಢಾಂ), ಢೂಂ (ಢೂಂ), ದಸ್ಕು, ಬುಸ್ಕು, ಟಸ್ಸ (ಪುಸ್ಸ, ಕಯಿಂ, ಕೊಟ್ರೆ), ಕೊಯ್ಯ, ಕೊಟಾರ್"–ಗೇಲಿ ಮಾಡುವುದಕ್ಕಾಗಿ ಹುಡುಗರು ಒಬ್ಬರಿ ಗೊಬ್ಬರು ಹೀಗೆ ಹೇಳಿಕೊಳ್ಳುವುದುಂಟು.

ಆದರೆ "ಅವಲಕ್ಕಿ ಪವಲಕ್ಕಿ" ಆಟ ಆಡುವಾಗ ಹುಡುಗರೆಲ್ಲ ದುಂಡಾಗಿ ಕುಳಿತು ತಮ್ಮ ಎರಡೂ ಕೈಗಳನ್ನೂ ಬೋರಲಾಗಿ ಪಕ್ಕದಲ್ಲಿ ಹಾಕುತ್ತಾರೆ.

ಆಟದ ಮುಂದಾಳು ಮೇಲಿನ ಪದ್ಯ ಹೇಳುತ್ತಾ ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಶಬ್ದಕ್ಕೂ ಒಂದೊಂದು ಕೈಯನ್ನು ತಟ್ಟುತ್ತಾ ಎಣಿಸುತ್ತಾನೆ. ಅವಲಕ್ಕಿ, ಪವಲಕ್ಕಿ ಎಂದು ಹೇಳುತ್ತ ಯಾರ ಕೈ "ಕೊಟ್ರೆ" ಎಂಬಲ್ಲಿಗೆ ಬರುತ್ತದೋ ಅದು ಎಡಗೈಯಾಗಲೀ ಬಲಗೈಯಾಗಲೀ ತೆರೆದಿಡಬೇಕು. ಮತ್ತೆ "ಅವಲಕ್ಕಿ ಪವಲಕ್ಕಿ" ಎಣಿಕೆ ಶುರುವಾಗುತ್ತದೆ. ತೆರೆದಿಟ್ಟ ಕೈಗೆ ಎಣಿಕೆ ಮುಗಿದಾಗ ಆ ಕೈಯನ್ನು ಎತ್ತಬೇಕು. ಇದೇ ರೀತಿ ಕೈಗಳೆಲ್ಲ ಎತ್ತುವವರೆಗೆ ಆಟ ಸಾಗುತ್ತದೆ. ಯಾರ ಕೈ ಕೊನೆಯಲ್ಲಿ ಉಳಿಯು ತ್ತದೋ ಅವನಿಗೆ ಉಳಿದ ಆಟಗಾರರೆಲ್ಲ ಸೇರಿ ಶಿಕ್ಷೆ ವಿಧಿಸಬಹುದು.

•ಸೋತವ ತನ್ನ ಎರಡೂ ಕೈಗಳನ್ನೂ ನಮಸ್ಕಾರ ಮಾಡುವ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಜೋಡಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾನೆ. ಉಳಿದ ಆಟಗಾರರು ಒಬ್ಬೊಬ್ಬರೂ ಸರದಿಯ ಮೇರೆಗೆ ಜೋಡಿಸಿದವನ ಕೈಗೆ ಬೀಸಿ ಹೊಡೆಯುತ್ತಾರೆ. ಸೋತವನು ಹೊಡೆತದಿಂದ ತಪ್ಪಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುತ್ತಾನೆ.

ಇದನ್ನು 'ಕೈ ಕಾಯಿಸುವ' ಆಟವೆಂದೂ ಕರೆಯುತ್ತಾರೆ.

ಅವೆರಿ ಬ್ರಂಡೇಜ್

"ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಲು ಹೋದಾಗ ಕ್ರೀಡಾಪಟುಗಳು ಕಳೆದುಕೊಳ್ಳುವ ವೇತನವನ್ನು ಸರಕಾರ ಅವರಿಗೆ ಕೊಡುವುದು ಸಲ್ಲದು."



"ನಲವತ್ತು ಸಾವಿರ ಡಾಲರ್ ಹಣ... ಸ್ವೀಕರಿ ಸುತ್ತೇನೆಂದು ಜೆಸ್ಸಿ ಹೇಳಿ ದರು. ಇದರಿಂದ ಜೆಸ್ಸಿ ಓವೆನ್ಸ್ ಸ್ವತಃ ತಮ್ಮನ್ನು ವೃತ್ತಿಪರ ಕ್ರೀಡಾಪಟು ಎಂದು ಸಾರಿದಂತಾಯಿತು. ಇದು ಲಜ್ಜಾಸ್ಪದ ಎಂದು ಅಂದುಕೊಂಡಿದ್ದೇನೆ ".

ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಸಮಿತಿಯ ಅಧ್ಯಕ್ಷ ರಾಗಿದ್ದ ಅವೆರಿ ಬ್ರಂಡೇಜ್ ಅವರು ವ್ಯಕ್ತಪಡಿಸಿದ ಕೆಲವು ಅಭಿಪ್ರಾಯಗಳಿವು. ಹವ್ಯಾಸಿ ಕ್ರೀಡೆ ಎಂದರೆ ಅವರಿಗೆ ಪವಿತ್ರ ಧರ್ಮವಿದ್ದಂತೆ.

ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಿಂದ ವೃತ್ತಿ ಪರತೆಯನ್ನು ಹೊರಗಿರಿ ಸಲು ಬ್ರಂಡೇಜ್ ವ್ಯಕ್ತಿ ಗಳೊಡನೆ, ದೇಶಗಳೊಡನೆ ವೈರ ಕಟ್ಟಿಕೊಳ್ಳಲು ಅಂಜಿ ದವರಲ್ಲ. ಇದರಲ್ಲಿ ಆಧುನಿಕ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನ ಸ್ಥಾಪಕ ಕೂಬರ್ತಿಯವರ ಮನೋಭಾವವೇ ಇವರದು. ಸಾರ್ವತ್ರಿಕ ಜನಪ್ರಿಯತೆ ಇವರದ್ದಾಗದಿದ್ದರೂ ಬ್ರಂಡೇಜ್ 20 ವರ್ಷಕಾಲ ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಸಮಿತಿಯ ಅಧ್ಯಕ್ಷರಾಗಿದ್ದರು. ಜಗತ್ತಿನ ಅತ್ಯಂತ ಪ್ರಮುಖ ಕ್ರೀಡಾ ಸಂಸ್ಥೆಯ ಮೇಲ್ವಿಚಾರಣೆಯ ಹೊಣೆ ಹೊತ್ತಿದ್ದರು.

ಬ್ರಂಡೇಜ್ ಸ್ವತಃ ಕ್ರೀಡಾಪಟು. 1912ರ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಭಾಗ ವಹಿಸಿದ ಅಮೆರಿಕದ ತಂಡದಲ್ಲಿ ಇವರು ಸದಸ್ಯರಾಗಿದ್ದರು. ಪೆಂಟಾಥ್ಲನ್ ನಲ್ಲಿ 6ನೆಯ, ಡೆಕಾಥ್ಲನ್‌ನಲ್ಲಿ 12ನೆಯ ಸ್ಥಾನವನ್ನು ಪಡೆದಿದ್ದರು. ಮೂರು ಬಾರಿ ಅಮೆರಿಕದ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ 'ಆಲ್-ಅರೌಂಡ್ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಶಿಪ್'

ಇದು ಡೆಕಾಥ್ಲನನ್ನು ಹೋಲುವ ಕ್ರೀಡೆ) ಗೆದ್ದುಕೊಂಡಿದ್ದರು. ವೃತ್ತಿಯಲ್ಲಿ ಇವರು ಸಿವಿಲ್ ಎಂಜಿನಿಯರ್; ಕಟ್ಟಡ ಉದ್ಯಮಕ್ಕೆ ಇಳಿದು ಲಕ್ಷಾಧಿಪತಿಯಾದವರು. ಆದರೂ ಇವರ ಹೆಚ್ಚಿನ ವೇಳೆ ಕ್ರೀಡಾ ವ್ಯವಸ್ಥೆಗೆ ಮೀಸಲು. ಅಮೆರಿಕದ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಅಸೋಸಿಯೇಷನಿನ ಅಧ್ಯಕ್ಷರಾಗಿ ಹಲವು ವರ್ಷ ಸೇವೆ ಸಲ್ಲಿಸಿದರು. 1972ರಲ್ಲಿ ಮ್ಯೂನಿಕಿನ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್ ನಡೆಯುವಾಗ ಕೆಲವು ಇಸ್ರೇಲಿ ಕ್ರೀಡಾಪಟುಗಳ ಕಗ್ಗೊಲೆಯಾಯಿತು. ಕ್ರೀಡೆಗಳೇ ನಿಲ್ಲುವಂತಾಯಿತು. ಆದರೂ 'ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಮುಂದುವರಿಯುತ್ತವೆ' ಎಂದರು ಬ್ರಂಡೇಜ್. ಕ್ರೀಡಾ ಕಾರ್ಯಕ್ರಮಗಳು ಕೇವಲ ಒಂದು ದಿನ ಮಾತ್ರ ಸ್ಥಗಿತಗೊಂಡುವಷ್ಟೆ.

1972ರ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನ ಬಳಿಕ ನಿವೃತ್ತರಾದ ಇವರಿಗೆ ಆಗ 84 ವರ್ಷ ವಯಸ್ಸು. ಆದರೆ ದಣಿವರಿಯದ ಚಟುವಟಿಕೆ.

ಪ್ರತಿ ವಿದ್ಯಾಸಂಸ್ಥೆಯಲ್ಲೂ ಹವ್ಯಾಸಿ ಕ್ರೀಡೆಯ ಕುರಿತು ಪಾಠಕ್ರಮವಿರಬೇಕು ಎಂಬುದು ಇವರ ಮತ. ಕ್ರೀಡಾಮನೋಭಾವವನ್ನು ವಾಣಿಜ್ಯ, ರಾಜಕಾರಣ ಮತ್ತು ದೈನಂದಿನ ಜೀವನದಲ್ಲಿ ಪಾಲಿಸಬೇಕು ಎಂಬುದು ಇವರ ಧ್ಯೇಯ.

ಅಷ್ಟಾವಧಾನ, ಶತಾವಧಾನ

ಎಂಟು ಮಂದಿ ಎಂಟು ವಿವಿಧ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳನ್ನು ಒಟ್ಟಿಗೆ ಕೇಳುವಾಗ ಅವುಗಳನ್ನು ನೆನಪಿನಲ್ಲಿಟ್ಟುಕೊಂಡು ಕೂಡಲೇ ಎಲ್ಲರಿಗೂ ಉತ್ತರಿಸುವುದೇ ಅಷ್ಟಾವಧಾನ. ಏಕಕಾಲದಲ್ಲಿ ಎಂಟು ಬೇರೆ ಬೇರೆ ವಿಷಯಗಳನ್ನು ಬುದ್ಧಿಗ್ರಹಿಸುವುದರಿಂದ ಅಷ್ಟಾವಧಾನ ಸಾಧ್ಯ.

ಹೀಗೆ ಎಂಟು ಮಂದಿಗೆ ಉತ್ತರ ಕೊಡುವವನು ಅಷ್ಟಾವಧಾನಿ. ಇವನ ಸುತ್ತಲೂ ಎಂಟು ಮಂದಿ ಕುಳಿತು ಇವನನ್ನು ವಿವಿಧ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಪ್ರಶ್ನಿಸುತ್ತಾರೆ. ಒಬ್ಬ ಚದುರಂಗದ ಕಾಯಿಗಳನ್ನು ಜೋಡಿಸಿ, ಅಷ್ಟಾವಧಾನಿಯನ್ನು ಆಡಲು ಹೇಳುತ್ತಾನೆ. ಮತ್ತೊಬ್ಬ ಪದ್ಯವೊಂದರ ಸಾಲನ್ನು ಹೇಳಿ ಅದನ್ನು ಪೂರ್ತಿಗೊಳಿಸುವಂತೆ ಹೇಳುತ್ತಾನೆ. ಇನ್ನೊಬ್ಬ ಕೆಲವು ಅಕ್ಷರಗಳನ್ನು ಹೇಳಿ, ಆ ಅಕ್ಷರಗಳಿಲ್ಲದ ಪದ್ಯ ಬರೆಯುವಂತೆ ಕೇಳುತ್ತಾನೆ. ಇದು ಸಾಲದೆಂಬಂತೆ ಇನ್ನೂ ಒಬ್ಬ, ಆಗಾಗ ತನಗಿಷ್ಟ ಬಂದಾಗ ಗಂಟೆ ಹೊಡೆದು ಅಷ್ಟಾವಧಾನಿಯ ಗಮನ ತನ್ನ ಕಡೆಗೆ ಸೆಳೆಯುವಂತೆ ಮಾಡಿ, ಅವನ ಚಿತ್ತೈಕಾಗ್ರತೆ ಕೆಡಿಸಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುತ್ತಾನೆ. ಅಷ್ಟೇ ಅಲ್ಲ ಆಗಾಗ, ತಾನು ಎಷ್ಟು ಗಂಟೆ ಹೊಡೆದೆ ಹೇಳು ಎಂದು ಕೇಳುತ್ತಿರುತ್ತಾನೆ. ಕೆಲವೊಮ್ಮೆ ಅಧಿಕ ಪ್ರಸಂಗಿಯೊಬ್ಬ ಪಕ್ಕದಲ್ಲಿ ಕುಳಿತು ಅಷ್ಟಾವಧಾನಿ ಉತ್ತರಿಸುತ್ತಿರುವಾಗಲೋ ಅಥವಾ ಪದ್ಯವನ್ನು ಕಟ್ಟಿ ಹೇಳುತ್ತಿರುವಾಗಲೋ ಮಧ್ಯದಾಯ ಹಾಕಿ "ಏನು ಸ್ವಾಮಿ ನಿಮ್ಮ ಪಂಚೆ ಹಾರಿ ಹೋಗಿದೆಯಲ್ಲ" ಎಂದೋ ಅಥವಾ ಇನ್ನೇನೋ ಹೇಳಿ ಅವನ ಮನಸ್ಸಿನ ಏಕಾಗ್ರತೆ ಕೆಡಿಸುವುದೂ ಉಂಟು. ಇನ್ನೂ ಕೆಲವು ಬಾರಿ ಒಬ್ಬ ಮೂಲೆಯಲ್ಲಿ ಕುಳಿತು ಸಣ್ಣ ಕಲ್ಲುಗಳನ್ನು ಅಷ್ಟಾವಧಾನಿಯ ಮೈಮೇಲೆಲ್ಲ ಮೆಲ್ಲನೆ ಎಸೆದು ಅವನನ್ನು ಒಂದು ಕಡೆ ನಿಲ್ಲಲು ಬಿಡುವುದಿಲ್ಲ. 'ನಾನು ಎಷ್ಟು ಕಲ್ಲು ಎಸೆದೆ?' ಎಂದು ಮತ್ತೆ ಕೇಳುತ್ತಿರುತ್ತಾನೆ. ಹೀಗೆ ಎಂಟು ಮಂದಿ ಅಷ್ಟಾವಧಾನಿಯ ಬುದ್ಧಿಶಕ್ತಿಯನ್ನು ಕೂಲಂಕಷವಾಗಿ ಪರೀಕ್ಷಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಎಂಟು ಮಂದಿ ಕೇಳುವ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳಲ್ಲಿ ನ್ಯಸ್ತಾಕ್ಷರಿ (ಕೆಲವು ವಿಶಿಷ್ಟ ಅಕ್ಷರಗಳನ್ನು ಕೊಟ್ಟು ಕಾವ್ಯರಚನೆ ಮಾಡುವಂತೆ ಹೇಳುವುದು). ನಿಷಿದ್ಧಾಕ್ಷರಿ (ಕೆಲವು ಅಕ್ಷರಗಳನ್ನು ಬಿಟ್ಟು ಪದ್ಯರಚನೆ ಮಾಡಲು ಹೇಳುವುದು), ಚದುರಂಗ, ಪುಷ್ಪಗಣನ, ಕಾವ್ಯಪಾಠ, ಪುರಾಣ, ಸಮಸ್ಯಾಪೂರ್ಣ, ಅಪ್ರಸ್ತುತ ಪ್ರಶಂಸೆ ಮೊದಲಾದವು ಇರುತ್ತವೆ.

ಅಷ್ಟಾವಧಾನದಲ್ಲಿ ಕಾವ್ಯರಚನೆ, ಸಾಹಿತ್ಯಗಳಿಗೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳು ಹೆಚ್ಚಿರುವುದರಿಂದ ಅಷ್ಟಾವಧಾನಿ ಆಶುಕವಿಯಾಗಿರಬೇಕು, ಅವನಿಗೆ ಸಾಹಿತ್ಯ ಹಾಗೂ ಇತರ ವಿಷಯಗಳ ಬಗೆಗೆ ಅಪಾರ ಜ್ಞಾನವಿರಬೇಕು, ಕಲ್ಪನಾಶಕ್ತಿ, ತಾಳ್ಮೆ ಇರಬೇಕು.

ಶತಾವಧಾನದಲ್ಲಿ ಕಾವ್ಯರಚನಾಶಕ್ತಿ ಮತ್ತು ಕಲ್ಪನೆಗಳಿಗೆ ಹೆಚ್ಚು ಪ್ರಾಧಾನ್ಯ. ಇಲ್ಲಿ ನೂರು ಮಂದಿ ವಿದ್ವಾಂಸರು ಕುಳಿತು ಶತಾವಧಾನಿಯನ್ನು ಪರೀಕ್ಷಿಸುತ್ತಾರೆ. ನೂರು ಮಂದಿಯಲ್ಲಿ ಮೊದಲನೆಯವನು ಯಾವುದೋ ಒಂದು ವಿಷಯ ಕೊಟ್ಟು ಅದರ ಬಗೆಗೆ ಒಂದು ವಿಶಿಷ್ಟ ಛಂದಸ್ಸಿನಲ್ಲಿ ಕವನ ಹೇಳುವಂತೆ ಕೇಳುತ್ತಾನೆ. ಶತಾವಧಾನಿ ತಾನು ಕಲ್ಪಿಸಿಕೊಂಡ ಕವನದ ಮೊದಲನೇ ಸಾಲನ್ನು ಮಾತ್ರ ಅವನಿಗೆ ಹೇಳಬೇಕು. ಅನಂತರ ಎರಡನೆಯವನು ಹೇಳಿದ ವಸ್ತು, ಕೇಳಿದ ಛಂದಸ್ಸಿನಲ್ಲಿ, ಕವಿತೆ ಕಲ್ಪಿಸಿಕೊಂಡು ಅದರಲ್ಲೂ ಮೊದಲನೇ ಸಾಲನ್ನು ಮಾತ್ರ ಹೇಳಬೇಕು. ಹೀಗೆ ನೂರು ಮಂದಿಗೂ ಒಂದೊಂದು ಸಾಲನ್ನು ಹೇಳಿ ಅನಂತರ ಮತ್ತೆ ಮೊದಲನೆಯವನ ಬಳಿಗೆ ಬಂದು ಅವನು ಕೇಳಿದ್ದ ಪದ್ಯದ ಎರಡನೆಯ ಸಾಲು ಹೇಳಬೇಕು. ಹೀಗೆ ನೂರು ಮಂದಿಗೂ ಒಂದೊಂದೇ ಸಾಲಿನಂತೆ ನಾಲ್ಕು ಸಾಲಿನ ಪದ್ಯಗಳನ್ನು ಕಟ್ಟಿ ಹೇಳಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಕೊನೆಗೊಮ್ಮೆ ಪದ್ಯದ ಎಲ್ಲ ಸಾಲುಗಳನ್ನೂ ಆ ಪದ್ಯ ಕೇಳಿದ ಪಂಡಿತನಿಗೆ ಹೇಳಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ.

ಶತಾವಧಾನ ಎರಡು ಮೂರು ದಿನಗಳ ಕಾಲ ನಡೆಯುವುದರಿಂದ ಶತಾವಧಾನಿಯ ಜ್ಞಾಪಕಶಕ್ತಿ ಅಪಾರವಾಗಿರಬೇಕು. ಪಂಡಿತರು ಕೆಲವೊಮ್ಮೆ ವ್ಯಸ್ತಾಕ್ಷರಿ, ನಿಷಿದ್ಧಾಕ್ಷರಿ ಸಮಸ್ಯೆಗಳನ್ನೊಳಗೊಂಡ ಕವಿತೆಯ ರಚನೆಯನ್ನೂ ಕೇಳಬಹುದು.

ಅಷ್ಟಾವಧಾನ ಇಂದು ತೆಲುಗರಲ್ಲಿ ಜೀವಂತವಾಗಿರುವ ಒಂದು ವಿಶಿಷ್ಟ ಕಲೆ. 11ನೆಯ ಶತಮಾನದ ಭೀಮ ಕವಿ, 15ನೆಯ ಶತಮಾನದ ಶ್ರೀನಾಥ, 16ನೆಯ ಶತಮಾನದ ಅಲ್ಲಸಾನಿ ಪೆದ್ದನ ಮೊದಲಾದವರು ಚಾಟು ಪದ್ಯಗಳನ್ನು ಹೇಳಿದ ಆಶುಕವಿಗಳಾಗಿದ್ದರು. ಆಶುಕವಿತೆ ಅಷ್ಟಾವಧಾನದ ಪ್ರಮುಖ ಭಾಗ. 16ನೆಯ ಶತಮಾನದ ಅನಂತರ ಬಂದ ಭಟ್ಟುಮೂರ್ತಿ ಅಷ್ಟಾವಧಾನಿ ಆಗಿದ್ದನೆಂದು ಪ್ರತೀತಿ. ಮುಂಡಪಾಕ ಪಾರ್ವತೀಶ್ವರಶಾಸ್ತ್ರೀ (1833-97), ದೇವುಲಪಲ್ಲಿ ಸೋದರ ಕವಿಗಳೆಂದು ಹೆಸರಾದ ದೇವುಲಪಲ್ಲಿ ಸುಬ್ಬರಾಯಶಾಸ್ತ್ರೀ (1853-1909) ಮತ್ತು ದೇವುಲಪಲ್ಲಿ ವೆಂಕಟಕೃಷ್ಣಶಾಸ್ತ್ರೀ (1856-1912), ಮೈಸೂರಿನ ಮಹಾರಾಜರಿಂದ 'ಬಾಲಸರಸ್ವತಿ' ಎಂದು ಹೆಸರು ಪಡೆದ ತಿರುಮಲ ಬುಕ್ಕಪಟ್ಟಣಂ ಶ್ರೀನಿವಾಸಾಚಾರ್ಯ (1862-1920), ಈ ಶತಮಾನದ ಆದಿ ಭಾಗದಲ್ಲಿದ್ದ ತೆಲಂಗಾಣದ ಗದ್ವಾಲ ಸಂಸ್ಥಾನದ ಬೈರಂಪಲ್ಲಿ ತಿರುಮಲ ರಾಯ ಕವಿ ಮೊದಲಾದವರು ಈ ಕ್ಷೇತ್ರದ ಪ್ರಮುಖರು.

ಅಷ್ಟಾವಧಾನ ಹಾಗೂ ಶತಾವಧಾನಗಳನ್ನು ಈ ಶತಮಾನದಲ್ಲಿ ಪುನರುಜ್ಜೀವನಗೊಳಿಸಿ, ತೆಲುಗು ಸಾಹಿತ್ಯದಲ್ಲಿ ಅಪ್ರತಿಮ ಸ್ಥಾನಗಳಿಸಿದವರು 'ಜಂಟಿ ಕವಿಗಳು' ಎಂದು ಹೆಸರಾದ ತಿರುಪತಿ-ವೆಂಕಟ ಕವಿಗಳು. ದಿವಾಕರ್ಲ ತಿರುಪತಿಶಾಸ್ತ್ರೀ (1871-1920), ಚಳ್ಳಪಳ ವೆಂಕಟಶಾಸ್ತ್ರೀಗಳು (1870-1950) ಕೇವಲ 19ನೆಯ ವಯಸ್ಸಿಗೆ ಶತಾವಧಾನ ಮಾಡಿ ಪ್ರಖ್ಯಾತರಾದವರು. ಇವರಿಬ್ಬರು ಆಧುನಿಕ ಅವಧಾನದ ಮೂಲಪುರುಷರು.

ಇವರ ಸಮಕಾಲೀನರಾಗಿದ್ದು, ಪ್ರಮುಖರಾದ ಮತ್ತಿಬ್ಬರು – 'ಕೊಪ್ಪರಪ್ಪು ಕವಿಗಳು' – ಗಂಟೆಗೆ 100 ಪದ್ಯ ಹೆಣೆಯುತ್ತಿದ್ದರಂತೆ.

ಕನ್ನಡದ ನಾಟಕಕಾರ ಮತ್ತು ಸುಪ್ರಸಿದ್ಧ ವಿದ್ವಾಂಸರಾಗಿದ್ದ ಬೆಳ್ಳಾವೆ ನರಹರಿಶಾಸ್ತ್ರೀಗಳು ಅಷ್ಟಾವಧಾನ ನಡೆಸುತ್ತಿದ್ದರು.

ನೋಡಿ : ಅವಧಾನ ; ನಾಟ್ಯಾವಧಾನ ; ನೇತ್ರಾವಧಾನ

ಅಸೋಸಿಯೇಷನ್ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್

ಚೆಂಡನ್ನು ಒದೆದು ಆಡುವ ಆಟ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್. ರೋಮನರು ಈ ಆಟವನ್ನು ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನಲ್ಲಿ ಬಳಕೆಗೆ ತಂದರು. ಆದರೆ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ರಗ್ಬಿ ಕಾಲೇಜಿನವರು 1823ರಲ್ಲಿ 15 ಜನರು ಆಡುವ ಚೆಂಡಿನ ಆಟವೊಂದನ್ನು ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ಎಂದು ಕರೆಯತೊಡಗಿದರು. ಆದರೆ ಲಂಡನಿನ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ಅಸೋಸಿಯೇಷನಿನವರಿಗೆ ಹಳೆಯ ಆಟವೇ ಹೆಚ್ಚು ರುಚಿಸಿತು. ಈ ಆಟಕ್ಕೆ ಅಸೋಸಿಯೇಷನ್ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ಎಂದೇ ಹೆಸರಾಯಿತು.

ಅಸೋಸಿಯೇಷನ್ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್‌ನ ಹ್ರಸ್ವರೂಪ 'ಅಸಾಕ್' ಆಯಿತು. ಮುಂದೆ ಅದನ್ನು ಸಾಕರ್ ಎಂದೂ ಕರೆದರು. ಭಾರತದಲ್ಲಿ ಆಡುವ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ಆಟ ಅಸೋಸಿಯೇಷನ್ ಫುಟ್‌ಬಾಲನ್ನು ಹೋಲುತ್ತದೆ.

ಲಂಡನಿನಲ್ಲಿ 1863ರ ಡಿಸೆಂಬರ್ 8ರಂದು ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ಅಸೋಸಿಯೇಷನ್ ಆರಂಭವಾಯಿತು.

ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ಅಸೋಸಿಯೇಷನ್ ಕಪ್ ಪಂದ್ಯ 1871ರಲ್ಲಿ ಆರಂಭವಾಯಿತು. 1872ರಿಂದ ಅಧಿಕೃತ ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಪಂದ್ಯಗಳು ನಡೆಯುತ್ತಿವೆ.

ಜಗತ್ತಿನಾದ್ಯಂತ ಆಟವನ್ನು ನಿಯಂತ್ರಿಸುವ ಹೊಣೆಗಾರಿಕೆಯುಳ್ಳ 'ಫೆಡರೇಷನ್ ಇಂಟರ್ ನ್ಯಾಷನಲ್ ದಿ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ಅಸೋಸಿಯೇಷನ್' ಸಂಸ್ಥೆ 1904ರಲ್ಲಿ ಆರಂಭವಾಯಿತು. ಇದು 1930ರಿಂದ 4 ವರ್ಷಗಳಿಗೊಮ್ಮೆ ವಿಶ್ವಕಪ್ ಪಂದ್ಯವನ್ನು ನಡೆಸುತ್ತಿದೆ.

ನೋಡಿ : ಅಖಿಲ ಭಾರತ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ಫೆಡರೇಷನ್ ; ಅಮೆರಿಕನ್ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ; ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ; ರಗ್ಬಿ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್

ಆಕಾಶಬುಟ್ಟಿ ಆಟ

ದೊಡ್ಡವರು ಆಕಾಶಬುಟ್ಟಿ ತಯಾರಿಸುತ್ತಾರೆ. ಸಣ್ಣಮಕ್ಕಳು ಆಡುತ್ತಾರೆ.

ಆಕಾಶಬುಟ್ಟಿ ಮಾಡುವ ಹಾಳೆಗಳನ್ನು ತಂದು ಚೌಕ ಆಕಾರಕ್ಕೆ ಕತ್ತರಿಸಿ ಒಂದಕ್ಕೊಂದು ನಾಲ್ಕು ಕಡೆಗೂ ಅಂಟಿಸಿ ಬುಟ್ಟಿ ರಚಿಸಬೇಕು. ಕೆಳಗಡೆ ಮೂರು ಅಂಗುಲ ವ್ಯಾಸದ ಒಂದು ತೂತು ಮಾಡಬೇಕು. ಅದರೊಳಗೆ ಒಂದು ಕಬ್ಬಿಣದ ಕೋಲು ಕಟ್ಟಿ ಅದಕ್ಕೆ ಬಟ್ಟೆ ಸುತ್ತಬೇಕು. ಬಟ್ಟೆಯನ್ನು ಸೀಮೆಎಣ್ಣೆಯಲ್ಲಿ ತೋಯಿಸಬೇಕು.

ಮೊದಲಿಗೆ ಬುಟ್ಟಿಯಲ್ಲಿ ಹೊಗೆ ತುಂಬುತ್ತಾರೆ. ಹೀಗೆ ತುಂಬಿಸಿದಾಗ ಅದು ಕೈಯಿಂದ ಕೊಸರಿಕೊಂಡು ಮೇಲೇರಬಹುದು. ಆಗ ಒಳಗಡೆಯ ಬಟ್ಟೆಗೆ ಬೆಂಕಿ ಹಚ್ಚಬೇಕು.

ಬೆಂಕಿ ಹೊಗೆಯನ್ನು ಹೊರಬಿಡುವುದಿಲ್ಲ. ಬುಟ್ಟಿ ಮೇಲಕ್ಕೆ ಏರುತ್ತ ಹೋಗುತ್ತದೆ. ಹೊಗೆ ಕಡಮೆಯಾದಾಗ ಬುಟ್ಟಿ ಬೀಳುತ್ತದೆ. ಆಕಸ್ಮಾತ್ ಬೆಂಕಿ ತಗಲಿದರೆ ಆಕಾಶದಲ್ಲೇ ಬುಟ್ಟಿ ಸುಟ್ಟುಹೋಗುತ್ತದೆ.

ಆಟದ ಮೈದಾನ

ಶಾಲೆ ಇರುವೆಡೆ, ಆಟದಮೈದಾನ ಇರುತ್ತದೆ. ಎಳೆಯರಿಗೆ ಅದು ಅವಶ್ಯ. ಆಟವಾಡಲು ಮೈದಾನವೂ ಅಗತ್ಯ.

ಮನೆಯ ಮುಂದೆ ಸ್ವಲ್ಪ ಪ್ರಶಸ್ತವಾದ ಜಾಗವಿದ್ದರೆ ಸಾಕು, ಹುಡುಗಿಯರು ಕುಂಟುಬಿಲ್ಲೆಯಂಥ ಆಟ ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಹುಡುಗರು ಗೋಲಿಯಾಟ ಮುಂತಾದ ಆಟಗಳನ್ನು ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಇದೇ ಅವರ 'ಆಟದ ಮೈದಾನ'.

ಪುಟ್ಟ ಅಂಗಳ ಅಥವಾ ಬಯಲುಗಳಿಂದ ಹಿಡಿದು ಹಲವು ಎಕರೆಗಳ ವಿಸ್ತಾರದವರೆಗಿನ ಆಟದ ಬಯಲುಗಳಿವೆ. ಇವು ಬಟ್ಟಬಯಲಾಗಿರಬಹುದು; ಅಥವಾ ಇವುಗಳಲ್ಲಿ ಜಾರುಬಂಡೆ, ಉಯ್ಯಾಲೆ, ಸೀಸಾ ಮತ್ತಿತರ ಆಟದ ಸಾಧನಗಳಿರಬಹುದು. ಬಹುಪಾಲು ಇಂಥ ಸಾಧನಗಳನ್ನು ಒಳಗೊಂಡ ಆಟದ ಬಯಲು ಉದ್ಯಾನದ ಒಂದು ಅಂಗವಾಗಿರುವುದೇ ಸಾಮಾನ್ಯ. ನರ್ಸರಿ ಮತ್ತು ಪ್ರಾಥಮಿಕ ಶಾಲೆಗಳ ಆಟದ ಮೈದಾನಗಳಲ್ಲಂತೂ ಇವು ಸಾಧಾರಣವಾಗಿ ಇದ್ದೇ ಇರುತ್ತವೆ.

ಕ್ರೀಡಾಂಗಣವೂ ಆಟದ ಮೈದಾನವೇ. ಆದರೆ ಇದಕ್ಕೆ ನಿಗದಿಯಾದ ಅಳತೆ, ಆಕಾರಗಳಿರುತ್ತವೆ. ಕ್ರೀಡೆಯಲ್ಲಿ ಇರುವ ಆನಂದ ಕೇವಲ ಅದರಲ್ಲಿ ಪಾಲುಗೊಂಡು ಆಡುವವರಿಗಷ್ಟೇ ಅಲ್ಲ; ಅದನ್ನು ನೋಡುವವರಿಗೂ ಇರುತ್ತದೆ. ಕ್ರೀಡಾಂಗಣಗಳಲ್ಲಿ ಪ್ರೇಕ್ಷಕರಿಗಾಗಿ ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳಲು ಸೂಕ್ತ ವ್ಯವಸ್ಥೆಗಳಿರುತ್ತವೆ.

ಆಟದ ಮೈದಾನವೆಂದರೆ ಮಟ್ಟಸವಾದ ಜಾಗ. ಸಾಧಾರಣವಾಗಿ ಹುಲ್ಲು. ಮುಳ್ಳು, ಕಲ್ಲುಗಳಿಲ್ಲದ ಚೊಕ್ಕಟ ಬಯಲು. ಇಲ್ಲಿ ಕಬಡ್ಡಿ, ಕೊಕ್ಕೋ ಆಟಗಳನ್ನು ಆಡಬಹುದು; ಇಲ್ಲವೇ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್, ಹಾಕಿ, ಕ್ರಿಕೆಟ್‌ಗಳನ್ನೂ ಆಡಬಹುದು.

ಆಟದ ಬಯಲಿನಲ್ಲಿ ಪ್ರೇಕ್ಷಕರಿಗೆ ಪೀಠವ್ಯವಸ್ಥೆ ಇಲ್ಲ. ಅವರು ನಿಂತೋ ನೆಲದಮೇಲೆ ಕುಳಿತೋ ಆಟನೋಡುತ್ತಾರೆ.

ಊರು, ಹಳ್ಳಿಗಳಲ್ಲಾದರೆ ಆಟದ ಮೈದಾನಕ್ಕೆ ವಿಶಾಲ ಜಾಗ ದೊರೆಯುತ್ತದೆ. ಪಟ್ಟಣಗಳಲ್ಲಿ ನಗರ ಯೋಜನೆ ಮಾಡುವಾಗ ಆಟದ ಬಯಲಿಗೆ ಪ್ರಾಧಾನ್ಯ ನೀಡುತ್ತಾರೆ. ಮಕ್ಕಳಿಗಾಗಿ ಅಲ್ಲಲ್ಲಿ ಆಟದ ಮೈದಾನಗಳಿಗಾಗಿ ಜಾಗಗಳನ್ನು ಮೀಸಲಿರಿಸುತ್ತಾರೆ.

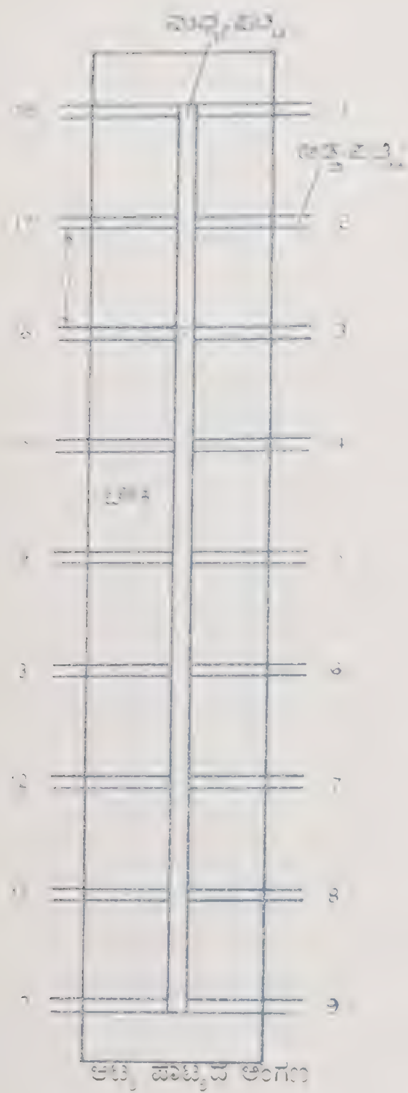
ನೋಡಿ : ಉದ್ಯಾನ ; ಕ್ರೀಡಾಂಗಣ

ಆಟ್ಯ ಪಾಟ್ಯ

ಭಾರತದ ದೇಶೀಯ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ರಾಷ್ಟ್ರಮಟ್ಟದಲ್ಲಿ ಆಡುವ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಆಟ್ಯ ಪಾಟ್ಯವೂ ಒಂದು. ಇದನ್ನು ತಿಳ್ಳಿ ಆಟ, ಉಪ್ಪು ತರುವುದು, ಚಿನ್ನ ತರುವುದು, ಸಿಪಾಯಿ ಆಟ, ಸೀಳು ಪಟ್ಟಿ, ದಾರಿಯಾ ಬಾಂದಾ ಮುಂತಾದ ಹೆಸರುಗಳಿಂದಲೂ ಕರೆಯುತ್ತಾರೆ.

ಇದು ಎರಡು ತಂಡದ ಆಟಗಾರರು ಆಡುವ ಆಟ. ಎರಡೂ ಕಡೆಗೂ ಆಟಗಾರರು ಸಮ ಸಂಖ್ಯೆಯಲ್ಲಿ ಇರುತ್ತಾರೆ. ಆಟದ ಕ್ಷೇತ್ರದ ಅಗಲ 23 ಅಡಿ, 1 ಅಂಗುಲ; ಉದ್ದ 89 ಅಡಿ, 1 ಅಂಗುಲ. ಆಟ ಕ್ಷೇತ್ರದಲ್ಲಿ ಅಡ್ಡಡ್ಡಲಾಗಿ ಒಂಬತ್ತು ಪಟ್ಟಿಗಳು, ಉದ್ದುದ್ದವಾಗಿ ಒಂದು ಪಟ್ಟಿ.

ಒಂದು ತಂಡದ ಒಂಬತ್ತು ಆಟಗಾರರು ಈ ಪಟ್ಟಿಗಳಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ಇವರು ರಕ್ಷಕ ತಂಡದವರು. ಅಷ್ಟೇ ಸಂಖ್ಯೆಯ ಎದುರು ತಂಡದ ಆಟಗಾರರು ಇವರಿಂದ ತಪ್ಪಿಸಿಕೊಂಡು ಆರಂಭದ ಪಟ್ಟಿಯಿಂದ ಸಾಗಿ.



ಆಟ್ಯಾ ಪಾಟ್ಯದ ಅಂಗಣ

ಕೊನೆಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ದಾಟಿ ಅನಂತರ ಹಿಂದಿರುಗಬೇಕು. ಇದು 'ಆಕ್ರಮಣಕಾರಿ' ತಂಡ.

ಕಾಯುವವರು ಉದ್ದ ಪಟ್ಟಿಯಲ್ಲಿಯೂ ಅಡ್ಡ ಪಟ್ಟಿಯಲ್ಲಿಯೂ ಚಳಕದಿಂದ ಓಡಾಡುತ್ತಲೇ ಇರುತ್ತಾರೆ. ಮಧ್ಯದ ಉದ್ದನೆಯ ಪಟ್ಟಿಗೆ 'ಸೂರ್' ಎಂದು ಹೆಸರು. ಆಚೆಬದಿಗೆ ಹೋಗಿ ಉಪ್ಪುತರುವುದು, ಚಿನ್ನ ತರುವುದು ಎಂದು ಹಲವು ಬಗೆಯಾಗಿ ಆಟದ ಉದ್ದೇಶಗಳನ್ನು ಎದುರು ತಂಡದವರು ಹೇಳುತ್ತಾರೆ.

ಆಕ್ರಮಣಕಾರಿ ತಂಡದಲ್ಲಿ ಎಲ್ಲರಿಗೂ ಮುಂದೆ ದಾಟಿದವನು 'ಉಪ್ಪು' ತಂದು ಕೊಡುತ್ತಾನೆ. ಇವನು ಕೊಟ್ಟಕೊನೆಯ ಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ದಾಟಿ ಅತ್ತಕಡೆಯಿಂದ ಹಿಂದಕ್ಕೆ ಮರಳುವಾಗ 'ಲೋನ' ಎಂದು ಕೂಗುತ್ತಾನೆ. ಆಗ ಪಟ್ಟಿ ಕಾಯುವವನು ಹಿಂದೆ ತಿರುಗಬೇಕು; ಕೂಗಿದವನ ಕಡೆಗೆ ಮುಖಮಾಡಿ ನಿಲ್ಲಬೇಕು.

ಪ್ರತಿ ಬಾರಿ ಆಕ್ರಮಣಕಾರಿ ತಂಡದವರು ಹೋಗಿ ಹಿಂದಿರುಗಿದಾಗಲೂ ಒಂದೊಂದು ಇನ್ನಿಂಗ್ಸ್ ಮುಗಿದಂತೆ. ಇಂಥ ಮೂರು ಇನ್ನಿಂಗ್ಸ್‌ಗಳನ್ನು ಪ್ರತಿ ಪಕ್ಷದವರು ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಪ್ರತಿ ಇನ್ನಿಂಗ್ಸ್‌ನ ಅವಧಿ 7 ಮಿನಿಟುಗಳು. ಇನ್ನಿಂಗ್ಸ್‌ಗಳ ನಡುವೆ 5 ಮಿನಿಟುಗಳ ವಿರಾಮ. ಯಾವ ತಂಡ ಹೆಚ್ಚು ಗೆಲ್ಲಂಕಗಳನ್ನು ಗಳಿಸುತ್ತದೋ ಅದು ಗೆಲ್ಲುತ್ತದೆ. ಮೊತ್ತ ಮೊದಲು ಉಪ್ಪು ತಂದವನು ಎಷ್ಟು ಪಟ್ಟಿಗಳನ್ನು ದಾಟುತ್ತಾನೋ ಅದರ ಹತ್ತು ಪಟ್ಟು ಗೆಲ್ಲಂಕಗಳು ಅವನ ತಂಡಕ್ಕೆ ಸಿಗುತ್ತವೆ.

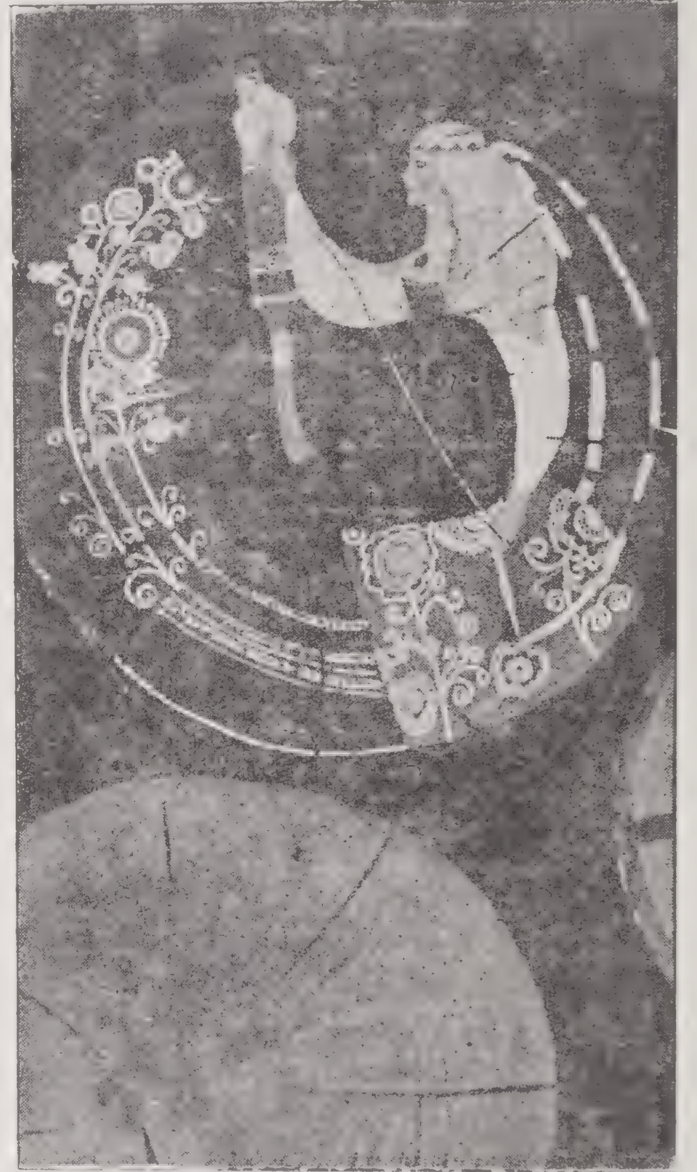
ರಕ್ಷಕತಂಡದ ಆಟಗಾರ ನಿಯಮಬದ್ಧವಾಗಿ ಮುಟ್ಟಿದ ಯಾವುದೇ ಆಕ್ರಮಣಕಾರಿ ತಂಡದವನು ಆಟದ ಹೊರಗೆ ಹೋಗಬೇಕು. ಹೀಗೆ ಹೊರಗೆ ಹೋದ ಪ್ರತಿ ಆಟಗಾರನಿಗೆ ಆ ತಂಡ 10 ಗೆಲ್ಲಂಕಗಳನ್ನು ಕಳೆದುಕೊಳ್ಳುತ್ತದೆ.

ಆಟದಲ್ಲಿ ಇರುವ ಅಧಿಕಾರಿಗಳು: ಒಬ್ಬ ರೆಫರಿ, 9 ಅಂಪೈರುಗಳು, ಒಬ್ಬ ಗೆಲ್ಲಂಕ ದಾಖಲುಗಾರ, ಇನ್ನೊಬ್ಬ ಗೆರೆಯ ಗುರುತುಗಾರ.

ಆಟೊಗ್ರಾಫ್ ಸಂಗ್ರಹ

ಜನಪ್ರಿಯ ಚಲಚ್ಚಿತ್ರ ನಟ ಅಥವಾ ಪ್ರಸಿದ್ಧ ಟೆಸ್ಟ್ ಆಟಗಾರ ಊರಿಗೆ ಬಂದಿದ್ದಾನೆ ಎಂದು ತಿಳಿದರೆ ಸಾಕು, ಒಬ್ಬರ ಮೇಲೆ ಒಬ್ಬರು ಬಿದ್ದು ಹಸ್ತಾಕ್ಷರ ಪಡೆಯಲು ಮುನ್ನುಗ್ಗುತ್ತಾರೆ. ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಜೀವನ, ಅಥವಾ ಉದ್ಯೋಗದಲ್ಲಿ ಒಟ್ಟಿಗಿದ್ದು ಅಗಲುವಾಗ, ಕಳೆದ ಸವಿದಿನಗಳ ನೆನಪಿಗಾಗಿ ಸ್ನೇಹಿತನ ಸಹಿಯನ್ನು ಅಂದವಾದ ಕಟ್ಟು ಪುಸ್ತಕದಲ್ಲಿ ಪಡೆಯುತ್ತಾರೆ.

'ಆಟೊಗ್ರಾಫ್' ಎಂದರೆ ಗ್ರೀಕ್ ಭಾಷೆಯಲ್ಲಿ 'ಸ್ವತಃ ಬರೆದದ್ದು' ಎಂದು ಅರ್ಥ. ಸಮಯೋಚಿತವಾದ ವಾಕ್ಯ ಅಥವಾ ಚಿಕ್ಕ ರೇಖಾ ಚಿತ್ರ ಬರೆದು ಕೆಳಗೆ ಸಹಿ ಮಾಡುವುದು ಸಾಮಾನ್ಯ. ಕೆಲವರು ತಮ್ಮ ಭಾವ ಚಿತ್ರದ ಮೇಲೆ ಸಹಿ ಹಾಕಿ ಕೊಡುವುದುಂಟು. ಲೇಖಕರು ತಮ್ಮ ಕೃತಿಗಳಲ್ಲಿ ಸಹಿ ಹಾಕುತ್ತಾರೆ. ಕಾಲ್ಚೆಂಡು ಆಟಗಾರ ಒಂದು ಕಾಲ್ಚೆಂಡಿನ ಮೇಲೆ ಸಹಿ ಹಾಕಿಕೊಡಬಹುದು. ಕೆಲವು ಆಟೊಗ್ರಾಫ್ ಸಂಗ್ರಾಹಕರು ಕೇವಲ ಸಹಿಗಳನ್ನು ಸಂಗ್ರಹಿಸದೆ ಚಾರಿತ್ರಿಕ ದಾಖಲೆ, ಪ್ರಸಿದ್ಧ ಸ್ತ್ರೀ-ಪುರುಷರ ಪತ್ರ ಮತ್ತು ಸಾಹಿತಿಗಳ ಹಸ್ತಪ್ರತಿಗಳನ್ನು ಪಡೆಯುವುದಕ್ಕೂ ಪ್ರಯತ್ನಿಸುತ್ತಾರೆ. ಪ್ರಸಿದ್ಧ ಪುರುಷರ ಆಟೊಗ್ರಾಫ್ ಹಳೆಯದಾದಷ್ಟು ಹೆಚ್ಚು ಅಮೂಲ್ಯವೆನಿಸುತ್ತದೆ.


ಕಲಾವಿದನ ಆಟೊಗ್ರಾಫ್ : ಮರದಲ್ಲಿ ಚಿತ್ರ

1964ರಲ್ಲಿ ಲಂಡನಿನ ಹಳೆಯ ಪುಸ್ತಕದಂಗಡಿಯ ಕೆಲಸಗಾರನೊಬ್ಬ ಪುಸ್ತಕಗಳ ಪುಟ ತಿರುವಿಹಾಕುತ್ತಿದ್ದಾಗ ಅದು 17ನೆಯ ಶತಮಾನದ ಇಂಗ್ಲಿಷ್ ಕವಿ ರಾಬರ್ಟ್ ಹೆರಿಕ್ಸ್‌ನ ಕೈಬರೆಹದಲ್ಲಿರುವುದನ್ನು ಕಂಡು ಹಿಡಿದ. 1848ರಲ್ಲಿ ಈ ಪುಸ್ತಕದ ಬೆಲೆ 50 ಶಿಲಿಂಗುಗಳಿದ್ದುದನ್ನು ಅತ ತಿಳಿದಿದ್ದ. ಆದರೆ ಕವಿಯ ಹಸ್ತಾಕ್ಷರದಲ್ಲಿದ್ದ ಈ ಅಪೂರ್ವ ಪುಸ್ತಕದ ಬೆಲೆ ಇದ್ದಕ್ಕಿದ್ದಂತೆ 34,000 ಪೌಂಡುಗಳಿಗೆ ಏರಿತು. ರೋಮನ್ ಕವಿ ಓವಿಡ್ (ಕ್ರಿ. ಪೂ. 43—ಕ್ರಿ. ಶ. 17) ಬರೆದಿದ್ದ 'ಮೆಟಮಾರ್ಫಸಿಸ್' ಗ್ರಂಥದ 15ನೆಯ ಶತಮಾನದ ಹಸ್ತಪ್ರತಿ ಸುಮಾರು ಹದಿನೆಂಟು ಲಕ್ಷ

ರೂಪಾಯಿಗಳಿಗೆ ಮಾರಾಟವಾಗಿ ದಾಖಲೆ ಸ್ಥಾಪಿಸಿತು. ಇಂಥ ಅಪೂರ್ವ ಪುಸ್ತಕಗಳಿಗೆ ಇರುವ ಬೇಡಿಕೆಯಿಂದಾಗಿ ಈ ಬಗೆಯ ಪುಸ್ತಕಗಳ ಮಾರಾಟವನ್ನೂ ಕಸುಬಾಗಿ ಮಾಡಿಕೊಂಡವರಿದ್ದಾರೆ.

ಆಟೋಗ್ರಾಫ್ ಸಂಗ್ರಹದ ಹವ್ಯಾಸ ಇಂದು ನಿನ್ನೆಯದಲ್ಲ. ಕ್ರಿ. ಪೂ. ಮೂರನೆಯ ಶತಮಾನದಲ್ಲಿ ಈಜಿಪ್ಟಿನ ಚಕ್ರವರ್ತಿಯಾಗಿದ್ದ ಮೂರನೆಯ ಟಾಲೆಮಿಗೂ ಇಂಥ ಹವ್ಯಾಸವಿತ್ತು. ಅವನು ಗ್ರೀಸ್ ದೇಶದ ಮೇಲೆ ಆಕ್ರಮಣ ಮಾಡಿದ ಅನಂತರ ಜನರಿಗೆ ಧಾನ್ಯ ಒದಗಿಸಬೇಕಾದರೆ, ಎಸ್ಕಿಲಸ್, ಸೊಫೊಕ್ಲೀಸ್ ಮತ್ತು ಯೂರಿಪಿಡೀಸರ ಕೃತಿಗಳ ಹಸ್ತಪ್ರತಿಗಳನ್ನು ಕೊಡಬೇಕೆಂದು ಕರಾರು ಹಾಕಿದ. ಪುಸ್ತಕಗಳು ಸಿಕ್ಕಿದ ಮೇಲೆ ಅವುಗಳ ನಕಲು ಬರೆಯಿಸಿದ. ಮೂಲಪ್ರತಿಗಳನ್ನು ಇಟ್ಟುಕೊಂಡು ನಕಲು ಪ್ರತಿಗಳನ್ನು ಹಿಂದಕ್ಕೆ ಕಳುಹಿಸಿಕೊಟ್ಟ.

ಪ್ರಸಿದ್ಧ ಆಟೋಗ್ರಾಫ್‌ಗಳಿಗೆ ಇರುವ ಭಾರೀ ಬೇಡಿಕೆಯಿಂದಾಗಿ ಇವುಗಳ ನಕಲು ತಯಾರಿಸಿ ಮಾರುವ ಅಭ್ಯಾಸ ಬೆಳೆದುಬಂದಿದೆ. ಕೆಲವೊಮ್ಮೆ ಮೂಲ ಹಸ್ತಾಕ್ಷರಗಳು ಎಷ್ಟು ಅಲಭ್ಯವಾಗಿರುತ್ತವೆಂದರೆ ನಕಲುಗಳನ್ನೂ ದುಬಾರಿ ಬೆಲೆಗೆ ಕೊಂಡುಕೊಳ್ಳಲು ಜನ ತಯಾರಾಗಿರುತ್ತಾರೆ. ಶೇಕ್ಸ್‌ಪಿಯರ್ ವಿಪುಲ ಸಾಹಿತ್ಯವನ್ನು ಸೃಷ್ಟಿಸಿದ್ದರೂ ಆತನ ಒಂದಾದರೂ ಪತ್ರ ಅಥವಾ ಕೃತಿಯ ಹಸ್ತಪ್ರತಿ ಸಿಗುವುದಿಲ್ಲ. ಸರಕಾರೀ ದಾಖಲೆಗಳಲ್ಲಿ ಆರು ಕಡೆ ಇವನ ಸಹಿ ಇರುವುದು ಕಂಡುಬಂದಿದೆ ಅಷ್ಟೆ. ಆದ್ದರಿಂದಲೇ ನಕಲು ಮಾಡಿದ ಷೇಕ್ಸ್‌ಪಿಯರ್ ಸಹಿ ಅಮೂಲ್ಯವಾಗಿದೆ.

ಸಾಮಾನ್ಯನೊಬ್ಬ ಬರೆದಿಟ್ಟ ದಾಖಲೆಗಳೂ ಒಮ್ಮೊಮ್ಮೆ ಅಮೂಲ್ಯ ಆಟೋಗ್ರಾಫ್ ಅನಿಸಬಹುದು. ಅಮೆರಿಕದ ಅಂತರ್ಯುದ್ಧದಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಿದ ಸೈನಿಕನೊಬ್ಬ ಯುದ್ಧಕಾಲದಲ್ಲಿ ಬರೆದಿಟ್ಟ ದಿನಚರಿ ಚಾರಿತ್ರಿಕ ಮೌಲ್ಯಪಡೆಯಿತು.

ಆಟೋಗ್ರಾಫ್ ಸಂಗ್ರಹ ಮಾಡುವಾಗ ಕೆಲವು ವಿಷಯಗಳನ್ನು ಗಮನಿಸುವುದು ಅಗತ್ಯ. ಗುಂಡುಸೂಜಿ ಅಥವಾ ಕ್ಲಿಪ್ಪುಗಳಿಗೆ ತುಕ್ಕು ಹಿಡಿಯುವುದರಿಂದ ಅವುಗಳನ್ನು ಹಾಕಿ ಇಟ್ಟರೆ ಕಾಗದಗಳು ಕೆಡಬಹುದು. ಹಳೆಯದಾದ ಆಟೋಗ್ರಾಫ್ ಒಂದು ಸಿಕ್ಕರೆ ಅದನ್ನು ಹಾಗೆಯೇ ಇಟ್ಟುಕೊಳ್ಳುವುದು ಉತ್ತಮ. ಬದಿಯನ್ನು ಚೊಕ್ಕವಾಗಿ ಕತ್ತರಿಸಹೋದರೆ ಅದರ ಬೆಲೆ ಕಡಮೆಯಾಗಬಹುದು. ಕನ್ನಡಿ ಹಾಕಿ ಗೋಡೆಗೆ ತಗಲು ಹಾಕಿದರೆ ಬೆಳಕಿಗೆ ಒಡ್ಡಲ್ಪಟ್ಟು ಬರೆಹ ಮಾಸಬಹುದು. ಆಟೋಗ್ರಾಫ್‌ಗಳನ್ನು ಪ್ರತ್ಯೇಕ ಲಕೋಟೆಗಳಲ್ಲಿ ಇಟ್ಟು ಪುಸ್ತಕಗಳ ಮಧ್ಯೆ ಇರಿಸಿದರೆ ಬಹುಕಾಲ ಉಳಿಯುತ್ತದೆ.

ಇತಿಹಾಸ ಸಂಶೋಧನೆಗೆ ನೆರವಾಗಬಹುದೆಂಬ ಉದ್ದೇಶದಿಂದ ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾನಿಲಯಗಳು ಆಟೋಗ್ರಾಫ್‌ಗಳನ್ನು ಕೊಂಡುಕೊಳ್ಳುತ್ತವೆ. ಪುಸ್ತಕ ಭಂಡಾರ ಮತ್ತು ವಸ್ತು ಸಂಗ್ರಹಾಲಯಗಳಲ್ಲಿ ಆಟೋಗ್ರಾಫ್‌ಗಳ ಒಳ್ಳೆಯ ಸಂಗ್ರಹ ಇರುತ್ತದೆ.

ನೋಡಿ : ಹವ್ಯಾಸ

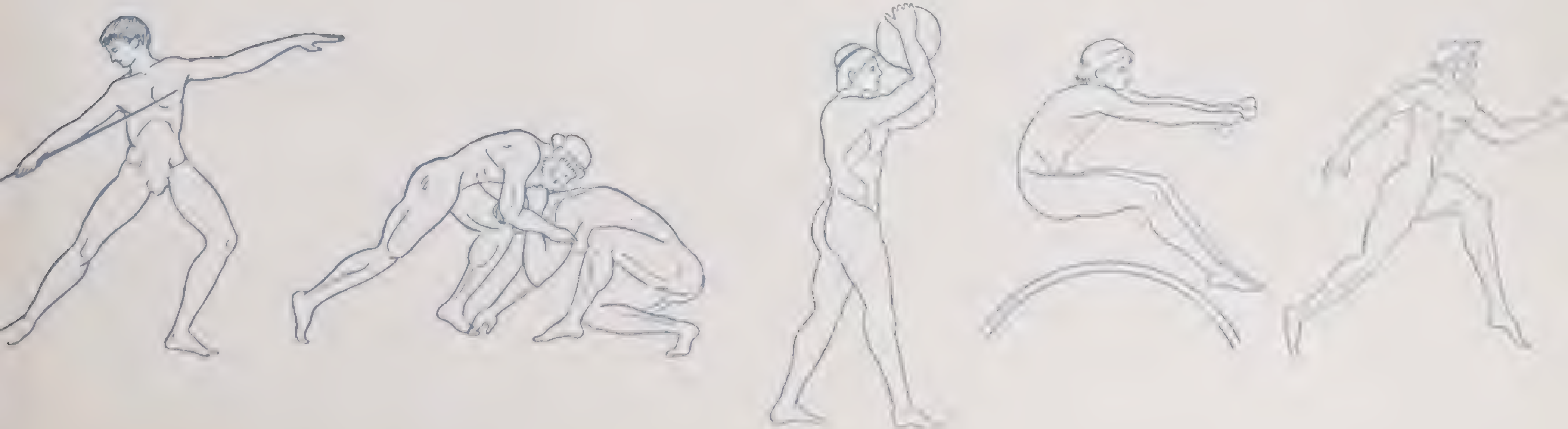
ಆಧುನಿಕ ಪೆಂಟಾಥ್ಲನ್

ಮೊದಲಿಗೆ ಒಂದು ಅಪರಿಚಿತ ಕುದುರೆಯನ್ನು 5,000 ಮೀಟರ್ ಉದ್ದದ ಅಡೆತಡೆಗಳಿಂದ ಕೂಡಿದ ದಾರಿಯಲ್ಲಿ ಸವಾರಿ ಮಾಡಬೇಕು. ಅನಂತರ ಒಬ್ಬರಾದ ಮೇಲೆ ಒಬ್ಬರಂತೆ ತನ್ನ ಎಲ್ಲ ಪ್ರತಿ ಸ್ಪರ್ಧಿಗಳೊಡನೆ ಖಡ್ಗಯುದ್ಧದಲ್ಲಿ ಸೆಣಸಬೇಕು. ನೆರಳು ಚಿತ್ರ ಬಿಂದಕ್ಕೆ ಗುರಿಯಿಟ್ಟು ಪಿಸ್ತೂಲಿನಿಂದ ಗುಂಡು ಹಾರಿಸುವುದು ಮುಂದಿನ ಕಾರ್ಯಕ್ರಮ. ಇದಾದ ಮೇಲೆ 300 ಮೀಟರ್ ಈಜು. ಅನಂತರ 4,000 ಮೀಟರ್‌ನಷ್ಟು ಹಳ್ಳಿಗಾಡು ಓಟ. ಒಂದು ಸೈನ್ಯದ ಹರಿಕಾರ ತಾನು ತಲಪಬೇಕಾದ ಸ್ಥಳವನ್ನು ಸೇರುವ ಮುಂಚೆ ಏನೆಲ್ಲ ಕಷ್ಟ ಪರಂಪರೆಯನ್ನು ಎದುರಿಸಬೇಕಾಗಬಹುದೋ ಅವನ್ನು ಪ್ರತಿನಿಧಿಸುವ ಐದು ದಿನಗಳ ಈ ಕ್ರೀಡೆ—ಆಧುನಿಕ ಪೆಂಟಾಥ್ಲನ್ ಅಥವಾ ಮಿಲಿಟರಿ ಪೆಂಟಾಥ್ಲನ್.

'ಪೆಂಟಾಥ್ಲನ್' ಎಂಬುದು ಐದು ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳು ಎಂಬ ಅರ್ಥದ ಗ್ರೀಕ್ ಪದಗಳಿಂದ ಬಂದದ್ದು. ಪ್ರಾಚೀನ ಗ್ರೀಸ್‌ನಲ್ಲಿ ನಡೆಯುತ್ತಿದ್ದ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಈ ಆಟ ಇತ್ತು. ಎಲ್ಲ ಬಗೆಯ ದೇಹಶಕ್ತಿಯನ್ನು ಪರೀಕ್ಷಿಸಲು ಇವು ಒಳ್ಳೆಯ ಆಟಗಳು ಎಂಬ ಅಭಿಪ್ರಾಯ ಆಗ ಇದ್ದಿತು. ಕ್ರೀಡಾಂಗಣದ ಉದ್ದದಷ್ಟು ಓಟ (ಸುಮಾರು 210 ಗಜ), ದೂರ ನೆಗೆತ, ಡಿಸ್ಕಸ್ ಎಸೆತ, ಜಾವೆಲಿನ್ ಎಸೆತ ಮತ್ತು ಕುಸ್ತಿಗಳು ಈ ಆಟದ ಅಂಗಗಳಾಗಿದ್ದವು. ಮೊದಲ ನಾಲ್ಕು ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಅತಿ ಹೆಚ್ಚು ಗೆಲ್ಲಂಕಗಳನ್ನು ಪಡೆಯುವ ಇಬ್ಬರು ಪ್ರತಿಸ್ಪರ್ಧಿಗಳೊಳಗೆ ಕುಸ್ತಿ ನಡೆಯುತ್ತದೆ. ಇದರಲ್ಲೂ ಗೆದ್ದವನು ಇಡೀ ಆಟದಲ್ಲಿ ಗೆದ್ದಂತೆ.

ಆಧುನಿಕ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನ ಪೆಂಟಾಥ್ಲನ್ ಕ್ರೀಡೆಯಲ್ಲಿ ಕೆಲವು ಬದಲಾವಣೆಗಳನ್ನು ಮಾಡಿದರು. ಓಟದ ದೂರ 200 ಮೀಟರ್ ಎಂದು ನಿಗದಿ

ಪ್ರಾಚೀನ ಗ್ರೀಸಿನಲ್ಲಿ ಪೆಂಟಾಥ್ಲನ್ : ಜಾವೆಲಿನ್ ಎಸೆತ, ಕುಸ್ತಿ, ಡಿಸ್ಕಸ್ ಎಸೆತ, ದೂರ ನೆಗೆತ, ಓಟ



ಯಾಯಿತು. ಕುಸ್ತಿಯ ಕಾರ್ಯಕ್ರಮದ ಬದಲಾಗಿ 1,500 ಮೀಟರ್ ಓಟ ಏರ್ಪಡಿಸಿದರು. 1912ರಿಂದ 1924ರ ವರೆಗೆ ಈ ಬಗೆಯ ಪೆಂಟಾಥ್ಲನ್ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿತ್ತು. 1928ರಿಂದ ಈಚೆಗೆ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಇರುವುದು ಆಧುನಿಕ ಅಥವಾ ಮಿಲಿಟರಿ ಪೆಂಟಾಥ್ಲನ್. ಇದು ಐದು ದಿನ ನಡೆಯುವ ಆಟ.

ಸ್ತ್ರೀಯರ ಪೆಂಟಾಥ್ಲನ್‌ನಲ್ಲಿ ಷಾಟ್‌ಪಟ್, ಎತ್ತರ ನೆಗೆತ, 200 ಮೀಟರ್ ಓಟ, 80 ಮೀಟರ್ ಹರ್ಡ್‌ಲ್ಸ್ ಓಟ(ತಡೆ ಓಟ) ಮತ್ತು ದೂರ ನೆಗತಗಳಿರುತ್ತವೆ. ಇದನ್ನು ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್ ಕ್ರೀಡೆಗಳಿಗೆ 1964ರಲ್ಲಿ ಸೇರಿಸಿದರು.

ನೋಡಿ : ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ; ಡೆಕಾಥ್ಲನ್ ; ಬಯಾಥ್ಲನ್

ಆನೆ ಆಟ

ಎರಡು ಕೈ, ಒಂದು ಕಾಲನ್ನು ನೆಲದ ಮೇಲೆ ಊರಿದಾಗ ಇನ್ನೊಂದು ಕಾಲು ಆನೆಯ ಸೊಂಡಿಲಿನಂತೆ ತೋರುತ್ತದೆ. ಈ ಸ್ಥಿತಿಯಲ್ಲಿರುವ ಒಬ್ಬ ಆಟಗಾರ ಇತರರನ್ನು ಮುಟ್ಟಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುವುದು ಆನೆ ಆಟ.



ಕಾಲು ಸೊಂಡಿಲು –ಆನೆ ಆಟ

ಸುಮಾರು ಇಪ್ಪತ್ತೈದು-ಮೂವತ್ತು ಹೆಜ್ಜೆಗಳ ಒಂದು ವರ್ತುಲದಲ್ಲಿ ಆಟಗಾರರು ನಿಂತಿರುತ್ತಾರೆ.

ಆನೆ ಹಿಡಿಯುವವನಿಗೆ ಆಯಾಸವಾದರೆ ಮತ್ತೊಬ್ಬ ಅವನ ಸರದಿ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳಬಹುದು. ಒಂದು ತಂಡದ ಆಟಗಾರರೆಲ್ಲ ಸಿಗುವವರೆಗೆ ಅಥವಾ ಹಿಡಿಯುವ ತಂಡದ ಎಲ್ಲರ ಸರದಿ ಆಗುವವರೆಗೆ ಆಟ ಮುಂದುವರಿಸಬಹುದು. ಯಾವ ತಂಡದಲ್ಲಿ ಔಟಾಗದೆ ಹೆಚ್ಚು ಜನ ಉಳಿಯುತ್ತಾರೋ ಅವರು ಗೆದ್ದಂತೆ.

ಇನ್ನೊಂದು ವಿಧಾನದಲ್ಲಿ ಆನೆಯಾದವ ಎರಡು ಕೈ, ಎರಡು ಕಾಲುಗಳನ್ನು ಆಧರಿಸಿ ಚಲಿಸಬಹುದು. ಆದರೆ ಒಂದು ಕಾಲನ್ನು ನಿಡಿದಾಗಿ ಮಾಡಿಕೊಂಡು ಆಟಗಾರರನ್ನು ಮುಟ್ಟಬೇಕು.



ಮುಟ್ಟಿ ಬಿಟ್ಟ–'ಔಟ್'

ಹಿಡಿಯುವವರು, ಓಡುವವರು ಎಲ್ಲರೂ ಆನೆಗಳೇ ಆಗಿ-ಎಂದರೆ ಕೈಗಳು ಹಾಗೂ ಕಾಲುಗಳ ಮೇಲೆ ಎಲ್ಲರೂ ಚಲಿಸುತ್ತ–ಮೂರನೆಯ ಬಗೆಯಲ್ಲೂ ಆಡಬಹುದು.

ಆನೆ ಕಾಳಗ

ಮದವೇರಿದ ಆನೆಯ ಎದುರಿಗೆ ಹೋಗುವುದಕ್ಕೇ ಅಳುಕು. ಅಂಥದರಲ್ಲಿ ಅದನ್ನು ರೇಗಿಸಿ ತಪ್ಪಿಸಿಕೊಳ್ಳುವ ಆಟವೆಂದರೆ ಅದು ಸಾಹಸವೇ ಸರಿ.

ಭಾರತೀಯ ಪುರಾಣಗಳಲ್ಲಿ ಆನೆ ಕಾಳಗಗಳ ವರ್ಣನೆಯಿದೆ. ಕೃಷ್ಣ, ಬಲರಾಮ, ಭೀಮಸೇನರು ಮದವೇರಿದ ಆನೆಯೊಡನೆ ಸೆಣಸಿದ ಪ್ರಸ್ತಾಪಗಳಿವೆ. ಸಾಹಸಿ ಆಟಗಾರರು ಆನೆಯ ಮೇಲೆ ದಾಳಿ ಮಾಡಿ ಅದರ ಹಿಂದೆ ಓಡಿ ಬಾಲವನ್ನು ಎಳೆದು ರೇಗಿಸುತ್ತಿದ್ದರಂತೆ. ಆನೆ ಅವರನ್ನು ನೋಡಲೆಂದು ಸುತ್ತು ಹಾಕಿದರೆ, ಆಟಗಾರರೂ ಅದರೊಂದಿಗೆ ಸುತ್ತುತ್ತಿದ್ದರು. ಆನೆ ಸೋತಾಗ ಅದನ್ನು ಕೊಂದ ಪುರಾಣವೀರರ ಉಲ್ಲೇಖಗಳಿವೆ.

ಮೊಗಲ ಚಕ್ರವರ್ತಿ ಜಹಾಂಗೀರನಿಗೆ ಆನೆ ಕಾಳಗ ಬಹಳ ಪ್ರಿಯವಾಗಿದ್ದಿತು. ಅನಂತರ ಬ್ರಿಟಿಷರ ಆಳ್ವಿಕೆಯಲ್ಲಿ ಕೆಲ ಸಾಮಂತ ರಾಜರು ಈ ಕ್ರೀಡೆಯಲ್ಲಿ ಉತ್ಸಾಹ ತಳೆದಿದ್ದರು.



ಆನೆ ಕಾಳಗ ಅಂಗಣದ ಗೋಡೆ ಕೊತ್ತಲ

ಭಾರತದಲ್ಲಿ ಬರೋಡದ ರಾಜಾಶ್ರಯದಲ್ಲಿ ಈ ಕ್ರೀಡೆ ಬೆಳೆಯಿತು. ಅಲ್ಲಿನ ಆಟದಂಗಣದ ಉದ್ದ 350 ಅಡಿ ಹಾಗೂ ಅಗಲ 220 ಅಡಿ. ಅಂಗಣದ ಸುತ್ತಲೂ 25 ಅಡಿ ಎತ್ತರದ ಇಟ್ಟಿಗೆಯ ಗಟ್ಟಿಗೋಡೆ. ಪ್ರೇಕ್ಷಕರು ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳಲು ಎತ್ತರದಲ್ಲಿ ಪ್ರಶಸ್ತವಾದ ಜಾಗ. ವರ್ಷದಲ್ಲಿ ಹಲವು ಬಾರಿ ಇಲ್ಲಿ ಆನೆ ಕಾಳಗ ನಡೆಯುತ್ತಿತ್ತು.

ವಿಷಮ ಪರಿಸ್ಥಿತಿಯಲ್ಲಿ ಆಟಗಾರರು ತಪ್ಪಿಸಿಕೊಳ್ಳುವಂತೆ ಸುತ್ತಲೂ ಇರುವ ಗೋಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಏಳು ಅಡಿ ಎತ್ತರದ ದ್ವಾರಗಳಿರುತ್ತವೆ. ಕುದುರೆ ಸವಾರರು ಆಡುವಾಗಲೂ ಹೀಗೆ ತಪ್ಪಿಸಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು.

ಆಟದಂಗಣದ ಮಧ್ಯೆ 40 ಅಡಿಗೂ ಹೆಚ್ಚಿನ ವ್ಯಾಸದ ಭದ್ರವಾದ ಕೊತ್ತಲದಂಥ ನಿರ್ಮಾಣವಿರುತ್ತದೆ. ಇದರಲ್ಲಿಯೂ ದ್ವಾರಗಳಿರುತ್ತವೆ ಆಟಗಾರರು ತಪ್ಪಿಸಿಕೊಳ್ಳಬಹುದಾದ ಕೊತ್ತಲಕ್ಕೆ ಎದುರಾಗಿ ಇನ್ನೊಂದು ಕೊತ್ತಲವಿರುತ್ತದೆ. ಇದು ಆಟದ ಹೊಣೆ ಹೊತ್ತ ಅಧಿಕಾರಿಗಳ ಸುರಕ್ಷಣೆಗಾಗಿ.

ಮದವೇರಿದ ಆನೆಯನ್ನು ಬಂಧಿಸುವುದು ಕ್ರೀಡೆಯ ಉದ್ದೇಶ. ಒಂದು ಬಿದಿರು ಕೋಲಿನ ತುದಿಗೆ ಸಿಕ್ಕಿಸಿದ ಸ್ಫೋಟಕ ವಸ್ತು ತುಂಬಿದ ನಳಿಗೆ, ಮುಳ್ಳುಗಳು ಚಾಚಿಕೊಂಡಿರುವ ವರ್ತುಲ ಕವಲುಗೋಲು, ದೊಡ್ಡ ಹಗ್ಗಗಳು, ಭಲ್ಲೆಗಳು ಮತ್ತು ಸಂಕೋಲೆಗಳು ಕ್ರೀಡಾ ಸಾಮಗ್ರಿಗಳು.

ಮದವೇರಿದ ಆನೆಯನ್ನು ಅಂಗಳಕ್ಕೆ ಕರೆದುಕೊಂಡು ಬಂದು ಒಂದು ದ್ವಾರದ ಮುಂದೆ ನಿಲ್ಲಿಸುತ್ತಾರೆ. ಅದರ ಹಿಂಗಾಲಿಗೆ ಬಂಧಿಸಿರುವ ದೊಡ್ಡ ಸರಪಳಿಯನ್ನೂ ಮುಂಗಾಲಿಗೆ ಹಾಕಿರುವ ವರ್ತುಲ ಕವಲುಗೋಲನ್ನೂ ತೆಗೆದುಬಿಡುತ್ತಾರೆ. ಅದರೊಡನೆ ಸೆಣಸುವವರು ಅಂಗಳದೊಳಕ್ಕೆ ಬರುತ್ತಾರೆ. ಆನೆಯ ಮುಂದೆ ತಮ್ಮ ಬಣ್ಣದ ರುಮಾಲಿನ ಬಟ್ಟೆಯನ್ನು ಬಿಚ್ಚಿ ಬೀಸುತ್ತಾರೆ.

ಕೆರಳಿದ ಆನೆ ಅವನನ್ನು ಅಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡು ಹೋಗುತ್ತದೆ. ಒಬ್ಬರಾದ ಮೇಲೊಬ್ಬರು ಅದನ್ನು ರೇಗಿಸಿ ಅದರ ಗಮನ ಸೆಳೆದು ತಪ್ಪಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಇನ್ನೇನು ಅದರ ಹಿಡಿತಕ್ಕೆ ಸಿಗುವ ಪ್ರಸಂಗ ಬಂದರೆ ದ್ವಾರಗಳಿಗೆ ನುಸುಳುತ್ತಾರೆ. ಪಟಾಕಿಯನ್ನು ಹಚ್ಚಿ ಅದರಿಂದುಂಟಾದ ಹೊಗೆಯ ಪರದೆಯಲ್ಲಿ ಆನೆಗೆ ಕಾಣದಂತೆ ಇರುತ್ತಾರೆ.

ಹೀಗೆ ರೇಗಿಸಿದ ಆನೆಯನ್ನು ಸರಪಳಿ ಹಾಗೂ ಕವಲುಗೋಲುಗಳಿಂದ ಬಂಧಿಸುವುದು ಮುಂದಿನ ಹಂತ. ಯಾರು ಮೊದಲು ಕವಲುಗೋಲು ಬೀಸಿ ಬಂಧಿಸುವರೋ ಅವರಿಗೆ ವಿಶೇಷ ಬಹುಮಾನ ದೊರೆಯುತ್ತದೆ. ಅನಂತರ ಎರಡು ಮೂರು ಕವಲುಗೋಲುಗಳನ್ನು ಆನೆಯ ಕಾಲುಗಳಿಗೆ ಬೀಸಿ ಬಂಧಿಸಿದಾಗ ಆನೆ ನಿಯಂತ್ರಣಕ್ಕೆ ಬರುತ್ತದೆ. ಹೀಗೆ ಆನೆಯನ್ನು ನಿಯಂತ್ರಿಸಲು ಗಂಟೆಗಟ್ಟಲೆ ಸಮಯ ಬೇಕು.

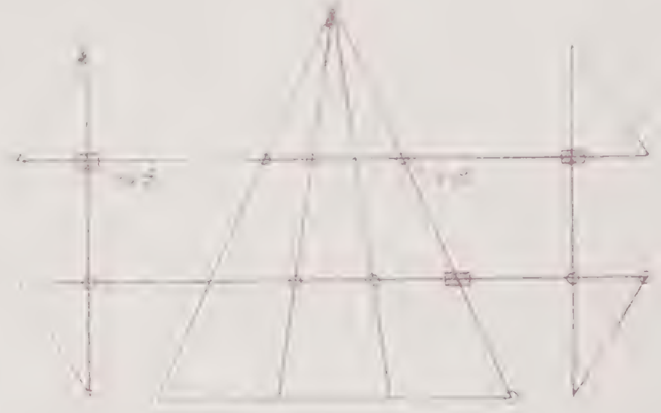
ಕುದುರೆ ಸವಾರರೂ ಹೀಗೆ ಆನೆಯೊಡನೆ ಸೆಣಸಬಹುದು. ಇದಕ್ಕೆ ಕುದುರೆ ಚೆನ್ನಾಗಿ ಪಳಗಿರಬೇಕು. ಸವಾರರಾದರೂ ಕಟ್ಟುಮಸ್ತಾದ ಧೈರ್ಯಶಾಲಿ ಆಳುಗಳಾಗಿರಬೇಕು. ಆನೆ ಹಿಡಿಯಲು ಬಂದಾಗಲೆಲ್ಲ ಕುದುರೆ ಜಾಣ್ಮೆಯಿಂದ ತಪ್ಪಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದು ಕೌತುಕಮಯ ನೋಟ.

ಬೃಹತ್ ಗಾತ್ರದ ದೇಹವನ್ನು ಹೊತ್ತು ಆನೆ ಅತಿ ವೇಗವಾಗಿ–ಆದರೆ ನೇರವಾಗಿ ಮಾತ್ರ–ಓಡಬಲ್ಲುದು. ಮನುಷ್ಯ ಅಥವಾ ಕುದುರೆಯಾದರೆ ಚಕ್ಕನೆ ಅಲ್ಲಿ ಇಲ್ಲಿ ತಿರುಗಿಬಿಡಬಹುದು. ಹೀಗೆ ಮನುಷ್ಯನ ಪಟುತ್ವ, ದೇಹ ಸಾಮರ್ಥ್ಯ, ಸಾಹಸ ಪ್ರವೃತ್ತಿ ಮತ್ತು ಕೌಶಲಗಳನ್ನು ಬೆಳಸಬಲ್ಲ ಕ್ರೀಡೆ–ಆನೆ ಕಾಳಗ.

ನೋಡಿ : ಗೂಳಿ ಕಾಳಗ

ಆನೆ, ಕುರಿ ಆಟ

ಮೂರು ಆನೆಗಳು 20 ಕುರಿಗಳನ್ನು ಮೆಟ್ಟಲು ಯತ್ನಿಸುವುದು ; ಆನೆಗಳು ತಮ್ಮ ಮೇಲೆ ಹಾರದಂತೆ ಕುರಿಗಳನ್ನು ತಪ್ಪಿಸುವುದು ಇದನ್ನು ಅನುಕರಿಸುವುದು ಆನೆ, ಕುರಿ ಆಟ. ಆನೆ ಮತ್ತು ಕುರಿಗಳೆರಡನ್ನೂ ಪ್ರತಿನಿಧಿಸುವುದು ಕಲ್ಲುಗಳಿಂದ.



'ಆನೆ, ಕುರಿ ಆಟ'ದ ಮನೆಗಳು

ಇಬ್ಬರು ಆಟಗಾರರಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬ ಮೂರು ಆನೆಗಳನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾನೆ. ಇನ್ನೊಬ್ಬ ಇಪ್ಪತ್ತು ಕುರಿಗಳನ್ನಿಟ್ಟುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾನೆ, ಬೇಕಾದಷ್ಟನು ಆತ ನಡೆಸುತ್ತಾನೆ. ಇಬ್ಬರೂ ತಾವಿಟ್ಟುಕೊಂಡಿರುವ ಕಲ್ಲು ಅಥವಾ ಇತರ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಆಟದ ಮನೆಯ ಮೇಲೆ ಇಟ್ಟುಕೊಳ್ಳಬೇಕು.

ಆನೆ, ಕುರಿಯ ಮೇಲೆ ಹಾರಿ ಮುಂದಿನ ಮನೆಗೆ ಹೋದರೆ, ಆ ಕುರಿ ಆನೆಗೆ ಸೇರುತ್ತದೆ. ಎರಡು ಕುರಿಗಳ ಮಧ್ಯೆ ಸ್ಥಳವಿರುವಲ್ಲಿ ಅದು ಹಾರಬೇಕು. ಪಕ್ಕ ಪಕ್ಕದ ಮನೆಗಳಲ್ಲಿ ಕುರಿ ಇದ್ದರೆ ಆನೆ ಹಾರುವಂತಿಲ್ಲ.

ಆನೆಗೆ ನಡೆಯಲು ಸ್ಥಳ ಸಿಗದಂತೆ ಮಾಡಿದರೆ ಕುರಿ ಇಟ್ಟುಕೊಂಡವನು ಗೆದ್ದ ಹಾಗೆ. ಎಲ್ಲ ಕುರಿಗಳನ್ನೂ ಆನೆ ಕಬಳಿಸಿದರೆ ಆನೆ ನಡೆಸಿದವನು ಗೆದ್ದಂತೆ.

ನೋಡಿ : ಹುಲಿ, ದನ

ಆಯ್ಕೆ

ಪ್ರಶ್ನೆಗೆ ಸರಿಯಾದ ಉತ್ತರವನ್ನು ಬೇಗ ಕಂಡುಕೊಳ್ಳುವುದನ್ನು ಆಯ್ಕೆ ಆಟ ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ.

ಆಟಗಾರರನ್ನು ತಂಡಗಳಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬರ ಹಿಂದೊಬ್ಬರಂತೆ ನಿಲ್ಲಿಸುತ್ತಾರೆ. ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬ ಆಟಗಾರನಿಗೂ ಒಂದೊಂದು ಸಂಖ್ಯೆ ಕೊಟ್ಟಿರುತ್ತಾರೆ. ಗುರಿಗೆರೆಯ ಬಳಿ ಅ ಆ ಇ ಎಂದು ಗುರುತು ಮಾಡಿರುವ ಮೂರು ಕುರ್ಚಿಗಳಿರುತ್ತವೆ.

ಮುಖಂಡ ಒಂದು ಸಂಖ್ಯೆ ಕೂಗಿದಾಗ ವಿವಿಧ ತಂಡಗಳಲ್ಲಿರುವ ಆ ಸಂಖ್ಯೆಯ ಹುಡುಗರು ಆತನ ಬಳಿ ಹೋಗಬೇಕು. ಮುಖಂಡ ಒಂದು ಪ್ರಶ್ನೆ ಕೇಳುತ್ತಾನೆ. [illegible]

ಗಳಲ್ಲಿ ಒಂದು ಮಾತ್ರ ಸರಿ. ಯಾವ ಹುಡುಗ ಮೊದಲು ಓಡಿ ಹೋಗಿ ಸರಿಯಾದ ಉತ್ತರ ಸೂಚಿಸುವ ಕುರ್ಚಿಯಲ್ಲಿ ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾನೋ ಅವನ ತಂಡಕ್ಕೆ ಒಂದು ಗೆಲ್ಲಂಕ.

ಉದಾಹರಣೆಗೆ: ಪೆನಿಸಿಲಿನ್ ಕಂಡುಹಿಡಿದವನು ಯಾರು ? ಎಂಬ ಪ್ರಶ್ನೆಗೆ,

ಅ. ಅಲೆಗ್ಸಾಂಡರ್ ಗ್ರಹಾಂ ಬೆಲ್
ಆ. ಅಲೆಗ್ಸಾಂಡರ್ ಫ್ಲೆಮಿಂಗ್
ಇ. ಅಲೆಗ್ಸಾಂಡರ್ ಡ್ಯೂಮಾ

ಎಂಬ ಸದೃಶ ಉತ್ತರಗಳಿರುತ್ತವೆ.

'ಆ' ಗುರುತಿನ ಕುರ್ಚಿಯಲ್ಲಿ ಹೋಗಿ ಮೊದಲು ಕುಳಿತ ಹುಡುಗನ ಗುಂಪಿಗೆ ಒಂದು ಗೆಲ್ಲಂಕ ಸಿಗುತ್ತದೆ.

ಆರ್. ಎ. ಕ್ರಿಸ್ಟಿ

1960ರ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸುವ ಭಾರತದ ಹಾಕಿ ತಂಡದ ಆಯ್ಕೆ ಮುಗಿದಿತ್ತು. ವಿದೇಶ ಪ್ರಯಾಣಕ್ಕೆ ಮೊದಲು ಹೆಚ್ಚಿನ ತರಬೇತಿಗಾಗಿ ಆಡಲು ಈ ತಂಡ ಬೆಂಗಳೂರಿಗೆ ಬಂದಿತ್ತು. ರಾಜ್ಯದ ಹಾಕಿ ಸಂಸ್ಥೆಯ ತಂಡದೊಡನೆ ಆಡಿದ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಈ ಪ್ರಬಲ ತಂಡಕ್ಕೆ 2-1 ಗೋಲುಗಳ ಸೋಲು !

ಆ ಮೈಸೂರು ತಂಡದ ಗೋಲ್ ಕೀಪರ್ —ಆರ್. ಎ. ಕ್ರಿಸ್ಟಿ.

ರಾಜೇಂದ್ರ ಅಬ್ಸಲಾಮ್ ಕ್ರಿಸ್ಟಿ ಅತ್ಯುತ್ತಮ ಗೋಲ್ ಕೀಪರ್ ಆಗಿದ್ದರೂ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಭಾರತದ ಪರವಾಗಿ ಆಡುವ ಅವಕಾಶ ತಪ್ಪಿ ಹೋಯಿತು. 1960ರ ರೋಮ್ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ಗೆ ಇವರು 'ಸ್ಟ್ಯಾಂಡ್ ಬೈ' ಆಗಿ ಹೋದರು. 1964ರ ಟೋಕಿಯೋ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಇವರು ಎರಡನೆಯ ಗೋಲ್ ಕೀಪರ್ ಆಗಿ ಆಯ್ಕೆಯಾದರು. ಫ್ರಾನ್ಸ್, ಪೋಲೆಂಡ್, ಇಟಲಿ, ಪಶ್ಚಿಮ ಜರ್ಮನಿ ಮತ್ತು ಈಜಿಪ್ಟ್‌ಗಳಲ್ಲಿ ನಡೆದ ಹಾಕಿ ಪಂದ್ಯಾಟಗಳಲ್ಲಿ ಇವರು ಭಾರತದ ತಂಡದಲ್ಲಿ ಆಡಿದರು.



ಕ್ರಿಸ್ಟಿ ಹಾಕಿ ಆಟವನ್ನು ಆರಂಭಿಸಿದ್ದು 'ಲೆಫ್ಟ್ ಔಟ್' ಸ್ಥಾನದಲ್ಲಿ. ಬೆಂಗಳೂರಿನ ಕಿಂಗ್ ಜಾರ್ಜ್ ಶಾಲೆಯಲ್ಲಿ ಹತ್ತುವರ್ಷದ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಯಾಗಿದ್ದಾಗಲೇ ಇವರ ಹಾಕಿ ಜೀವನ ಆರಂಭವಾಯಿತು. 1954ರಲ್ಲಿ ಇವರು ಬೆಂಗಳೂರಿನ ಟೆಲಿಫೋನ್ ಕಾರಖಾನೆಯನ್ನು ಸೇರಿದರು. ಕಾರಖಾನೆಯ ಹಾಕಿ ತಂಡದಲ್ಲಿ ಗೋಲ್‌ಕೀಪರ್ ಆಗಿ ಆಡತೊಡಗಿದರು. ಗೋಲು ರಕ್ಷಣೆಯಲ್ಲಿ ಇವರ ಕುಶಲತೆಯನ್ನು ಕಂಡು ಕಲ್ಕತ್ತೆಯ ಮೋಹನ್‌ಬಗನ್ ತಂಡ ಕ್ರಿಸ್ಟಿಯವರನ್ನು ಸೇರಿಸಿಕೊಂಡಿತು.

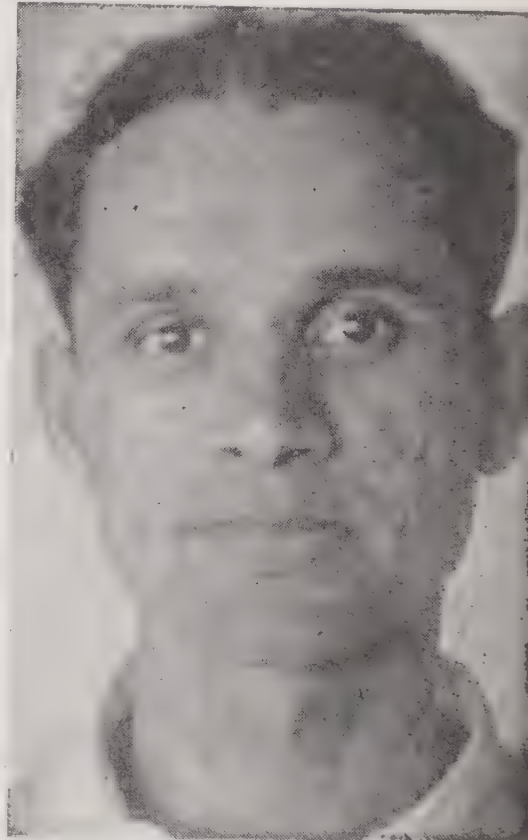
1958ರಲ್ಲಿ ಕ್ರಿಸ್ಟಿ ಮೊದಲ ಬಾರಿಗೆ ಮೈಸೂರು ರಾಜ್ಯದ ತಂಡದ ಸದಸ್ಯರಾಗಿ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಿದರು. ಅನಂತರ ಹಲವು ವರ್ಷ ರಾಜ್ಯದ ತಂಡದಲ್ಲಿ ಗೋಲ್‌ಕೀಪರ್ ಸ್ಥಾನ ಇವರಿಗೆ ಮೀಸಲಾಯಿತು.

ಬಾಸ್ಕೆಟ್‌ಬಾಲ್, ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ಆಟಗಳಲ್ಲೂ ಆರ್. ಎ. ಕ್ರಿಸ್ಟಿ ಪರಿಶ್ರಮ ಪಡೆದಿದ್ದಾರೆ.

ಆರ್. ಜಿ. ನಾಡಕರ್ಣಿ

ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಪ್ರಪಂಚದ 'ಬಾಪು' ನಾಡಕರ್ಣಿ—ಆರ್. ಜಿ. ನಾಡಕರ್ಣಿ—ಸದಾ ಒಂದೇ ಮಟ್ಟದ ಉತ್ತಮ ಆಟಕ್ಕೆ ಹೆಸರಾದವರು.

ಬೌಲ್ ಮಾಡುವುದು ನಿಧಾನವಾಗಿ, ಆದರೂ ಬಹಳ ನಿಷ್ಕೃಷ್ಟ. ಟೆಸ್ಟ್ ಕ್ರಿಕೆಟಿನಲ್ಲಿ ಒಟ್ಟು 1,990 ಓವರ್‌ಗಳಲ್ಲಿ ಸರಾಸರಿ 38.28 ರನ್‌ಗಳಿಗೆ 88 ವಿಕೆಟ್‌ಗಳನ್ನು ಉರುಳಿಸಿದ್ದಾರೆ. 41 ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಬ್ಯಾಟ್ ಮಾಡಿ ಸರಾಸರಿ 25.25 ರಂತೆ 1,414 ರನ್‌ಗಳನ್ನು ಪೇರಿಸಿದ್ದಾರೆ. 1965ರಲ್ಲಿ ಎಂಟನೆಯ ವಿಕೆಟ್ ಜೊತೆಯಾಟದಲ್ಲಿ ನಾಡಕರ್ಣಿ ಮತ್ತು ಫರೂಕ್ ಎಂಜಿನಿಯರ್ ಸೇರಿ 143 ರನ್‌ಗಳನ್ನು ಗಳಿಸಿದ್ದು ಒಂದು ದಾಖಲೆ.



ಗುರಿತಪ್ಪದ ಬೌಲಿಂಗ್ : ಬಾಪು ನಾಡಕರ್ಣಿ

ಬಾಪು ನಾಡಕರ್ಣಿ ಹುಟ್ಟಿದ್ದು 1933, ಏಪ್ರಿಲ್ 1ರಂದು. 1951ರಿಂದ 1953ರವರೆಗೆ ಪುಣೆ ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾಲಯದ ಪರವಾಗಿ ಆಟವಾಡಿದರು. ಇವರು ರಣಜಿ ಟ್ರೋಫಿ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಆಡಲು ಆರಂಭಿಸಿದ್ದು 1951-52ರಲ್ಲಿ. 1955ರಲ್ಲಿ ಭಾರತಕ್ಕೆ ಬಂದಿದ್ದ ನ್ಯೂಜಿಲೆಂಡ್ ತಂಡದ ವಿರುದ್ಧ ಆಡಿದ್ದು ಇವರ ಪ್ರಥಮ ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯದ ಅನುಭವ. ಅನಂತರ ಆಡಿದ ಟೆಸ್ಟ್‌ಗಳಲ್ಲಿ ಇವರು ಒಂದಲ್ಲ ಒಂದು ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ತಮ್ಮ ಪ್ರತಿಭೆಯನ್ನು ತೋರಿಸಿದ್ದಾರೆ. 1959-60ರಲ್ಲಿ ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯದ ವಿರುದ್ಧ ಆಡಿದ ಮೂರನೆಯ ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ 105 ರನ್‌ಗಳಿಗೆ ಆರು ವಿಕೆಟುಗಳನ್ನು ಪಡೆದದ್ದು, ಅನಂತರ

ಪಾಕಿಸ್ತಾನದ ವಿರುದ್ಧ ಆಡಿದ ಟೆಸ್ಟ್ ಸರಣಿಯ ಕೊನೆಯ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಕೇವಲ 67 ರನ್ ಕೊಟ್ಟು ಐದು ವಿಕೆಟ್‌ಗಳನ್ನು ಉರುಳಿಸಿದ್ದು, 1963-64ರಲ್ಲಿ ಮದರಾಸಿನಲ್ಲಿ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ವಿರುದ್ಧ 114 ಮಿನಿಟುಗಳ ಅವಧಿಯಲ್ಲಿ 130 ಬಾರಿ ಬೌಲ್‌ಮಾಡಿ ಒಂದೇ ಒಂದು ರನ್ನಿಗೆ ಎಡೆಯಿಲ್ಲದಂತೆ ಮಾಡಿದ್ದು—ಇವರ ಸಾಧನೆಗಳಲ್ಲಿ ಕೆಲವು.

ಆರತಿ ಸಹಾ

ಹತ್ತನೆಯ ವಯಸ್ಸಿನಲ್ಲೇ ಭಾರತದ ಶ್ರೇಷ್ಠ ಈಜುಗಾರರಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬರೆನಿಸಿ, ಹನ್ನೆರಡನೆಯ ವರ್ಷದಲ್ಲಿ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಈಜುಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲೂ ಭಾಗ ವಹಿಸಿದ ಬಂಗಾಳಿ ಹುಡುಗಿ–ಆರತಿ ಸಹಾ. ಆಕೆ ಇಂಗ್ಲಿಷ್ ಕಡಲ್ಗಾಲುವೆಯನ್ನು ಈಜಿದ ಪ್ರಥಮ ಏಷ್ಯನ್ ಮಹಿಳೆ.

ಆರತಿ ಸಹಾ 1940ರಲ್ಲಿ ಜನಿಸಿದರು. ನಾಲ್ಕು ವರ್ಷ ವಯಸ್ಸಿನವರಿದ್ದಾಗಲೇ ಚಿಕ್ಕಪ್ಪ ವಿಶ್ವನಾಥ ಸಹಾ ಈಜು ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡಿಸಿದರು. ಅವರ ಸಹಾಯದಿಂದ ಹೂಗ್ಲಿ ನದಿಯಲ್ಲಿ ಆಕೆ ಸತತ ಈಜು ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡಿದರು. 1952ರ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಕಿರಿಯರ ವಿಭಾಗದ ಈಜು ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಿದ ಅತ್ಯಂತ ಕಿರಿಯ ಸ್ಪರ್ಧಾಳು ಇವರು.



...ಷ್ ಕಡಲ್ಗಾಲುವೆ ದಾಟಿದ ಪ್ರಥಮ ಏಷ್ಯನ್ ಮಹಿಳೆ

ಆರತಿ ಕಾಲೇಜಿಗೆ ಸೇರಿದಾಗ ಅಲ್ಲಿನ ಈಜು ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಲ್ಲಿ ಅದ್ವಿತೀಯರೆನಿಸಿದ್ದರು. ಒಮ್ಮೆ ಸುಮಾರು 2,000 ಪ್ರೇಕ್ಷಕರ ಎದುರಿನಲ್ಲಿ ಸತತ ಆರು ಗಂಟೆ ಕಾಲ ನೀರಿನಲ್ಲಿ ಈಜಾಡಿ 'ಸಹನಾ' ಸ್ಪರ್ಧೆಯನ್ನು ಗೆದ್ದರು.

ಮಿಹಿರ್ ಸೇನ್ ಆರು ಸಲ ವಿಫಲರಾಗಿ 1958ರಲ್ಲಿ ಏಳನೆಯ ಪ್ರಯತ್ನದಲ್ಲಿ ಇಂಗ್ಲೀಷ್ ಕಡಲ್ಗಾಲುವೆಯನ್ನು ಯಶಸ್ವಿಯಾಗಿ ಈಜಿದಾಗ ಅದನ್ನು ಗೆದ್ದ ಪ್ರಥಮ ಭಾರತೀಯ ಮತ್ತು ಏಷ್ಯನ್ ಎನಿಸಿದರು. ಆಗ ತಾನೂ ಆ ಕಡಲ್ಗಾಲುವೆಯನ್ನು ಈಜಬೇಕು ಎಂದು ಆರತಿ ಕನಸು ಕಾಣತೊಡಗಿದರು.

1959ರಲ್ಲಿ ಆರತಿ ಆಗ್ನೇಯ ರೈಲ್ವೆಯಲ್ಲಿ ಉದ್ಯೋಗಿಯಾದರು.

ಕಡಲ್ಗಾಲುವೆ ಈಜಿನ ಮೊದಲು 'ಸಹನಾ ಪರೀಕ್ಷೆ' ಗೆಂದು ಅವರು 11 ಮೈಲಿ ದೂರವನ್ನು 8 ಗಂಟೆಗಳಲ್ಲಿ (1959 ಮಾರ್ಚ್), 22 ಮೈಲಿ ದೂರವನ್ನು 16 ಗಂಟೆಗಳಲ್ಲಿ (1959 ಏಪ್ರಿಲ್) ಈಜಿದರು.

ಹಣದ ತೊಂದರೆಯಿಂದ ಆರತಿ 1959ರ ಜೂಲೈ ಮೂರನೆ ವಾರದ ತನಕ ಕಲ್ಕತ್ತೆಯಿಂದ ಹೊರಡಲೇ ಆಗಲಿಲ್ಲ. ಕೊನೆಗೆ ಕ್ರೀಡಾ ಮ್ಯಾನೇಜರ್ ಡಾ. ಅರುಣ ಗುಪ್ತ ಹಾಗೂ ಪಶ್ಚಿಮ ಬಂಗಾಳದ ಆಗಿನ ಮುಖ್ಯ ಮಂತ್ರಿ ಡಾ. ಬಿ. ಸಿ. ರಾಯ್ ಅವರ ಸಹಾಯ, ಪ್ರೋತ್ಸಾಹಗಳಿಂದ ಆರತಿ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿಗೆ ತೆರಳಿದರು.

ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನಲ್ಲಿದ್ದ ಪಾಕಿಸ್ತಾನದ ಈಜುಪಟು ಬ್ರಜೇನ್‌ದಾಸ್ ಕಡಲ್ಗಾಲುವೆಯನ್ನು ಈಜಿದ್ದರು. ಕೆಲವು ದಿನ ಆರತಿ ಅವರಿಂದ ಕಡಲ್ಗಾಲುವೆ ಈಜು ತರಬೇತಿ ಪಡೆದರು. ಆಗಸ್ಟ್ 27ರಂದು ಕಡಲ್ಗಾಲುವೆಯನ್ನು ಗೆಲ್ಲುವ ಬಯಕೆಯಿಂದ ನೀರಿಗಿಳಿದರು. ಅನೇಕ ಅಡ್ಡಿ ಆತಂಕಗಳಿಂದ ಆಕೆ ಪ್ರಯತ್ನವನ್ನು ಕೈ ಬಿಡಬೇಕಾಯಿತು. ಇನ್ನು ಮುಂದಿನ ವರ್ಷ ಮಾತ್ರ ಪ್ರಯತ್ನ ಸಾಧ್ಯ ಎಂದು ಕಡಲ್ಗಾಲುವೆ ಈಜು ಸಂಘದವರು ಸಲಹೆ ಮಾಡಿದಾಗ, ಅವರು ಹತಾಶೆಯಿಂದ ಕಣ್ಣೀರಿಟ್ಟರು. ಆದರೆ ಮತ್ತೆ ಮನಸ್ಸನ್ನು ಗಟ್ಟಿಮಾಡಿ, ಕಡಲು ಪ್ರತಿಕೂಲವಿದ್ದರೂ ಗೆದ್ದೇ ತೀರುವೆನೆಂದು ನಿರ್ಧರಿಸಿದರು. ಸೆಪ್ಟೆಂಬರ್ 24ರಂದು ಪುನಃ ನೀರಿಗೆ ಇಳಿದರು.

ದಿನವಿಡೀ ಈಜಿ ಸಂಜೆಯ ಹೊತ್ತಿಗೆ ಆಕೆಯ ಎಡಗಾಲು ಹೆಪ್ಪುಗಟ್ಟಿತು. ಚಳಿಯನ್ನು ತಡೆಯಲಾಗದೆ ಅವರ ಬೆಂಗಾವಲಿಗಿದ್ದ ಮೋಟರ್ ದೋಣಿಯ ಮೇಲ್ಭಾಗದಲ್ಲಿದ್ದವರು ಒಳಗಡೆ ಹೋಗಬೇಕಾಯಿತು. ಮಾರ್ಗದರ್ಶಕ ಕ್ಯಾಪ್ಟನ್ ಹಚಿನ್‌ಸನ್ ಪ್ರಯತ್ನವನ್ನು ಕೈಬಿಡಲು ಸಲಹೆ ಮಾಡಿದರು. ಆದರೆ ಆರತಿ ಕಿವಿಗೊಡಲಿಲ್ಲ. ತಪ್ಪುತ್ತಿದ್ದ ಈಜಿನ ಓಡಿತ, ಹೊಟ್ಟೆಯ ತಳಮಳಗಳನ್ನು ಲೆಕ್ಕಿಸದೆ ಆಕೆ ಈಜಿದರು.

ಕಡೆಗೆ ದಡ ತಲುಪಿ, ನಿಯಮದಂತೆ ನಡದ ಮೇಲೆ ಬಂದು ಗಜ ನಡೆಯುತ್ತಿದ್ದಾಗ ಆಕೆಯ ಕಾಲಿನಿಂದ ರಕ್ತ ಸೋರುತ್ತಿತ್ತು. ಮುಂಜಾನೆ 5-55ಕ್ಕೆ ಪ್ರಾರಂಭವಾದ ಅವರ ಹೋರಾಟ ರಾತ್ರಿ 10-15ಕ್ಕೆ ಕೊನೆಗಂಡಿತು. 16 ಗಂಟೆ 20 ಮಿನಿಟುಗಳಲ್ಲಿ ಅವರು ಕಾಲುವೆಯನ್ನು ಕ್ರಮಿಸಿ ಇಂಗ್ಲಿಷ್ ಕಡಲ್ಗಾಲುವೆಯನ್ನು ಈಜಿದರು.

1960 ರಲ್ಲಿ ಪದ್ಮಶ್ರೀ ನೀಡಿ ಅವರನ್ನು ಭಾರತ ಸರಕಾರ ಗೌರವಿಸಿತ್ತು

ಉತ್ತಮ ಈಜುಗಾರ್ತಿಯಾದರೂ ಆರತಿ ಪ್ರದರ್ಶನ ಪ್ರಿಯರಲ್ಲದ ಸರಳ ವ್ಯಕ್ತಿತ್ವದ ಮಹಿಳೆ.

ವಿವಾಹಾನಂತರ ಅವರು ಆರತಿ ಗುಪ್ತ ಆದರು.

ಆಲ್‌ರೌಂಡರ್

ಒಬ್ಬ ನಿಷ್ಣಾತ ಕ್ರೀಡಾಪಟು ಆಟದ ಮೈದಾನಕ್ಕಿಳಿದರೆ, "ಅವನೇನಪ್ಪಾ ಆಲ್‌ರೌಂಡರ್" ಎಂದು ಹುಡುಗರು ಉದ್ಗರಿಸುವುದುಂಟು. ಆಲ್‌ರೌಂಡರ್ ಎಂದರೆ ಹಲವು ಬಗೆಯ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ, ಅಥವಾ ಒಂದೇ ಆಟದ ಹಲವು ಅಂಗಗಳಲ್ಲಿ, ಏಕರೀತಿಯ ಕೌಶಲವಿರುವ ಚತುರ ಆಟಗಾರ ಅಥವಾ ಕ್ರೀಡಾಪಟು ಎಂದರ್ಥ.

ಮಾರ್ಗ ಮತ್ತು ಬಯಲು ಓಟಗಳಲ್ಲಿ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳುವ ಓಟ, ನೆಗೆತ, ಎಸೆತಗಳಲ್ಲಿ ವಿವಿಧ ಬಗೆಯ ಹಲವು ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಲ್ಲಿಯೂ ಒಬ್ಬಾತ ಒಂದಲ್ಲ ಒಂದು ಬಹುಮಾನ ಪಡೆದರೆ ಅವನನ್ನು ಆಲ್‌ರೌಂಡರ್ ಎಂದು ಕರೆಯಬಹುದು.

ವಿವಿಧ ರೀತಿಗಳಲ್ಲಿ ಓಟ: ಎತ್ತರ ನೆಗೆತ, ದೂರ ನೆಗೆತ, ಮೂರು ನೆಗೆತ; ಷಾಟ್ ಪುಟ್, ಜಾವೆಲಿನ್ ಎಸೆತ, ಹ್ಯಾಮರ್ ಎಸೆತ—ಸಾಧಾರಣವಾಗಿ ವೈಯಕ್ತಿಕ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಶಿಪ್ ಬಹುಮಾನ ಪಡೆಯುವವರು ಹೀಗೆ ಹಲವು ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಲ್ಲಿ ಗೆದ್ದವರೇ.

ಒಂದೇ ಆಟದ ಹಲವು ಅಂಗಗಳಲ್ಲಿ ನುರಿತ ಆಟಗಾರನನ್ನೂ ಆಲ್‌ರೌಂಡರ್ ಎಂದು ಕರೆಯುತ್ತಾರೆ. ಒಬ್ಬ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಪಟು ಬೌಲಿಂಗ್, ಬ್ಯಾಟಿಂಗ್ ಮತ್ತು ಫೀಲ್ಡಿಂಗ್‌ಗಳಲ್ಲೆಲ್ಲ ಮೇಲ್ಮೆಯನ್ನು ಪ್ರದರ್ಶಿಸಿದರೆ ಅವನು ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಆಲ್‌ರೌಂಡರ್. ಚೆಂಡು ದಾಟಿಸುವುದಾಗಲೀ ಜಾಣ್ಮೆಯಿಂದ ಗೋಲು ಹೊಡೆಯುವುದಾಗಲೀ ಅಥವಾ ಗೋಲು ರಕ್ಷಿಸುವುದಾಗಲೇ ಮಾಡಬಲ್ಲವನು ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ಆಟದಲ್ಲಿ ಆಲ್‌ರೌಂಡರ್ ಎನ್ನಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾನೆ. ಆಟದ ಇಷ್ಟು ಅಂಗಗಳಲ್ಲಿ ಅವನು ಯಾವುದಾದರೂ ಒಂದರಲ್ಲಿ–ಉದಾ : ಗೋಲಿಯಾಗಿ – ಸುಪ್ರಸಿದ್ಧನಾಗಿ ಉಳಿದೆಲ್ಲದರಲ್ಲಿ ಸಾಕಷ್ಟು ಒಳ್ಳೆಯ ಆಟಗಾರನಾಗಿದ್ದರೆ ಸಾಕು.

ಆಲ್‌ರೌಂಡ್ ಆಟಕ್ಕೆ ಅನುಗುಣವಾಗಿ ಅಭ್ಯಾಸವು ಒಬ್ಬ ಆಟಗಾರನ ಸ್ನಾಯುಚಲನೆ, ಬುದ್ಧಿಪಂತಿಕೆ, ಚುರುಕು ನಿರ್ಧಾರಗಳನ್ನು ಹೆಚ್ಚಿಸುತ್ತದೆ. ಗಣಿತ ಸಮಸ್ಯೆಗಳನ್ನು ಬಿಡಿಸುವುದರಲ್ಲಿ ಜಾಣನಾದವನು ಚದುರಂಗದಲ್ಲಿ ಬಹುಬೇಗ ಪಳಗಬಲ್ಲ. ಡ್ರಾಫ್ಟ್ ಆಟವೂ ಸುಲಭವಾಗಿ ಅವನಿಗೆ ಕರಗತವಾಗುತ್ತದೆ. ಇದೇ ಪ್ರವೃತ್ತಿ ಬೆಳೆಸಿಕೊಂಡು, ಚಕ್ರಬಂಧ ಮುಂತಾದ ಬುದ್ಧಿ ಕಸರತ್ತು ನಡೆಸಬೇಕಾದ ಹಲವು ಬಗೆಯ ಆಟಗಳನ್ನು ಆತ ಸುಲಭವಾಗಿ ಒಗ್ಗಿಸಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು.

ಹವ್ಯಾಸಿ ಕಸೂತಿ ಕಲೆ ಬಲ್ಲವಳೊಬ್ಬಳು ಮಣಿಕೆಲಸ, ರಂಗೋಲಿ ಹಾಕುವುದು ಮುಂತಾದ ಹಲವು ಕುಶಲ ಕಾರ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಸಾಕಷ್ಟು ಪರಿಣತಿ ಹೊಂದಿದ್ದರೆ ಆಲ್‌ರೌಂಡರ್ ಎಂದು ಪ್ರಾಸಂಗಿಕವಾಗಿ ಆಕೆಯನ್ನು ಕರೆಯುವುದುಂಟು.

ಆಲೂಗಡ್ಡೆ ಓಟ

ಸುಮಾರು 8ರಿಂದ 12 ವರ್ಷದೊಳಗಿನ ಹುಡುಗರಿಗೆ ಸೂಕ್ತವಾದ ಆಟ–ಆಲೂಗಡ್ಡೆ ಓಟ. ಆರೇಳು ಹುಡುಗರನ್ನು ಸಾಲಾಗಿ ನಿಲ್ಲಿಸಿ ಅವರ ಕಾಲ ಬಳಿ ಒಂದೊಂದು ರಟ್ಟಿನ ಡಬ್ಬ ಅಥವಾ ಬುಟ್ಟಿಯನ್ನು ಇಡಬೇಕು. ಹುಡುಗರ ಮುಂದೆ ಉದ್ದಕ್ಕೆ 1.8ರಿಂದ 3 ಮೀಟರ್ ದೂರಕೆ ಒಂದರಂತೆ ಆಲೂಗಡ್ಡೆಗಳನ್ನು ಇಡಬೇಕು. ಆಟದ ನಿರ್ದೇಶಕ ಪೀಪಿ ಊದಿದ ಕೂಡಲೆ ಹುಡುಗರು ಮುಂದಕ್ಕೆ ಓಡಿ ಬಂದು ಆಲೂಗಡ್ಡೆಯನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಹಿಂದಕ್ಕೆ ಬಂದು ಬುಟ್ಟಿಯಲ್ಲಿ ಹಾಕಬೇಕು. ಮತ್ತೆ ಮುಂದಕ್ಕೆ ಓಡಿ ಇನ್ನೊಂದು ಆಲೂಗಡ್ಡೆ ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಮರಳಿ ಬಂದು ಬುಟ್ಟಿಯಲ್ಲಿ ಹಾಕಬೇಕು. ಒಮ್ಮೆಗೆ ಒಂದು ಆಲೂಗಡ್ಡೆಯಂತೆ ಇಟ್ಟಿರುವ ಎಲ್ಲ ಆಲೂಗಡ್ಡೆಗಳನ್ನು ಬುಟ್ಟಿಗೆ ಬೇಗ ಯಾರು ಹಾಕುತ್ತಾರೋ ಅವನು ಗೆದ್ದಂತೆ.

[illegible] ಈ ಆಟವನ್ನು ಆಡುವುದುಂಟು. [illegible] ಆಲೂಗಡ್ಡೆಗಳ ಸಂಖ್ಯೆ [illegible] ನಡುವಿನ ದೂರವನ್ನು ಬದಲಾಯಿಸಬಹುದು.

ಆರಂಭ ಗೆರೆ   ಬುಟ್ಟಿಗಳು   ಆಲೂಗಡ್ಡೆ

ಬುಟ್ಟಿ, ಆಲೂಗಡ್ಡೆ

ಆಲೂಗಡ್ಡೆಗಳ ಬದಲು ಅದೇ ಗಾತ್ರದ ಕಲ್ಲು, ಚೆಂಡು, ಮರದ ತುಂಡು ಮೊದಲಾದುವನ್ನು ಇಡಬಹುದು.

ನೋಡಿ : ಓಡುವ, ಬೆನ್ನಟ್ಟುವ ಆಟಗಳು

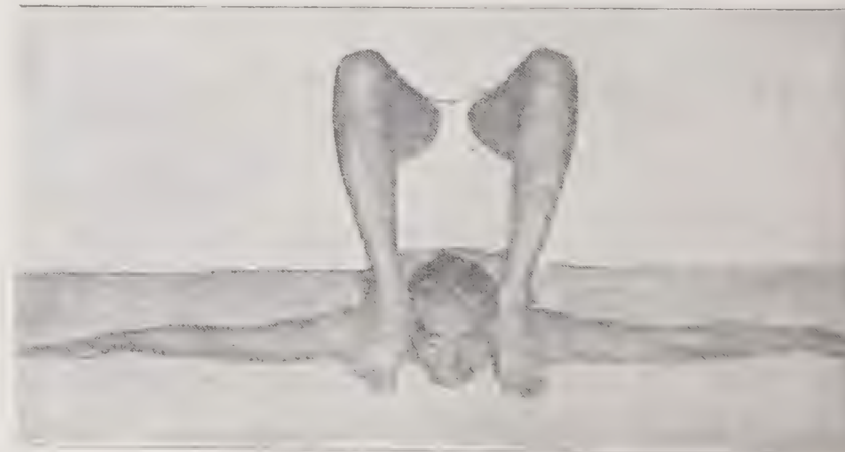
ಆಸನ

ದೇಹಕ್ಕೆ ಸಾಕಷ್ಟು ವ್ಯಾಯಾಮ, ಮನಸ್ಸಿನ ವಿವಿಧ ಪ್ರವೃತ್ತಿಗಳ ನಿಯಂತ್ರಣ —ಇವೆಲ್ಲಕ್ಕೂ ಆಸನಗಳು ಅನುಕೂಲವಾಗುತ್ತವೆ.

ಒಂದು ವಿಶಿಷ್ಟಭಂಗಿಯಲ್ಲಿ ಸ್ವಲ್ಪ ಹೊತ್ತು ಇರುವುದನ್ನು ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡುವುದೇ ಆಸನ. ನಮ್ಮ ಪ್ರಾಚೀನ ಹಠಯೋಗ ಗ್ರಂಥಗಳಲ್ಲಿ ನೂರಾರು ವಿವಿಧ ಆಸನಗಳ ವರ್ಣನೆ ಇದೆ. ಆದರೆ ರೂಢಿಯಲ್ಲಿರುವ ಆಸನಗಳು ಕೆಲವು ಮಾತ್ರ. ಅವುಗಳಲ್ಲಿ ದೇಹಾರೋಗ್ಯಕ್ಕೆ ಮುಖ್ಯವಾದುವು: ಶಿರಸಾಸನ, ಸರ್ವಾಂಗಾಸನ, ಪದ್ಮಾಸನ, ಯೋಗ ಮುದ್ರಾಸನ, ಉಷ್ಟ್ರಾಸನ, ಭುಜಂಗಾಸನ, ಶಲಭಾಸನ, ಧನುರಾಸನ, ಪಶ್ಚಿಮೋತ್ಥಾನಾಸನ, ಮಯೂರಾಸನ, ಹಲಾಸನ, ಮತ್ಸ್ಯಾಸನ, ಅರ್ಧ ಮತ್ಸ್ಯೇಂದ್ರಾಸನ, ಸಿದ್ಧಾಸನ, ಶವಾಸನ ಇತ್ಯಾದಿ.

ಸಾಧಾರಣವಾಗಿ ಆಸನದ ಭಂಗಿಯನ್ನು ಹೊಂದಿಕೊಂಡು ಅದರ ಹೆಸರು ಬಂದಿರುತ್ತದೆ. ಭುಜಂಗಾಸನ (ಹೆಡೆಯೆತ್ತಿದ ಸರ್ಪದಂತೆ) ಉಷ್ಟ್ರಾಸನ (ಒಂಟೆಯಂತೆ), ಧನುರಾಸನ (ಬಿಲ್ಲಿನಂತೆ), ಮಯೂರಾಸನ (ನವಿಲಿನಂತೆ), ಹಲಾಸನ (ನೇಗಿಲಿನಂತೆ), ಶಲಭಾಸನ (ಮಿಡತೆಯಂತೆ) —ಇಂಥವು ಹಲವಾರು. ತಲೆಕೆಳಗಾಗಿ ನಿಲ್ಲುವುದು ಶಿರಸಾಸನ; ಶವದಂತೆ ಎಲ್ಲ ಅಂಗಗಳನ್ನೂ ತೀರ ಸಡಿಲಬಿಟ್ಟು ನಿಡಿದಾಗಿ ಮಲಗಿರುವುದು ಶವಾಸನ.

ಗಂಡಭೇರುಂಡಾಸನ





ಪದ್ಮಾಸನ : ಬಿ. ಕೆ. ಎಸ್. ಅಯ್ಯಂಗಾರ್

ಶಿರಸಾಸನದಲ್ಲಿ ತಲೆಯೊಳಗೆ ಹೆಚ್ಚು ರಕ್ತ ಸಂಚಾರವಾಗುತ್ತದೆ: ಅದೂ ಮೂರುಮಿನಿಟು ಮಾತ್ರ. ಅಷ್ಟರಲ್ಲಿ ದೇಹದ ರಕ್ತ ಸಂಚಾರ ಎಲ್ಲವೂ ಕ್ರಮಗೊಳ್ಳುತ್ತದೆ. 'ಸರ್ವಾಂಗಾಸನ'ದಲ್ಲಿ ಹೃದಯ ತಲೆಕೆಳಗಾಗುತ್ತದೆ. ಮಹಾಧಮನಿಯಿಂದ ದೇಹಕ್ಕೆಲ್ಲ ರಕ್ತ ಸಂಚಾರವಾಗುತ್ತದೆ. ಮುಖ್ಯವಾಗಿ 'ವಿಶುದ್ಧ ಚಕ್ರ' ಸ್ಥಾನದಲ್ಲಿರುವ ಗ್ರಂಥಿಗೆ ಹೆಚ್ಚು ಲಾಭವಾಗಿ ದೇಹಕ್ಕೆ ಉತ್ತಮವಾದ 'ಅಗ್ನಿಬಲ' ದೊರೆಯುತ್ತದೆ. ಬಾಗಿದ ಬೆನ್ನು ಬೇನೆಯ ತವರು. ಆದುದರಿಂದ ಬೆನ್ನು ಶಕ್ತಿ ಯುತವಾಗಿರಬೇಕು. ಭುಜಂಗಾಸನದಿಂದ ಬೆನ್ನಲ್ಲಿ ಅಡಗಿರುವ ಎಲ್ಲ ನರಶ್ರೇಣಿಗಳಿಗೂ ಶಕ್ತಿ ಬರುತ್ತದೆ. ಹೀಗೆ ವಿವಿಧ ಆಸನಗಳಿಂದ ದೇಹದ ವಿವಿಧ ಅಂಗಗಳಿಗೆ ವಿಶೇಷ ವ್ಯಾಯಾಮ ಆಗುತ್ತದೆ.

ಪ್ರಾರಂಭದಲ್ಲಿ ಆಸನ ಅಭ್ಯಾಸವನ್ನು ಸ್ವಲ್ಪ ಹೊತ್ತು ಮಾತ್ರ ಮಾಡಬೇಕು ; ಕ್ರಮೇಣ ಅವರವರ ಆರೋಗ್ಯವನ್ನು ಹೊಂದಿಕೊಂಡು ಒದಗಿಸಬಹುದಾದ ಆಸನಗಳ ಅವಧಿಯನ್ನು ಹೆಚ್ಚಿಸಬೇಕು. ಆಯಾಸವಾಗಿರುವಾಗ ಇತರ ವ್ಯಾಯಾಮಗಳನ್ನು ಹೇಗೆ ಮಾಡಬಾರದೋ ಹಾಗೆಯೇ ಆಸನಗಳನ್ನೂ ಮಾಡಬಾರದು.

ಆಸನಗಳಿಂದ ಅಂಗಾಂಗಗಳ ಶಕ್ತಿ ಮತ್ತು ಆರೋಗ್ಯ ಹೆಚ್ಚುವುದಷ್ಟೇ ಅಲ್ಲದೆ, ಬೊಜ್ಜು ಕರಗುತ್ತದೆ, ಕಟಿವಾಯುವಿನಂಥ ರೋಗ ನಿವಾರಣೆಯಾಗುತ್ತದೆ.

ನೋಡಿ : ಯೋಗವಿದ್ಯೆ—ಸಂಪುಟ ೧ ;
ಯೋಗಾಸನ—ಸಂಪುಟ ೨

ಆ್ಯಷಸ್

" 1882 ಅಗಸ್ಟ್ 29ರಂದು 'ಓವಲ್'ನಲ್ಲಿ ಪ್ರಾಣ ನೀಗಿದ ಇಂಗ್ಲಿಷ್ ಕ್ರಿಕೆಟ್‌ನ ಪ್ರೀತಿಯ ನೆನಕೆಗಾಗಿ, ಗೆಳೆಯರು ಮತ್ತು ಪರಿಚಯಸ್ಥರ ಶೋಕ ಸಂತಾಪಗಳ ಸೂಚಕವಾಗಿ ದಹನಕ್ರಿಯೆಯ ಅನಂತರ ಬೂದಿಯನ್ನು ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯಕ್ಕೆ ಒಯ್ಯಲಾಗುವುದು. "

ಇಲ್ಲಿ ಪ್ರಾಣನೀಗಿದ 'ಜೀವಿ' ಯಾವುದು ಗೊತ್ತೆ? ಅದುವರೆಗೆ ಮೇಲುಗೈಯಾಗಿದ್ದ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ಕ್ರಿಕೆಟ್. ಇಂಗ್ಲಿಷಿನಲ್ಲಿ 'ಆ್ಯಷಸ್' ಎಂದರೆ ಭಸ್ಮ.

1882ರ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯಕ್ಕೆ ಮೊದಲ ಬಾರಿ ಸೋತ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ಕುರಿತಾಗಿ ಅಲ್ಲಿನ 'ಸ್ಪೋರ್ಟಿಂಗ್ ಟೈಮ್ಸ್' ಪತ್ರಿಕೆ ಮೇಲೆ ಕಂಡ ವ್ಯಂಗ್ಯೋಕ್ತಿಯನ್ನು ಪ್ರಕಟಿಸಿತು. ಅಂದಿನಿಂದ ಇಂದಿನ ವರೆಗೆ ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್ ಮತ್ತು ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯಗಳ ನಡುವಣ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಗೆದ್ದವರಿಗೆ ದೊರೆಯುವುದು ಈ ಕಲ್ಪನಾಪಾರಿತೋಷಕ. " ಈ ಬಾರಿ ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್ ಆ್ಯಷಸ್ ಒಯ್ದಿತು " ಎಂದರೆ ಆ ಸಾಲಿನ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಪಂದ್ಯಮಾಲಿಕೆಯ ಜಯ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನದು ಎಂದರ್ಥ.



ಲಾರ್ಡ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿರುವ ಭಸ್ಮಕರಂಡ

ಮರುವರ್ಷ ಎಂದರೆ 1883ರ ಚಳಿಗಾಲದಲ್ಲಿ ಐವೊ ಬ್ಲೈ ಎಂಬವರ ನೇತೃತ್ವದಲ್ಲಿ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ತಂಡ ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯಕ್ಕೆ ಭೇಟಿಯಿತ್ತಿತು. ಮೂರು ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಎರಡರಲ್ಲಿ ಜಯಗಳಿಸಿ, 'ಆ್ಯಷಸ್' ಅನ್ನು ವಾಪಸು ಪಡೆಯಿತು. ಇದರ ದ್ಯೋತಕವಾಗಿ ಮೆಲ್‌ಬರ್ನ್‌ನ ಕೆಲವು ಮಹಿಳೆಯರು ಸ್ಟಂಪ್‌ಗಳನ್ನು ಸುಟ್ಟು, ಸ್ವಲ್ಪ ಬೂದಿಯನ್ನು ಒಂದು ಕರಂಡದಲ್ಲಿ ಇಟ್ಟು, ಗೆದ್ದ ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್ ತಂಡದ ನಾಯಕನಿಗೆ ಕೊಟ್ಟರು. ಇಂದಿಗೂ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ಹೆಸರಾಂತ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಬಯಲಾದ 'ಲಾರ್ಡ್ಸ್'ನಲ್ಲಿ ಈ ಕರಂಡ ಇದೆ. ಕರಂಡದ ಮೇಲೆ 'ದಿ ಆ್ಯಷಸ್' ಎಂದು ಕೆತ್ತಲಾಗಿದೆ. ಇದನ್ನು ಪಾರಿತೋಷಕವಾಗಿ ಯಾವ ತಂಡಕ್ಕೂ ನೀಡಿಲ್ಲ.

ನೋಡಿ : ಎಂ. ಸಿ. ಸಿ. ; ಕ್ರಿಕೆಟ್ ; ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯ ; ರಬ್ಬರ್

ಇಂದಿರಾ ಶ್ರೀನಿವಾಸಮೂರ್ತಿ

ಮೊತ್ತಮೊದಲ ಬಾರಿಗೆ ಅಖಿಲ ಭಾರತ ಮಹಿಳಾ ಬಾಲ್ ಬ್ಯಾಡ್ಮಿಂಟನ್ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್ ಪಂದ್ಯ ನಡೆದದ್ದು 1955ರಲ್ಲಿ. ಆ ವರ್ಷ ಮೈಸೂರು ರಾಜ್ಯ ತಂಡ ಪ್ರಶಸ್ತಿ ಗೆದ್ದಿತು.

ಮುಂದೆ ಹತ್ತು ವರ್ಷ ಕಾಲ ಬಿಡದೆ ಪ್ರಶಸ್ತಿ ಗಳಿಸಿದ ಕೀರ್ತಿ ಮೈಸೂರು ರಾಜ್ಯದ್ದು. ಮೊದಲ ವರ್ಷ ಆಡಿದ ಆಟಗಾರ್ತಿಯರಲ್ಲಿ ಇಂದಿರಾ ಶ್ರೀನಿವಾಸಮೂರ್ತಿ ಒಬ್ಬರು. ಹತ್ತು ವರ್ಷಗಳ ಅನಂತರವೂ ತಂಡದಲ್ಲಿ ಇವರಿದ್ದರು.

1964ರಲ್ಲಿ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಬ್ಯಾಡ್ಮಿಂಟನ್ ಚಾಂಪಿಯನ್ ಆದ ಮೈಸೂರು ತಂಡದ ನಾಯಕಿ ಇಂದಿರಾ ಶ್ರೀನಿವಾಸಮೂರ್ತಿ.

ರಾಜ್ಯದ ಕ್ರೀಡಾಚರಿತ್ರೆಯಲ್ಲಿ ಹೊಸ ಅಧ್ಯಾಯವನ್ನು ಬರೆ



ಬ್ಯಾಡ್ಮಿಂಟನ್, ಟೆನಿಸ್ :
ಇಂದಿರಾ ಶ್ರೀನಿವಾಸಮೂರ್ತಿ

ಇಂದಿರಾ ಅವರ ಪ್ರತಿಭೆ ಬಾಲ್ ಬ್ಯಾಡ್ಮಿಂಟನ್ ಆಟಕ್ಕೆ ಮಾತ್ರ ಸೀಮಿತವಾದದ್ದಲ್ಲ. 1952ರಲ್ಲಿ ಇವರು ಅಖಿಲ ಭಾರತ ಹಾರ್ಡ್‌ಕೋರ್ಟ್ ಟೆನಿಸ್ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಿದರು. ಎರಡು ವರ್ಷಗಳ ಬಳಿಕ ರಾಜ್ಯದ ಟೆನಿಸ್ ಚಾಂಪಿಯನ್ ಆದರು. ಇವರು ಹಲವು ಬಾರಿ ಡಬಲ್ಸ್ ಪ್ರಶಸ್ತಿಯನ್ನೂ ಗೆದ್ದಿದ್ದಾರೆ. ಇಂದಿರಾ ಶ್ರೀನಿವಾಸಮೂರ್ತಿ ಟೆನಿಸ್ ಜೊತೆಗೆ ಬ್ಯಾಡ್ಮಿಂಟನ್ ಆಡುವುದನ್ನೂ ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡಿದರು. 1955ರ ಅನಂತರ ಬ್ಯಾಡ್ಮಿಂಟನ್ ಮಾತ್ರ ಆಡತೊಡಗಿದರು.

ಇಂದಿರಾ ಶ್ರೀನಿವಾಸಮೂರ್ತಿ ಬೆಂಗಳೂರು ಮಹಾರಾಣಿ ಕಾಲೇಜಿನ ಪದವೀಧರೆ. ಟೇಬಲ್ ಟೆನಿಸ್‌ನಲ್ಲೂ ಇವರಿಗೆ ಆಸಕ್ತಿಯಿದೆ.

ಇಕೆಬಾನ

ಜಪಾನಿ ಶೈಲಿಯ ಪುಷ್ಪ ಜೋಡಣೆ ಕಲೆಗೆ ಇಕೆಬಾನ ಎಂಬುದು ಸಾಮಾನ್ಯ ಹೆಸರು. ಆ ಶೈಲಿಯಲ್ಲೂ ಹಲವು ವೈವಿಧ್ಯಗಳಿವೆ.

ಕ್ರಿ. ಶ. 6ನೆಯ ಶತಮಾನದಷ್ಟು ಹಿಂದೆಯೇ ಜಪಾನಿನಲ್ಲಿ ಈ ಕಲೆ ಪ್ರಾರಂಭವಾಯಿತು. ಬೌದ್ಧ ಸನ್ಯಾಸಿಗಳು ಪ್ರಾರ್ಥನಾ ವೇದಿಕೆಯನ್ನು ಪುಷ್ಪ ಜೋಡಣೆಯಿಂದ ಕಲಾತ್ಮಕವಾಗಿ ಅಲಂಕರಿಸುತ್ತಿದ್ದರು. ಅದರಲ್ಲಿ ಆಧ್ಯಾತ್ಮಿಕ ಸಂಕೇತವನ್ನು ಸೂಚಿಸುತ್ತಿದ್ದರು. ಕಾಲ ಕ್ರಮೇಣ ಅದು ಸಿರಿವಂತರ ಹವ್ಯಾಸವಾಗಿ ಬೆಳೆಯಿತು.

19ನೆಯ ಶತಮಾನದ ಉತ್ತರಾರ್ಧದಿಂದ ಜಪಾನಿನ ಪುಷ್ಪ ಜೋಡಣೆ ಕಲೆಯಲ್ಲಿ ನವ್ಯ ಸಂಪ್ರದಾಯ ಆರಂಭವಾಗಿದೆ. 20ನೆಯ ಶತಮಾನದ ಪ್ರಾರಂಭದಿಂದ ಜಪಾನಿನ ಈ ವಿಶಿಷ್ಟ ಕಲೆಯಲ್ಲಿ ಅಲ್ಲಿಯ ಮಹಿಳೆಯರು ಹೆಚ್ಚಿನ ಸಂಖ್ಯೆಯಲ್ಲಿ ಆಸಕ್ತಿವಹಿಸಿದ್ದಾರೆ.

ಸಾಂಪ್ರದಾಯಿಕ ಇಕೆಬಾನ ಕಲೆಯಲ್ಲಿ ಹೂ, ಎಲೆ, ಮೊಗ್ಗು ಅಥವಾ ಗಿಡದ ದಂಟುಗಳ ಮೂಲಕ ಋತು ಪರಿವರ್ತನೆ ಅಥವಾ ಸಸ್ಯ ವಿಕಾಸದ ದೃಶ್ಯಗಳನ್ನೂ ಕಲಾತ್ಮಕವಾಗಿ ಅಳವಡಿಸುತ್ತಾರೆ. ಸರೋವರ ದೃಶ್ಯಗಳು, ಗ್ರಾಮೀಣ ನೋಟ, ಪವಿತ್ರ ಫ್ಯೂಜಿ ಬೆಟ್ಟ ಮೊದಲಾದುವೂ ಅಳವಡಿಸಲ್ಪಡುತ್ತವೆ. ಗಿಡ, ಮರ, ಬೆಟ್ಟಗಳ ಪ್ರತಿ ಕೃತಿಯಲ್ಲಿ ಎಲ್ಲ ಅಂಗಗಳೂ ಪ್ರಮಾಣಬದ್ಧವಾಗಿ ಅಳವಡಿಸಲ್ಪಡುತ್ತವೆ. ಆದರೆ ಅವು ಒತ್ತೊತ್ತಾಗಿ ಇರದೆ ಎದ್ದು ತೋರುತ್ತವೆ.

ಜಪಾನೀ ಪುಷ್ಪ ಜೋಡಣೆಯಲ್ಲಿ, ಒನೋ–ನೋ–ಇಮೊಕೋ ಎಂಬವರು (7ನೆಯ ಶತಮಾನ) ಪ್ರಾರಂಭಿಸಿದ 'ಇಕೆನಾಬೋ' ಎಂಬ ಸಂಪ್ರದಾಯ ಮೊದಲಿನದು.

'ಮಿತ್ಸುಗುಸೊಕು' ಎಂಬುದು ಇನ್ನೊಂದು ಹಳೆಯ ಸಂಪ್ರದಾಯ. ಅನಂತರ ರೂಢಿಗೆ ಬಂದ ಟಟೆಬಾನ ಎಂಬ ಸಂಪ್ರದಾಯದ ಹೆಸರಿನ ಅರ್ಥ 'ನಿಂತ ಹೂವು'. 15ನೆಯ ಶತಮಾನದ ಮಧ್ಯಭಾಗದಲ್ಲಿ ಇದರಿಂದ ರೂಪುಗೊಂಡ 'ರಿಕ್ಕಾ' ಎಂಬ ಸಂಪ್ರದಾಯದಲ್ಲಿ ಶಿಖರ, ಜಲಪಾತ, ಬೆಟ್ಟ, ಬೆಟ್ಟದ ತಪ್ಪಲು, ಊರು ಹಾಗೂ ಇಡೀ ರಚನೆಯ ನೆರಳು ಮತ್ತು ಬೆಳಕು ವಿಭಜನೆ — ಈ ಏಳು ಅಂಶಗಳನ್ನು ಸೂಚಿಸುವ ರೀತಿಯ ಸಾಂಕೇತಿಕ ರಚನೆ ಇದೆ. ಈ ಸಂಕೇತ ಬೌದ್ಧ ಆಖ್ಯಾಯಿಕೆಯಲ್ಲಿ ಬರುವ ಮೇರು ಪರ್ವತಕ್ಕೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ್ದು.

'ನೆಗಿರೆ' ಎಂಬ ಸಂಪ್ರದಾಯದ ಹೆಸರಿನ ಅರ್ಥ 'ಹೊರಗೆಡುವಿಕೆ' ಎಂದಾಗಿದೆ. ಈ ಹೆಸರು ಜೋಡಣೆಯ ಭಂಗಿಗೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದೆ. 18ನೆಯ ಶತಮಾನದಲ್ಲಿ ರೂಢಿಗೆ ಬಂದ ಷೋಕ ಎಂಬುದರ ಅರ್ಥ— 'ಬದುಕುತ್ತಿರುವ ಹೂವು'. ಇಂದು ಜಪಾನೀ ಶೈಲಿ ಪುಷ್ಪಜೋಡಣೆಗೆ ಸಾಮಾನ್ಯ ಹೆಸರಾಗಿರುವ ಇಕೆಬಾನ ಎಂಬ ಪದದ ಅರ್ಥವೂ ಇದೇ.

1868ರಲ್ಲಿ ಮೆಯಿಜಿ ಆಳ್ವಿಕೆ ಪ್ರಾರಂಭವಾದಾಗ ಜಪಾನಿನಲ್ಲಿ ವಿದೇಶೀ ಹೂಗಳನ್ನು ಬೆಳೆಸತೊಡಗಿದರು ; ವಿದೇಶೀ ಪುಷ್ಪಗಳ ಜೋಡಣೆಗೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದಂತೆ ಅನ್‌ಷಿನ್ ಒಹರಾ ಎಂಬುವರು ಮೊರಿಬಾನಾ ('ರಾಶಿ ಹಾಕಿದ ಹೂವುಗಳು') ಎಂಬ ಸಂಪ್ರದಾಯವನ್ನು ಪ್ರಾರಂಭಿಸಿದರು. ಸಸ್ಯ ಭಾಗಗಳಲ್ಲದೆ ಕಬ್ಬಿಣ, ಹಿತ್ತಾಳೆ ಚೂರು, ಕಲ್ಲು ಇತ್ಯಾದಿಗಳನ್ನು ಸೇರಿಸುವ ಕ್ರಮ ಬೆಳೆಯಿತು. ವಿದೇಶೀ ಹೂವುಗಳನ್ನೊಳಗೊಂಡ ಈ ಸಂಪ್ರದಾಯ ಕಲೆಯ ಆಧ್ಯಾತ್ಮಿಕ ಅಭಿವ್ಯಕ್ತಿಗೆ ಅಪಚಾರ ಎಸಗುತ್ತಿದೆ ಎಂಬ ವಿರೋಧ ಮೊದಮೊದಲು ಕಂಡುಬಂತು. ಆದರೆ ಈಗ ಈ ಸಂಪ್ರದಾಯ ಹೆಚ್ಚು ಜನಪ್ರಿಯವಾಗಿದೆ.

ಸಾಂಪ್ರದಾಯಿಕ ಜಪಾನೀ ಶೈಲಿಯ ಜೋಡಣೆಯಲ್ಲಿ ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ತ್ರಿಕೋನ ಗಾತ್ರದ ಸೂತ್ರ ಅನುಸರಿಸಲ್ಪಡುತ್ತದೆ. ಅಂದರೆ ಜೋಡಣೆಯ ಒಟ್ಟು ಆಕಾರವನ್ನು ಒಂದು ತ್ರಿಕೋನದೊಳಗೆ ಹೊಂದಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಈಗ ಜಪಾನಿನಲ್ಲಿ ಹೌನ್ ಒಹರಾ, ಇಕೆಬಾನ ಕಲೆಯ ಮಹಾಗುರು ಎಂದು ಗೌರವಿಸಲ್ಪಟ್ಟಿದ್ದಾರೆ. ಈತ ನವ್ಯ ಮಾರ್ಗದ ಪ್ರವರ್ತಕ. ಅನ್‌ಷಿನ್ ಒಹರಾರ ಮೊಮ್ಮಗ. ಯುದ್ಧ ಸಂತ್ರಸ್ತ ಮಾನವನಲ್ಲಿ ಸುಪ್ತವಾಗಿರುವ ಶಾಂತಿಯ ಸೌಂದರ್ಯ ಮತ್ತು ಕಾತರವನ್ನು ಇಕೆಬಾನ ಕಲೆಯ ಮೂಲಕ ಹೊಮ್ಮಿಸುವುದರಲ್ಲಿ ಅವರು ಯಶಸ್ವಿಯಾಗಿದ್ದಾರೆ. ಅವರು ತಮ್ಮ ಕಲಾಪ್ರದರ್ಶನಗಳನ್ನು ಯೂರೋಪ್, ದಕ್ಷಿಣ ಮತ್ತು ಉತ್ತರ ಅಮೆರಿಕ, ಮಧ್ಯಪೂರ್ವ ಮತ್ತು ಏಷ್ಯದ ರಾಷ್ಟ್ರಗಳಲ್ಲಿ ಏರ್ಪಡಿಸಿದ್ದಾರೆ. ಜಪಾನಿನ ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕ ರಾಯಭಾರಿ ಎನಿಸಿಕೊಂಡಿದ್ದಾರೆ.

ಭಾರತದ ಪ್ರಾಚೀನಶಿಲ್ಪ ಮತ್ತು ಸ್ಮಾರಕಗಳಿಂದ ಪ್ರೇರಿತರಾಗಿ ಆಯಾ ಭಾವನೆಗಳನ್ನು ಹೊರಗೆಡಹುವ ಪುಷ್ಪಜೋಡಣೆಗಳನ್ನು ಹೌನ್ ಒಹರಾ ರಚಿಸಿದ್ದಾರೆ.

ಜಪಾನಿನಲ್ಲಿ ಇಕೆಬಾನ ಕಲೆಯನ್ನು ಕಲಿಸುವ ವಿಶೇಷ ಶಾಲೆಗಳಿವೆ. ಸ್ನಾತಕೋತ್ತರ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳೂ ಅಲ್ಲಿ ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡುತ್ತಾರೆ. ಒಹರಾ ಅವರ ಶಾಲೆ ಜಗದ್ವಿಖ್ಯಾತವಾದದ್ದು.

ಜಪಾನೀ ಪುಷ್ಪ ಜೋಡಣೆ ಕಲೆ ಪಾಶ್ಚಿಮಾತ್ಯ ದೇಶಗಳಲ್ಲೂ ಪ್ರಭಾವ ಬೀರಿದೆ. ಭಾರತದಲ್ಲೂ ಇದರ ಪ್ರಚಾರವಾಗುತ್ತಿದೆ.

ನೋಡಿ : ಹೂ ಜೋಡಣೆ

ಇತ್ತ ಬಾ

'ಕಳ್ಳ' ಕರೆದಾಗ ಓಡಬೇಕು ; ಅವನಿಂದ ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಳ್ಳಬಾರದು.

ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಸುಮಾರು ಮೂವತ್ತು ಮುವತ್ತೈದು ಹೆಜ್ಜೆಗಳ ಅಂತರದಲ್ಲಿ ಎರಡು ಗೆರೆಗಳನ್ನು ಎಳೆಯುತ್ತಾರೆ. ಪಾರ್ಶ್ವ ಎಲ್ಲೆಗಳನ್ನು ತೋರಿಸುವುದಕ್ಕೂ ಗೆರೆಗಳಿರುತ್ತವೆ. ಮುಖಂಡ ಈ ಗೆರೆಗಳ ಮಧ್ಯೆ ನಿಂತಿರುತ್ತಾನೆ. ಆಟಗಾರರೆಲ್ಲ ಒಂದು ಬದಿಯ ಗೆರೆಯ ಹಿಂದೆ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ.

'ಇತ್ತ ಬಾ' ಎಂದು ಕಳ್ಳ ಕೂಗಿದ ಕೂಡಲೇ ಆಟಗಾರರೆಲ್ಲ ತಾವಿರುವ ಗೆರೆಯಿಂದ ಆಚೆ ಗೆರೆಯೆಡೆಗೆ ಓಡುತ್ತಾರೆ. ಕಳ್ಳ ಅಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡು ಹೋಗಿ ಹಿಡಿಯಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸಬೇಕು. ಅವನಿಂದ ತಪ್ಪಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದಕ್ಕಾಗಿ ಎಲ್ಲೆ ಗೆರೆಗಳಿರುವ ಕಡೆಗೆ ಹೋದರೆ ಅವರು ಸೋತಂತೆ.

ಕಳ್ಳನಿಂದ ಹಿಡಿಯಲ್ಪಟ್ಟವನು ಮುಂದಿನ ಆಟದ ಕಳ್ಳನಾಗಬೇಕು. ಇಲ್ಲವೆ ಕಳ್ಳನ ಜೊತೆಗೆ ಸೇರಿಕೊಂಡು ಅವನ ಸಹಾಯಕನಾಗಬಹುದು. ಆಟದಲ್ಲಿ ಕಡೆಯ ತನಕ ಉಳಿದವರು ಸಮರ್ಥರು.

ಇದು ಕಾಲು

ಮುಖಂಡ ಆಟಗಾರರನ್ನು ಗೊಂದಲದಲ್ಲಿ ಕೆಡವಲು ಯತ್ನಿಸುತ್ತಾನೆ. ಅವರು ಗೊಂದಲದಲ್ಲಿ ಬೀಳದೆ ಮುಖಂಡ ಕೊಟ್ಟ ಸೂಚನೆಗೆ ಅನುಸಾರವಾಗಿ ನಡೆದುಕೊಳ್ಳುವ ಸಾಮರ್ಥ್ಯವನ್ನು ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ತೋರಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಆಟಗಾರರು ಸಾಲಾಗಿ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ಮುಖಂಡ ಅವರ ಮುಂದೆ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾನೆ. ಮುಖಂಡ 'ಇದು ನನ್ನ ಬಾಯಿ' ಎಂದು ಹೇಳುತ್ತ ತನ್ನ ಕೈ ಮುಟ್ಟಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾನೆ. ಒಬ್ಬ ಆಟಗಾರನತ್ತ ಬೊಟ್ಟುಮಾಡಿ ತೋರಿಸಿ ಹತ್ತರ ವರೆಗೆ ಎಣಿಸಲು ಆರಂಭಿಸುತ್ತಾನೆ. ಎಣಿಕೆ ಮುಗಿಯುವ ಮೊದಲು ಆಟಗಾರ ತನ್ನ ಬಾಯಿ ಮುಟ್ಟಿಕೊಂಡು, 'ಇದು ನನ್ನ ಕೈ' ಎಂದು ಹೇಳಿದರೆ, ಗೆದ್ದಂತೆ. ಕಿವಿ ಹಿಡಿದುಕೊಂಡು ಮುಖಂಡ 'ಇದು ನನ್ನ ಕಾಲು' ಎಂದಾಗ, ಅವನು ತೋರಿಸಿದ ಆಟಗಾರ ಕಾಲನ್ನು ಮುಟ್ಟಿ 'ಇದು ನನ್ನ ಕಿವಿ' ಎನ್ನಬೇಕು. ಹೀಗೆ ತಪ್ಪದೆ ಮಾಡಿದ ಆಟಗಾರರು ಗೆಲ್ಲುತ್ತಾರೆ.

ಇನ್ಸೆಮ

ಆಫ್ರಿಕದ ನಿವಾಸಿಗಳ ಅನೇಕ ಪಂಗಡಗಳಲ್ಲಿ ಪ್ರಚಾರದಲ್ಲಿರುವ ಈ ಆಟ, ಪುಟಾಣಿಗಳು ಈಟಿ ಎಸೆತದ ನೈಪುಣ್ಯ ಸಂಪಾದಿಸಲು ಅನುಕೂಲ. ಹುಡುಗರು ದೊಡ್ಡವರಾದಾಗ ಉತ್ತಮ ಬೇಟೆಗಾರರಾಗುವಂತೆ ಮಾಡುವ ಉದ್ದೇಶ ಈ ಆಟದ್ದು. ಇವರ ಹೆಸರು 'ಇನ್ಸೆಮ.'


ಉರುಳುವ ಚೆಂಡಿಗೆ ಗುರಿ

ನೆಲದಲ್ಲಿ ಗುರುತಿಸಿದ ಗೆರೆಯ ಮೇಲೆ ಮಕ್ಕಳೆಲ್ಲ ಒಬ್ಬೊಬ್ಬರೂ ಒಂದೊಂದು ಕೋಲು ಅಥವಾ ಈಟಿ ಹಿಡಿದು ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ಸುಮಾರು ಹತ್ತು ಅಡಿ ದೂರದಲ್ಲಿ ನಿಂತ ಮುಖಂಡ ಒಂದು ಚೆಂಡನ್ನು ಉರುಳ ಬಿಡುತ್ತಾನೆ. ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬ ಹುಡುಗನೂ ಉರುಳುವ ಚೆಂಡಿಗೆ ಕೋಲಿನಿಂದ ಅಥವಾ ಈಟಿಯಿಂದ ಗುರಿ ಹೊಡೆಯುತ್ತಾನೆ. ಯಶಸ್ವಿಯಾಗದವರು ಆಟದಿಂದ ಹೊರಗಾಗುತ್ತಾರೆ. ಎರಡನೆಯಬಾರಿ ಹೆಚ್ಚಿನ ದೂರದಿಂದ ಹೆಚ್ಚು ವೇಗವಾಗಿ ಮುಖಂಡ ಚೆಂಡನ್ನು ಉರುಳಿಸುತ್ತಾನೆ. ಕೊನೆಗೆ ಒಬ್ಬ ಹುಡುಗ ಆಟದಲ್ಲಿ ಉಳಿಯುವ ತನಕವೂ ಈ ಕ್ರಮ ಮುಂದುವರಿಯುತ್ತದೆ. ಅವನೇ ಪ್ರಧಾನ ಬೇಟೆಗಾರನೆಂದು ಆಯ್ಕೆಯಾಗುತ್ತಾನೆ.

ಇಪ್ಪತ್ತೆಂಟರ ಆಟ

ಪರಮಾವಧಿ ಅಂಕ ಇಪ್ಪತ್ತೆಂಟು ಇರುವ ಇಸ್ಪೀಟು ಆಟ —ಇಪ್ಪತ್ತೆಂಟರ ಆಟ ಅಥವಾ ತುರುಪು ಆಟ.

ಇಲ್ಲಿ ಜಾಕಿ, ಒಂಬತ್ತು ಅಥವಾ ನೈಲಾ, ಹಾಸು, ಹತ್ತು ಇವು ಅತಿ ಹೆಚ್ಚಿನ ಮೌಲ್ಯದ ಎಲೆಗಳು. ಜಾಕಿ 3, ನೈಲಾ 2, ಹಾಸು 1, ಹತ್ತು 1 ಅವರೂ ಪತ್ತಕ್ಕೀತ ಹೆಚ್ಚಿನ ಮೌಲ್ಯದ ಎಲೆ–ಹಾಸು (ಅಥವಾ ಎಕ್ಕ-ಏಸ್). ಈ ಆಟವನ್ನು ಇಬ್ಬರು, ಮೂವರು, ನಾಲ್ಕು, ಐದು ಅಥವಾ ಆರು ಮಂದಿ ಆಡಬಹುದು. ನಾಲ್ಕು ಹಾಗೂ ಆರು ಮಂದಿ ಆಡುವಾಗ ಜೊತೆಗಾರರಾಗಿ ಆಡಬಹುದು.

2, 3 ಅಥವಾ 5 ಮಂದಿ ಆಡುವಾಗ ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬನೂ ತನ್ನ ಆಟಗಳನ್ನು ಒಂಟಿಯಾಗಿ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಒಂದು ರಂಗಿನಲ್ಲಿ ಹೆಚ್ಚಿನ ಎಲೆಗಳು—ಅದರಲ್ಲಿಯೂ ಹೆಚ್ಚಿನ ಮೌಲ್ಯದ ಎಲೆಗಳು–ಬಂದಾಗ ಒಬ್ಬಾತ ತಾನು ಇಷ್ಟು ಅಂಕಗಳನ್ನು ಗೆಲ್ಲುತ್ತೇನೆ ಎಂದು ಮೊದಲಿಗೇ ಸಾರುತ್ತಾನೆ. ಹೆಸರೇ ಹೇಳುವಂತೆ ಇದರ ಪರಮಾವಧಿ ಅಂಕ 28. ಅದಕ್ಕೂ ಹೆಚ್ಚು ಕೇವಲ ಸಾಲದ ರೂಪದಲ್ಲಿ ಇರಬಹುದು ಅಷ್ಟೆ. ಇಬ್ಬರು ಆಡುವಾಗ 18ರಿಂದ, ಮೂವರು 14 ರಿಂದ, ಐದು, ಆರು ಜನರು ಒಂಟಿಯಾಗಿ ಆಟಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವಾಗ 10ರಿಂದ ಆಟದ ಪರತ್ತುಗಳು ಆರಂಭವಾಗುತ್ತವೆ.

ಆಟ ಹೇಳಿದವರ ಮೇಲೆ ಉಳಿದವರು ಅಂಕಗಳನ್ನು ಏರಿಸುತ್ತ ಹೋಗುವರು. ಒಟ್ಟಿನಲ್ಲಿ ಈ ಅಂಕಗಳು ಇಪ್ಪತ್ತೆಂಟರೊಳಗೆ ಒಂದು ಮಿತಿಗೆ ಬಂದು ನಿಲ್ಲುತ್ತದೆ. ಯಾರು ಅತಿ ಹೆಚ್ಚು ಕೂಗಿರುವರೋ ಅವರು ಆಟ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಎಂದರೆ ಅಷ್ಟು ಅಂಕಗಳನ್ನು ಗೆಲ್ಲಲು ತಮ್ಮ 'ತುರುಪನ್ನು' ಆಟದ ಮೊದಲಿಗೇ ಹೇಳಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು ಹೆಚ್ಚಿನ ಆಟಗಾರರು ಇರುವಾಗ ಜೋಕರ್ ಸೇರಿಸಿ ಅದನ್ನು ತುರುಪು ಯಾವ ರಂಗಿನದೋ ಆ ರಂಗಿನ ಎಲೆ ಎಂದು ಗಣಿಸುತ್ತಾರೆ. ತುರುಪಿನ ಕನಿಷ್ಠ ಎಲೆಯಿಂದ ತನ್ನ ಬಳಿ ಇಲ್ಲದ ಯಾವುದೇ ರಂಗಿನ ಅತಿ ಹೆಚ್ಚು ಮೌಲ್ಯದ ಎಲೆಯನ್ನೂ ಯಾರೂ ಬೇಕಾದರೂ 'ಹೊಡೆದು' ಪಟ್ಟು ಗಳಿಸಬಹುದು. ಯಾವ ರಂಗಿನ ಎಲೆ ಇಳಿಸಲ್ಪಡುತ್ತದೋ ಅದು ಹೊಡೆಯಲ್ಪಡದಿದ್ದರೆ ಆ ಇಳಿತದ ಅತಿ ಹೆಚ್ಚಿನ ಮೌಲ್ಯದ ಎಲೆ ಹಾಕಿದವರಿಗೆ ಆ ಎಲ್ಲ ಎಲೆಗಳೂ ದಕ್ಕುತ್ತವೆ. ಆಟಗಾರರು ಇಳಿತದ ರಂಗಿನ ಎಲೆ ತಮ್ಮಲ್ಲಿಲ್ಲದಿದ್ದರೆ ಬೇರೆ ಬಣ್ಣದ ಎಲೆಗಳನ್ನು ಹಾಕಬಹುದು. ಒಂದು ವೇಳೆ ಇದ್ದೂ ಹಾಕದೆ ಇದ್ದರೆ ರಂಗ್‌ಚೋರಿ ಆಗುತ್ತದೆ. ಆಗ ಆಟದ ಲೆಕ್ಕಾಚಾರವೇ ತಲೆಕೆಳಗಾಗುತ್ತದೆ. ಒಂದು ಇಳಿತದ ಎಲ್ಲ ಎಲೆಗಳಿಗೆ 'ಪಟ್ಟು' ಎಂದು ಹೆಸರು. ರಾಜ ರಾಣಿಗೆ ಬೇರೆ ಬೇರೆಯಾಗಿ ಬೆಲೆ ಇಲ್ಲ; ಒಂದೇ ರಂಗಿನ ಜೋಡಿಗೆ ಬೆಲೆ ಇದೆ. ತುರುಪಿನ ಜೋಡಿಗೆ 4, ಒಂದೇ ರಂಗಿನ ಜೋಡಿಗೆ 2 ಮೌಲ್ಯಗಳುಂಟು. ಆಟದ ಕೊನೆಯ ಪಟ್ಟು ಪಡೆದವರಿಗೆ ಒಂದು ಮೌಲ್ಯ ಸಿಗುತ್ತದೆ.

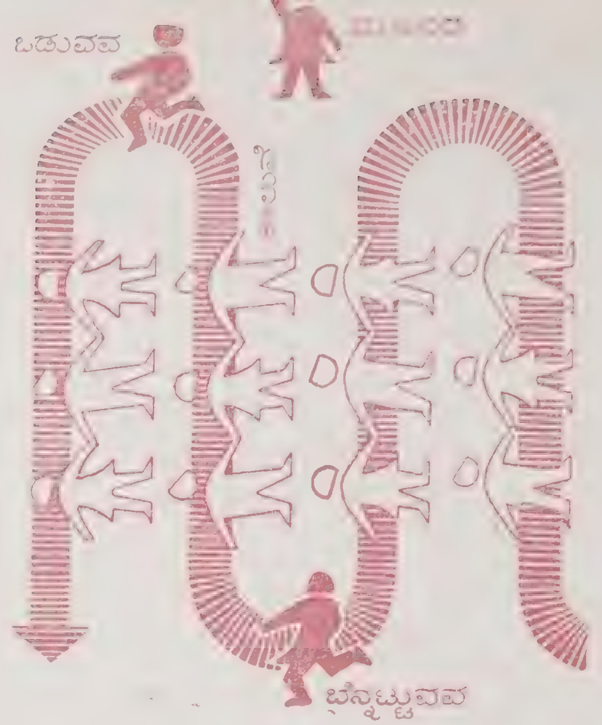
ಇಪ್ಪತ್ತೆಂಟರಲ್ಲಿ ಹಣವಿಟ್ಟು ಆಡುವುದೂ ಉಂಟು. ಆಟ ಹೇಳಿಕೊಂಡವನನ್ನು ಸೋಲಿಸಲು ಉಳಿದವರೆಲ್ಲ ಸತತ ಪ್ರಯತ್ನ ಮಾಡುತ್ತಾರೆ.

ಇಬ್ಬರೇ ಆಡುವ ಒಂದು ಬಗೆಯ ತುರುಪು ಆಟ —ಬಿಜೇಕ್. ಹಾಸು ಬಿಟ್ಟು, ಏಳರ ಕೆಳಗಿನ ಉಳಿದೆಲ್ಲ ಎಲೆಗಳನ್ನು ತೆಗೆದು 32 ಎಲೆಗಳ ಎರಡು ಪ್ಯಾಕಿನಿಂದ ಈ ಆಟವನ್ನು ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಆಟಗಾರರಿಗೆ 3, 2, 3 —ಈ ಬಗೆಯಲ್ಲಿ ಎಲೆಗಳ ಹಂಚಿಕೆ. ಉಳಿದ ಎಲೆಗಳನ್ನು ಕೆಳಮುಖವಾಗಿ ಹಾಗೆಯೇ ಇಡಬೇಕು. ಅದರಲ್ಲಿ ಮೇಲಿನ ಎಲೆ ಯಾವುದೋ ಅದರ ಮೇಲೆ ತುರುಪಿನ ರಂಗು ನಿರ್ಧರಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಎಲೆಗಳನ್ನು ಇಳಿಸುತ್ತ ಆಟಗಾರರು ಆಟ ಆರಂಭಿಸುತ್ತಾರೆ. ಒಂದೇ ಮೌಲ್ಯದ ಎಲೆಗಳಾದರೆ ಮೊದಲು ಆಡಿದವರಿಗೆ ಪಟ್ಟು ಸೇರುತ್ತದೆ. ಇಲ್ಲದಿದ್ದರೆ ಆಡಿದ ರಂಗಿನ ಅಥವಾ ಬೇರೆ ರಂಗಿನ ಹೆಚ್ಚು ಮೌಲ್ಯದ ಎಲೆ ಇಳಿಸಿದವರಿಗೆ ಪಟ್ಟು. ಇಲ್ಲದಿದ್ದರೆ ಟ್ರಂಪ್ ಎಲೆಯಿಂದ ಹೊಡೆಯ ಬಹುದು. ಪಟ್ಟು ಬಂದಾಗ ಕೆಲವು ಜೋಡಿಗಳಿಗೆ ವಿಶೇಷ ಅಂಕಗಳುಂಟು.

ಸಾವಿರ ಅಂಕ ಮೊದಲು ಗಳಿಸಿದವರು ಗೆಲ್ಲುತ್ತಾರೆ.

ನೋಡಿ : ಇಸ್ಪೀಟು

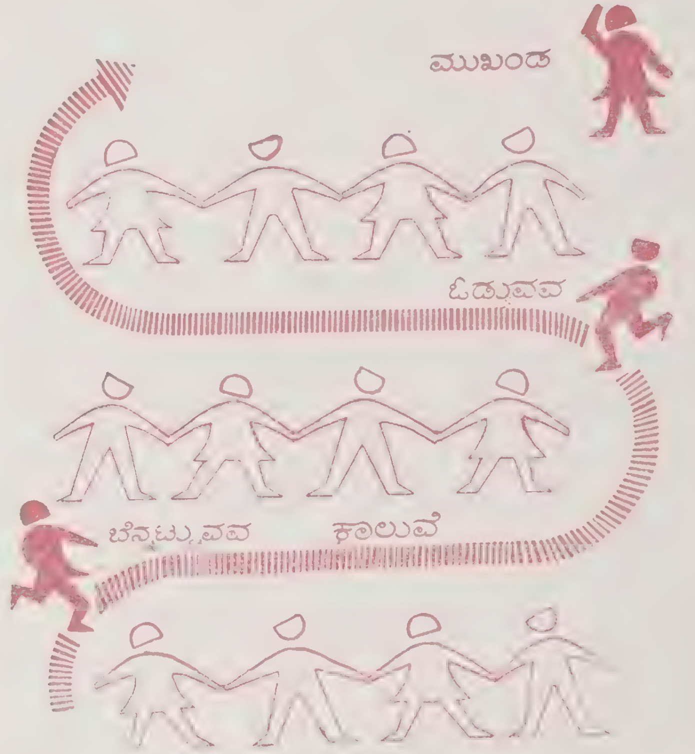


ಕಾಲುವೆಯಲ್ಲಿ ಓಟ

' ಇಲಿ, ಬೆಕ್ಕು '

'ಇಲಿ, ಬೆಕ್ಕು' ಆಟವಾಡಲು ಹತ್ತು, ಹನ್ನೆರಡು ಹುಡುಗರು ಸೇರು ತ್ತಾರೆ. ಚಪ್ಪಾಳೆ ಹಾಕಿ ಬೆಕ್ಕು, ಇಲಿ ಆಗುವವರನ್ನು ನಿರ್ಧರಿಸು ತ್ತಾರೆ.

ಹುಡುಗರು ಅಥವಾ ಹುಡುಗಿಯರು ವೃತ್ತಾಕಾರವಾಗಿ ಒಬ್ಬರ ಕೈ ಒಬ್ಬರು ಹಿಡಿದುಕೊಂಡು ವೃತ್ತ ರಚಿಸುತ್ತಾರೆ. ಇಲಿಯಾದ ಹುಡುಗ ವೃತ್ತದ ಒಳಗೂ ಬೆಕ್ಕು ಎನಿಸಿಕೊಂಡವ ಹೊರಗೂ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ಸೀಟಿ ಊದಿದೊಡನೆ ಬೆಕ್ಕು ವೃತ್ತದ ಒಳಗಿರುವ ಇಲಿಯನ್ನು ಹಿಡಿಯಲು ಯತ್ನಿಸುತ್ತದೆ. ಅದು ಒಳಗೆ ನುಗ್ಗದಂತೆ ವೃತ್ತಾಕಾರದಲ್ಲಿ ನಿಂತಿರುವ ಹುಡುಗರು ಜೋಡಿಸಿದ ಕೈಗಳನ್ನು ಕೆಳಮಟ್ಟಕ್ಕೆ ತರುತ್ತಾರೆ. ಆದರೂ ಬೆಕ್ಕು ಕಷ್ಟಪಟ್ಟು ಚಾಣಾಕ್ಷ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಒಳಗೆ ನುಗ್ಗಿದರೆ ಇಲಿ ಥಟಕ್ಕನೆ ಹೊರಕ್ಕೆ ಓಡುತ್ತದೆ. ಆಗ ವೃತ್ತಾಕಾರದಲ್ಲಿ ನಿಂತಿರುವವರು ತಮ್ಮ ಕೈಗಳನ್ನು ಮೇಲಕ್ಕೆ ಎತ್ತಿ ಅದು ಹೊರಕ್ಕೆ ಬರಲು ಸುಲಭವಾಗುವಂತೆ ಮಾಡುತ್ತಾರೆ. ಬೆಕ್ಕು ಇಲಿಯನ್ನು ಹಿಡಿಯುವ ತನಕ ಈ ಜೂಟಾಟ ನಡೆಯುತ್ತದೆ.



ಕಾಲುವೆ ದಿಕ್ಕು ಬದಲಾದಾಗ

'ಇಲಿ' ಹೊರಗೆ ; ಒಳಗಿರುವ 'ಬೆಕ್ಕಿಗೆ' ತಡೆ



ಮುಂದೆ ಇನ್ನಿಬ್ಬರು ಹುಡುಗರು ಇಲಿ ಬೆಕ್ಕುಗಳಾಗುತ್ತಾರೆ. ಆಡಿದವರು ಹಿಂದೆ ಇವರ ಜಾಗದಲ್ಲಿವೃತ್ತಾಕಾರದಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ಹೀಗೆ ಎಲ್ಲರ ಸರದಿ ಮುಗಿ ಯುವವರೆಗೂ ಆಟವಾಡಬಹುದು.

ಹಲವು ಜನ ಆಟಗಾರರು ಇಲಿಗಳಾ ಗಿಯೂ ಈ ಆಟವನ್ನು ಆಡಬಹುದು. ಆಗ ಇಲಿಯಾದವರು ಹೊರಗೆ ಹೋಗ ಬಹುದು, ಒಳಗೆ ಬರಬಹುದು. ಆದರೆ ಬೆಕ್ಕಾದವನು ಮಾತ್ರ ಒಳಗೆ ಬರು ವಂತಿಲ್ಲ. ಹೊರಗೇ ನಿಂತಿದ್ದು ಇಲಿಗ ಳನ್ನು ಹಿಡಿಯಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸಬೇಕು.

ಇಪ್ಪತ್ತು-ಮೂವತ್ತು ಜನ ಆಟಗಾರರಿದ್ದರೆ ಇನ್ನೊಂದು ವಿಧದಲ್ಲಿ ಇಲಿ–ಬೆಕ್ಕು ಆಟ ಆಡಬಹುದು. ಆಟಗಾರರನ್ನು ಏಕಪ್ರಕಾರ ದೂರವಿರುವ ನಾಲ್ಕೈದು ಸಾಲುಗಳಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲಿಸಬೇಕು. ಎಲ್ಲರೂ ಒಂದೇ ಕಡೆ ಮುಖ ಮಾಡಿಕೊಂಡಿರುತ್ತಾರೆ. ಆಟಗಾರರ ಮಧ್ಯೆಯೂ ಸಾಕಷ್ಟು ಅಂತರವಿರಬೇಕು. ಇಬ್ಬರೂ ಕೈ ನೀಡಿದರೆ ಬೆರಳ ತುದಿಗಳು ತಗಲುವಷ್ಟು ದೂರ ಇರತಕ್ಕದ್ದು. ಆಟಗಾರರು ಆಟದುದ್ದಕ್ಕೂ ಕೈ ಎತ್ತಿಕೊಂಡೇ ನಿಂತಿರಬೇಕು. ಆಟಗಾರರ ಮಧ್ಯೆ ಇರುವ ಜಾಗವನ್ನು ಕಾಲುವೆ ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ.

ಆಟಗಾರರಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬ ಬೆಕ್ಕು, ಮತ್ತೊಬ್ಬ ಇಲಿ ಆಗುತ್ತಾರೆ. ಒಬ್ಬರನ್ನೊಬ್ಬರು ಅಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡು ಕಾಲುವೆಗಳ ಮೂಲಕ ಓಡಾಡುತ್ತಿರುತ್ತಾರೆ. ಬೆಕ್ಕು ಇನ್ನೇನು ಇಲಿಯನ್ನು ಹಿಡಿದೇ ಬಿಟ್ಟಿತು ಎನ್ನುವಾಗ ಮುಖಂಡ "ಬಲಕ್ಕೆ ತಿರುಗಿ", "ಎಡಕ್ಕೆ ತಿರುಗಿ" ಮುಂತಾಗಿ ಸಾಲಿನಲ್ಲಿ ನಿಂತಿರುವ ಆಟಗಾರರಿಗೆ ಸೂಚಿಸುತ್ತಾನೆ. ಆಗ ಕಾಲುವೆಯ ದಿಕ್ಕೇ ಬದಲಾಗುತ್ತದೆ. ಇಲಿ, ಬೆಕ್ಕುಗಳು ಬೇರೆ ದಿಕ್ಕಿನಲ್ಲಿ ಓಡಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಬೆಕ್ಕು ಇಲಿಯನ್ನು ಹಿಡಿದು ಬಿಟ್ಟರೆ ಆಟ ಮುಗಿದಂತೆ. ಬೇರೆ ಇಬ್ಬರು ಆಟಗಾರರು ಆ ಜಾಗಕ್ಕೆ ಬರಬಹುದು. ಅಥವಾ ಇವರಿಬ್ಬರೇ ತಮ್ಮ ಪಾತ್ರಗಳನ್ನು ಅದಲುಬದಲು ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು.

'ಹುಲಿ-ಕುರಿ', 'ಇಲಿ-ಬಲಿ' ಆಟವೆಂದೂ ಈ ಆಟಗಳನ್ನು ಆಡುತ್ತಾರೆ.

ನೋಡಿ : ವೃತ್ತದ ಆಟ

ಇವರ್ನ ಬಿಟ್ಟು ಇವರ್ಯಾರು?

ಒಬ್ಬಳು ಅಜ್ಜಿ, ಇನ್ನೊಬ್ಬಳು ಕಣ್ಣು ಮುಚ್ಚಿಸಿಕೊಳ್ಳುವವಳು. ಇವಳು ಕಳ್ಳಿ. ಇನ್ನುಳಿದವರೆಲ್ಲ ಎದುರಿಗೆ ನಿಂತಿರುತ್ತಾರೆ. ಅಜ್ಜಿ ಕಳ್ಳಿಯ ಕಣ್ಣನ್ನು ಏನೂ ಕಾಣದಂತೆ ಭದ್ರವಾಗಿ ಮುಚ್ಚಬೇಕು.

ಎದುರುಗಡೆ ಸಾಲಿನಲ್ಲಿ ನಿಂತ ಹುಡುಗಿಯರೆಲ್ಲ ಈಗ ತಮ್ಮ ಸಾಲನ್ನು ಕಲಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ ; ಅಂದರೆ, ಜಾಗಗಳನ್ನು ಅದಲು ಬದಲು ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಕಣ್ಣು ಮುಚ್ಚಿಸಿಕೊಳ್ಳುವವಳು ಈ ಮೊದಲೇ ನಿಂತಿರುವ ಆಟಗಾರರ ಸ್ಥಾನವನ್ನು ಗುರುತಿಸಿಕೊಂಡಿರುತ್ತಾಳೆ. ಈ ರೀತಿ ಕಲಸಿಕೊಂಡಾಗ ಅವರ ಸ್ಥಾನಗಳ ಗುರುತು ಅವಳಿಗೆ ತಪ್ಪಿಹೋಗುತ್ತದೆ.

ಈಗ ಅಜ್ಜಿ ಕಳ್ಳಿ ಕೈ ಹಿಡಿದು 'ಇವರ್ನ ಬಿಟ್ಟು, ಇವರ್ನ ಬಿಟ್ಟು' ಎಂದು ಸಾಲಿನಲ್ಲಿ ನಿಂತಿರುವ ಹುಡುಗಿಯರನ್ನು ಮನಬಂದಂತೆ ತೋರಿಸಿ 'ಇವರ್ಯಾರು' ? ಎನ್ನುವ ಹೊತ್ತಿಗೆ ಯಾರಾದರೊಬ್ಬರನ್ನು ನಿರ್ದಿಷ್ಟವಾಗಿ ಬೊಟ್ಟುಮಾಡಿ ತೋರಿಸುತ್ತಾಳೆ. ಕಳ್ಳಿ ಕೇವಲ ಊಹೆಯ ಮೇಲೆ ಅವರು ಯಾರೆಂದು ಹೇಳಬೇಕು. ಸರಿಯಾಗಿ ಹೇಳಿಬಿಟ್ಟರೆ ಯಾರ ಹೆಸರು ಹೇಳಿದಳೋ ಅವಳು ಕಳ್ಳಿಯಾಗುತ್ತಾಳೆ ; ಆಟ ಮುಂದುವರಿಯುತ್ತದೆ.

ಇವಾನ್ ಗೂಲಗಾಂಗ್

1970ರ ವಿಂಬ್ಲ್ಡನ್ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್ ಟೆನಿಸ್ ಪಂದ್ಯಾಟಗಳು ನಡೆಯುತ್ತಿದ್ದ ಒಂದು ದಿನ. ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯದ ಮೂಲನಿವಾಸಿಯೊಬ್ಬಳು ಟೆನಿಸ್ ಆಡುವುದನ್ನು ನೋಡಲು ವಿಂಬ್ಲ್ಡನ್‌ನ ಪ್ರಸಿದ್ಧ ಸೆಂಟರ್ ಕೋರ್ಟ್‌ದಲ್ಲಿ ಜನ ಸೇರಿದ್ದರು. ಸಾದಾಗಪ್ಪು ಬಣ್ಣ, ಗುಂಗುರು ಕೂದಲು ಮತ್ತು ಹೊಳೆಯುವ ಕಣ್ಣುಗಳಿಂದಾಗಿ ತುಂಟ ಹುಡುಗನಂತೆ ಕಾಣುತ್ತಿದ್ದ ಈ ಆಟಗಾರ್ತಿ ಅದುವರೆಗೆ ಅಂಥ ಜನಸಂದಣಿಯನ್ನು ಕಂಡವಳಲ್ಲ. ಕೋರ್ಟಿನ ನೆಟ್‌ನಿಂದ ತನ್ನ ಕಣ್ಣುಗಳನ್ನು ಮೇಲಕ್ಕೆತ್ತಲು ಅವಳಿಗೆ ಧೈರ್ಯವೇ ಬರಲಿಲ್ಲ. ಎರಡನೆಯ ಸುತ್ತಿನ ಆಟದಲ್ಲಿ ಇವಳ ಎದುರಾಳಿಯಾಗಿದ್ದ ಅಮೆರಿಕದ ಆಟಗಾರ್ತಿ ಇವಳನ್ನು ಸುಲಭವಾಗಿ ಗೆದ್ದಳು. ಆಟ ಮುಗಿದ ಮೇಲೆ ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯದ ಆಟಗಾರ್ತಿ ಕೋರ್ಟಿನಿಂದ ಓಡಿಯೇ ಬಿಟ್ಟಳು.


ಕಿರಿವಯಸ್ಸಿನಲ್ಲಿ ವಿಂಬ್ಲ್ಡನ್ ಚಾಂಪಿಯನ್ : ಇವಾನ್ ಗೂಲಗಾಂಗ್

ಮರುವರ್ಷ ಇವಳು ಮತ್ತೆ ವಿಂಬ್ಲ್ಡನ್‌ಗೆ ಬಂದಳು! ಈ ಸಲ ಈಕೆ ಅನುಭವಿ ಆಟಗಾರ್ತಿ. ಒಂದೊಂದು ಪಂದ್ಯದಲ್ಲೂ ಇವಳು ಗೆಲ್ಲುತ್ತ ಸೆಮಿಫೈನಲ್ಸ್ ತಲಪಿದಳು. ಈ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಇವಳಿಗೆ ಆಗ ವಿಂಬ್ಲ್ಡನ್ ಚಾಂಪಿಯನ್ ಆಗಿದ್ದ ಬಿಲ್ಲಿ ಜೀನ್ ಕಿಂಗ್ ಎದುರಾಳಿ. ಈ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲೂ ಗೆದ್ದು ಅಂತಿಮ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಲು ಅರ್ಹತೆಯನ್ನು ಪಡೆದಾಗ ಈಕೆಗೆ ಎದುರಾಳಿಯಾದದ್ದು ಮೂರು ಬಾರಿ ವಿಂಬ್ಲ್ಡನ್ ಚಾಂಪಿಯನ್ ಆಗಿದ್ದ ಮಾರ್ಗರೆಟ್ ಕೋರ್ಟ್. ಈ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಗೆಲ್ಲಬೇಕೆಂಬ ಆಕಾಂಕ್ಷೆಗಿಂತಲೂ ತನ್ನನ್ನು ಹಿಂದಿನ ವರ್ಷ ಸೋಲಿಸಿದ್ದ ಮಾರ್ಗರೆಟ್‌ಗೆ ನಿರಾಶೆಯಾಗದಂತೆ ಆಡಬೇಕೆಂಬ ಹಂಬಲವೇ ಹೆಚ್ಚಾಗಿತ್ತು, ಈ ಹೊಸ ಹುಡುಗಿಯಲ್ಲಿ. ಕೊನೆಗೆ ಇವಳೇ ಈ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಗೆದ್ದಾಗ, ಎಲ್ಲರಿಗೂ ಆಶ್ಚರ್ಯ.

ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯದ ಬಡ ಕುರುಬನೊಬ್ಬನ ಮಗಳು–ಇವಾನ್ ಗೂಲಗಾಂಗ್. ನ್ಯೂ ಸೌತ್‌ವೇಲ್ಸ್ ಪ್ರಾಂತದ ಹಳ್ಳಿ ನರೆಂದರ್‌ನಲ್ಲಿ ಇವರ ಬಾಲ್ಯ ಕಳೆಯಿತು. ಮೂರು ನಾಲ್ಕು ವರುಷದವರಾಗಿದ್ದಾಗಲೇ ಟೆನಿಸ್ ಕೋರ್ಟ್‌ಗಳ ಸಮೀಪದಲ್ಲಿ ತನ್ಮಯತೆಯಿಂದ ನೋಡುತ್ತ ನಿಲ್ಲುತ್ತಿದ್ದರಂತೆ. ಏಳುವರ್ಷ ತುಂಬುವಷ್ಟರಲ್ಲಿ ಇವರು ತಮ್ಮ ಅಕ್ಕ ಮತ್ತು ಅಣ್ಣಂದಿರೊಡನೆ ಟೆನಿಸ್ ಆಟವಾಡಲು ಆರಂಭಿಸಿದ್ದರು. ವಿಶೇಷ ತರಬೇತಿಯಿಲ್ಲದೆ ಹೋದರೂ ಮುಂದಿನ ವರ್ಷಗಳಲ್ಲಿ ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯದ ಎಲ್ಲ ಜೂನಿಯರ್ ಪಂದ್ಯಗಳನ್ನು ಗೆದ್ದರು. ಸುಪ್ತ ಪ್ರತಿಭೆಯನ್ನು ಗುರುತಿಸಿದ ಊರ ಹಿರಿಯ ಬಿಲ್ ಕೆರ್ಟ್ ರಘುಮನ್ ಅವರಿಗೆ ಹೆಚ್ಚಿನ ತರಬೇತಿ ಕೊಡಿಸಬೇಕೆಂದು ನಿರ್ಧರಿಸಿದರು. ಊರಿನ ಕ್ರೀಡಾಪ್ರೇಮಿಗಳಿಂದ ಹಣ ಕೂಡಿಸಿ ಇವಾನ್‌ರನ್ನು ಸಿಡ್ನಿಯಲ್ಲಿದ್ದ ಪ್ರಸಿದ್ಧ ಕ್ರೀಡಾ ಶಿಕ್ಷಕ ವಿಕ್ಟರ್ ಎಡ್ವರ್ಡ್ಸ್‌ರಲ್ಲಿಗೆ ಕಳುಹಿಸಿದರು.

ಎಡ್ವರ್ಡ್ಸ್ ಕುಟುಂಬ ಇವಾನ್‌ಗೆ ಎರಡನೆಯ ತವರಾಯಿತು. ತನ್ನ ಶಿಕ್ಷಕ ಮತ್ತು ಮ್ಯಾನೇಜರ್ ಆದ ಎಡ್ವರ್ಡ್ಸ್ ಎಂದರೆ ಇವರಿಗೆ ತಮ್ಮ ತಂದೆಯಂತೆ ಗೌರವ. ತರಬೇತಿಯಲ್ಲಿ ಎಡ್ವರ್ಡ್ಸ್ ಬಹಳ ಕಟ್ಟುನಿಟ್ಟು. ಪ್ರತಿ ದಿನ ಶಾಲೆಯಿಂದ ಬಂದ ಮೇಲೆ ನಾಲ್ಕು ಗಂಟೆ ಇವಾನ್ ಟೆನಿಸ್ ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡುತ್ತಿದ್ದರು. ತನ್ನ ನಿಯಂತ್ರಿತ ಹೊಡೆತಗಳು, ಸರಿಯಾದ ಸ್ಥಾನಕ್ಕೆ ಹೊಡೆದ 'ವಾಲಿ'ಗಳು ಮತ್ತು ಶಕ್ತಿಯುತ 'ಬ್ಯಾಕ್‌ಹಾಂಡ್' ಹೊಡೆತಗಳು –ಇವುಗಳಿಂದ ಗೂಲಗಾಂಗ್ ಒಂದೊಂದೇ ಪಂದ್ಯಗಳನ್ನು ಗೆಲ್ಲತೊಡಗಿದರು.

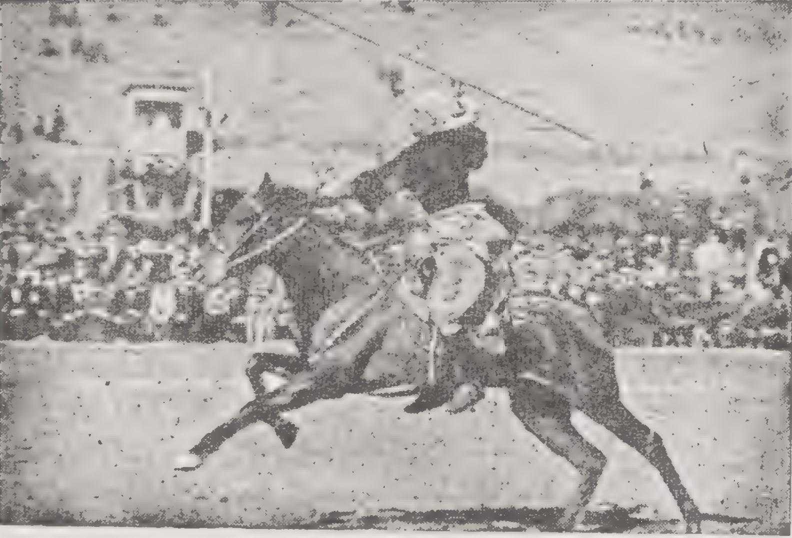
ತನ್ನ ಇಪ್ಪತ್ತನೆಯ ಹುಟ್ಟುಹಬ್ಬಕ್ಕಿಂತ ತುಸು ಮೊದಲೇ ಇವರು ವಿಂಬಲ್ಡನ್ ಚಾಂಪಿಯನ್ ಸಹ ಆಗಿಬಿಟ್ಟರು.

ತಾನು 'ಟೆನಿಸ್ ಆಟಗಾರ್ತಿಯಾದ ಮೂಲನಿವಾಸಿ ಎಂದು ಕರೆಯಲ್ಪಡ ಬೇಕೇ ಹೊರತು ಮೂಲನಿವಾಸಿಯಾದ ಟೆನಿಸ್ ಆಟಗಾರ್ತಿ ಎಂದಲ್ಲ' ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ ಗೂಲಗಾಂಗ್.

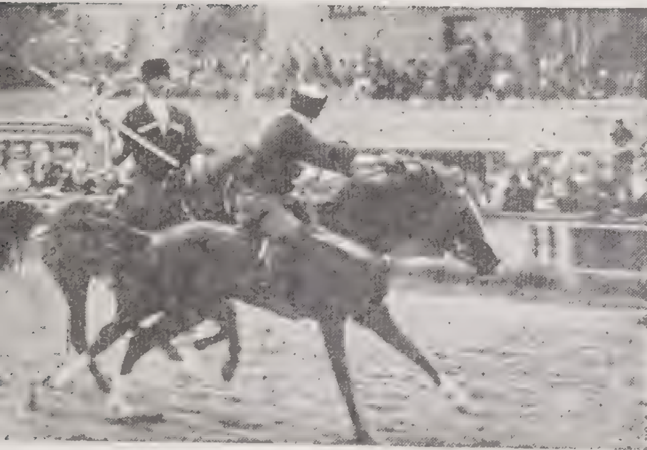
ನೋಡಿ : ಟೆನಿಸ್; ಬಿಲ್ಲಿ ಜೀನ್ ಕಿಂಗ್ ; ಮಾರ್ಗರೆಟ್ ಕೋರ್ಟ್ ; ವಿಂಬಲ್ಡನ್

ಇಸಿಂಡಿ

ಸೋವಿಯೆತ್ ರಷ್ಯದ ಜಾರ್ಜಿಯದಲ್ಲಿ ಕುದುರೆ ಸವಾರರು ಆಡುವ ಒಂದು ಆಟ —ಇಸಿಂಡಿ.



ಭರ್ಜಿಯೊಂದಿಗೆ ಎದುರಾಳಿಯ ಕಡೆಗೆ



[illegible]

ಸವಾರನೊಬ್ಬ ಆರಂಭ ಗೆರೆಯಿಂದ ಹೊರಟು ತನ್ನ ಎದುರಾಳಿಯ ಕಡೆ ಸಾಗುತ್ತಾನೆ. ಎರಡನೆಯ ಗೆರೆಯನ್ನು ಮುಟ್ಟಿದ ಮೇಲೆ ಭಲ್ಲೆಯೊಂದನ್ನು ತನ್ನ ಎದುರಾಳಿಗೆ ಎಸೆಯುತ್ತಾನೆ. ಕೂಡಲೇ ತಿರುಗಿ ಮೂಲಗೆರೆಯೆಡೆ ದೌಡಾಯಿಸುತ್ತಾನೆ.

ಎದುರಾಳಿಯು ಅವನನ್ನು ಹಿಂಬಾಲಿಸಿ ಭಲ್ಲೆ ಎಸೆಯುತ್ತಾನೆ. ಕುದುರೆ ಸವಾರರು ಭಲ್ಲೆಯಿಂದ ತಪ್ಪಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಅಥವಾ ಅದು ಹಾರಾಡುತ್ತಿರುವಾಗಲೇ ಹಿಡಿಯಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುತ್ತಾನೆ.

ಇಸಿಂಡಿ ಸೋವಿಯೆತ್ ರಷ್ಯದಲ್ಲಿ ಒಂದು ಸ್ವಾರಸ್ಯಕರ ಆಟ. ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳು ತೀವ್ರ ಮಟ್ಟದಲ್ಲಿ ನಡೆಯುತ್ತವೆ.

ಇಸ್ಪೀಟು

ಇಸ್ಪೀಟು ಎಲೆಯ ಆಟಗಳು ನೂರಾರು. ಒಂದೊಂದು ದೇಶದಲ್ಲಿ ಒಂದೊಂದು ಬಗೆ. ಮನೋರಂಜನೆಗಾಗಿರುವ ಈ ಆಟವನ್ನು ಪಣ ಒಡ್ಡಿ ಆಡುವುದೂ ಇದೆ. ಲಘು ಆಟಗಳಿಂದ ಹಿಡಿದು ಅತ್ಯಂತ ಕೌಶಲವನ್ನು ಒಳಗೊಂಡ, ಅದೃಷ್ಟಕ್ಕಿಂತ ಚಾತುರ್ಯವೇ ಮೇಲಾದ, ಆಟಗಳೂ ಇವೆ.

ಯಾರದೇ ವೈಯಕ್ತಿಕ ಕೈಚಳಕಕ್ಕೆ ಒಳಪಡದಂತೆ ಮಾಡಲು ಇಸ್ಪೀಟು ಒಂದಲ್ಲ ಒಂದು ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಎಲೆಗಳನ್ನು ಕಲಸುತ್ತಾರೆ.

ಕತ್ತೆ ಆಟ, 108, ಪೋಕರ್, ಬ್ರಿಜ್, ರಮ್ಮಿ, ಪಿಕ್, ಮೂರೆಲೆ ಹಾಗೂ ಒಬ್ಬರೇ ಆಡಬಹುದಾದ ಪೇಷನ್ಸ್ ಇಲ್ಲವೇ ಸಾಲಿಟೇರ್ ಆಟ—ಇವು ನಮ್ಮ ದೇಶದಲ್ಲಿ ಆಡುವ ಕೆಲವು ಇಸ್ಪೀಟು ಆಟಗಳು.

ಇಸ್ಪೀಟು, ಆಟೀನ್, ಡಯಮಂಡ್ ಹಾಗೂ ಕಳಾವರ್ —ಇವುಗಳಿಗೆ 'ರಂಗು' ಗಳೆಂದು ಹೆಸರು, ಪ್ರತಿ ರಂಗಿನ ಶ್ರೇಣಿಯಲ್ಲೂ ಇರುವ ಎಲೆಗಳು : ರಾಜ (ಕಿಂಗ್), ರಾಣಿ (ಕ್ವೀನ್), ಗುಲಾಮ (ಜಾಕಿ) 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2 ಮತ್ತು 1. ಒಂದನ್ನು ಹಾಸು(ಏಸ್) ಎಂದೂ ಕರೆಯುತ್ತಾರೆ. ಇದಲ್ಲದೆ ಒಂದು ಜೋಕರ್ —ಮೂರ್ಖ— ಎಲೆ ಇರುತ್ತದೆ. ಇದೊಂದು ವಿಕಟ ಚಿತ್ರ. ಹೀಗೆ ಒಂದು ಇಸ್ಪೀಟು ಕಟ್ಟಿನಲ್ಲಿ ಜೋಕರ್ ಬಿಟ್ಟು 52 ಎಲೆಗಳಿರುತ್ತವೆ.

ಹಿಂದಿನಿಂದಲೇ ಚೀನ, ಭಾರತಗಳಲ್ಲಿ ಎಲೆ ಆಟಗಳು ಇದ್ದುವೆಂದು ತಿಳಿಯಲಾಗಿದೆ. ವಿಷ್ಣುವಿನ ಹತ್ತು ಅವತಾರಗಳನ್ನು ಸೂಚಿಸುವ ಹತ್ತು ರಂಗಿನ ಎಲೆಗಳು ಭಾರತದಲ್ಲಿ ಇದ್ದುವು. ಪೌರಸ್ತ್ಯ ದೇಶಗಳಿಂದ ಇಸ್ಪೀಟು ಆಟಗಳು ಪಾಶ್ಚಿಮಾತ್ಯ ದೇಶಗಳನ್ನು ತಲಪಿದುವು. ಆದರೆ ಈಗ ನಮ್ಮಲ್ಲಿ ರೂಢಿಯಲ್ಲಿರುವ ಹೆಸರುಗಳೂ ಇಸ್ಪೀಟಾಟಗಳೂ ಪಶ್ಚಿಮದ ಪದ್ಧತಿಯುಂತೆಯೇ ಇವೆ.

ಮೊದಮೊದಲು ಈ ಎಲೆಗಳನ್ನು ಭವಿಷ್ಯ ನುಡಿಯುವುದಕ್ಕಾಗಿ ಉಪಯೋಗಿಸುತ್ತಿದ್ದರು. ಇಂದಿನ ಎಲೆಗಳನ್ನು ಹೋಲುವ ಎಲೆಗಳು ಸುಮಾರು 14ನೆಯ ಶತಮಾನದ ವೇಳೆಗೆಲ್ಲ ಯೂರೋಪಿನಲ್ಲಿ ಬಂದುವು. ಹೀಗೆ ಪ್ರಚಾರದಲ್ಲಿದ್ದ ಇಸ್ಪೀಟು ಎಲೆಗಳ ಮೂಲರೂಪದ ಟ್ಯಾರೊ ಕಟ್ಟುಗಳು ಇಟಲಿಯಲ್ಲಿ ಬಳಕೆಯಲ್ಲಿದ್ದುವು. ಇಂಥ ಒಂದು ಕಟ್ಟಿನಲ್ಲಿ 22 ಎಲೆಗಳು. 22ನೆಯದು ಜೋಕರ್. ಇವುಗಳ ಜೊತೆಗೆ ಇನ್ನೂ 56 ಸೇರಿಸಿ 78 ಎಲೆಗಳ ಕಟ್ಟು ಮಾಡಲಾಯಿತು. ಇದರಲ್ಲಿ ಮೊದಲ 22 ಕೇವಲ ಭವಿಷ್ಯ ಹೇಳುವುದಕ್ಕೆ ಮಾತ್ರ ಉಪಯೋಗಿಸಲ್ಪಡುತ್ತಿದ್ದುವು. ಆಟಕ್ಕೆ ಇಸ್ಪೀಟು ಎಲೆಗಳ ಬಳಕೆ ಹೆಚ್ಚಿದ ಅನಂತರ ಮೊದಲ 22 ಎಲೆಗಳು ಕಟ್ಟಿನಿಂದ ಲೋಪಗೊಂಡುವು. ಅನಂತರ ಪ್ರತಿ ರಂಗಿನಲ್ಲೂ ಒಂದು ಎಲೆ ಕಡಮೆಯಾಯಿತು ; ಎಲೆಗಳ ಸಂಖ್ಯೆ 56ರಿಂದ 52ಕ್ಕೆ ಇಳಿಯಿತು. ತೆಗೆದು ಹಾಕಿದ ಎಲೆ ನೈಟ್ ಅಥವಾ ಯೋಧನದು. 52 ಎಲೆ ಹಾಗೂ ನಾಲ್ಕು ರಂಗುಗಳಿಗೂ ಪಾಶ್ಚಾತ್ಯ ಕಾಲಪರಿಗಣನೆಗೂ ಒಂದು ವಿಚಿತ್ರ ಹೋಲಿಕೆಯಿದೆ. ವರ್ಷದಲ್ಲಿ 52 ವಾರಗಳಿವೆ ; ನಾಲ್ಕು ಋತುಗಳಿವೆ.

1742ರಲ್ಲಿ 'ವಿಸ್ಟ್' ಆಟದ ಬಗೆಗೆ ಒಂದು ಗ್ರಂಥವನ್ನು ಎಡ್ಮಂಡ್ ಹಾಯ್ಲ್ ಎಂಬ ಇಂಗ್ಲಿಷ್ ಪ್ರಜೆ ಬರೆದ. ಇತರ ಆಟಗಳ ನಿಯಮಗಳನ್ನು ಅನಂತರ ಇದಕ್ಕೆ ಸೇರಿಸಲಾಯಿತು.

ಸ್ಕಾಟ್ ಆಟವನ್ನು ಜರ್ಮನಿಯಲ್ಲಿ ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಇದು ಅಲ್ಲಿಯ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಆಟ. ಸರಿಯಾದ ಲೆಕ್ಕಾಚಾರ ಮತ್ತು ಅದೃಷ್ಟ ಎರಡು

ಇದ್ದರೂ ಅದೃಷ್ಟಕ್ಕೆ ಇಲ್ಲಿ ಎರಡನೆಯ ಮಹತ್ವ. ಇದರಲ್ಲಿ 23 ಎಲೆಗಳು ಬಳಸಲ್ಪಡುತ್ತವೆ. ಬೇರೆ ಬೇರೆ ರಂಗುಗಳಿಗೆ, ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಮೌಲ್ಯಗಳು.

ಕ್ರಿಬೇಜ್, ಬಿಜೀಕ್‌ಗಳೂ, ಸಂಚಯ ಆಟಗಳ ಬಗೆಗಳು.

'108 ಆಟ'ದಲ್ಲಿ ಅಂಕಗಳನ್ನು ಹೇಳಬೇಕಿಲ್ಲ. ಆದರೆ ಹಾಸು ಎಲೆಗೆ-11. ಗುಲಾಮ-1, ರಾಜ-3, ರಾಣಿ-2, 10-10, ಅಲ್ಲಿಂದ 7ರವರೆಗಿನ ಎಲೆಗಳಿಗೆ ಮೌಲ್ಯ ಸೊನ್ನೆ. ಇನ್ನೂ ಕೆಳಗಿನ ಎಲೆಗಳು ಆಟಕ್ಕಿಲ್ಲ. ಯಾರು ಕಲಸಿ ಹಾಕುತ್ತಾರೋ ಅವರನ್ನು ಬಿಟ್ಟು ಇನ್ನೊಬ್ಬರು ಆಟ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಆರು ಎಲೆಗಳನ್ನು ಹಾಕಿದ ಅನಂತರ ಉಳಿದ ಎಲೆಗಳಲ್ಲಿ ಒಂದನ್ನು ಮೇಲ್ಮುಖವಾಗಿ ಹಾಕುತ್ತಾರೆ. ಅದೇ 'ತುರುಪು'. 108 ಆದವರು ಗೆದ್ದಂತೆ.

'ಕ್ಯಾಸಿನೊ' ಎಂಬುದು ಇಸ್ಪೀಟಿನ ಮತ್ತೊಂದು ಪ್ರಸಿದ್ಧ ಆಟ. ಇದು ಪಣ ಒಡ್ಡಿಆಡುವ ಆಟ. ಇಬ್ಬಿಬ್ಬರು ಜೋಡಿಯಾಗಿ ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಎಲ್ಲ 52 ಎಲೆಗಳನ್ನೂ ಉಪಯೋಗಿಸುತ್ತಾರೆ ಕಲಸುವವ ಒಬ್ಬೊಬ್ಬರಿಗೂ ಎರಡೆರಡಾಗಿ ನಾಲ್ಕು ಎಲೆಗಳನ್ನು ಹಾಕುತ್ತಾನೆ. ಆಟದ ಉದ್ದೇಶ—ಡಯಮಂಡ್ ಹತ್ತನ್ನು ಪಡೆಯುವುದು. ಇದಕ್ಕೆ 2 ಅಂಕಗಳು. ಇಸ್ಪೀಟಿನ 2ಕ್ಕೆ ಒಂದು ಗೆಲ್ಲಂಕ, ಅತ್ಯಂತ ಹೆಚ್ಚು ಸಂಖ್ಯೆ ಹೊಂದಿದವರಿಗೆ 3 ಅಂಕಗಳು; ಇಸ್ಪೀಟಿನ ಹೆಚ್ಚು ಎಲೆಗಳನ್ನು ಪಡೆದವರಿಗೆ ಒಂದು ಅಂಕ, ಹಾಸು–ಒಂದು ಅಂಕ. ಕೆಳಗಿನ ಎಲೆಗೆ ಕೈಯಲ್ಲಿರುವ ಎಲೆಯನ್ನು ಸೇರಿಸಿ ಜೋಡಿ ಮಾಡಬೇಕು. $5+2=7$ ಆಗಬಹುದು. ಹಾಗೆಯೇ $4+3=7$ ಆಗಬಹುದು. ಈ ಎರಡರ ಮೊತ್ತ ಕೈಯಲ್ಲಿರುವ ಹೆಚ್ಚಿನ ಅಂಕದ ಎಲೆಗೆ ಸಮನಾದರೆ ಮುಂದಿನ ಸುತ್ತಿಗೆ ಅವೆರಡನ್ನೂ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳಬಹುದು. ಅಷ್ಟರಲ್ಲಿ ಬೇರೆಯವರು ಇದೇ ರೀತಿ ಮೌಲ್ಯ ತಾಳೆ ಹಾಕಿ ಜೋಡಿ ಮಾಡಬಹುದು; ಅಥವಾ ಇನ್ನೂ ಒಂದು ಎಲೆ ಸೇರಿಸಿ ಜೋಡಿಯ ಅಂಕವನ್ನು ಹೆಚ್ಚಿಸಬಹುದು. ಆಗ ಆ ಎಲೆಗಳೆಲ್ಲ ಅವನಿಗೆ ಸೇರುತ್ತವೆ. ಹೀಗೆ ಕೈಯಲ್ಲಿರುವ ಎಲೆಗಳೆಲ್ಲ ಮುಗಿದ ಮೇಲೆ ಮತ್ತೆ ನಾಲ್ಕು ಎಲೆಗಳ ಹಂಚಿಕೆ. ಕ್ಯಾಸಿನೊ ರಾಯಲ್ ಎಂಬುದು ಇದರಲ್ಲಿ ಇನ್ನೊಂದು ವಿಧದ ಆಟ.

ರಂಗುಗಳು : ಡಯಮಂಡ್, ಕಳಾವರ್ (ಕ್ಲಬ್ಸ್), ಆಟೀನ್ (ಹಾರ್ಟ್ಸ್), ಸ್ಪೇಡ್ (ಇಸ್ಪೀಟು)

ಹಾರ್ಟ್ಸ್ ಆಟಕ್ಕೆ 52 ಎಲೆಗಳೂ ಬೇಕು. 3ರಿಂದ 6 ಮಂದಿ ಆಡಬಹುದು. ಆಟೀನ್ ಬಿಟ್ಟು ಉಳಿದ ರಂಗುಗಳಲ್ಲಿ ಕೆಲವು ಕನಿಷ್ಠ ಎಲೆಗಳನ್ನು ತೆಗೆದು ಹಾಕುತ್ತಾರೆ. ಆಟೀನ್ ರಂಗಿನ ಎಲೆಗಳನ್ನು ಪಡೆಯುವಂತೆ ಜಾಗರೂಕತೆ ವಹಿಸುವುದು ಮುಖ್ಯ. ಯಾವ ಆಟಗಾರ ಆಟೀನಿನ ಅತಿ ಕಡಮೆ ಎಲೆಗಳನ್ನು ಸಂಗ್ರಹಿಸುತ್ತಾನೋ ಅವನು ಗೆದ್ದಂತೆ. ಇಳಿಸಿದವರು ಯಾವ



ರಂಗನ್ನು ಇಳಿಸುತ್ತಾರೋ ಆ ರಂಗಿನ ಎಲೆಗಳಿಂದಲೇ ಉತ್ತರಿಸಬೇಕು. ಇಲ್ಲದಿದ್ದರೆ ತಮಗೆ ಬೇಡದ ಎಲೆಯನ್ನೂ ಕಳೆದುಕೊಳ್ಳಬೇಕು.

ಹಾರ್ಟ್ಸ್ ಆಟವನ್ನೇ ಈಗ ಸ್ವಲ್ಪ ಬದಲಾಯಿಸಿ 'ಬ್ಲಾಕ್ ಲೇಡಿ' ಎಂಬ ಹೆಸರಿನಿಂದ ಆಡುತ್ತಾರೆ.

ವಿದೇಶದಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳು ಆಡುವ ಕೆಲವು ಆಟಗಳಿವೆ. 'ಸಂತಸದ ಕುಟುಂಬ' ಅಥವಾ 'ಸ್ಪೇಡ್ ದಿ ಗಾರ್ಡ್ನರ್'ನಲ್ಲಿ 3ಕ್ಕಿಂತ ಕಡಮೆ, 5ಕ್ಕಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ಆಟಗಾರರಿರಕೂಡದು. ಆಟಕ್ಕೆ ರಾಜ, ರಾಣಿ, ಗುಲಾಮ, ಹಾಸು ಹಾಗೂ ಹತ್ತು – ಇಷ್ಟೇ ಎಲೆಗಳು. ಇಸ್ಪೀಟು ರಾಜನೇ ಸ್ಪೇಡ್ ದಿ ಗಾರ್ಡ್ನರ್, ಅಂದರೆ ತೋಟಗಾರ ಸ್ಪೇಡ್. ಇಸ್ಪೀಟು ರಾಣಿ ಅವನ ಹೆಂಡತಿ, ಇಸ್ಪೀಟು ಗುಲಾಮ ತೋಟಗಾರನ ಮಗ. ಹಾಸು ಅವನ ಸೇವಕ. ಹತ್ತು ಅವನ ನಾಯಿ. ಕಳಾವರ್ ರಾಜ ಕನಿಷ್ಠ ಬಿಲ್ಲೆ. ಆಟೀನು ರಾಜ ಸಹೃದಯದ ಮನುಷ್ಯ; ಡಯಮಂಡ್ ರಾಜ ಗ್ರಾಮ ಪುರೋಹಿತ. ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬರಿಗೂ ಹೆಂಡತಿ, ಮಗ, ಸೇವಕ ಹಾಗೂ ನಾಯಿಗಳಿರುತ್ತಾರೆ. ಇವೆಲ್ಲವನ್ನೂ ಕೂಡಿಸಿ ಒಂದು ಕುಟುಂಬ ಸಾಧಿಸುವುದು ಆಟದ ಉದ್ದೇಶ. ಸರಿಯಾದ ಆಟಗಾರನನ್ನು ಊಹಿಸಿ ಅವನಿಂದ ತನಗೆ ಬೇಕಾದ ಎಲೆ ಪಡೆಯುವುದು ವೈಶಿಷ್ಟ್ಯ.

'ವೃದ್ಧಕನ್ಯೆ'ಯಲ್ಲಿ ಆಟಗಾರರು ತಮ್ಮ ಎಲೆಗಳನ್ನು ಆದಷ್ಟು ಕಳೆದುಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಜೋಡಿಗಳನ್ನು ಮಾಡಿ ಈ ರೀತಿ ವರ್ಜಿಸಬಹುದು. ರಾಣಿಗಳಲ್ಲಿ, ಒಂದನ್ನು ಕಟ್ಟಿನಿಂದ ಮೊದಲೇ ತೆಗೆಯಬೇಕು. ಜೋಡಿಯಿಲ್ಲದೆ ಉಳಿದ ಈ ರಾಣಿ ಯಾರ ಕೈಯಲ್ಲಿ ಕೊನೆಯಲ್ಲಿ ಉಳಿಯುವುದೋ ಅವರು 'ವೃದ್ಧಕನ್ಯೆ'.

ಸ್ನಿಪ್, ಸ್ನಾಪ್, ಸ್ನೋರಮ್ ಎಂಬ ಹೆಸರಿನಲ್ಲಿ ಹಲವು ಬಗೆಯ ಆಟಗಳಿವೆ. ಒಂದು ಆಟದಲ್ಲಿ ಎಲೆಗಳನ್ನು ಎರಡು ಕಟ್ಟು ಮಾಡುತ್ತಾರೆ. ಇಬ್ಬರು ಆಟಗಾರರಲ್ಲಿ ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬನೂ ತನ್ನ ಕಡೆಯ ಕಟ್ಟಿನಿಂದ ಒಂದೊಂದು ಎಲೆಗಳನ್ನು ತೆಗೆಯಬೇಕು. ಇದರಲ್ಲಿ ಹಾಸು, ರಾಜ, ರಾಣಿ ಅಥವಾ ಗುಲಾಮಗಳನ್ನು ತೆಗೆಯುವ ವರೆಗೆ ಹೀಗೆ ಸಾಗುತ್ತದೆ. ಅನಂತರ ಅವುಗಳಿಗೆ ಸರಿಯಾದ ಶ್ರೇಣಿಯಲ್ಲಿ ಹೊಂದುವ ಎಲೆಗಳನ್ನು ತೆಗೆದಿರಿಸಬೇಕು. ಇದರಲ್ಲಿ ಅದೃಷ್ಟದ ಪಾತ್ರ ಹೆಚ್ಚು. ಎರಡು ಜನರು ಆಡುವ ಮತ್ತೊಂದು ಆಟದಲ್ಲಿ ಕಟ್ಟನ್ನು ಎರಡು ಭಾಗಗಳಾಗಿ ವಿಭಾಗಿಸಿ ಒಂದು ಎಲೆಯನ್ನು ಮುಖಮೇಲು ಮಾಡುತ್ತಾರೆ. ಅದು ರಾಣಿ ಎಂದು ಕೊಳ್ಳೋಣ. ಒಂದರ ಅನಂತರ ಒಂದಾಗಿ ಎಲೆ ತೆಗೆದಾಗ ರಾಣಿ ಬಂದ ಕೂಡಲೇ 'ಸ್ನಾಪ್' ಎಂದು ಕೂಗಿ ಮೇಜಿನ ಮೇಲೆ ತೆರೆದು ಬಿದ್ದಿರುವ ಎಲೆಗಳನ್ನು ಬಾಚಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಆದಷ್ಟು ಹೆಚ್ಚು ಎಲೆಗಳನ್ನು ಸಂಗ್ರಹಿಸುವುದು ಆಟದ ಉದ್ದೇಶ.

'ಚೀಟ್' ಆಟದಲ್ಲಿ ಎಲೆಗಳನ್ನು ಆಟಗಾರರಿಗೆ ಹಾಕಿದ ಮೇಲೆ ಆರಂಭಿಸುವವ '8' ಎಂದು ಕೂಗಿ ಎಲೆಯನ್ನು ಮುಚ್ಚಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾನೆ. ಆಗ ಮತ್ತೊಬ್ಬ 9, ಇನ್ನೊಬ್ಬ 10 ಹೀಗೆ ಶ್ರೇಣಿಯನ್ನು ಪೂರೈಸುತ್ತ ಹೋಗಬೇಕು. ಯಾರಾದರೂ ಮೋಸಕ್ಕಾಗಿ ಇಲ್ಲದ ಎಲೆಯನ್ನು ಕೂಗಿದ ಅನುಮಾನ ಬಂದಾಗ ಎಲೆ ತಿರುಗಿಸಿ ನೋಡಬಹುದು. ಸುಳ್ಳಾದರೆ ಎಲ್ಲ ಎಲೆಗಳೂ ಅವನ ಕೈಗೆ. ಆದರೆ ಎಲೆ ಸರಿಯಿದ್ದರೆ ಸವಾಲು ಹಾಕಿದವ ಎಲ್ಲ ಎಲೆಯನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಆದಷ್ಟು ಎಲೆಗಳನ್ನು ಕಳೆದುಕೊಳ್ಳುವುದು ಆಟದ ಉದ್ದೇಶ.

ಹೀಗೆಯೇ, 'ರಾಕವ' ಆಟದಲ್ಲಿಯೂ ಆದಷ್ಟು ಎಲೆಗಳನ್ನು ಕಳೆದುಕೊಳ್ಳುವುದೇ ಉದ್ದೇಶ.

ಒಂದು ಬಗೆಯ ಸ್ಮರಣ ಆಟವನ್ನು ಇಸ್ಪೀಟು ಎಲೆಗಳಿಂದ ಆಡಬಹುದು. ಎಲೆಗಳನ್ನು ಕೆಳಗೆ ಸುಮ್ಮನೆ ಹರಡಿ ಒಬ್ಬೊಬ್ಬರೇ ಆಟಗಾರರು ಎರಡೆರಡು ಎಲೆಗಳನ್ನು ತೆಗೆಯುತ್ತಾರೆ. ಜೋಡಿಯಾಗಿದ್ದರೆ ಅವರು ಇಟ್ಟುಕೊಳ್ಳಬಹುದು. ಇಲ್ಲದಿದ್ದರೆ ಮೇಜಿನ ಮೇಲೆ ತೆರೆದು ಹಾಕಬೇಕು. ಹೀಗೆ ಆಟ ಸಾಗುತ್ತದೆ. ಅನಂತರ ಎಲೆಗಳನ್ನು ತೆಗೆಯುತ್ತ ಬಂದಂತೆ ತೆರೆದ ಎಲೆಗಳನ್ನು ನೆನಪಿಟ್ಟುಕೊಂಡು ಅವುಗಳಿಂದ ಜೋಡಿಗಳನ್ನು ಸಾಧಿಸಬೇಕು. ಅತಿ ಹೆಚ್ಚು ಜೋಡಿ ಇಟ್ಟುಕೊಂಡವರು ಗೆದ್ದಂತೆ.

ಇಸ್ಪೀಟು ಎಲೆಗಳಿಂದ ಮೋಜಿನ ಚಮತ್ಕಾರಗಳನ್ನು ನಡೆಸಬಹುದು.

ನೋಡಿ : ಇಪ್ಪತ್ತೆಂಟರ ಆಟ ; ಚಮತ್ಕಾರ ; ಪೇಷನ್ಸ್ ; ಬ್ರಿಜ್; ರಮಿ

ಈಜು

ಅದುವರೆಗೆ ಕೆರೆ ನದಿಗಳನ್ನು ಕಂಡೇ ಇರದ ನಾಲ್ಕಾರು ತಿಂಗಳ ನಾಯಿ ಮರಿಯನ್ನು ನೀರಿಗೆಸೆದರೆ ಅದು ಪಟಪಟನೆ ಈಜುತ್ತ ದಡಸೇರುತ್ತದೆ.

ಮನುಷ್ಯನಿಗೆ ಈಜು ಸಹಜ ಪ್ರವೃತ್ತಿಯಲ್ಲ. ಆದರೆ ಮನುಷ್ಯ ದೇಹ ಸ್ವಾಭಾವಿಕವಾಗಿ ನೀರಿನಲ್ಲಿ ತೇಲುತ್ತದೆ. ಭಯಪಟ್ಟು ಚಡಪಡಿಸದಿದ್ದರೆ, ಕೆಲವೇ ದಿನಗಳಲ್ಲಿ ಈಜನ್ನು ಕಲಿತುಕೊಳ್ಳಬಲ್ಲ. ಚೆನ್ನಾಗಿ ಈಜು ಬರುವವನಿಗೆ ಈಜು ಅತಿ ಮನೋಹರವಾದ ಅಭ್ಯಾಸವಾಗುತ್ತದೆ; ಅತ್ಯಂತ ಆರೋಗ್ಯಕರ ವ್ಯಾಯಾಮವಾಗುತ್ತದೆ. ಒಮ್ಮೆ ಕಲಿತರೆ ಜೀವಮಾನ ಪರ್ಯಂತ ಮರೆಯದೆ ಉಳಿಯುವಂಥದು ಈಜು.

ಈಜು ಕಲಿಯುವುದಕ್ಕೆ ಮುಖ್ಯವಾಗಿ ಬೇಕಾದದ್ದು ಧೈರ್ಯ. ಮೊದಲು ಹೆಚ್ಚು ಆಳವಿಲ್ಲದ ಕಡೆ ನೀರಿಗಿಳಿದು, ಕುಣಿದು, ಆಡಿ, ತಲೆಕೆಳಗು ಮಾಡಿ, ನೀರಿನೊಡನೆ ಸ್ನೇಹ ಬೆಳೆಸಬೇಕು.

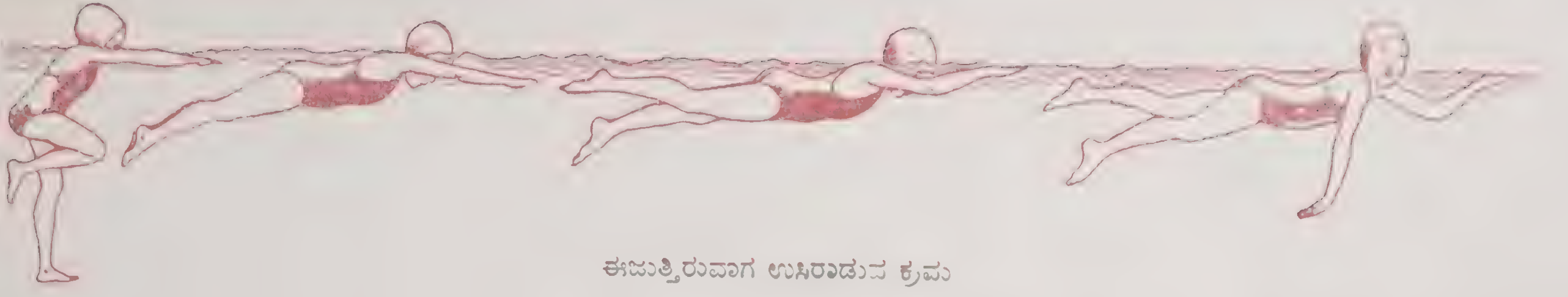


ಮಗುವಿಗೆ ಈಜು ಅಭ್ಯಾಸ – ಪಶ್ಚಿಮ ಜರ್ಮನಿಯಲ್ಲಿ



ಈಜು ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ರಿಮಾ ದಕ್

ಅನಂತರ ನೀರಿನಲ್ಲಿ ತೇಲುವುದನ್ನು ಕಲಿಯಬೇಕು. ಈಜು ಕೊಳದ ದಡವನ್ನು ಕಾಲುಗಳಿಂದ ಬಲವಾಗಿ ನೂಕಿ ನೀರಿನ ಮೇಲ್ಮೈಯಲ್ಲಿ ಮಲಗಿದರೆ ಈಜು ಬಾರದವನೂ ಹಾಗೆಯೇ ತೇಲಿಕೊಂಡು ಮುಂದಕ್ಕೆ ಹೋಗುತ್ತಾನೆ. ಕೈಗಳನ್ನೂ ಕಾಲುಗಳನ್ನೂ ಬೇಗಬೇಗನೆ ಬಡಿಯುತ್ತ ಮುಖ ಮೇಲಕ್ಕೆತ್ತಿ ಉಸಿರಾಡುವುದೇ 'ನಾಯಿ ಈಜು'. ಈಜು ಕಲಿತುಕೊಳ್ಳಲು ಇದು ಅತಿ ಸುಲಭವಾದ ರೀತಿ.



ಈಜುತ್ತಿರುವಾಗ ಉಸಿರಾಡುವ ಕ್ರಮ

ಆದ್ದರಿಂದ ಪ್ರಾರಂಭದಲ್ಲಿ 'ಸೀಲ್ ಈಜು' (ಸೀಲ್ ಪ್ರಾಣಿ ಈಜುವ ಬಗೆ) ಕಲಿಯುವುದು ಮೇಲು ಎಂದು ಪರಿಣತರು ಅಭಿಪ್ರಾಯ ಪಡುತ್ತಾರೆ. ನಾಯಿ ಈಜಿದಂತೆ ಇದರಲ್ಲೂ ಕೈಗಳನ್ನು ಬಿರುಸಾಗಿ ವೃತ್ತಾಕಾರದಲ್ಲಿ ತಿರುಗಿಸುತ್ತಿರಬೇಕು. ಅದೇ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಕಾಲುಗಳನ್ನು ನೀರ ಮೇಲ್ಮೈಯಲ್ಲಿ ನೆಟ್ಟಗೆ ಚಾಚಿ ಆದಷ್ಟು ವೇಗ ಮೇಲಕ್ಕೂ ಕೆಳಕ್ಕೂ ಬಡಿಯಬೇಕು. ಉಸಿರಾಡುವುದು ಬಾಯಿಯ ಮೂಲಕ, ಮೂಗಿನಿಂದಲ್ಲ. ಕೈಕಾಲುಗಳನ್ನು ಸಡಿಲವಾಗಿ ಬಿಟ್ಟಿದ್ದರೆ ತೇಲುವುದು ಸುಲಭ; ಭಯದಿಂದ ಸ್ನಾಯುಗಳನ್ನು ಬಿಗಿಪಡಿಸಿದರೆ ಮುಳುಗುವ ಸಾಧ್ಯತೆ ಹೆಚ್ಚು.



ಸ್ಪರ್ಧೆಯ ಆರಂಭ : ರಷ್ಯದ ಈಜುಗಾರರು



...ರಲ್ಲಿ 400 ಮೀಟರ್, 1,500 ಮೀಟರ್ ಫ್ರೀಸ್ಟೈಲ್ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ನಾಯಕ : ಅಮೆರಿಕದ ಮೈಕ್ ಬರ್ಟನ್



ನೀರಿಗೆ ಹಾರಿದ ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬನಿಗೂ ಹೆಚ್ಚು ಕಡಿಮೆ ನೈಸರ್ಗಿಕವಾಗಿಯೇ ನಾಯಿ ಈಜು ಬರುತ್ತದೆ. ಆದರೆ ಇದನ್ನು ಬಿಟ್ಟು ಬೇರೆ ರೀತಿಯ ಈಜನ್ನು ಕಲಿತುಕೊಳ್ಳಬೇಕಾದರೆ ಸಾಕಷ್ಟು ಪ್ರಯತ್ನ ನಡೆಯಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ.

...ಕೊಳವೆಯಿಂದ ಕಾಲು ಹುಟ್ಟು, ಕೈಗೆ ...—





ನಾಯಿ ಈಜು ; ಡಾಲ್ಫಿನ್ ಈಜು

ಚೆನ್ನಾಗಿ ಈಜು ಗೊತ್ತಿರುವವನ ಇದಿರಲ್ಲೇ ಈಜು ಕಲಿಯಬೇಕು. ನೀರಿಗೆ ಇಳಿಯಲು ಆಹಾರ ಸ್ವೀಕರಿಸಿ ಒಂದು ಗಂಟೆಯಾದರೂ ಆಗಿರಬೇಕು. ಆರೋಗ್ಯದ ದೃಷ್ಟಿಯಿಂದ ಇದು ಅಗತ್ಯ.

ಎಲ್ಲ ರೀತಿಯ ಈಜುಗಳಲ್ಲಿ ಮುನ್ನೀಜು ಅಥವಾ 'ಫ್ರಂಟ್ ಕ್ರಾಲ್' ಅತಿ ವೇಗವಾದದ್ದು. ಇದನ್ನು 'ಫ್ರೀ ಸ್ಟೈಲ್' ಎಂದು ಕರೆಯುವುದಿದೆ. 'ಸೀಲ್ ಈಜು' ಕಲಿತುಕೊಂಡವನಿಗೆ ಇದನ್ನು ಕಲಿಯುವುದು ಕಷ್ಟವಲ್ಲ. ಕಾಲುಗಳನ್ನು ಮಂಡಿಯಲ್ಲಿ ಬಗ್ಗಿಸದೆ ಬಿರುಸಾಗಿ ಬಡಿಯುವುದರ ಜೊತೆಗೆ ಅವುಗಳನ್ನು ಒಂದರ ಬಳಿಕ ಒಂದರಂತೆ ಚಲಿಸಿ ನೀರನ್ನು ಹಿಂದಕ್ಕೆ ತಳ್ಳುವ ರೀತಿಯನ್ನು ಅರಿತರೆ ಮುನ್ನೀಜು ಬಂದಂತೆಯೇ. ಮೊದಲಿಗೆ ಒಂದು ಕೈಯನ್ನು ಆದಷ್ಟು ಮುಂದಕ್ಕೆ ಚಾಚಿ ಅಂಗೈ ಕೆಳಕ್ಕೂ ಪಕ್ಕಕ್ಕೂ ಚಲಿಸುತ್ತ ನೀರನ್ನು ತಳ್ಳಬೇಕು. ಇದರ ಚಲನೆ ಪೂರ್ತಿಯಾದ ಮೇಲೆ ಇನ್ನೊಂದು ಕೈಯನ್ನು ಮುಂದಕ್ಕೆ ಗಾಳಿಯಲ್ಲಿ ಕೊಂಡೊಯ್ಯಬೇಕು. ತಲೆಯನ್ನು ಒಂದು ಪಕ್ಕಕ್ಕೆ ತಿರುಗಿಸಿ ಬಾಯಿಯಿಂದ ಉಸಿರಾಡಬೇಕು. ಕಾಲುಗಳನ್ನು ನಿಯತ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಬೇಗಬೇಗನೆ ಬಡಿಯಬೇಕು. ಕೈಯನ್ನು ನಿಧಾನವಾಗಿ ಚಲಿಸಿ ಆದಷ್ಟು ನೀರನ್ನು ಹಿಂದಕ್ಕೆ ತಳ್ಳಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುತ್ತ ಕೈಯ ಒಂದೊಂದು ಹೊಡೆತಕ್ಕೂ ಆದಷ್ಟು ದೂರ ಮುಂದಕ್ಕೆ ಹೋಗುವುದು ಈಜುಗಾರನ ಉದ್ದೇಶವಾಗಬೇಕು.

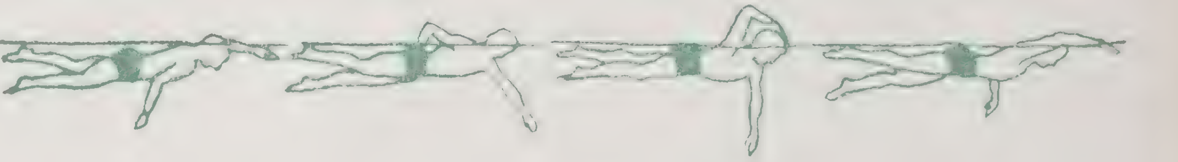
'ಎದೆ ಈಜು' (ಬ್ರೆಸ್ಟ್ ಸ್ಟ್ರೋಕ್ ಈಜು) ಮುನ್ನೀಜಿನಷ್ಟು ವೇಗವಾಗಿರದಿದ್ದರೂ ಬಹಳ ಆಕರ್ಷಕವಾದದ್ದು. ಇದರಲ್ಲಿ ಈಜುಗಾರ ಹಂತಹಂತವಾಗಿ ಮುಂದಕ್ಕೆ ಹೋಗುತ್ತಾನೆ. ಕೈಗಳೂ ಕಾಲುಗಳೂ ಚಲಿಸುವುದು ಒಂದೇ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ. ಒಟ್ಟೊಟ್ಟಿಗೇ ಎರಡೂ ಕೈಗಳನ್ನು ಮುಂದಕ್ಕೆ ಚಾಚಿ ಕೆಳಕ್ಕೂ ಪಕ್ಕಕ್ಕೂ ಚಲಿಸುತ್ತ ನೀರನ್ನು ತಳ್ಳುತ್ತಿರುವಾಗಲೇ, ಕಾಲುಗಳನ್ನು ಬಲವಾಗಿ ಪಕ್ಕಕ್ಕೆ ಒದ್ದು ಅನಂತರ ನೆಟ್ಟಗಿರುವ ಕಾಲುಗಳನ್ನು ಥಟಕ್ಕನೆ ಒಂದಕ್ಕೊಂದು ಹತ್ತಿರಕ್ಕೆ ತರಬೇಕು. ಕೈ, ಕಾಲುಗಳ ಚಲನೆಯಿಂದ ದೇಹ ಮುಂದಕ್ಕೆ ಚಲಿಸುತ್ತದೆ. ಮುಖ ನೀರಿನ ಹೊರಗಿರುವ ಕ್ಷಣದಲ್ಲಿ ಒಮ್ಮೆ ಉಸಿರನ್ನು ಬಾಯಿಯಿಂದ ಒಳಕ್ಕೆಳೆದು ಬಿಟ್ಟು ಬಿಡಬೇಕು. ಮತ್ತೆ ಮೊದಲಿನಂತೆ ಕೈಕಾಲುಗಳ ಚಲನೆ.

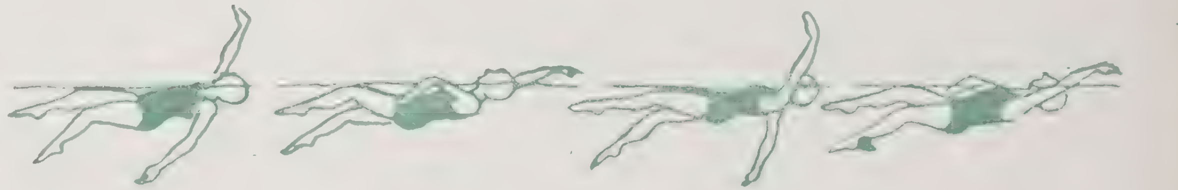
ನೀರಿನ ಒಳಗಿನಿಂದಲೇ ಕೈಗಳನ್ನು ಮುಂದಕ್ಕೆ ಚಾಚದೆ ಸೊಂಟದ ಹತ್ತಿರದಿಂದ ಗಾಳಿಯಲ್ಲಿ ಎತ್ತಿ ಮುಖಕ್ಕಿಂತ ಮುಂದೆ ಚಾಚುವುದಿದ್ದರೆ ಅದು 'ಚಿಟ್ಟೆ ಈಜು'(ಬಟರ್‌ಫ್ಲೈ ಈಜು).

'ಬೆನ್ನೀಜು'(ಬ್ಯಾಕ್ ಸ್ಟ್ರೋಕ್ ಈಜು) ಎಲ್ಲ ರೀತಿಗಳಿಂದಲೂ ಮುನ್ನೀಜನ್ನು ಹೋಲುತ್ತದೆ. ಇದರಲ್ಲಿ ನೀರ ಮೇಲ್ಮೈಯಲ್ಲಿ ಬೋರಲಾಗಿ ಮಲಗಿ ಕಾಲುಗಳನ್ನೂ ಕೈಗಳನ್ನೂ ಮುನ್ನೀಜಿನಂತೆ ಉಪಯೋಗಿಸಿ ಈಜಬೇಕು.

ನೀರಿನಲ್ಲಿ ಬಿದ್ದು ಮುಳುಗಿ ಹೋಗುತ್ತಿರುವವರನ್ನು ಬದುಕಿಸುವವನಿಗೆ ಬೆನ್ನೀಜು ಬರಬೇಕು. ಮುಳುಗುತ್ತಿರುವವನು ಕೈಗೆ ಏನು ಸಿಕ್ಕರೂ ಗಟ್ಟಿಯಾಗಿ ಹಿಡಿದುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾನೆ. ಕೈಕಾಲುಗಳನ್ನೆಲ್ಲ ಜೋರಾಗಿ ಬಡಿದುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾನೆ. ಬದುಕಿಸಲು ಬಂದವನು ಇವನನ್ನು ಮೊಣಕೈಗಳಲ್ಲಿ ಬಲವಾಗಿ ಹಿಡಿದುಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ತಾನೂ ಬೆನ್ನೀಜು ಈಜುತ್ತ, ಬಿದ್ದವನು ತನ್ನ ಬೆನ್ನ ಮೇಲೆ ಮಲಗಿ ಮುಖ ನೀರಿಗಿಂತ ಮೇಲೆ ಇರುವಂತೆ ಮಾಡಿ ದಡಕ್ಕೆ ಕರೆತರಬೇಕು.



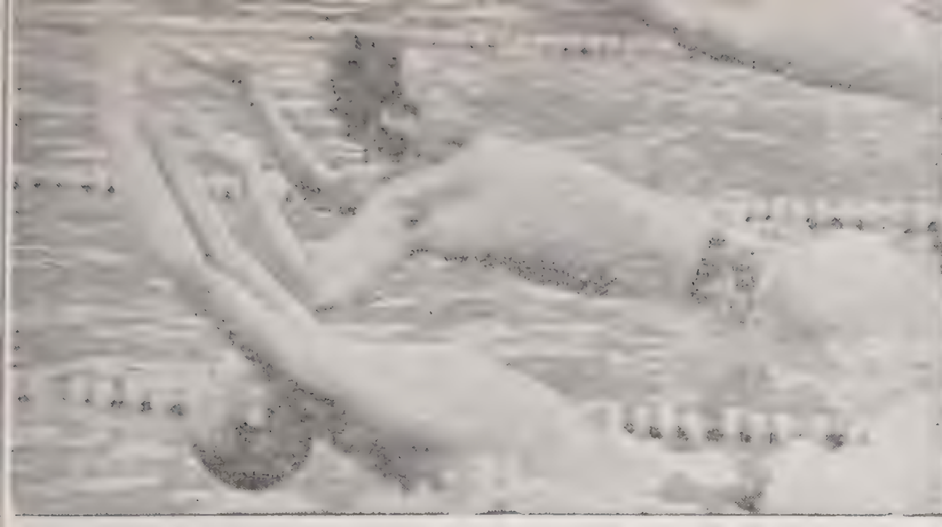




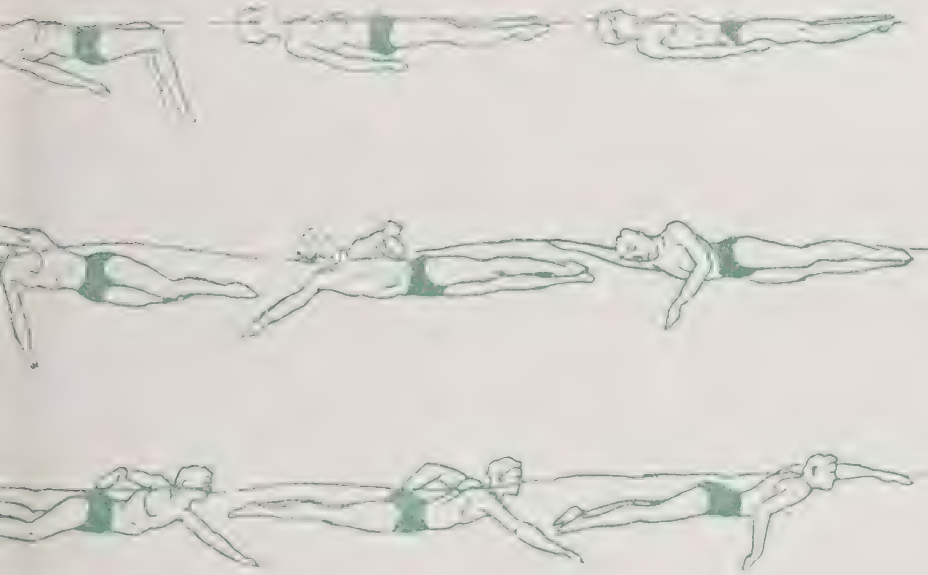
ಎದೆ ಈಜು ; ಮುನ್ನೀಜು ; ಬೆನ್ನೀಜು

ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ಜಾನ್ ಟ್ರಜನ್ ಎಂಬವರು 1893ರಲ್ಲಿ ಕೈಗಳನ್ನು ಎತ್ತಿ ಮುಂದೆ ಚಾಚಿ ಈಜುವ ಕ್ರಮವನ್ನು ಪ್ರಚಾರಗೊಳಿಸಿದರು. ಇದನ್ನು ಟ್ರಜನ್ ಈಜು ಅಥವಾ ಮಾರುಗೈ ಈಜು ಎಂದು ಕರೆಯುತ್ತಾರೆ.

ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಮುನ್ನೀಜು, ಬೆನ್ನೀಜು, ಎದೆ ಈಜು ಮತ್ತು ಚಿಟ್ಟೆ ಈಜುಗಳಲ್ಲಿ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳು ಇರುತ್ತವೆ. 100 ಮೀಟರಿನಿಂದ 1500 ಮೀಟರುಗಳ ವರೆಗೆ ವಿವಿಧ ದೂರಗಳ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಿವೆ. ಮಿಡ್ಲೆ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಈಜುಗಾರ ನಾಲ್ಕು ರೀತಿಗಳಲ್ಲಿ ಈಜಬೇಕು. ರಿಲೇ ಪಂದ್ಯಾಟಗಳೂ ಇರುತ್ತವೆ. ಬೆನ್ನೀಜಿನ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಈಜುಗಾರ ಕೊಳದ ದಡವನ್ನು ಕಾಲುಗಳಿಂದ ಬಲವಾಗಿ ತಳ್ಳಿ ಈಜನ್ನು ಆರಂಭಿಸುತ್ತಾನೆ. ಇತರ ರೀತಿಯ ಈಜುಗಳಲ್ಲಿ ಇವನು ರಭಸವಾಗಿ ಧುಮುಕಿ ಈಜುತ್ತಾನೆ. ಈಜುಗಾರನೊಬ್ಬ ಗಂಟೆಗೆ 7.68 ಕಿ.ಮೀ. ಗಳ ವೇಗವನ್ನು ತಲುಪಿದ್ದು 1964 ರಲ್ಲಿ ಸ್ಥಾಪಿಸಿದ ವಿಶ್ವದಾಖಲೆ. 1972ರ ಮ್ಯೂನಿಕ್ ಒಲಿಂಪಿಕ್‌ನಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಿದ ಅಮೆರಿಕದ ಮಾರ್ಕ್ ಸ್ಪಿಟ್ಸ್ ಈಜು ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಲ್ಲಿ ಏಳು ಚಿನ್ನದ ಪದಕಗಳನ್ನು ಪಡೆದ ಮೊತ್ತ ಮೊದಲ ಕ್ರೀಡಾಪಟು.



2 ಮಿನಿಟು 2.8 ಸೆಕೆಂಡುಗಳಲ್ಲಿ ಬೆನ್ನೀಜು, 1972ರ ವಿಶ್ವದಾಖಲೆ—
ಪೂರ್ವ ಜರ್ಮನಿಯ ರೋಲಾಂಡ್ ಮಾಥೆಸ್



ಪುಟ್ಟ ತೋಳು ಬೆನ್ನೀಜು, ಮೇಲ್ತೋಳು ಈಜು, ಟ್ರಜನ್ ಈಜು





100 ಮೀಟರ್ ಫ್ರೀಸ್ಟೈಲ್ ಈಜುಗಾರ್ತಿ :
ಅಮೆರಿಕದ ಜೆನಿಫರ್ ಕೆಂಪ್

ಶುದ್ಧನೀರು ಇರುವ ಕೆರೆ, ಸರೋವರ, ನಿಧಾನವಾಗಿ ಹರಿಯುವ ನದಿ–ಈಜಾಟಕ್ಕೆ ಒಳ್ಳೆಯ ಸ್ಥಳಗಳು. ದೊಡ ಪಟ್ಟಣಗಳಲ್ಲಿ ಅಲ್ಲಲ್ಲಿ ಈಜಾಟಕ್ಕೆಂದೇ ಕಟ್ಟಿದ ಕೊಳಗಳಿರುತ್ತವೆ.

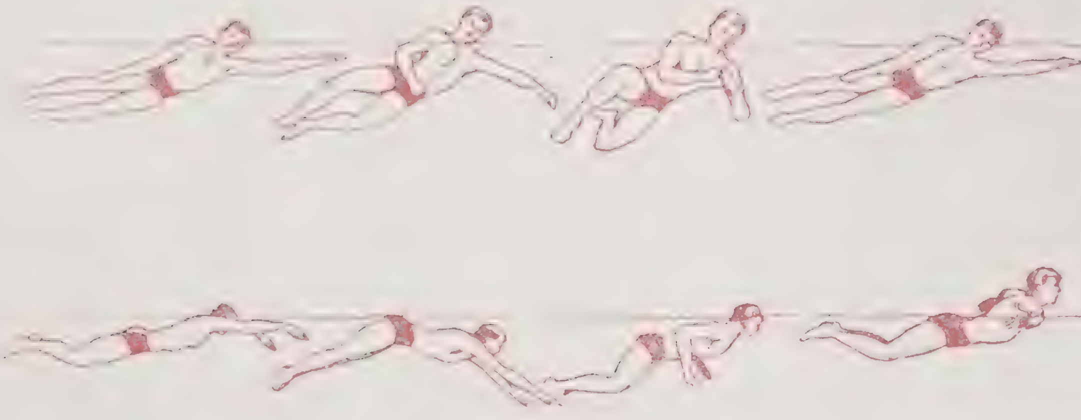
ಉಪ್ಪು ನೀರಿನ ಸಾಂದ್ರತೆ ಹೆಚ್ಚಾಗಿರುವ ಸಮುದ್ರದಲ್ಲಿ ಈಜುವಾಗ ದೇಹವನ್ನು ಮೇಲೆತ್ತುವ ಬಲ ಹೆಚ್ಚು.

ಐಸ್‌ಲೆಂಡಿನಲ್ಲಿ ಅನೇಕ ಬಿಸಿನೀರಿನ ಊಟೆಗಳಿವೆ. ಇವುಗಳ ನೀರನ್ನು ಈಜು ಕೆರೆಗಳಿಗೆ ಹಾಯಿಸಿ ವರ್ಷವಿಡೀ ಈಜಲು ಅನುಕೂಲ ಮಾಡಿಕೊಡುತ್ತಾರೆ.

ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್ ಮತ್ತು ಫ್ರಾನ್ಸ್‌ಗಳ ಮಧ್ಯೆ 33.6 ಕಿ.ಮೀ. ಅಗಲದ ಸಮುದ್ರವಿದೆ. ಇದಕ್ಕೆ ಇಂಗ್ಲಿಷ್ ಕಡಲ್ಗಾಲುವೆ ಎಂದು ಹೆಸರು. 1875ರಲ್ಲಿ ಕ್ಯಾಪ್ಟನ್ ವೆಬ್ ಎಂಬ ಒಬ್ಬ ಈಜುಗಾರರು ಇದನ್ನು ಪ್ರಥಮವಾಗಿ ದಾಟಿದರು. 1958ರಲ್ಲಿ ಮಿಹಿರ್‌ಸೇನ್ ಇಂಗ್ಲಿಷ್ ಕಾಲುವೆಯನ್ನು ಈಜಿದ ಪ್ರಥಮ ಭಾರತೀಯರಾದರು. ಭಾರತ–ಶ್ರೀಲಂಕಾಗಳ ಮಧ್ಯೆ ಇರುವ 22 ಮೈಲುಗಳ ಪಾಕ್ ಜಲಸಂಧಿಯನ್ನು ಈಜಿದವರಲ್ಲೂ ಇವರೇ ಮೊದಲಿಗರು. ಆರತಿ ಸಹಾ ಇಂಗ್ಲಿಷ್ ಕಾಲುವೆಯನ್ನು ಈಜಿದ ಪ್ರಥಮ ಏಷ್ಯನ್ ಹಾಗೂ ಭಾರತೀಯ ಮಹಿಳೆ.

ಭಾರತೀಯ ಈಜು ಫೆಡರೇಷನ್—ಸ್ವಿಮಿಂಗ್ ಫೆಡರೇಷನ್ ಆಫ್ ಇಂಡಿಯ (ಎಸ್. ಎಫ್. ಐ). – 1940ರಲ್ಲಿ ಸ್ಥಾಪಿಸಲ್ಪಟ್ಟಿತು. ಇದಕ್ಕೆ ಮೊದಲು ಈಜು ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳನ್ನು ನಡೆಸುತ್ತಿದ್ದ ಸಂಸ್ಥೆ ಇಂಡಿಯನ್ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಅಸೋಷಿಯೇಷನ್. ಎಸ್. ಎಫ್. ಐ. ಆರಂಭವಾದಾಗಿ

100 ಮೀಟರ್ ಎದೆ ಈಜು :
ಮಹಾರಾಷ್ಟ್ರದ ಅಂತಿಕಾ ಮಿಲೋಸ್



ಪಕ್ಕ ಈಜು ; ಚಿಟ್ಟೆ ಈಜು

ಸಿಂದ ಪ್ರತಿ ವರ್ಷ ಅಖಿಲ ಭಾರತ ಮಟ್ಟದ ಈಜು ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳು ನಡೆಯುತ್ತವೆ.

ನೋಡಿ : ಆರತಿ ಸಹಾ ; ಕಡಲ್ದಾಲುವೆ ಈಜು ; ಮಾರ್ಕ್ ಸ್ಪಿಟ್ಸ್ ; ಮಿಹಿರ್‌ಸೇನ್ ; ಮುಳುಗು

ಈಜುಕೊಳ

ದೊಡ್ಡ ನಗರಗಳಲ್ಲಿ ಶುದ್ಧವಾದ ಕೆರೆ, ನದಿಗಳು ಹತ್ತಿರದಲ್ಲೇ ಇರುವುದು ಬಹಳ ಅಪರೂಪ. ಇಂಥಲ್ಲಿ ಈಜುವುದಕ್ಕಾಗಿ ಪ್ರಶಸ್ತವಾದ ಈಜುಕೊಳಗಳನ್ನು ನಿರ್ಮಿಸಿರುತ್ತಾರೆ.

ಪ್ರತಿದಿನದ ಉಪಯೋಗಕ್ಕೂ ಈಜು ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳನ್ನು ನಡೆಸಲು ಅನುಕೂಲವಾಗುವಂತೆಯೂ ಸಾರ್ವಜನಿಕ ಈಜುಕೊಳ ಇರುತ್ತದೆ.

ಆಯತಾಕಾರದ ಕೊಳ ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ 33⅓, 50 ಅಥವಾ 100 ಮೀಟರ್ ಉದ್ದವಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಲ್ಲಿ ಉದ್ದವಾದ ಹಗ್ಗಗಳಿಂದ ಕೊಳವನ್ನು ಸುಮಾರು 2 ಮೀಟರ್ ಅಗಲದ ಓಣಿಗಳಾಗಿ ವಿಂಗಡಿಸುತ್ತಾರೆ. ಒಂದೊಂದು ಓಣಿ ಒಬ್ಬೊಬ್ಬ ಈಜುಗಾರನಿಗೆ. ಈಜು ಕೊಳದ ಅಗಲ ಸುಮಾರು 12, 14 ಅಥವಾ 16 ಮೀಟರ್. ಕಲಿಯುವವರಿಗೆ ಅನುಕೂಲವಾಗಿರಲು ಒಂದು ತುದಿಯಲ್ಲಿ ಕೊಳ ಸುಮಾರು ಒಂದು ಮೀಟರ್ ಆಳ ಇರುತ್ತದೆ. ಎತ್ತರದಿಂದ ಹಾರಿದರೂ ನೆಲಕ್ಕೆ ಹೋಗಿ ಬಡಿಯದಂತೆ ಇನ್ನೊಂದು ತುದಿಯಲ್ಲಿ 2–3 ಮೀಟರ್ ಆಳ. ಇದೇ ಬದಿಯಲ್ಲಿ 1, 3, 5 ಮತ್ತು 7 ಮೀಟರುಗಳ ಜಗಿತ ಹಲಗೆಗಳಿರುತ್ತವೆ. ಈಜು ಕೊಳದಲ್ಲಿ ಮುಳುಗು(ಡೈವಿಂಗ್) ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡಬಹುದು. ಅಲ್ಲಿ ಜಲಪೋಲೋ ಆಡಬಹುದು.

ಈಜುಕೊಳ ಇದ್ದಲ್ಲಿಗೆ ಹೋಗುವುದಕ್ಕೆ ಮೊದಲೇ ಜನರೆಲ್ಲ ತುಂತುರಾಗಿ ನೀರನ್ನು ಚಿಮುಕಿಸುವ ನಲ್ಲಿಗಳಲ್ಲಿ ಮೈ ತೊಳೆದುಕೊಂಡು ಹೋಗಬೇಕು. ಆರೋಗ್ಯವಂತರಾಗಿದ್ದು ಶುಚಿಯಾಗಿರುವವರಿಗೆ ಮಾತ್ರ ಈಜುಕೊಳಕ್ಕೆ ಪ್ರವೇಶ. ಈಜುತ್ತಿರುವಾಗ ಉಗುಳುವುದು, ಸಿಂಬಳ ತೆಗೆಯುವುದು ಮುಂತಾದುವಕ್ಕೆ ಅವಕಾಶವಿಲ್ಲ. ಕೊಳದ ಬದಿಯಲ್ಲಿರುವ ತೋಡಿನಲ್ಲಿ ಉಗುಳಿದರೆ ನೀರಿನ ಸಣ್ಣ ಪ್ರವಾಹ ಅದನ್ನು ಹೊರಕ್ಕೊಯ್ಯುತ್ತದೆ.



ಈಜುಕೊಳ—ಪಾಂಡಿಚೆರಿ ಅರವಿಂದಾಶ್ರಮದಲ್ಲಿ

ಆಧುನಿಕ ಈಜುಕೊಳ— ಮಾಸ್ಕೊವಲ್ಲಿ



ನಗರಗಳಲ್ಲಿ ದೊಡ್ಡ ಈಜುಕೊಳದ ನೀರನ್ನು ಆಗಾಗ ಬರಿದು ಮಾಡಿ ಶುದ್ಧ ನೀರನ್ನು ತುಂಬಿಸುವುದು ಸುಲಭವಲ್ಲ. ಈ ತೊಡಕನ್ನು ಪರಿಹರಿಸಲು ಹೊಸ ವೈಜ್ಞಾನಿಕ ವಿಧಾನಗಳನ್ನು ಕಂಡುಹಿಡಿದಿದ್ದಾರೆ. ಉಪಯೋಗದಲ್ಲಿರುವಾಗ ಸತತವೂ ಸ್ವಲ್ಪ ನೀರು ಈಜುಕೊಳದಿಂದ ಒಂದು ಸೋಸುವ ಯಂತ್ರಕ್ಕೆ ಹಾದು, ಕ್ರಿಮಿನಾಶಕ ಔಷಧಗಳಿಂದ ಚೊಕ್ಕಟಗೊಳಿಸಲ್ಪಟ್ಟು ಮತ್ತೆ ಕೊಳಕ್ಕೆ ಹಿಂದಿರುಗುವಂತೆ ಮಾಡುತ್ತಾರೆ.

ಚಳಿಗಾಲದಲ್ಲಿ ಈಜುವುದಕ್ಕೆಂದೇ ಕೆಲವು ಈಜುಕೊಳಗಳಲ್ಲಿ ನೀರನ್ನು ಬಿಸಿಮಾಡುವ ವ್ಯವಸ್ಥೆ ಇರುತ್ತದೆ. ಹಲವು ಕಡೆಗಳಲ್ಲಿ ನೈಸರ್ಗಿಕ ಬಿಸಿನೀರಿನ ಊಟೆಗಳನ್ನು ಈಜುಕೊಳಗಳಿಗೆ ಹರಿಯಬಿಡುವುದುಂಟು. ಇಂಥ ಕೆಲವು ಕೊಳಗಳಿಗೆ ಔಷಧೀಯ ಗುಣಗಳಿರುತ್ತವೆ. ಈಜು ಗೊತ್ತಿರುವವರಿಗೂ ಇಲ್ಲದವರಿಗೂ ಇವು ಆರೋಗ್ಯಕರ.

ನೋಡಿ : ಈಜು ; ಮುಳುಗು

ಈಟನ್

'ವಾಟರ್‌ಲೂ ಕದನವು ಈಟನ್ ಕ್ರೀಡಾಂಗಣದಲ್ಲಿ ಜಯಿಸಲ್ಪಟ್ಟಿತು' ಎಂಬ ಮಾತು ಬಳಕೆಯಲ್ಲಿದೆ. ತನ್ನ ಸಾಹಸ ಮನೋಭಾವವು ಈಟನ್‌ನ ಕ್ರೀಡಾ ಚಟುವಟಿಕೆಯ ಫಲ ಎಂದು ವಾಟರ್‌ಲೂ ಕದನದ ವೀರ ವೆಲ್ಲಿಂಗ್ಟನಿನ ಡ್ಯೂಕ್ (1769-1852) ಮನಗಂಡರು ಎಂದು ಪ್ರತೀತಿ.

ಸುತ್ತಲೂ ಕೆಂಪು ಇಟ್ಟಿಗೆಯ ಗೋಡೆ, ಒಂದು ಮರ, ಒಂದು ಬಾಗಿಲು ಗಳುಳ್ಳ ಅಂಗಣ. ಇದರಲ್ಲಿ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ಪಂದ್ಯ ನಡೆಯುತ್ತದೆ. ಇದಕ್ಕೆ ಈಟನ್ ಗೋಡೆ ಆಟ ಎಂದು ಹೆಸರು.

ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ಥೇಮ್ಸ್ ನದಿಯ ಎಡದಂಡೆಯಲ್ಲಿರುವ ಈಟನ್ ಕಾಲೇಜಿನಲ್ಲಿ ಆಡುವ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ಪಂದ್ಯ ಇದು. 18ನೆಯ ಶತಮಾನದಲ್ಲಿ ಈ ಆಟ ರೂಪಿತವಾಯಿತೆಂದು ನಂಬಲಾಗಿದೆ. ಇಲ್ಲಿನ ಆಟದ ಮೈದಾನದ ಉದ್ದ 120 ಗಜ, ಅಗಲ 6 ಗಜ ಮಾತ್ರ. ಗೋಡೆಯ ಎರಡು ತುದಿಗಳಲ್ಲಿ 10 ಗಜಗಳ ಜಾಗವನ್ನು ಗುರುತಿಸಿರುತ್ತಾರೆ. ಕಾಲ್ಕ್ಸ (ಲಾಟಿನಿನಲ್ಲಿ ಸೀಮೆಸುಣ್ಣ ಎಂಬ ಹೆಸರಿನ ರೂಪ) ಎಂದು ಗೋಡೆಯ ಎರಡು ತುದಿಗಳ ಈ ಜಾಗಗಳಿಗೆ ಹೆಸರು. ಬದಿತುದಿಯ ಅಡ್ಡಗೋಡೆ ಯಲ್ಲಿ ಇರುವ ಬಾಗಿಲು ಅದರ ಗೋಲು. ಎದುರು ಕಡೆಯ ಗೋಲನ್ನು ಎಲ್ಮ್‌ಮರದಲ್ಲಿ ಸುಮಾರು ಎದುರು ಬಾಗಿಲಿನಷ್ಟೇ ಅಳತೆಗೆ ಗುರುತಿಸು ತ್ತಾರೆ. ಚೆಂಡನ್ನು ಎದುರು ಕಾಲ್ಕ್ಸ್‌ಗೆ ನುಗ್ಗಿಸುವುದು ಎರಡೂ ತಂಡದವರ ಉದ್ದೇಶ. ಹೀಗೆ ಚೆಂಡನ್ನು ದಾಟಿಸುವುದಕ್ಕೆ ಮೊದಲು ಆಟಗಾರರಲ್ಲಿ ತೀವ್ರ ಹೋರಾಟ ನಡೆಯುತ್ತದೆ. ಆದರೆ ಇದು ಬಹಳ ಕ್ರಮಬದ್ಧ ವಾದದ್ದು. ಗುರಿಪ್ರದೇಶ ಬಹಳ ಕಿರಿದಾದದ್ದರಿಂದ ಗೋಲು ಹೊಡೆಯು ವುದೇ ಕಷ್ಟ. ಒಂದು ಗೋಲಿಗೆ ಹತ್ತು ಗೆಲ್ಲಂಕಗಳು ದೊರೆಯುತ್ತವೆ.

ಆಟದ ಆರಂಭ ಗೋಡೆಯ ಮಧ್ಯದಿಂದ. ಒಂದೊಂದು ತಂಡದಲ್ಲೂ ಹತ್ತುಜನ ಆಟಗಾರರಿರುತ್ತಾರೆ. ಗೋಡೆಗೆ ಬಲವಾಗಿ ಆತುಕೊಂಡಂತೆ ಒಂದು ಗುಂಪು ಚೆಂಡಿಗಾಗಿ ಹೋರಾಡುತ್ತದೆ. ಇದನ್ನು ಸ್ಕ್ರಿಮೇಜ್ (ನೂಕುನುಗ್ಗಲು) ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ. ಚೆಂಡಿನ ಹಿಡಿತವಿಟ್ಟುಕೊಂಡಿರುವ ತಂಡ ಎದುರಾಳಿಗಳನ್ನು ತಳ್ಳುತ್ತ ಗೋಡೆಗೆ ತಗುಲಿಕೊಂಡೇ ಮುಂದುವರಿಯು ವುದು ಮೋಜಿನ ನೋಟ.

ಈಟನ್ ಶಾಲೆಗೆ ವಿಾಸಲಾದ 'ಬಯಲು ಆಟ' ಪ್ರೇಕ್ಷಣೀಯ ವಾದದ್ದು. ಫುಟ್‌ಬಾಲಿನ ಮೈದಾನದಷ್ಟೆ ಅಳತೆ ಇದರದು. ಚೆಂಡು



1, 2 ಕಾಲ್ಕ್ಸ 4 ಗೋಡೆ 5, 6 ಗೋಲ್‌ಗಳು

ಹಾಗೂ ಗೋಲುಗಳು ಅದಕ್ಕಿಂತ ಕಿರಿದಾಗಿರುತ್ತವೆ. ಸಾಕರ್ ಹಾಗೂ ರಗ್ಬಿ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್‌ಗಳ ರೀತಿ ನೀತಿಗಳಿಗೆ ಮಧ್ಯಸ್ಥವಾಗಿದೆ, ಈ ಆಟದ ಬಗೆ. ರಗ್ಬಿಯಂತೆ ತನ್ನ ತಂಡದವರಿಗೆ ಹಿಮ್ಮಡಿ ಒದೆತದಿಂದ ಚೆಂಡು ದಾಟಿಸುವು ದಾಗಲೀ ಕೈಯಲ್ಲಿ ಚೆಂಡನ್ನು ಹಿಡಿಯುವುದಾಗಲೀ ಇದರಲ್ಲಿ ಇಲ್ಲ. ಎಂಟು ಜನ ನೂಕುನುಗ್ಗಲಿನವರು ಇರುತ್ತಾರೆ. ಇದರಲ್ಲಿ ನಾಲು ಜನ ಚೆಂಡನ್ನು ತಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಮೂರು ಜನ ಈ ಗುಂಪಿನ ಹಿಂದೆ ನಿಂತು ಚೆಂಡು ದೊರತ ಕೂಡಲೆ ಪಕ್ಕಕ್ಕೆ ಓಡಲು ಸಿದ್ಧರಾಗಿರುತ್ತಾರೆ. ಒಬ್ಬ ನಾಯಕ. ಹಿಂದೆ ನಿಂತ ಮೂವರು, ಮುಂದೆ ನಿಂತ ನಾಲ್ವರು ಯಶಸ್ವಿಯಾಗಿ ದಾಳಿಮಾಡಲೆಂದು ಚೆಂಡನ್ನು ಜೋರಾಗಿ ಒದೆಯುತ್ತಾರೆ. ಚೆಂಡನ್ನು ಗೋಲಿಗೆ ಒಂದೇ ಬಾರಿಗೆ ಹೊಡೆದು, ಅಥವಾ ಇಬ್ಬರು-ಮೂವರು ಕಾಲಿನಿಂದ ಉರುಳಿಸಿಕೊಂಡು ಹೋಗಿ, ಗೋಲು ಹೊಡೆಯಬಹುದು.

ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಹಾಗೂ ಹುಟ್ಟುದೋಣಿ ನಡೆಸುವುದು ಈಟನ್ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳ ಮೆಚ್ಚಿನ ಆಟಗಳು. ಪ್ರತಿ ವರ್ಷ ಈಟನ್ ಹಾಗೂ ಹಾರೋ ಶಾಲೆಗಳ ನಡುವೆ ಲಾರ್ಡ್ಸ್ ಕ್ರೀಡಾಂಗಣದಲ್ಲಿ ಸಂತ ಆಂಡ್ರೂಸ್ ದಿನವಂದು —ನವೆಂಬರ್ 30— ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಪಂದ್ಯ ನಡೆಯುತ್ತದೆ. ಹೆಸರಾಂತ ಆಕ್ಸ್‌ಫರ್ಡ್-ಕೇಂಬ್ರಿಜ್ ಹುಟ್ಟುದೋಣಿ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಲ್ಲಿ ಈಟನ್ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿ ಗಳನ್ನು ಬಹುಮಟ್ಟಿಗೆ ಆಶ್ರಯಿಸುವುದು ದೋಣಿ ನಡೆಸುವ ಅವರ ಚಾತುರ್ಯಕ್ಕೆ ನಿದರ್ಶನ.

ನೋಡಿ : ಅಸೋಸಿಯೇಷನ್ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ; ದೋಣಿಸ್ಪರ್ಧೆ ; ಫುಟ್‌ಬಾಲ್

ಈಟಿ ವರಸೆ

ಆತ್ಮರಕ್ಷಣೆ, ದಾಳಿ ಎರಡಕ್ಕೂ ಉಪಯುಕ್ತವಾದದ್ದು ಈಟಿ. ಇದಕ್ಕೆ ಶೂಲವೆಂಬ ಹೆಸರೂ ಬಳಕೆಯಲ್ಲುಂಟು. ಹಿಂದೆ ಇದು ಮಾನವನ ಪ್ರಮುಖ ಆಯುಧಗಳಲ್ಲಿ ಒಂದಾಗಿದ್ದಿತು. ಯುದ್ಧಕ್ಕೆ ಸನ್ನದ್ಧರಾಗಿರ ಲೆಂದು ಯೋಧರು ಈಟಿವರಸೆ ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡುತ್ತಿದ್ದರು.

ಸಾಧಾರಣವಾಗಿ ಈಟಿ 7 ಅಡಿ ಉದ್ದ ಇರುತ್ತದೆ. ಅದರ ಒಂದು ತುದಿಗಿರುವ ಮೊನೆ ಉಕ್ಕಿನಿಂದ ಮಾಡಿದ್ದು.

ಈಟಿ ವರಸೆಯಲ್ಲಿ ಕೆಲವು ಮುಖ್ಯ ಚಲನೆಗಳಿವೆ. 'ಖೊಂಚ ಚಲನೆ' ಯಲ್ಲಿ ಎಡಗೈ ಹಿಡಿತ ಮುಂದಿರುವಂತೆ, ಬಲಗೈ ಹಿಡಿತ ಅದರ ಹಿಂದಕ್ಕಿರುವಂತೆ ಈಟಿಯನ್ನು ಎರಡೂ ಕೈಗಳಲ್ಲಿ ಹಿಡಿದು, ಬಲವನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿ, ಚುಚ್ಚುವಂತೆ ಮುಂದಕ್ಕೆ ಈಟಿಯನ್ನು ಚಲಿಸಬೇಕು. ಮಂಡಿಯ ಜಾಗದಲ್ಲಿ ಸ್ವಲ್ಪವೇ ಮಡಿಸಿಕೊಂಡಿರುತ್ತದೆ. ಬಲಗಾಲು ಎಡಗಾಲು ನೇರವಾಗಿ ಊರಲ್ಪಟ್ಟಿದ್ದು ಮುಂಡಭಾಗ ಮುಂದಕ್ಕೆ ಸ್ವಲ್ಪ ಬಾಗಿರುತ್ತದೆ. 'ಖೊಂಚ' ಮುಗಿಸಿದ ಅನಂತರ ಈಟಿಯ ಇನ್ನೊಂದು ತುದಿಯನ್ನು —ಮರದ ಮೊಂಡು ತುದಿಯನ್ನು— ಚುಚ್ಚುವಂತೆ ಚಲಿಸಬೇಕು. ಇದು 'ಖೇಚ' ಎಂಬ ಚಲನೆ ಖೊಂಚ

–ಶೀಚಗಳಿಗೆ ಭೇದ–ಗೋಲ ಗಳಿಂದೂ ಹೆಸರುಂಟು.

ಈಟಿಯ ಮೊನೆ ಹಾಗೂ ಮೊಂಡು ತುದಿಗಳಿಂದ ಇರಿದಾದ ಮೇಲೆ, ಎಡಗಾಲ ಮೇಲೆ ನಿಂತು ಬಲಗಾಲನ್ನು ಎಡ ಮಂಡಿಯ ವರೆಗೆ ಮೇಲೆತ್ತಬೇಕು. ಈಟಿಯ ಮೊನೆ ಮೇಲ್ಮುಖವಾಗಿರುವಂತೆ ಇಟ್ಟು ಬಲಗೈ ಹಿಡಿತದ ಕೆಳಗೆ ಎಡಗೈ ಹಿಡಿತ ಬರುವಂತೆ ಈಟಿಯನ್ನು ಮೇಲಕ್ಕೆ ಎತ್ತರಿಸಬೇಕು. ಹೆಜ್ಜೆ ಹೆಜ್ಜೆಯಾಗಿ ಮುಂದುವರಿಯುತ್ತ ಎಡಗೈ ಹಿಡಿತ ಮುಂದಕ್ಕೂ ಬಲಗೈ ಹಿಡಿತ ಹಿಂದಕ್ಕೂ ಇರುವಂತೆ ಖೊಂಚ ಚಲನೆಯ ಮುಂಬದಿಯ ಇರಿತದ ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡಬೇಕು. ಅನಂತರ ಅರ್ಧವರ್ತುಲ ಚಲಿಸಿದಾಗ, ಈಟಿಯ ಮೊನೆ ವಿರುದ್ಧ ದಿಕ್ಕಿಗೆ ಮುಖ ಮಾಡಿಕೊಂಡಿರುತ್ತದೆ. ಈಗ ಒಂದು ಮೊಣಕಾಲನ್ನು ನೆಲಕ್ಕೆ ತಾಗಿಸಿ ಇನ್ನೊಂದು ಪಾದವನ್ನು ನೆಲದ ಮೇಲಿರಿಸಿ, ಇರಿತದ ಚಲನೆ ಮಾಡಬೇಕು. ಎದ್ದು ನಿಂತು ಮೂಲ ಸ್ಥಿತಿಗೆ—ಎಂದರೆ ಎಡಗಾಲು ಮುಂದೆ, ಬಲಗಾಲು ಹಿಂದೆ ಇರುವ ಸ್ಥಿತಿಗೆ—ಬಂದಾಗ, 'ಸಲಾಮಿ ಚಲನೆ' ಮುಗಿದಂತೆ. ಶಸ್ತ್ರಗಳ ಇಂಥ ಆರಂಭ ಆಹ್ವಾನದ ಚಲನೆಗೆ 'ಸ್ವಾಗತಾ' ಎಂದೂ ಕರೆಯುತ್ತಾರೆ.

ಈಟಿವರಸೆಯನ್ನು ಒಬ್ಬೊಬ್ಬರೇ ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡಿದ ಮೇಲೆ ಇಬ್ಬಿಬ್ಬರು ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡಬಹುದು. ಸಾಮೂಹಿಕ ಕವಾಯತುಗಳಲ್ಲಿ ಪ್ರದರ್ಶನದ ಒಂದು ಅಂಗವಾಗಿಯೂ ಇದನ್ನು ಬಳಸಬಹುದು.

ನೋಡಿ : ಕತ್ತಿವರಸೆ, ಗದೆವರಸೆ, ದೊಣ್ಣೆವರಸೆ, ಲಾಠಿ ವರಸೆ

ಈಟಿವರಸೆ: (ಮೇಲಿನಿಂದ) ಖೊಂಚ, ಶೀಚ, (ಉಳಿದ ನಾಲ್ಕು) ಲಾಮಿ

ಉಂಗುರ, ಪೆನ್ಸಿಲ್

ಒಂದು ಉಂಗುರ; ಹಲವು ಪೆನ್ಸಿಲುಗಳು. ಪೆನ್ಸಿಲಿನಿಂದ ಪೆನ್ಸಿಲಿಗೆ ಉಂಗುರವನ್ನು ಜಾರಿಸುವ ಕೆಲಸವನ್ನು ಬೇಗನೆ ಮಾಡಬೇಕು.

ಒಂದೊಂದು ತಂಡದ ಆಟಗಾರರು ಒಬ್ಬರ ಹಿಂದೆ ಒಬ್ಬರಾಗಿ ನಿಲ್ಲಬೇಕು. ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬನ ಬಳಿಯೂ ಒಂದು ಪೆನ್ಸಿಲ್ ಇರುತ್ತದೆ. ಪೆನ್ಸಿಲನ್ನು ಬಾಯಲ್ಲಿ ಕಚ್ಚಿಕೊಂಡ ಮೊದಲ ಆಟಗಾರ ಎರಡನೆಯವನಿಗೆ ಎದುರಾಗಿ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾನೆ. ಅದರಲ್ಲಿ ರಬ್ಬರಿನ ಒಂದು ಉಂಗುರವಿರುತ್ತದೆ. ಮೊದಲನೆಯವನು ಉಂಗುರವನ್ನು ಎರಡನೆಯವನು ಕಚ್ಚಿಕೊಂಡಿರುವ ಪೆನ್ಸಿಲಿಗೆ, ಎರಡನೆಯವನು ಮೂರನೆಯವನ ಪೆನ್ಸಿಲಿಗೆ ಸರದಿಯಂತೆ ಜಾರಿಸಬೇಕು. ಇದಕ್ಕಾಗಿ ಕೈಯನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಬಾರದು.

ಉಂಗುರ ಕೆಳಕ್ಕೆ ಬಿದ್ದರೆ ಪುನಃ ಮೊದಲನೆ ಆಟಗಾರನಿಂದ ಆರಂಭಿಸಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಮೊದಲು ಕೆಲಸ ಮುಗಿಸಿದ ತಂಡ ಗೆಲ್ಲುತ್ತದೆ.

ಉಂಗುರವೆಲ್ಲಿ ?

ಹತ್ತು ಹನ್ನೆರಡು ಮಂದಿ ಹುಡುಗರು ವೃತ್ತಾಕಾರದಲ್ಲಿ ಒಳಮುಖ ಮಾಡಿ ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಒಬ್ಬ ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ನಿಂತಿರುತ್ತಾನೆ.

ಒಂದು ಉಂಗುರ ಅಥವಾ ಪೀಪಿ ಅಥವಾ ಇನ್ನೇನಾದರೂ ಇಂಥದೇ ಚಿಕ್ಕ ವಸ್ತುವನ್ನು ಹುಡುಗರ ಕೈಗೆ ಕೊಡಲಾಗುತ್ತದೆ. ಅದನ್ನು ಹುಡುಗರು ಹಿಂದಿನಿಂದ ಪಕ್ಕದವನಿಗೆ ಕೊಡುತ್ತಾ ಹೋಗುತ್ತಾರೆ.

ಹೀಗೆ ಕೊಡುವಾಗ ಒಮ್ಮೊಮ್ಮೆ ಕೊಡದಿದ್ದರೂ ಸುಮ್ಮನೆ ಕೊಟ್ಟಂತೆ ನಟಿಸಿ, ಪಕ್ಕದವನನ್ನು ಹಾಗೆ ನಟಿಸುವಂತೆ ಗುಪ್ತವಾಗಿ ಸೂಚಿಸುತ್ತಾನೆ. ಇದರಿಂದ ಮಧ್ಯ ಇರುವವನಿಗೆ ಉಂಗುರವೆಲ್ಲಿದೆ ಎಂದು ತಿಳಿಯುವುದು ಕಷ್ಟವಾಗುತ್ತದೆ.

ಹುಡುಗರು ಹೀಗೆ ಉಂಗುರ ಸಾಗಿಸುತ್ತಿದ್ದಂತೆಯೇ ಆಟವನ್ನು ಆಡಿಸುತ್ತಿರುವ ನಿರ್ದೇಶಕ ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ಚಪ್ಪಾಳೆ ಹೊಡೆಯುತ್ತಾನೆ. ಒಡನೆಯೇ ಉಂಗುರ 'ಸಾಗಿಸು'ವುದನ್ನು ನಿಲ್ಲಿಸಬೇಕು.

ಈಗ ಮಧ್ಯೆ ನಿಂತಿರುವ ಹುಡುಗ ಉಂಗುರ ಎಲ್ಲಿದೆ ಎಂದು ಹೇಳಬೇಕು. ಹೀಗೆ ಊಹಿಸಲು ಮೂರು ಅವಕಾಶಗಳನ್ನು ಕೊಡಲಾಗುತ್ತದೆ. ಅವನು ಸರಿಯಾಗಿ ಹೇಳಿದರೆ ಉಂಗುರ ಇಟ್ಟುಕೊಂಡವನು ಮಧ್ಯೆ ಬಂದು ನಿಲ್ಲಬೇಕು. ಮಧ್ಯೆ ನಿಂತಿದ್ದವನು ಹೋಗಿ ವೃತ್ತದಲ್ಲಿ ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾನೆ. ಮತ್ತೆ ಆಟ ಪ್ರಾರಂಭವಾಗುತ್ತದೆ. ತಪ್ಪು ಹೇಳಿದರೆ ಅದಕ್ಕೆ ಶಿಕ್ಷೆ ತೆತ್ತು ಅನಂತರ ಹೋಗಿ ವೃತ್ತದಲ್ಲಿ ಸೇರಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಇನ್ನೊಬ್ಬ ಮಧ್ಯೆ ಬಂದು ನಿಲ್ಲುತ್ತಾನೆ. ಇದು ಸುಮಾರು 7–8 ವರ್ಷದ ಹುಡುಗರ ಮೆಚ್ಚಿನ ಆಟ.

ನೋಡಿ: ವೃತ್ತದ ಆಟಗಳು

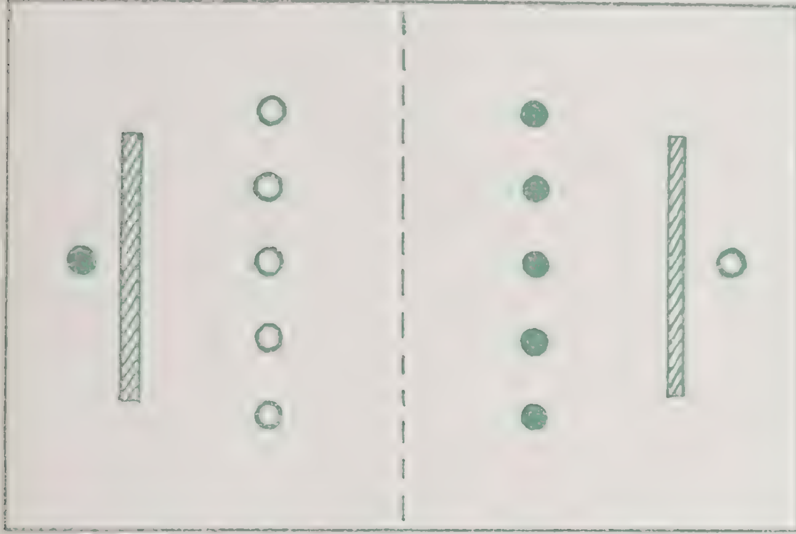
ಉಂಗುರ ಹಿಡಿ

ಬೆಂಚಿನಲ್ಲಿ ನಿಂತು ತನ್ನೆಡೆಗೆ ಬರುವ ಉಂಗುರವನ್ನು ಕೋಲಿನಿಂದ ಹಿಡಿಯುವುದಕ್ಕೆ ಜಾಣ್ಮೆ ಬೇಕು.

ಎರಡು ತಂಡದ ಆಟಗಾರರು ಮೈದಾನದ ಒಂದೊಂದು ಕಡೆ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ಒಂದೊಂದು ತಂಡದ ಹಿಂದೆ ಒಂದೊಂದು ಬೆಂಚು. ಒಬ್ಬ ಆಟಗಾರ ಎದುರು ತಂಡದ ಹಿಂದಿರುವ ಬೆಂಚಿನ ಮೇಲೆ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾನೆ.

ಎದುರು ತಂಡದವರು ಅವನತ್ತ ಉಂಗುರ ಎಸೆಯುತ್ತಾರೆ. ಆಟಗಾರ ಬೆಂಚಿನ ಮೇಲಷ್ಟೇ ಓಡಾಡುತ್ತ ಅದನ್ನು ಕೈಯಿಂದ ಹಿಡಿಯಬೇಕು; ಕೆಳಗಿಳಿಯಬಾರದು.

ಅಭ್ಯಾಸವಾದ ಅನಂತರ ಆಟಗಾರ ಕೈಯಲ್ಲಿ ಕೋಲು ಹಿಡಿದು ಅದರಿಂದ ಉಂಗುರವನ್ನು ಹಿಡಿದು ಆಡಬಹುದು. ಆಟಗಾರ ಎದುರು



ಆಟಗಾರರ ಸ್ಥಾನಗಳು

ಅಂಗಣದಿಂದ ಎಸೆದ ಉಂಗುರವನ್ನು ಹಿಡಿದಾಗಲೆಲ್ಲ ಅವನ ತಂಡಕ್ಕೆ ಒಂದು ಗೆಲ್ಲಂಕ ಸಿಗುತ್ತದೆ. ಹೆಚ್ಚು ಗೆಲ್ಲಂಕ ಪಡೆದವರು ಜಯಶಾಲಿಗಳಾಗುತ್ತಾರೆ.

ಉತ್ತಮ್ ಚಂದ್ರಾನಾ

ಆಟದ ಸೌಲಭ್ಯ ಸಿಗದ ಕಾಲದಲ್ಲಿ, ದೊರಗು ಮೈಯ ಒರಟು ರಬ್ಬರ್ ಬ್ಯಾಟನ್ನೇ ಉಪಯೋಗಿಸಿ ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಪಂದ್ಯಾಟಗಳಲ್ಲಿ ಭಾರತದ ಬಾವುಟವನ್ನು ಎತ್ತಿಹಿಡಿದವರು ಉತ್ತಮ್ ಚಂದ್ರಾನಾ. 20ನೆಯ ಶತಮಾನದ ಮಧ್ಯಭಾಗದಲ್ಲಿ–ಭಾರತದಲ್ಲಿ ಟೇಬ್‌ಲ್ ಟೆನಿಸ್ ಇನ್ನೂ ಬಾಲ್ಯಾವಸ್ಥೆಯಲ್ಲಿದ್ದಾಗ—ಅದನ್ನುಬೆಳೆಸಿ, 'ಭಾರತೀಯ ಟೇಬ್‌ಲ್ ಟೆನಿಸ್‌ನ ಪಿತಾಮಹ' ಎನಿಸಿಕೊಂಡ ವ್ಯಕ್ತಿ ಇವರು.

ಉತ್ತಮ್ ಚಂದ್ರಾನಾ ಬಾಲ್ಯವನ್ನು ಕಳೆದದ್ದು ಮುಂಬಯಿಯಲ್ಲಿ. ಇವರು 1934ರಲ್ಲಿ, ಹದಿನೈದನೆಯ ವಯಸ್ಸಿಗೇ, ಟೇಬ್‌ಲ್ ಟೆನಿಸ್ ಬ್ಯಾಟ್ ಹಿಡಿದರು. ಆದರೆ ಆಗ ಇವರಿಗೆ ಕ್ರಿಕೆಟ್‌ನಲ್ಲೇ ಹೆಚ್ಚು ಆಸಕ್ತಿ. ತಮ್ಮ ಶಾಲೆಯ ಆರಂಭದ ಬ್ಯಾಟುಗಾರ ಇವರು. ಮುಂದೆ ಕಾಲೇಜಿನ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ತಂಡದಲ್ಲೂ ಇದೇ ಸ್ಥಾನ. ಅಂತರ–ಕಾಲೇಜು ಪಂದ್ಯವೊಂದರಲ್ಲಿ ಉತ್ತಮ ಆಟಗಾರ ಮಾಧವ ಮಂತ್ರಿಯವರೊಂದಿಗೆ ಮೊದಲನೆಯ ವಿಕೆಟ್ಟಿಗೆ 200 ಓಟಗಳನ್ನು ಹೊಡೆದದ್ದು ಇವರು ಸ್ಥಾಪಿಸಿದ ದಾಖಲೆ.

ಚಂದ್ರಾನಾ, ಕಾಲೇಜಿಗಾಗಿ ಟೆನಿಸ್ ಸಹ ಆಡುತ್ತಿದ್ದರು. ಆದರೆ ಟೇಬ್‌ಲ್ ಟೆನಿಸ್ ತಂಡದಲ್ಲಿ ಇವರಿರಲಿಲ್ಲ. ಟೇಬ್‌ಲ್ ಟೆನಿಸನ್ನು ಚಂದ್ರಾನಾ ಗಂಭೀರವಾಗಿ ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡತೊಡಗಿದ್ದು ಅನಂತರವೇ.

ವಿಶ್ವಚಾಂಪಿಯನ್ ವಿಕ್ಟರ್ ಬರ್ನಾ ಇವರಿಗೆ ಸ್ಫೂರ್ತಿಯ ಮೂಲ. ಆಸಕ್ತಿಯಿಂದ ಆಡತೊಡಗಿದ ಮೇಲೆ ಎದುರಾಳಿಗಳನ್ನು ಒಬ್ಬೊಬ್ಬರಾಗಿಯೇ ಸೋಲಿಸುವುದು ಚಂದ್ರಾನಾರಿಗೆ ಸುಲಭವಾಯಿತು. 1942ರಲ್ಲಿ ಮಹಾರಾಷ್ಟ್ರ ರಾಜ್ಯ ಚಾಂಪಿಯನ್ ಆದ ಚಂದ್ರಾನಾ ಮರುವರ್ಷ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಶಿಪ್ ಗೆದ್ದುಕೊಂಡರು. 1948, 1949 ಮತ್ತು 1954ರಲ್ಲಿ ಮತ್ತೆ ವಿಜಯ ಗಳಿಸಿದರು.

ಮಹಾಯುದ್ಧ ಮುಗಿದು ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಪಂದ್ಯಾಟಗಳ ಆರಂಭವಾದಾಗ ಅವರಿಗೆ ವಿದೇಶೀ ಆಟಗಾರರೊಡನೆ ಸೆಣೆಸುವ ಸಂದರ್ಭ ಸಿಕ್ಕಿತು. 1947ರಲ್ಲಿ ಪ್ಯಾರಿಸಿನಲ್ಲಿ, 1950ರಲ್ಲಿ ಬುಡಾಪೆಸ್ಟ್‌ನಲ್ಲಿ ಹಾಗೂ ಟೋಕಿಯೋದಲ್ಲಿ ನಡೆದ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಭಾರತ ಗೆಲ್ಲದಿದ್ದರೂ ಚಂದ್ರಾನಾ ಅವರ ಆಟ ಆಕರ್ಷಕವಾಗಿತ್ತು. 1952ರಲ್ಲಿ ಮುಂಬಯಿಯಲ್ಲಿ ನಡೆದ 'ಟೆಸ್ಟ್' ನಲ್ಲಿ ಜೆಕೊಸ್ಲೊವಾಕಿಯದ ಶ್ರೇಷ್ಠ ಆಟಗಾರರನ್ನು ಸೋಲಿಸಿ ಚಂದ್ರಾನಾ ಭಾರತದ ವಿಜಯಕ್ಕೆ ಕಾರಣರಾದರು. ಮೂರು ವರ್ಷಗಳ ಅನಂತರ ಭಾರತಕ್ಕೆ ಬಂದಿದ್ದ ಹಂಗೆರಿಯ ಆಟಗಾರರ ವಿರುದ್ಧ ತಾವು ಆಡಿದ ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಪಂದ್ಯವನ್ನೂ ಚಂದ್ರಾನಾ ಗೆದ್ದರು.



ಭಾರತೀಯ ಟೇಬ್‌ಲ್ ಟೆನಿಸ್ ಪಿತಾಮಹ : ಚಂದ್ರಾನಾ

ಸ್ಪರ್ಧಾತ್ಮಕ ಟೇಬ್‌ಲ್ ಟೆನಿಸ್‌ನಿಂದ ನಿವೃತ್ತರಾದ ಮೇಲೆ ಉತ್ತಮ್ ಚಂದ್ರಾನಾ ತಾವು ಸಂಪಾದಿಸಿದ ಅನುಭವವನ್ನು ಕಿರಿಯರೊಂದಿಗೆ ಹಂಚಿಕೊಳ್ಳುವ ಕಾರ್ಯದಲ್ಲಿ ತೊಡಗಿದರು. ರಾಜಕುಮಾರಿ ಅಮೃತ್‌ಕೌರ್ ಕ್ರೀಡಾ ತರಬೇತಿ ಯೋಜನೆ ಮೂಲಕ ಇವರ ಸೇವೆ ಲಭ್ಯವಾಯಿತು.

ಉದಯಾ ಕುಮಾರ್

ಬೆಂಗಳೂರಿನ ಆಟಗಾರ್ತಿ ಉದಯಾ ಕುಮಾರ್ 1966ರಲ್ಲಿ ಮೈಸೂರು ರಾಜ್ಯದ ಜೂನಿಯರ್ ಟೆನಿಸ್ ಚಾಂಪಿಯನ್ ಆದರು. ಎರಡು ವರ್ಷ



ಟೆನಿಸ್ ಚಾಂಪಿಯನ್ : ಉದಯಾ

ಗಳ ಬಳಿಕ ಈಕೆ ರಾಜ್ಯ ಕ್ರೀಡಾ ಮಂಡಲಿ ನಡೆಸಿದ ಶಿಬಿರದಲ್ಲಿ ಅತ್ಯುತ್ತಮ ಶಿಕ್ಷಣಾರ್ಥಿ ಎನಿಸಿದರು. ಮದರಾಸಿನಲ್ಲಿ ನಡೆದ ಅಖಿಲ ಭಾರತ ಚಾಂಪಿಯನ್ ಷಿಪ್ ಪಂದ್ಯಾಟಗಳಲ್ಲೂ ದೆಹಲಿಯಲ್ಲಿ ನಡೆದ ಏಷ್ಯನ್ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲೂ ಭಾಗವಹಿಸಿದರು. ಏಷ್ಯನ್ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಕ್ವಾರ್ಟರ್ ಫೈನಲ್ಸ್ ಹಂತವನ್ನು ತಲಪಿದ ಉದಯಾ ಕುಮಾರ್ ಆಗಿನ್ನೂ ಬೆಂಗಳೂರಿನ ನ್ಯಾಷನಲ್ ಕಾಲೇಜಿನ ಕಿರಿಯ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿನಿ.

1966ರಲ್ಲಿ ಅಂತರ ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾಲಯ ಟೆನಿಸ್ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಪ್ರಶಸ್ತಿ ಗೆದ್ದ ಬೆಂಗಳೂರು ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾಲಯ ತಂಡದಲ್ಲಿ ಕುಮಾರಿ ಉದಯಾ ಇದ್ದರು. ಮುಂದಿನ ವರ್ಷವೇ ಕೊಲಂಬೋದಲ್ಲಿ ನಡೆದ ಮೈಸೂರು–ಕೊಲಂಬೋ ಟೆನಿಸ್ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ರಾಜ್ಯ ತಂಡದಲ್ಲಿ ಆಡಿದರು. 1970ರಲ್ಲಿ ಬೌರಿಂಗ್ ಇನ್‌ಸ್ಟಿಟ್ಯೂಟ್ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್ ಹಾಗೂ ರಾಜ್ಯ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಸಿಂಗ್‌ಲ್ಸ್ ಪ್ರಶಸ್ತಿಯನ್ನು ಗೆದ್ದುಕೊಂಡು ರಾಜ್ಯದ ಅತ್ಯುತ್ತಮ ಆಟಗಾರ್ತಿ ಎಂಬುದನ್ನು ತೋರಿಸಿಕೊಟ್ಟರು.

1972-73ರಲ್ಲಿ ಇವರು ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಟೆನಿಸ್ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್, ಅಖಿಲ ಭಾರತ ಹಾರ್ಡ್‌ಕೋರ್ಟ್ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್ ಎರಡನ್ನೂ ಗೆದ್ದರು.

ಉದಯಚಂದ್

ಅರ್ಜುನ ಪ್ರಶಸ್ತಿಗಳಿಸಿದ ಮೊತ್ತಮೊದಲ ಕುಸ್ತಿಪಟು ಉದಯಚಂದ್.

ರಕ್ಷಣಾದಳದ ಹಾಗೂ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್ ಗಳಿಸಿರುವ ಉದಯಚಂದ್ ಏಷ್ಯನ್, ಕಾಮನ್‌ವೆಲ್ತ್ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಲ್ಲಿಯೂ ಪ್ರಶಸ್ತಿ ಗಳಿಸಿದ್ದಾರೆ. ಇವರು 1960ರಲ್ಲಿ ರೋಮಿನಲ್ಲಿ ನಡೆದ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಸ್ಪರ್ಧಿಸಲು ಆಯ್ಕೆಯಾಗಿದ್ದರು.

1937ರಲ್ಲಿ ಹಿಸ್ಸಾರ್ ಜಿಲ್ಲೆಯ ಗೊಡ್ಡಿಕಲನ್ ಎಂಬಲ್ಲಿ ಉದಯಚಂದ್ ಹುಟ್ಟಿದರು. ಅವರ ಮನೆತನದ ಮೆಚ್ಚಿನ ಕ್ರೀಡೆ—ಕುಸ್ತಿ. ಉದಯಚಂದ್ ಕುಸ್ತಿಯುಲ್ಲಿ ಉತ್ಸಾಹ ತೋರಿಸಿದಾಗಿನಿಂದ ಅಣ್ಣ ಹರಿರಾಮ್ ಅವರೇ ಮಾರ್ಗದರ್ಶಿಯಾದರು, ತಮ್ಮನಿಗೆ ತರಬೇತಿ ಕೊಟ್ಟರು.

1955ರಲ್ಲಿ ರಕ್ಷಣಾ ದಳದ ಫೆದರ್ ವೇಯ್ಟ್ ವಿಭಾಗದ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ರನರ್ ಅಪ್ ಆದ ಉದಯಚಂದ್ 1956-1957ರಲ್ಲಿ ಅದರ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್ ಗಳಿಸಿದರು. ಕಟಕ್‌ನಲ್ಲಿ 1958ರಲ್ಲಿ ನಡೆದ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಆಟಗಳಲ್ಲಿಯೂ ಚಾಂಪಿಯನ್ ಆದರು. ಕ್ರಮೇಣ ತಮ್ಮ ಕುಸ್ತಿ ವಿಧಾನ, ತಂತ್ರಗಳಲ್ಲಿ ಸುಧಾರಣೆಗಳನ್ನು ಮಾಡಿಕೊಂಡರು. ನಿರಂತರ ಪ್ರಯತ್ನ, ದೃಢನಿರ್ಧಾರಗಳಿಂದ ಉದಯಚಂದ್ ತಮ್ಮ ಕ್ರೀಡಾ ಸಾಮರ್ಥ್ಯವನ್ನು ದಿನದಿಂದ ದಿನಕ್ಕೆ ಹೆಚ್ಚಿಸಿಕೊಂಡರು.

1959ರಲ್ಲಿ ಅಮೃತಸರದಲ್ಲಿ ನಡೆದ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ವೆಲ್ಟರ್ ವೇಯ್ಟ್ ಚಾಂಪಿಯನ್ ಆದರು. 1960ರಲ್ಲಿ ದೆಹಲಿಯಲ್ಲಿ ಶ್ರೇಷ್ಠ ವೆಲ್ಟರ್‌ವೇಯ್ಟ್ ಪಟುವೆನಿಸಿದರು. 1961ರಲ್ಲಿ ಗುಂಟೂರಿನಲ್ಲಿ ನಡೆದ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಮಟ್ಟದ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಮತ್ತೆ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್ ಪಡೆದರು. ಅದೇ ವರ್ಷ ಜಪಾನಿನ ಯೊಕಹಾಮದಲ್ಲಿ ನಡೆದ ವಿಶ್ವ ಮಟ್ಟದ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಕಂಚಿನ ಪದಕ ಗಳಿಸಿದರು. ಅನಂತರ ಮೂರು ವರ್ಷಗಳಲ್ಲಿ–1962, 1963, 1964 ರಲ್ಲಿ–ಲೈಟ್ ವೇಯ್ಟ್ ವಿಭಾಗದ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಚಾಂಪಿಯನ್ ಪ್ರಶಸ್ತಿಗಳು, 1962ರ ಏಷ್ಯನ್ ಕ್ರೀಡೆಯಲ್ಲಿ ಗ್ರೆಕೊ–ರೋಮನ್ ಶೈಲಿ ಹಾಗೂ ಮುಕ್ತ ಶೈಲಿಯ ಕುಸ್ತಿಗಳಲ್ಲಿ ಬೆಳ್ಳಿ ಪದಕಗಳನ್ನೂ 1966ರ ಬ್ಯಾಂಕಾಕ್ ಏಷ್ಯನ್ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಕಂಚಿನ ಪದಕವನ್ನೂ ಪಡೆದರು.



ಶಕ್ತಿ ಯುಕ್ತಿಗಳಿರುವ ಕುಸ್ತಿ : ಉದಯಚಂದ್

ಹೀಗೆ ಸಾಲು ಸಾಲಾಗಿ ಪ್ರಶಸ್ತಿ ವಿಜೇತರಾದ ಉದಯಚಂದ್ ಅವರು ಕುಸ್ತಿಯ ಅನೇಕ ವಿಧದ ಪಟ್ಟು ಹಾಗೂ ಮರು ಪಟ್ಟುಗಳಲ್ಲಿ ನಿಷ್ಣಾತರು. ಅವರ ಕುಸ್ತಿಯೆಂದರೆ ಶಕ್ತಿ ಹಾಗೂ ಯುಕ್ತಿಗಳೆರಡೂ ಮಿಳಿತವಾದ ಚುರುಕಿನ ಕ್ರೀಡೆ.

ಉದ್ಯಾನ

ಸಂಧ್ಯಾಕಾಲ, ಹಸಿರಿನಿಂದ ಆವೃತವಾದ ತಂಪು ಜಾಗ. ಹೂಗಿಡ, ಬೇಲಿಗಾಗಿ ಬೆಳೆಸಿದ ಹಸಿರುಗಿಡ, ವಿವಿಧ ಆಕೃತಿಗಳಿಗೆ ಕತ್ತರಿಸಿರುವ ಪೊದೆ–ಇವುಗಳ ಹಿತವಾದ ನೋಟ. ಮಕ್ಕಳಾಟದ ಜಾಗದಲ್ಲಿ ಜಾರುಬಂಡೆ, ಉಯ್ಯಾಲೆಗಳಲ್ಲಿ ಆಡಿ, ಓಡಿ ನಲಿಯುವ ಚಿಕ್ಕ ಪುಟ್ಟ ಮಕ್ಕಳು, ಗೂಡು ಸೇರಲೆಂದು ಬರುವ ಹಕ್ಕಿಗಳ ಚಿಲಿಪಿಲಿ ಬೇರೆ. ದಿನದ ಶ್ರಮ, ಆಯಾಸಗಳನ್ನೆಲ್ಲ ನೀಗುವಂಥ ಹಾಯಾದ ವಾತಾವರಣ.

ಇದು ಉದ್ಯಾನ; ಹಿರಿಯರು ಕಿರಿಯರೆಲ್ಲರಿಗೂ ಮನೋಲ್ಲಾಸದ ತಾಣ.

ಒಂದು ಕಾಲಕ್ಕೆ ಉದ್ಯಾನಗಳು ಕೇವಲ ಸಮಾಜದ ಮೇಲ್ತರಗತಿಯವರು ವಿಹರಿಸುವ, ಅವರಿಗೆ ಮಾತ್ರ ಮೀಸಲಾಗಿದ್ದ ಜಾಗವಾಗಿದ್ದಿತು.

ಸಾರ್ವಜನಿಕ ಉದ್ಯಾನಗಳು ಹತ್ತೊಂಬತ್ತನೆಯ ಶತಮಾನದಲ್ಲಿ ಆರಂಭವಾದುವು. ಕೆಲವು ಖಾಸಗೀ ಉದ್ಯಾನಗಳು ಸಾರ್ವಜನಿಕ ಉದ್ಯಾನಗಳಾಗಿ ರೂಪಾಂತರಗೊಂಡುವು.

ನ್ಯೂಯಾರ್ಕ್ ನಗರದ ಜೇಕಬ್ ರೀಸ್ (1849-1914) ಎಂಬವರು ಆಧುನಿಕ ಆಟದ ಮೈದಾನಗಳ ಅವಶ್ಯಕತೆಯನ್ನು ಕಂಡುಕೊಂಡರು. ಆತ

ಪತ್ರಕರ್ತ. ಲೇಖನಗಳು, ಪುಸ್ತಕಗಳು ಮತ್ತು ಭಾಷಣಗಳ ಮೂಲಕ ತಮ್ಮ ಈ ವಿಚಾರವನ್ನು ಮಂಡಿಸಿದರು. ಜನರಿಗೆ ಆಟದ ಮೈದಾನ ವಿಷಯ ದಲ್ಲಿ ಉತ್ಸುಕತೆ ಹುಟ್ಟಿಸಿದರು.

ಜಾರಬೇಕು, ಉಯ್ಯಾಲೆ ಆಡಬೇಕು, ಜಿಗಿಯಬೇಕು, ಕಂಬಿಯ ಮೇಲೆ ನಡೆಯಬೇಕು ಎನ್ನುವ ಮಕ್ಕಳ ಸಹಜ ಆಸೆಗಳನ್ನು ಪೂರೈಸುವಂತೆ ಆಟದ ಮೈದಾನ ಉಳ್ಳ ಉದ್ಯಾನಗಳನ್ನು ರೂಪಿಸುತ್ತಾರೆ. ಇನ್ನೂ ಮುಂದು ವರಿದು, ವಿಲಕ್ಷಣ ಮೈದಾನಗಳಲ್ಲಿ ಓಡಿಸಲಾಗದ ಕಾರು, ಟ್ರಕ್ ವಿಮಾನ ಮುಂತಾದ ವಾಹನಗಳನ್ನು ಇರಿಸುತ್ತಾರೆ. ಮಕ್ಕಳ ಆಟಕ್ಕೆ ನೆರವಾಗುವಂಥ ಕಲ್ಲಿನಲ್ಲಿ ಕಡೆದ ಆಕೃತಿಗಳೂ ಕೆಲವೆಡೆ ಇರುತ್ತವೆ. ದೊಡ್ಡ ಉರುಳು ಕಲ್ಲುಗಳನ್ನು ಪೇರಿಸಿ, ಬಂಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಉರುಳುವ ಝರಿಯಂತೆ ನೀರು ಹಾಯಿಸುತ್ತಾರೆ. ಕೃತಕ ಗುಡ್ಡಗಳನ್ನು ಸೃಷ್ಟಿಸಿ ಮಕ್ಕಳು ಹತ್ತಿ ಇಳಿಯಲು ಅನುವು ಮಾಡಿರುತ್ತಾರೆ. ಪ್ರತಿಭಾಪೂರ್ಣ ಕಲ್ಪನೆಯ ಹೊಸ ಹೊಸ ರಚನೆಗಳಿದ್ದಷ್ಟೂ ಉದ್ಯಾನಗಳು ಹೆಚ್ಚು ಜನಪ್ರಿಯವಾಗುತ್ತವೆ.

ನೋಡಿ : ಉಯ್ಯಾಲೆ ; ಜಾರುಬಂಡೆ

ಉದ್ದಿನ ಮೂಟೆ

ಮನೆಯ ಹಿರಿಯರು ''ಮಧ್ಯಾಹ್ನದ ಬಿಸಿಲಿಗೆ ಹೋಗಬೇಡಿ ಮನೆ ಯೊಳಗೇ ಆಡಿಕೊಳ್ಳಿ'' ಎಂದು ಚಿಕ್ಕ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಹೇಳುವುದುಂಟು. ಆಗ ಮನೆಯೊಳಗೆ ತಮ್ಮ ಕೈಗಳನ್ನೇ ಬಳಸಿ ಆಡುವುದು –ಉದ್ದಿನ ಮೂಟೆ ಆಟ.

ಆಟದಲ್ಲಿ ಐದಾರು ಮಕ್ಕಳು ಭಾಗವಹಿಸುತ್ತಾರೆ. ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬರೂ ತಮ್ಮ ಎರಡು ಕೈಗಳ ಮುಷ್ಟಿಗಳನ್ನೂ ಒಂದರ ಮೇಲೊಂದರಂತೆ ಇಡುತ್ತಾರೆ. ಇವನ್ನು ಮೂಟೆಗಳು ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ. ಒಬ್ಬ ಹುಡುಗ ತನ್ನ ಒಂದು ಕೈಯನ್ನು ಮಾತ್ರ ಮುಷ್ಟಿಮಾಡಿ ಇನ್ನೊಂದು ಕೈಯ ಹೆಬ್ಬೆರಳಿ ನಿಂದ "ಇದು ಯಾವ ಮೂಟೆ ? "ಇದು ಯಾವ ಮೂಟೆ"? ಎಂದು ವಿಚಾರಿಸುತ್ತ ಬರುತ್ತಾನೆ.

"ನನ್ನದು ಕಡಲೆಯ ಮೂಟೆ" –ಒಬ್ಬ ಹೇಳುತ್ತಾನೆ.

"ನನ್ನದು ಹೆಸರಿನ ಮೂಟೆ" –ಇನ್ನೊಬ್ಬ ಹೇಳುತ್ತಾನೆ.

"ನನ್ನದು ಬೆಲ್ಲದ ಮೂಟೆ"– ಮತ್ತೊಬ್ಬನ ಕೂಗು.

ವಿಚಾರಿಸಿದ ಹುಡುಗ ಮೂಟೆಗಳಿಗೆಲ್ಲ ಎಣ್ಣೆ ಹಚ್ಚಿ, ಸೀಗೆಕಾಯಿಯಿಂದ ತಿಕ್ಕಿ, ಬಿಸಿನೀರಿನಿಂದ ಸ್ನಾನ ಮಾಡಿಸಿದಂತೆ ನಟಿಸುತ್ತಾನೆ. ಮೂಟೆಗಳನ್ನು ಚೆನ್ನಾಗಿ ಒರಸಿ " ಚಿನ್ನದ ಕತ್ತಿಯಿಂದ ಹೊಡೆಯೋಣವೆ? ಬೆಳ್ಳಿಯ ಕತ್ತಿ ಯಿಂದ ಹೊಡೆಯೋಣವೆ?'' ಎಂದು ಕೇಳುತ್ತಾನೆ. ಆಗ ಎಲ್ಲರೂ ತಮ್ಮ ಮುಷ್ಟಿಗಳನ್ನು ಬೆನ್ನ ಹಿಂದೆ ಬಚ್ಚಿಟ್ಟುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ತಿರುಗಿ ವಿಚಾರಣೆ ಪ್ರಾರಂಭವಾಗುತ್ತದೆ.

" ಮೂಟೆಗಳೆಲ್ಲ ಎಲ್ ಹೋದ್ವು? "
" ಸಂತೆಗೆ ಹೋದ್ವು "
" ಸಂತೆ ಏನ್ ಕೊಡ್ತು ? "
" ಸಂತೆ ಕಬ್ಬು ಕೊಡ್ತು "
" ಕಬ್ಬೇನ್ ಮಾಡ್ದೆ? "
" ಕಬ್ಬು ತಿಂದ್ ತಿಪ್ಪೆಗೆ ಹಾಕ್ದೆ "
" ತಿಪ್ಪೆ ಏನ್ ಕೊಡ್ತು? "
" ತಿಪ್ಪೆ ಗೊಬ್ಬರ ಕೊಡ್ತು "
" ಗೊಬ್ಬರ ಏನ್ ಮಾಡ್ದೆ? "
" ಹೊಲಕ್ಹಾಕ್ದೆ ? "
" ಹೊಲ ಏನ್ ಕೊಡ್ತು? "
" ಹುಲ್ಲು ಕೊಡ್ತು "
" ಹುಲ್ಲೇನ್ ಮಾಡ್ದೆ? "
" ಹಸಂಗಾಕ್ದೆ? "
" ಹಸು ಏನ್ ಕೊಡ್ತು? "
" ಹಾಲಂ ಕೊಡ್ತು "
" ಹಾಲೇನ್ ಮಾಡ್ದೆ ? "
" ಕುಡ್ದು ಬಿಟ್ಟೆ...... ಕುಡ್ದು ಬಿಟ್ಟೆ...... ಕುಡ್ದು ಬಿಟ್ಟೆ "

ಹೀಗೆ ಪ್ರಶ್ನೆ ಉತ್ತರಗಳ ಸರಣಿ ನಡೆಯುತ್ತದೆ. ಕಡೆಗೆ ಎಲ್ಲರೂ ಬಿದ್ದು ಬಿದ್ದು ನಗುತ್ತಾರೆ.

ಪ್ರಶ್ನೆ ಉತ್ತರಗಳು ಹೆಚ್ಚಿದಂತೆ ಆಟದ ಸ್ವಾರಸ್ಯ ಹೆಚ್ಚು.

ಉಪ್ಪಿನ ಮನೆಯಾಟ

ಎದುರು ಪಕ್ಷದವರ ಕೈಗೆ ಸಿಗದಂತೆ ತಪ್ಪಿಸಿಕೊಂಡು ಹೋಗಿ ಗುರಿ ತಲಪುವ ಸಾಹಸದ ಆಟ ಉಪ್ಪಿನ ಮನೆಯಾಟ.

ಆಟಗಾರರು ಎರಡು ತಂಡಗಳಲ್ಲಿರುತ್ತಾರೆ. ತಂಡದಲ್ಲಿ ಆರು ಜನ. ಒಂದು ತಂಡ ಮೊದಲನೆಯ ಗೆರೆಯ ಹಿಂದೆ ನಿಲ್ಲುತ್ತದೆ. ಎರಡನೆಯ ತಂಡದ ಒಬ್ಬೊಬ್ಬರು ಒಂದೊಂದು ಗೆರೆಯ ಬಳಿ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ಮೊದಲನೆಯ ಗೆರೆಯ ಹಿಂದೆ ನಿಂತಿ ರುವ ಆಟಗಾರರಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬೊಬ್ಬನೂ ಪ್ರತಿ ಪಕ್ಷದವರ ಕೈಗೆ ಸಿಗದಂತೆ ತಪ್ಪಿಸಿಕೊಂಡು ಆರು ಗೆರೆಗಳನ್ನೂ ದಾಟಿ ಹೋಗ ಬೇಕು. ಸಿಕ್ಕಿಕೊಂಡವನು ಆಟದಿಂದ ಹೊರಕ್ಕೆ ಹೋಗುತ್ತಾನೆ. ಸಿಕ್ಕಿಕೊಳ್ಳದೆ ಗುರಿ ಸೇರಿದ ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬ ಆಟಗಾರ ತನ್ನ ತಂಡಕ್ಕೆ 15 ಗೆಲ್ಲಂಕ ಸಂಪಾದಿಸುತ್ತಾನೆ. ಎಲ್ಲ ಆಟಗಾರರೂ ಗುರಿ ಸೇರಿದರೆ 10 ಹೆಚ್ಚು ಗೆಲ್ಲಂಕ ಗುಂಪಿಗೆ ದೊರೆಯುತ್ತದೆ.

ನಡುವೆ ಪಟ್ಟಿ ಎಳೆದು ಗೆರೆಗಳನ್ನು ಎರಡು ಬಾರಿ ದಾಟಿಸುವಂತೆಯೂ ಆಡಬಹುದು.

ಆಟ ಆಡುವ ಅವಧಿ 5ರಿಂದ 10 ಮಿನಿಟುಗಳೆಂದು ಮೊದಲೇ ಗೊತ್ತುಪಡಿಸಿರುತ್ತಾರೆ. ಆ ಅವಧಿಯಾದ ಮೇಲೆ ಸ್ವಲ್ಪ ವಿರಾಮಕೊಟ್ಟು ಸರದಿ ಬದಲಾಯಿಸಿ ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಯಾವ ತಂಡ ಹೆಚ್ಚು ಗೆಲ್ಲಂಕ ಪಡೆ ದಿರುತ್ತದೆಯೋ ಅದು ವಿಜಯಿ.



ಗೆರೆ ದಾಟುವುದು

ನೋಡಿ : ಆಟ್ಯಪಾಟ್ಯ

ಉಯ್ಯಾಲೆ

ಮನೆಯಲ್ಲಿ ಜಂತಿಗೆ ಕಬ್ಬಿಣದ ಉಂಗುರ ಅಥವಾ ಬಳೆಗಳನ್ನು ಹಾಕಿ ಅದಕ್ಕೆ ಸರಪಣಿಯನ್ನೋ ಹಗ್ಗವನ್ನೋ ಕಟ್ಟುತ್ತಾರೆ. ಸರಪಣಿ ಅಥವಾ ಹಗ್ಗದ ತುದಿಯಲ್ಲಿರುವ ಕೊಕ್ಕೆಗಳಿಗೆ ಮರದ ಹಲಗೆಯನ್ನು ಸೇರಿಸಿದರೆ ಉಯ್ಯಾಲೆ ಸಿದ್ಧವಾದಂತೆ. ಮರದ ರೆಂಬೆಗೆ ಹಗ್ಗವನ್ನು ಕಟ್ಟಿಯೂ ಉಯ್ಯಾಲೆ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು.

ಉಯ್ಯಾಲೆ ಮಣೆಯ ಮೇಲೆ ಕುಳಿತುಕೊಂಡು ತೂಗಿಕೊಳ್ಳುವುದೆಂದರೆ ಕಿರಿಯರಿಗೆ ಇಷ್ಟ.



ತೂಗಿ ತೂಗಿ ಎತ್ತರಕ್ಕೆ

ಸರ್ಕಸ್ ನಡೆಯುತ್ತಿದೆ. ನೆಲದಿಂದ ಎತ್ತರದಲ್ಲಿ ಹಗ್ಗಕ್ಕೆ ಕಟ್ಟಿರುವ ಕಂಬಿಗಳನ್ನು ಹಿಡಿದು ತೂಗಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾ ಒಂದರಿಂದ ಒಂದಕ್ಕೆ ಆಟಗಾರರು ಜಿಗಿಯುತ್ತಾರೆ. ಇದು ಟ್ರೆಪೀಜ್. ಟ್ರೆಪೀಜ್ ಉಯ್ಯಾಲೆಯ ಒಂದು ರೂಪ.

ಹಳ್ಳಿ ಜೀವನದಲ್ಲಿ ಉಯ್ಯಾಲೆ ಆಡುವುದು ಮನೋರಂಜನೆಯ ಒಂದು ಮುಖ್ಯ ಅಂಗ. ತೋಪಿನಲ್ಲಿ ಮರದ ಕೊಂಬೆಗಳಿಗೆ ಉಯ್ಯಾಲೆಗಳನ್ನು ಕಟ್ಟಿ ಹೆಂಗಳೆಯರು ಸಂಜೆಯ ಹೊತ್ತು ತೂಗಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಯಾರು ಜೋರಾಗಿ ತೂಗಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆಂದು ಪಣತೊಡುತ್ತಾರೆ. ಪದ ಹೇಳುವುದು, ಹಾಸ್ಯ, ಕೀಟಲೆ ಎಲ್ಲ ನಡೆಯುತ್ತಿರುತ್ತವೆ. ಉತ್ಸವಗಳ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ಉಯ್ಯಾಲೆಯ ಭರಾಟೆ ಮತ್ತೂ ಹೆಚ್ಚು.

ಮದುವೆ ಸಮಾರಂಭದ ಕಾರ್ಯ ಕಲಾಪಗಳಲ್ಲಿ ಉಯ್ಯಾಲೆಗೂ ಸ್ಥಾನವಿದೆ. ಸರಪಣಿ ಕಾಣದಂತೆ ಹೂವುಗಳಿಂದ ಸಿಂಗರಿಸಿರುವ ಉಯ್ಯಾಲೆಯ ಮೇಲೆ ಮದುಮಗಳು ಕುಳಿತು ವರನಿಗೆ ಹಾರ ಹಾಕುತ್ತಾಳೆ. ವಧೂವರರಿಬ್ಬರನ್ನೂ ಕೂರಿಸಿ ಹಾಸ್ಯ–ವಿನೋದಗಳನ್ನು ಮಾಡುತ್ತಾರೆ.

ಕೆಲವು ಮನೆಗಳಲ್ಲಿ ವಿಶಾಲ ಚಾವಡಿಯಲ್ಲಿ ಉಯ್ಯಾಲೆಗೆ ಸ್ಥಳವಿರುತ್ತದೆ. ಅದರ ಮೇಲೆ ಚಾಪೆ ಹಾಸಿ ಅತಿಥಿಯನ್ನು ಕೂಡಿಸುವುದೂ ಉಂಟು. ಮನೆಯವರೇ ಮಧ್ಯಾಹ್ನದ ಹೊತ್ತು ಆರಾಮವಾಗಿ ಮಾತಾಡುತ್ತಾ ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳುವ ಪೀಠೋಪಕರಣವೂ ಉಯ್ಯಾಲೆಯೇ.

ಮನೆಗಳಲ್ಲಿ ಅಂಗಳ, ಹಾಲ್‌ನಲ್ಲಿಯೂ ಉಯ್ಯಾಲೆ ಕಟ್ಟುತ್ತಾರೆ. ಒಬ್ಬ ಹುಡುಗಿ ಕುಳಿತಿರುವಂತೆಯೇ ಇನ್ನೊಬ್ಬಳು ಅವಳ ಹಿಂದೆ ನಿಂತುಕೊಂಡು ಇಬ್ಬರೂ ತೂಗಿಕೊಳ್ಳುವುದೂ ಇದೆ. ಉಯ್ಯಾಲೆ ಮಣೆಯ ಮೇಲೆ ಕುಳಿತು ಕಾಲಿನಿಂದ ನೆಲವನ್ನು ಮೀಟಿ ತೂಗಿಕೊಳ್ಳುವುದಿದೆ. ಕಾಲು ನೆಲಕ್ಕೆ ತಾಗದಷ್ಟು ಚಿಕ್ಕವರಿದ್ದರೆ ಅವರನ್ನು ಕೂರಿಸಿ ದೊಡ್ಡವರು ತೂಗುತ್ತಾರೆ.

ಮಕ್ಕಳ ಉದ್ಯಾನಗಳಲ್ಲಿ ಕ್ರೀಡೆಗಾಗಿ ಉಯ್ಯಾಲೆಯಿದೆ.

ಊರ ಉತ್ಸವ, ವಸ್ತು ಪ್ರದರ್ಶನಗಳಲ್ಲಿ ತಿರುಗು ತೊಟ್ಟಿಲು, ಮೆರಿ-ಗೊ- ರೌಂಡ್ ಇದ್ದೇ ಇರುತ್ತವೆ. ಇವು ಉಯ್ಯಾಲೆಯ ವಿವಿಧ ರೂಪಗಳು.

ಮಗುವನ್ನು ಮಲಗಿಸುವ ತೊಟ್ಟಿಲು ಕೂಡಾ ಒಂದು ವಿಧದ ಉಯ್ಯಾಲೆಯೇ. ಜೋಗುಳದ ಹಾಡು, ತೊಟ್ಟಿಲಿನ ತೂಗಾಟಗಳು ಮಗುವನ್ನು ನಿದ್ದೆಯ ಮಡಿಲಿಗೊಯ್ಯುತ್ತವೆ.

"ತೂಗು ತೂಗುಯ್ಯಾಲೆಯಾ, ಶಿವನಾ ಶೃಂಗಾರ ದುಯ್ಯಾಲೆಯಾ"— ಇದು ಒಂದು ಜನಪದ ಗೀತೆ. ದೇವರನ್ನು ಸಿಂಗರಿಸಿದ ಉಯ್ಯಾಲೆಯಲ್ಲಿರಿಸಿ ತೂಗುವ ಉತ್ಸವವನ್ನು ಡೋಲೋತ್ಸವ ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ.

ಕೆಲವು ಮನೆತನಗಳಿಗೆ 'ಭೂತ' ಅಥವಾ ರಕ್ಷಕ ದೈವವಿರುವುದುಂಟು. ಅಂಥ ಮನೆಗಳಲ್ಲಿ ಭೂತದ ಮೊಗವಾಡವನ್ನು ನೆಲದಿಂದ ಸ್ವಲ್ಪ ಎತ್ತರದಲ್ಲಿ ಉಯ್ಯಾಲೆಯಲ್ಲಿ ಇಡುತ್ತಾರೆ. ಅದರಲ್ಲಿ ದೀಪವಿರಿಸಿ ಭೂತಕ್ಕೆ ಪೂಜೆ ಸಲ್ಲಿಸುತ್ತಾರೆ.

ರಂಜಾನ್ ಹಬ್ಬದ ಉಪವಾಸದ ದಿನಗಳು ಮುಗಿದ ಮೇಲೆ ಮುಸಲ್ಮಾನರು ಉಯ್ಯಾಲೆ ಉತ್ಸವ ಮಾಡುತ್ತಾರೆ. ಮರದ ಎತ್ತರದ ರೆಂಬೆಗೆ ಉಯ್ಯಾಲೆ ಕಟ್ಟಿ ಉಯ್ಯಾಲೆ ತಲಪಲು ಏಣಿ ಇಟ್ಟುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಜೋರಾಗಿ ಉಯ್ಯಾಲೆ ತೂಗಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ.

ನೋಡಿ : ತೂಗುಮಣೆಯಾಟ

ಉಯ್ಯಾಲೆ ಆಟ

ಮಕ್ಕಳು ಒಂದೇ ಸಮನೆ ಕೋಲಾಟವಾಡುತ್ತಿದ್ದಾರೆ. ಆಟದ ಚಲನೆಯನ್ನು ನೋಡುವವರಿಗೆ ಉಯ್ಯಾಲೆಯ ನೆನಪಾಗಂತ್ತದೆ. ಆ ಕೋಲಾಟ–ಉಯ್ಯಾಲೆ ಆಟ.

ಎಂಟು ಮಕ್ಕಳು ವೃತ್ತಾಕಾರದಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ಅವರು ತಮ್ಮ ಕೈಯಲ್ಲಿ ಕೋಲು ಹಿಡಿದು ಒಮ್ಮೆ ಎಡ ಪಕ್ಕದಲ್ಲಿರುವವರ ಕೋಲಿಗೆ ಹೊಡೆದರೆ, ಇನ್ನೊಮ್ಮೆ ಬಲ ಪಕ್ಕದಲ್ಲಿರುವವರ ಕೋಲಿಗೆ ಹೊಡೆಯುತ್ತಾರೆ.

"ಉಯ್ಯಾಲೆ ಬಣ್ಣದುಯ್ಯಾಲೆ, ಸಿರಿಗಂಧ ಕಾಳವ್ವನ ಉಯ್ಯಾಲೆ'' ಎಂಬ ಹಾಡನ್ನು ನಾಯಕ ಹಾಡುತ್ತಾನೆ. ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಪದ ಮುಗಿದಾಗಲೂ ಉಳಿದ ಆಟಗಾರರು ಈ ಚರಣವನ್ನು ಹೇಳುತ್ತಾರೆ. ಹಾಡು ಮುಂದುವರಿದಂತೆ ಆಟಗಾರರಲ್ಲಿ ನಾಲ್ಕು ಜನ ಮಧ್ಯಕ್ಕೆ ಬಂದು ಎದುರೆದುರಾಗಿ ನಿಂತು ಕೋಲನ್ನು ಹೊಡೆಯಲಾರಂಭಿಸುತ್ತಾರೆ. ಉಳಿದ ನಾಲ್ಕು ಜನ ಅಕ್ಕಪಕ್ಕದಲ್ಲಿ ನಿಂತುಕೊಂಡು ಕೋಲು ಹೊಡೆಯುತ್ತಾರೆ. ಹಾಡುತ್ತ ಹಾಡುತ್ತ ಆಟಗಾರರು ಸ್ಥಳ ಬದಲಾಯಿಸುತ್ತಾರೆ. ಅಕ್ಕಪಕ್ಕದಲ್ಲಿದ್ದವರು ಮಧ್ಯಕ್ಕೆ ಬಂದಂತೆ, ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿದ್ದವರು ಅಕ್ಕಪಕ್ಕಗಳಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ಹೀಗೆ ಆಟ ಸಾಗುತ್ತದೆ.

ಉರುಳು ಕುಂಬಳ

ಗುಡು ಗುಡು ಉರುಳುತ್ತ ಮೊದಲು ಬಂದವರು ಉರುಳು ಕುಂಬಳ ಆಟದಲ್ಲಿ ಗೆಲ್ಲುತ್ತಾರೆ.

10 ಅಡಿ ಅಥವಾ ಇನ್ನೂ ಸ್ವಲ್ಪ ಕಡಮೆ ಅಂತರದಲ್ಲಿ ಎರಡು ಸಮಾನಾಂತರ ಗೆರೆಗಳು. ಒಂದು ಗೆರೆಯ ಮುಂಭಾಗದಲ್ಲಿ ಹುಡುಗಿಯರು ಕುಳಿತುಕೊಂಡು ಕಾಲು ಚಾಚಿ, ಕೈ ಬೆರಳುಗಳಿಂದ ಕಾಲಿನ ಹೆಬ್ಬೆಟ್ಟನ್ನು ಒತ್ತಿಹಿಡಿಯುತ್ತಾರೆ. ಸೂಚನೆ ಕೊಟ್ಟ ಕೂಡಲೇ ಇನ್ನೊಂದು ಗೆರೆಯ ಬಳಿಗೆ ಹಾಗೆಯೇ ಉರುಳುವುದು ಅವರ ಕೆಲಸ.

ನೆಲಕ್ಕೆ ಮೈತಾಗಬೇಕು, ಇಲ್ಲದಿದ್ದರೆ ಉರುಳಲು ಆಗುವುದಿಲ್ಲ. ಮೈಗೆ ಪೆಟ್ಟಾಗದಂತೆ ಆಟದ ಜಾಗ ಕಲ್ಲು ಮುಳ್ಳುಗಳಿಲ್ಲದ, ಹುಲ್ಲು ಬೆಳೆದ ಮೆತ್ತನೆಯ ನೆಲ ಆಗಿರಬೇಕು.

ಉಷಾ ಸರ್ಪೇಷ್ಕರ್

ಬೆಂಗಳೂರಿನ ಉಷಾ ಸರ್ಪೇಷ್ಕರ್‌ಗೆ (ವಿವಾಹಾನಂತರ ಉಷಾ ರಾಮಯ್ಯ) ಪರ್ವತಗಳೆಂದರೆ ಮೊದಲಿನಿಂದಲೂ ಬಲು ಒಲವು. ಗಣಿತಜ್ಞ ಜಿ. ಎಸ್. ಮಾಧವರಾಯರ ಪುತ್ರಿ ಉಷಾ. ರಸಾಯನವಿಜ್ಞಾನ, ಸಸ್ಯವಿಜ್ಞಾನ, ಪ್ರಾಣಿವಿಜ್ಞಾನಗಳ ಸ್ನಾತಕ ಶಿಕ್ಷಣದೊಂದಿಗೆ ಗರ್ಲ್‌ಗೈಡ್



ಮೃಗ ಥಣಿ ಆರೋಹಣ

ಚಟುವಟಿಕೆಗಳನ್ನೂ ಮುಂದುವರಿಸಿದರು. ಪರ್ವತಾರೋಹಣ ಸಾಹಸಕ್ಕೆ ಅವರಿಗೆ ಅವಕಾಶ ಸಿಕ್ಕಿದ್ದು ಇದರಿಂದಲೇ.

ಗರ್ಲ್‌ಗೈಡ್‌ಗಳ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ತರಬೇತಿ ಕೇಂದ್ರವೊಂದು ನಡೆದಾಗ ಇವರು ಉತ್ಸಾಹದಿಂದ ಅದರಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಿದ್ದರು. ಕಲ್ಲುಗುಡ್ಡ ಏರುವುದರಲ್ಲಿ ತಮ್ಮ ಧೈರ್ಯ–ಶ್ರದ್ಧೆ ತೋರಿದರು. 1963 ಮತ್ತು 1964ರಲ್ಲಿ ಪರ್ವತಾರೋಹಣ ತರಬೇತಿ ಕೇಂದ್ರಗಳಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಿ ಎಲ್ಲರ ಮೆಚ್ಚುಗೆ ಗಳಿಸಿದರು.

ಭಾರತದ ಮೊತ್ತ ಮೊದಲ ಮಹಿಳಾ ಪರ್ವತಾರೋಹಿ ತಂಡಕ್ಕೆ ಉಷಾ ಸಹಜವಾಗಿಯೇ ಆಯ್ಕೆಯಾದರು. 1964 ಅಕ್ಟೋಬರ್ 12ರಂದು ಹಿಮಾಲಯ ಪರ್ವತ ಶ್ರೇಣಿಗಳಲ್ಲಿರುವ 22,490 ಅಡಿಗಳ ಎತ್ತರದ ಮೃಗಥಣಿ ಶ್ರೇಣಿಯನ್ನು ತಲುಪಿದ ಮಹಿಳೆಯರ ತಂಡದಲ್ಲಿ ಉಷಾ ಇದ್ದರು. 15,000 ಅಡಿಗಳ ಬಳಿಕ ಹೆಜ್ಜೆ ಹೆಜ್ಜೆಗೂ ಅಧಿಕ ಯತ್ನದಿಂದ ಮುಂದುವರಿಯಬೇಕಾಯಿತು. ಆದರಿಷ್ಟು ತಂಡ ಭಾರತದ ಪರ್ವತಾರೋಹಣ ಚರಿತ್ರೆಯಲ್ಲಿ ಹೊಸ ಅಧ್ಯಾಯ ಬರೆಯಿತು.

ಉಷಾ ಸುಂದರರಾಜ್

ಉಷಾ ಸುಂದರರಾಜ್ ಶ್ರೇಷ್ಠ ಟೇಬಲ್ ಟೆನಿಸ್ ಆಟಗಾರ್ತಿ. ಐದಕ್ಕಿಂತಲೂ ಹೆಚ್ಚು ಬಾರಿ ಮೈಸೂರು ರಾಜ್ಯ ಚಾಂಪಿಯನ್ ಆಗಿ, ಕೆಲವು ಬಾರಿ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಚಾಂಪಿಯನ್ ಆಗಿ ಇವರು ಭಾರತದ ಟೇಬಲ್ ಟೆನಿಸ್ ಚರಿತ್ರೆಯಲ್ಲಿ ಶಾಶ್ವತ ಸ್ಥಾನ ಪಡೆದಿದ್ದಾರೆ.

ಉಷಾ ಸುಂದರರಾಜರ ಟೇಬಲ್ ಟೆನಿಸ್ ಪ್ರೇಮವನ್ನು ಅವರ ವೈಯಕ್ತಿಕ ಜೀವನದಲ್ಲೂ ಕಾಣಬಹುದು. ತಮ್ಮ ಪ್ರೀತಿಯ ನಾಯಿಗೆ ಇವರು ಇಟ್ಟ ಹೆಸರು 'ವಿಕ್ಟ'—ಹಲವಾರು ಬಾರಿ ವಿಶ್ವ ಚಾಂಪಿಯನ್ ಆದ ವಿಕ್ಟರ್ ಬರ್ನಾರ ನೆನಪಿಗಾಗಿ.

ಹಿರಿಯ ವಕೀಲ ಸುಂದರರಾಜ್ ಅವರ ಮಗಳು ಉಷಾ. ಹೈಸ್ಕೂಲ್ ಆರನೆಯ ಫಾರಂನ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿನಿಯಾಗಿದ್ದಾಗ ಟೇಬಲ್ ಟೆನಿಸ್ ಆಡಲು ಆರಂಭಿಸಿದರು. ಬರೀ ಆರು ತಿಂಗಳು ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡಿ ರಾಜ್ಯ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಿದರು. ಅದರ ಮೊದಲ ವರ್ಷವೇ ರಾಜ್ಯ ಪ್ರಶಸ್ತಿ ಇವರದಾಯಿತು. ಮುಂದೆ ಬಿ. ಎ. ಅಧ್ಯಯನದೊಂದಿಗೆ ಟೇಬಲ್ ಟೆನಿಸ್ ಅಭ್ಯಾಸವನ್ನೂ ಮುಂದುವರಿಸಿದರು.



ಟೇಬಲ್ ಟೆನಿಸ್ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಪ್ರಶಸ್ತಿ

1957ರಲ್ಲಿ ಕೊಲಂಬೋ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಟೇಬಲ್ ಟೆನಿಸ್ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಿದ ಉಷಾ ಸುಂದರರಾಜ್ ಜೂನಿಯರ್ ಚಾಂಪಿಯನ್ ಆದರು. 1960ರಲ್ಲಿ ಏಷ್ಯನ್ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಇವರು ಭಾರತದ ಪರವಾಗಿ ಆಟವಾಡಿದರು. ತಮ್ಮ ರಬ್ಬರ್ ಬ್ಯಾಟಿನಿಂದ ಆಟವಾಡಿ ವಿದೇಶೀ ಕ್ರೀಡಾ ಪ್ರೇಮಿಗಳ ಪ್ರಶಂಸೆಗೆ ಪಾತ್ರರಾದರು.

ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಟೇಬಲ್ ಟೆನಿಸ್ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಲ್ಲಿ ಸಿಂಗಲ್ಸ್ ಹಾಗೂ ಮಿಕ್ಸೆಡ್ ಡಬಲ್ಸ್ ಪ್ರಶಸ್ತಿಗಳನ್ನು ಪಡೆದ ಕೆಲವೇ ಆಟಗಾರರಲ್ಲಿ ಉಷಾ ಸುಂದರರಾಜ್ ಒಬ್ಬರು. 1966ರಲ್ಲಿ ಇವರಿಗೆ ಅರ್ಜುನ ಪ್ರಶಸ್ತಿ ನೀಡಿ ಗೌರವಿಸಲಾಯಿತು.

'ಋಷಿ, ರಾಕ್ಷಸ'

ನೋಡಿ : ಅಮೃತ, ವಿಷ

ಎಂ. ಕೆಂಪಯ್ಯ

ಫುಟ್‌ಬಾಲ್‌ನಲ್ಲಿ ಹಾಫ್ ಬ್ಯಾಕ್ ಸ್ಥಾನದ ಬಹು ಶ್ರೇಷ್ಠ ಆಟಗಾರ— ಎಂ. ಕೆಂಪಯ್ಯನವರು.

1930ರ ಫೆಬ್ರವರಿ 10ರಂದು ಬೆಂಗಳೂರಿನಲ್ಲಿ ಜನಿಸಿದ ಕೆಂಪಯ್ಯ ಶ್ರೀಮಂತ ರೈತ ಮನೆಯವರು. [illegible] ಆಟಕೂಟಗಳಲ್ಲಿ ಆಸಕ್ತಿ ಹೆಚ್ಚು. [illegible]

ಪಂದ್ಯ ಒಂದನ್ನು ನೋಡಿ ಅವರಲ್ಲಿ ಆಸಕ್ತಿ ಹುಟ್ಟಿತು. ಸೇಂಟ್ ಜೋಸೆಫ್ ಇಂಡಿಯನ್ ಮಾಧ್ಯಮಿಕ ಶಾಲೆಯಲ್ಲಿದ್ದಾಗ ಗೋಲ್ ಕೀಪರ್ ಆಗಿ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ಆಟ ಪ್ರಾರಂಭಿಸಿದರು. ಮುಂದೆ ಅಂತರ ಶಾಲಾ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ತನ್ನ ಹೈಸ್ಕೂಲು ತಂಡದ ನಾಯಕತ್ವ ವಹಿಸಿದರು. 1949ರಿಂದ 1951ರ ಅವಧಿಯಲ್ಲಿ ಹೈಸ್ಕೂಲಿನಲ್ಲಿದ್ದಾಗಲೇ ಬೆಂಗಳೂರು ಇಂಡಿಪೆಂಡೆಂಟ್ಸ್ ತಂಡದಲ್ಲಿ ಇನ್‌ಸೈಡ್ ಫಾರ್ವರ್ಡ್ ಆಟಗಾರರಾಗಿ ಆಡುತ್ತಿದ್ದರು.

ಬೆಂಗಳೂರು ಮುಸ್ಲಿಮ್ಸ್ ತಂಡವು ಕೆಂಪಯ್ಯ ಅವರನ್ನು ಸೇರಿಸಿಕೊಂಡು ಉತ್ತೇಜನ ನೀಡಿತು. 1953ರಲ್ಲಿ ಸಂತೋಷ್ ಟ್ರೋಫಿ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಪ್ರಶಸ್ತಿ ಟೂರ್ನಿಯಲ್ಲಿ ಮೈಸೂರು ರಾಜ್ಯದ ಆಟಗಾರರಾಗಿ ಆಯ್ಕೆ ಹೊಂದಿದರು.

1955ರಿಂದ 1964ರ ತನಕ ಭಾರತೀಯ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ತಂಡದ ಹಾಫ್ ಬ್ಯಾಕ್ ಆಟಗಾರರಾಗಿ ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಆಡಿದ ಕೆಂಪಯ್ಯ 1956ರಿಂದ ಮೂರು ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ಗಳಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಿದ್ದಾರೆ.

1956ರಲ್ಲಿ ಕೆಂಪಯ್ಯನವರು ಈಸ್ಟ್ ಬೆಂಗಾಲ್ ಕ್ಲಬ್ ಆಟಗಾರನಾಗಿ ಡುರಾಂಡ್ ಕಪ್ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಿದಾಗ ಅವರ ತಂಡ ವಿಜಯ ಗಳಿಸಿತು. 1957ರಿಂದ 1964ರ ವರೆಗೆ ಅವರು ಮೋಹನ್ ಬಗನ್ ತಂಡದ ಸದಸ್ಯರಾಗಿದ್ದರು. 1958ರಿಂದ 1962ರ ತನಕ ಆ ತಂಡ ಡುರಾಂಡ್ ಕಪ್‌ನ್ನು ಗೆದ್ದಿತು. ಈ ಕನ್ನಡಿಗ 1956ರಿಂದ 1964ರ ತನಕ ಬಂಗಾಳ ರಾಜ್ಯ ತಂಡಕ್ಕೆ ಆಯ್ಕೆ ಹೊಂದಿ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಿದರು.

ಹಾಫ್ ಬ್ಯಾಕ್ : ಕೆಂಪಯ್ಯ

1959ರಲ್ಲಿ ಆಲ್ ಸ್ಟಾರ್ ಏಷ್ಯನ್ ತಂಡಕ್ಕೆ ಆಯ್ಕೆಯಾಗಿ ಏಷ್ಯದ ಹಿರಿಯ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ಆಟಗಾರರಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬರೆಂದು ಪರಿಗಣಿಸಲ್ಪಟ್ಟರು.

ಕೆಂಪಯ್ಯನವರು ಬೆಂಗಳೂರಿನ ಎಲ್. ಆರ್. ಡಿ. ಇ. ಸಂಸ್ಥೆಯಲ್ಲಿ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ಕೋಚ್ ಆಗಿದ್ದಾರೆ. ಪ್ರದರ್ಶನ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಅವರು ಭಾಗವಹಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಎಂ. ಜೆ. ಗೋಪಾಲನ್

ಎಂ. ಜೆ. ಗೋಪಾಲನ್. 20ನೆಯ ಶತಮಾನದ 3 ಮತ್ತು 4ನೆಯ ದಶಕದ ಶ್ರೇಷ್ಠ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಆಟಗಾರರಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬರು. 1934ರಲ್ಲಿ ರಣಜಿ ಟ್ರೋಫಿ ಪಂದ್ಯವನ್ನು ಆರಂಭಿಸಿದಾಗ ಆಟದ ಮೊದಲ ಚೆಂಡನ್ನು ಎಸೆಯುವ ಗೌರವ ಇವರ ಪಾಲಿಗೆ ಬಂತು. ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಹಾಗೂ ಹಾಕಿ —ಇವೆರಡೂ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಭಾರತವನ್ನು ಇವರು ಪ್ರತಿನಿಧಿಸಿದ್ದಾರೆ.

ಗೋಪಾಲನ್ ಅವರು ಬೌಲ್ ಮಾಡುವ ರೀತಿ ವೇಗದ ಬೌಲರ್‌ಗಳಿಗೆ ಮಾದರಿಯಾಗುವಂಥದು. ನೋಡುವವರ ಕಣ್ಣಿಗೆ ಹಬ್ಬ; ಆದರೆ ಬ್ಯಾಟ್‌ಗಾರರಿಗೆ ಕಷ್ಟದ್ದು. ರಣಜಿ ಟ್ರೋಫಿ ಏರ್ಪಟ್ಟ ದಿನದಿಂದ ಮದರಾಸಿನ ತಂಡದಲ್ಲಿ ಆಟವಾಡಲು ಗೋಪಾಲನ್ ಆರಂಭಿಸಿದರು. 1941ರಿಂದ 1944ರ ತನಕ ಆ ತಂಡದ ನಾಯಕರಾಗಿದ್ದರು. 1936-37ರಲ್ಲಿ ಇವರು ಮೈಸೂರಿನ ತಂಡದ ವಿರುದ್ಧ ಆಡಿದರು. ಆಗ ಇವರ ಬೌಲಿಂಗ್ ಮೆಚ್ಚುಗೆ ಗಳಿಸಿತು. ಇವರ ಎರಡು ಇನ್ನಿಂಗ್ಸ್‌ಗಳಲ್ಲಿ ಕ್ರಮವಾಗಿ 17 ರನ್‌ಗಳಿಗೆ 4 ವಿಕೆಟ್ ಮತ್ತು 15 ರನ್‌ಗಳಿಗೆ 5 ವಿಕೆಟ್ ಪಡೆದು ಮೈಸೂರು ಆಟಗಾರರು ಕಕ್ಕಾಬಿಕ್ಕಿಯಾಗುವಂತೆ ಮಾಡಿದರು. 1936ರಲ್ಲಿ ಭಾರತದ ಪ್ರವಾಸಕ್ಕೆ ಬಂದ ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯ ತಂಡದ ವಿರುದ್ಧ ಮದರಾಸು ಪ್ರೆಸಿಡೆನ್ಸಿ ಪರವಾಗಿ ಬೌಲ್ ಮಾಡಿ 23 ರನ್‌ಗಳಿಗೆ 6 ವಿಕೆಟ್ ಮತ್ತು 62 ರನ್‌ಗಳಿಗೆ 5 ವಿಕೆಟ್ ಪಡೆದರು.



[illegible]

ಟೆಸ್ಟ್ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಆಡಿದ್ದು ಒಂದೇ ಒಂದು ಬಾರಿ— 1933-34ರಲ್ಲಿ ಕಲ್ಕತ್ತ ಟೆಸ್ಟ್‌ನಲ್ಲಿ. ಆಗ ಉರುಳಿಸಿದ್ದೂ ಒಂದೇ ವಿಕೆಟ್ಟನ್ನು. ಒಮ್ಮೆ ಇವರು ಭಾರತದ ತಂಡದ ಜೊತೆಯಲ್ಲಿ ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್ ಪ್ರವಾಸ ಕೈಗೊಂಡಿದ್ದರೂ, ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಆಡಲಿಲ್ಲ.

ವೇಗದ ಬೌಲರ್ ಗೋಪಾಲನ್ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಜೀವನವನ್ನು ಆರಂಭಿಸಿದ್ದು ಬ್ಯಾಟ್‌ಗಾರರಾಗಿ. ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಜೀವನದಿಂದ ನಿವೃತ್ತರಾಗುವ ವರೆಗೂ ಇವರು ಉತ್ತಮ ಬ್ಯಾಟ್‌ಗಾರ ಅನಿಸಿಕೊಂಡಿದ್ದರು. ಲಾರ್ಡ್ ಟೆನಿಸನ್ ತಂಡದ ವಿರುದ್ಧ ಮದರಾಸಿನ ಚೆಪಾಕ್ ಮೈದಾನದಲ್ಲಿ 98 ರನ್ ಬಾರಿಸಿದ್ದರು.

1961ರಲ್ಲಿ ಗೋಪಾಲನ್ ಅವರಿಗೆ 'ಪದ್ಮಶ್ರೀ' ಪ್ರಶಸ್ತಿ ದೊರೆಯಿತು. ತಮಿಳುನಾಡು, ಶ್ರೀಲಂಕಾ ತಂಡಗಳೊಳಗೆ 'ಎಂ. ಜೆ. ಗೋಪಾಲನ್ ಟ್ರೋಫಿ' ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಪಂದ್ಯ ನಡೆಯುತ್ತದೆ.

ಎಂ. ವಿ. ಎಸ್. ವಿಠಲ್

ಭಾರತದ ಟೇಬಲ್ ಟೆನಿಸ್ ತಂಡದ ಸದಸ್ಯರಾಗಿ ದೂರ ಪ್ರಾಚ್ಯ, ರಂಗೂನ್, ಸಿಂಗಪುರ, ಹಾನಾಯ್, ಹೈಫಾಂಗ್, ಸೈಗಾನ್‌ಗಳಲ್ಲಿ ಆಟವಾಡಿದವರು ಎಂ. ವಿ. ಎಸ್. ವಿಠಲ್. ಪ್ಯಾರಿಸಿನಲ್ಲಿ ನಡೆದ ವಿಶ್ವ ಟೇಬಲ್ ಟೆನಿಸ್ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಿದ ಭಾರತದ ತಂಡದಲ್ಲಿ ಇವರಿದ್ದರು.

ವಿಠಲ್ ಮೈಸೂರು ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾನಿಲಯದ ಪದವೀಧರರು. ಮುಂದೆ ಮುಂಬಯಿ ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾಲಯದಲ್ಲಿ ಸ್ನಾತಕೋತ್ತರ ಶಿಕ್ಷಣ ಪಡೆದರು. ಇವರು ಹಲವು ವರ್ಷ ಮೈಸೂರು ರಾಜ್ಯದ ಟೇಬಲ್ ಟೆನಿಸ್ ಚಾಂಪಿಯನ್ ಆಗಿದ್ದರು.



ಟೇಬಲ್ ಟೆನಿಸ್ ಖ್ಯಾತಿ : ಎತಿರಾ

ಎಂ.ವಿ.ಎಸ್. ವಿಠಲ್ 1958ರಿಂದ ಹಿಂದೂಸ್ಥಾನ್ ಏರೋನಾಟಿಕ್ಸ್ ಸಂಸ್ಥೆಯಲ್ಲಿ ಪ್ರಚಾರಾಧಿಕಾರಿಯಾಗಿದ್ದಾರೆ.

ಎಂ. ಸಿ. ಸಿ.

ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಆಟದ ಕಾಶಿ ಎಂದು ಖ್ಯಾತಿಗಳಿಸಿರುವ ಲಾರ್ಡ್ಸ್ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಮೈದಾನ ಲಂಡನಿನಲ್ಲಿದೆ. ಆ ಮೈದಾನದಲ್ಲಿರುವುದು ಮಾರಿಲಿಬೋನ್ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಕ್ಲಬ್; ಹ್ರಸ್ವರೂಪ ಎಂ. ಸಿ. ಸಿ. ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಆಟದ ನಿಯಮಗಳನ್ನೆಲ್ಲ ರೂಪಿಸುವುದು ಈ ಕ್ಲಬ್ಬಿನ ಜವಾಬುದಾರಿ.

ಎಂ. ಸಿ. ಸಿ. 1787ರಲ್ಲಿ ಸ್ಥಾಪಿತವಾಯಿತು. ಇದರ ಸದಸ್ಯರಾಗಲು 17 ವರ್ಷ ವಯಸ್ಸಾಗಬೇಕು. ಪ್ರಖ್ಯಾತರಾದ ಕೆಲ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಆಟಗಾರರನ್ನು ಗೌರವ ಸದಸ್ಯರನ್ನಾಗಿ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ.

ಎಂ. ಸಿ. ಸಿ. ಪ್ರಾರಂಭದಲ್ಲಿದ್ದ ಕ್ರಿಕೆಟಿನ ಹಲವು ನಿಯಮಗಳನ್ನು ಬದಲಿಸಿ, ಅಂತಿಮ ಕರಡುಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ತನ್ನ ವಿಶೇಷ ಸರ್ವ ಸದಸ್ಯರ ಸಭೆಯಲ್ಲಿ 1947, ಮೇ 7ರಂದು ಮಂಡಿಸಿತು. ಈ ನಿಯಮಗಳು 1948 ನೆಯ ವರ್ಷದಿಂದ ಜಾರಿಗೆ ಬಂದಂವು. ಎಂ. ಸಿ. ಸಿ. ಮಾಡಿದ ನಿಯಮಗಳನ್ನು ಅಧಿಕೃತವೆಂದು ವಿಶ್ವದಾದ್ಯಂತ ಪರಿಗಣಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಕ್ರಿಕೆಟ್‌ನಲ್ಲಿ ಬೌಲ್ ಮಾಡುವುದು ಒಂದು ಮುಖ್ಯ ಘಟ್ಟ. ಹಿಂದೆ ಬೌಲ್ ಮಾಡುವವನು ಕೈಯನ್ನು ಹೆಚ್ಚು ಎತ್ತುವಂತಿರಲಿಲ್ಲ. ಭುಜದ ಮೇಲಕ್ಕೆ ಕೈ ತಂದು ಬೌಲ್ ಮಾಡಬಹುದೆಂದು ಎಂ. ಸಿ. ಸಿ. ನಿಯಮವನ್ನು ಮಾಡಿತು.

ಸುಮಾರು ಅರ್ಧ ಶತಮಾನದ ಕಾಲ ಎಂ.ಸಿ.ಸಿ. ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಪಂದ್ಯಗಳನ್ನು ಏರ್ಪಡಿಸುವುದರಲ್ಲಿ ಹೆಸರು ಗಳಿಸಿದೆ. ಸದಸ್ಯರಿಂದ ವಂತಿಗೆಗಳನ್ನು ಪಡೆದು ಪಂದ್ಯದ ಖರ್ಚನ್ನು ನಿರ್ವಹಿಸಿದೆ. 1903ರಲ್ಲಿ ಇದು ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯಕ್ಕೆ ಮೊದಲನೆಯ ತಂಡವನ್ನು ಕಳುಹಿಸಿಕೊಟ್ಟಿತು. ನಾಲ್ಕು ವರ್ಷಗಳಿಗೊಮ್ಮೆ ಎಂ. ಸಿ. ಸಿ. ತಂಡ ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯಕ್ಕೆ ಭೇಟಿಕೊಡುತ್ತ ಬಂದಿದೆ. ಎಂ. ಸಿ. ಸಿ. ತಂಡ 1905ರಲ್ಲಿ ಪ್ರಥಮವಾಗಿ ದಕ್ಷಿಣ ಆಫ್ರಿಕಕ್ಕೆ ಹೋಯಿತು.

1932-33ರಲ್ಲಿ ಎಂ. ಸಿ. ಸಿ.ಯು ಅಧಿಕೃತ ತಂಡ ಭಾರತಕ್ಕೆ ಭೇಟಿ ಕೊಟ್ಟಿತು.

ಎಂ. ಸಿ. ಸಿ. ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಪ್ರಪಂಚದ ಬೆನ್ನೆಲುಬಾಗಿದೆ.

ಎಚ್. ಸಿ. ಬಕ್

ಅಮೆರಿಕದಲ್ಲಿ ಹುಟ್ಟಿ, ಬೆಳೆದು, ದೈಹಿಕ ಶಿಕ್ಷಣ ತರಬೇತಿ ಪಡೆದು, ಭಾರತಕ್ಕೆ ಹೊರಟು ನಿಂತ ವ್ಯಕ್ತಿಗೆ ತಮ್ಮ ಜೀವನದ ಸಾಧನೆಯ ಬಗೆಗೆ ಯೋಜನೆ ಏನೂ ಇರಲಿಲ್ಲ. ಇಲ್ಲಿಗೆ ಬಂದ ಅನಂತರ ತಮಗೆ ಕೊಟ್ಟ ಕೆಲಸವನ್ನು ಶ್ರದ್ಧೆಯಿಂದ ಪ್ರಾರಂಭಿಸಿದರು. ಇಲ್ಲಿನ ಪರಿಸ್ಥಿತಿ ಅರಿತು ಯಾವ ರೀತಿ ಸೇವೆ ಸಲ್ಲಬಹುದೆಂದೆನಿಸಿತೋ ಆ ದಾರಿಯಲ್ಲಿ ಹೆಜ್ಜೆ ಇಟ್ಟರು. ಭಾರತದ ಆಧುನಿಕ ದೈಹಿಕ ಶಿಕ್ಷಣದ ಆದ್ಯ ಪ್ರವರ್ತಕ ಎನಿಸಿಕೊಂಡರು.

ಆ ವ್ಯಕ್ತಿ ಹೆರ್ರಿ ಕ್ರೋವ್ ಬಕ್.

ಎಚ್. ಸಿ. ಬಕ್ ಅಮೆರಿಕದಲ್ಲಿ 1884ರ ನವೆಂಬರ್ 25ರಂದು ಜನಿಸಿದರು. 1910ರಲ್ಲಿ ಸ್ಪ್ರಿಂಗ್ ಫೀಲ್ಡ್ ಕಾಲೇಜಿನಿಂದ ಶರೀರ ಶಿಕ್ಷಣದಲ್ಲಿ ಪದವಿ ಪಡೆದರು. ಹಲವಾರು ಶಾಲೆಗಳಲ್ಲಿ ಶರೀರ ಶಿಕ್ಷಣ ತರಬೇತಿಗಾರರಾಗಿ ಅನುಭವ ಗಳಿಸಿ, ಪುನಃ ಹೆಚ್ಚಿನ ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡಿ, 1917ರಲ್ಲಿ ಶರೀರ ಶಿಕ್ಷಣದಲ್ಲಿ ಸ್ನಾತಕೋತ್ತರ ಪದವಿ ದೊರಕಿಸಿಕೊಂಡರು. 1919ರಲ್ಲಿ ಮದರಾಸಿನ ವೈ. ಎಂ. ಸಿ. ಎ. ಕೇಂದ್ರದಲ್ಲಿ ದೈಹಿಕ ಶಿಕ್ಷಣ ನಿರ್ದೇಶಕರಾಗಿ ಸೇವೆ ಸಲ್ಲಿಸಲು ವೈ. ಎಂ. ಸಿ. ಎ. ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಸಮಿತಿ ಅವರನ್ನು ನೇಮಕ ಮಾಡಿತು. ಪತ್ನಿ ಮೇರಿಯೊಂದಿಗೆ ಕ್ರೋವ್ ಬಕ್ ಭಾರತಕ್ಕೆ ಬಂದರು.

ಮದರಾಸಿನ ವೈ. ಎಂ. ಸಿ. ಎ. ಸಂಸ್ಥೆಯ ಆಶ್ರಯದಲ್ಲಿ ಚಿಕ್ಕದೊಂದು ಮೈದಾನದಲ್ಲಿ ತರುಣರಿಗೆ ಶರೀರ ಶಿಕ್ಷಣ ತರಬೇತಿ ನೀಡಲಾರಂಭಿಸಿದ ಬಕ್ ಅವರು ಸುತ್ತಮುತ್ತಲಿನ ಶಾಲೆ, ಕಾಲೇಜುಗಳಲ್ಲಿಯೂ ಶರೀರ ಶಿಕ್ಷಣ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳಿಗೆ ಸಹಕಾರ ನೀಡಿದರು. ಕೆಲವೇ ದಿನಗಳಲ್ಲಿ ಮದರಾಸಿನ ಹಲವಾರು ಕ್ರೀಡಾ ಸಂಸ್ಥೆಗಳು ಅವರ ಮಾರ್ಗದರ್ಶನ ಪಡೆಯಲಾರಂಭಿಸಿದುವು.

ಆಗ ಭಾರತದಲ್ಲಿ ಶಾಲೆ–ಕಾಲೇಜುಗಳಲ್ಲಿ ತರಬೇತಿ ಪಡೆದ ಶಾರೀರಿಕ ಶಿಕ್ಷಕರ ಕೊರತೆ ಇತ್ತು. ದೇಶದಲ್ಲಿ ಯಾವುದೇ ಶರೀರ ಶಿಕ್ಷಣ ತರಬೇತಿ ಸಂಸ್ಥೆ ಇರಲಿಲ್ಲ. ವೈ. ಎಂ. ಸಿ. ಎ. ಆಶ್ರಯದಲ್ಲಿ ಅಂಥ ಸಂಸ್ಥೆ ಒಂದನ್ನು ಪ್ರಾರಂಭಿಸಬೇಕೆಂದು ಬಕ್ ಪ್ರಯತ್ನಪಟ್ಟರು. ಅದರ ಫಲವಾಗಿ 1920ರ ಆಗಸ್ಟ್‌ನಲ್ಲಿ ಮದರಾಸಿನಲ್ಲಿ ಒಂದು ತರಬೇತಿ ಕೇಂದ್ರ ಪ್ರಾರಂಭವಾಯಿತು. ಅದೇ ಮುಂದೆ ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾನಿಲಯದ ಮನ್ನಣೆ ಪಡೆದು ಸುಸಜ್ಜಿತ ವೈ. ಎಂ. ಸಿ. ಎ. ಶರೀರ ಶಿಕ್ಷಣ ಕಾಲೇಜು ಆಯಿತು.

23 ವರ್ಷಗಳ ಕಾಲ ಬಕ್ ಪ್ರಿನ್ಸಿಪಾಲರಾಗಿ ದುಡಿದು ಸಂಸ್ಥೆಯ ಪ್ರಗತಿ ಸಾಧಿಸಿದರು. ಕ್ರಮೇಣ ಭಾರತದ ಎಲ್ಲ ಕಡೆಗಳಿಂದ ಮಾತ್ರವಲ್ಲದೆ ಬರ್ಮಾ, ಸಿಂಹಳ (ಈಗಿನ ಶ್ರೀಲಂಕಾ). ಥೈಲೆಂಡ್. ಇರಾಕ್, ಈಜಿಪ್ಟ್ ಮೊದಲಾದ ರಾಷ್ಟ್ರಗಳ ಯುವಕರು ಬಂದು ಅಲ್ಲಿ ಶಿಕ್ಷಣ ಪಡೆದರು.

ಶ್ರೀಮತಿ ಮೇರಿ ಬಕ್ ಸಹ ದೈಹಿಕ ಶಿಕ್ಷಣದಲ್ಲಿ ಆಸಕ್ತಿಯುಳ್ಳ ಮಹಿಳೆ. ಪತಿಯ ಪ್ರಯತ್ನಗಳಲ್ಲಿ ಅವರು ಸದಾ ಸಹಕರಿಸುವರು. ಮೇರಿ ಬಕ್ ಮತ್ತು ಅವರ ಸ್ನೇಹಿತೆಯರ ಸಹಕಾರದಿಂದ 1940ರಲ್ಲಿ ಕಾಲೇಜಿನಲ್ಲಿ ಮಹಿಳಾ ವಿಭಾಗ ಸ್ಥಾಪಿಸಲ್ಪಟ್ಟಿತು.

ಬಕ್ ಅವರ ಸೇವೆ ಕೇವಲ ವೈ.ಎಂ.ಸಿ.ಎ. ಸಂಸ್ಥೆಗೆ ಸೀಮಿತವಾಗಿರಲಿಲ್ಲ. ದೇಶದಲ್ಲಿ ಶರೀರ ಶಿಕ್ಷಣ ತರಬೇತಿಯ ಅವಶ್ಯಕತೆಯನ್ನು ಅವರು ಮನಗಂಡಿದ್ದರು. ತರಬೇತಿಗಾರರನ್ನು ವಿದೇಶಗಳಿಂದ ಕರೆತರುವುದಕ್ಕಿಂತ ದೇಶದಲ್ಲೇ ಅವರನ್ನು ತಯಾರು ಮಾಡುವುದು ಉತ್ತಮ ಎಂದು 1920ರಷ್ಟು ಹಿಂದೆಯೇ ಅವರು ಪ್ರತಿಪಾದಿಸಿದ್ದರು. ಆಗಿನ ಮದರಾಸು ಪ್ರಾಂತ್ಯದಲ್ಲಿ ಶಾಲೆಗಳಲ್ಲಿ ಶರೀರ ಶಿಕ್ಷಣ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳನ್ನು ಅಳವಡಿಸಿರುವ ಪಠ್ಯಕ್ರಮ ರಚಿಸುವ ಮುಖಾಂತರ ಅವರು ಪ್ರಯತ್ನ ನಡೆಸಿದರು.

1924ರ ಪ್ಯಾರಿಸ್ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಅನಧಿಕೃತವಾಗಿ ಭಾಗವಹಿಸಿದ ಏಳು ಜನ ಭಾರತೀಯ ಆಟಗಾರರ ತಂಡಕ್ಕೆ ಅವರು ಮ್ಯಾನೇಜರ್ ಆಗಿದ್ದರು.

ಶರೀರ ಶಿಕ್ಷಣದಲ್ಲಿ ಬಕ್ ಅವರು ಭಾರತೀಯ ಸಂಪ್ರದಾಯದ ಯೋಗಾಭ್ಯಾಸಗಳನ್ನು ಅಳವಡಿಸಿಕೊಂಡು ಶಿಕ್ಷಣ ಕ್ರಮವನ್ನು ರೂಪಿಸಿದ್ದರು. ಅವರು ಪ್ರಾರಂಭಿಸಿದ 'ವ್ಯಾಯಾಮ'ವು ಭಾರತದಲ್ಲಿ ಶರೀರ ಶಿಕ್ಷಣಕ್ಕೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ಪ್ರಪ್ರಥಮ ನಿಯತಕಾಲಿಕ.

1943ರ ಜೂಲೈ 24ರಂದು ಬಕ್ ನಿಧನರಾದರು.

ಎ. ಡಿ. ನಾಗೇಂದ್ರನ್

ರಂಗೂನ್‌ನಲ್ಲಿ ನಡೆದ 'ಏಷ್ಯನ್' ಕಪ್ ಪಶ್ಚಿಮ ವಲಯ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್‌ನಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಲು ಆಯ್ಕೆಯಾದ 18 ಆಟಗಾರರಲ್ಲಿ ಶ್ರೇಷ್ಠ ರೈಟ್ ಬ್ಯಾಕ್ ಎ. ಡಿ. ನಾಗೇಂದ್ರನ್ ಒಬ್ಬರು.

ಹತ್ತು ವರ್ಷದ ಹುಡುಗನಾಗಿದ್ದಾಗಲೇ ನಾಗೇಂದ್ರನ್ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ಆಡಲು ಆರಂಭಿಸಿದರು. ತುಮಕೂರಿನ ಪ್ರಥಮ ದರ್ಜೆ ಕಾಲೇಜಿನ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಯಾಗಿದ್ದಾಗ ಇವರು ಮೈಸೂರು ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾನಿಲಯದ ತಂಡಕ್ಕೂ ಆಯ್ಕೆಯಾದರು. 1964ರಲ್ಲಿ ಅಂತರ-ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾಲಯ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ತಮ್ಮ ತಂಡದ ನೇತೃತ್ವ ವಹಿಸಿದರು. ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಇವರು ಮೈಸೂರು ರಾಜ್ಯದ ಪರವಾಗಿ ಆಡಲು ಆರಂಭಿಸಿದ್ದು ಇದೇ ವರ್ಷ. 1966ರಲ್ಲಿ ಮೈಸೂರು ತಂಡ ಸಂತೋಷ್ ಟ್ರೋಫಿ ಗೆದ್ದು ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಚಾಂಪಿಯನ್ ಆಗಲು ಇವರ ಉತ್ತಮ ಮಟ್ಟದ ರಕ್ಷಣೆಯ ಆಟ ಒಂದು ಕಾರಣ.



ರೈಟ್ ಬ್ಯಾಕ್ : ನಾಗೇಂದ್ರನ್

ನಾಗೇಂದ್ರನ್ ಮೊದಲಿಗೆ ಆಡಲಾರಂಭಿಸಿದ್ದು ಗೋಲ್ ಕೀಪರ್ ಆಗಿ. ತುಮಕೂರಿನಲ್ಲಿ ಹೈಸ್ಕೂಲು ಶಿಕ್ಷಣದ ಬಳಿಕ ಇವರು 'ಮಾರ್ಸ್' ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ತಂಡಕ್ಕೆ ಸೇರಿದರು. ರಾಜ್ಯ ತಂಡದ ಮಾಜಿ ನಾಯಕ ಜಯರಾಮ್ ಅವರ ತರಬೇತಿಯಿಂದ ನಾಗೇಂದ್ರನ್ ಅವರ ಆಟಕ್ಕೆ ಹೊಸರೂಪ ಬಂತು. ಚೆಂಡಿನ ಹತೋಟಿ ಮತ್ತು ಎರಡೂ ಕಾಲುಗಳಿಂದ ಚೆಂಡನ್ನು ಬಿರುಸಾಗಿ ಒದೆಯುವ ಕಲೆ ಕರಗತವಾಯಿತು. 1966ರಲ್ಲಿ ಸದರ್ನ್ ಪೆಂಟಾಂಗ್ಯುಲರ್ ಮತ್ತು ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಇವರ ಆಟ ಎಲ್ಲರ ಮೆಚ್ಚುಗೆ ಗಳಿಸಿತು.

ಎ. ಡಿ. ನಾಗೇಂದ್ರನ್ 'ಸ್ಟೇಟ್ ಬ್ಯಾಂಕ್ ಆಫ್ ಮೈಸೂರ್'ನಲ್ಲಿ ಉದ್ಯೋಗಿ. ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ಮಾತ್ರವಲ್ಲದೆ ಕೊಕ್ಕೋ, ಕ್ರಿಕೆಟ್, ಸಾಫ್ಟ್ ಬಾಲ್‌ಗಳನ್ನೂ ಅವರು ಉತ್ತಮವಾಗಿ ಆಡಬಲ್ಲರು.

ಎಡ್ಡಿ ಚಾರ್ಲ್‌ಟನ್

ಸ್ನೂಕರ್ ಆಟದಲ್ಲಿ 'ಶತಕ' ಬಾರಿಸುವುದು ಒಂದು ದೊಡ್ಡ ಸಾಧನೆ. ಹಲವು ವರ್ಷ ಪ್ರಯತ್ನಪಟ್ಟರೂ ಇದನ್ನು ಸಾಧಿಸಲಾಗದಿರುವವರೇ ಹೆಚ್ಚು. ಆದರೆ ಜಗತ್ತಿನ ವೃತ್ತಿಪರ ಸ್ನೂಕರ್ ಚಾಂಪಿಯನ್ ಎಡ್ಡಿ ಚಾರ್ಲ್‌ಟನ್ 1,025ಕ್ಕಿಂತಲೂ ಹೆಚ್ಚು ಶತಕಗಳನ್ನು ಸಂಪಾದಿಸಿದ್ದಾರೆ. ಪ್ರದರ್ಶನ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಲು 1973 ಜನವರಿಯಲ್ಲಿ ಬೆಂಗಳೂರಿಗೆ ಬಂದಿದ್ದಾಗ ಎಡ್ಡಿ ಚಾರ್ಲ್‌ಟನ್ ಇಲ್ಲೇ ಒಂದು ಶತಕವನ್ನು ಮಾಡಿ ತೋರಿಸಿದರು. ಬೆಂಗಳೂರಿನ ಸೆಂಚುರಿ ಕ್ಲಬ್‌ನಲ್ಲಿ ಸೇರಿದ್ದ ಕ್ರೀಡಾಪ್ರೇಮಿಗಳು 42 ವರ್ಷ ಪ್ರಾಯದ ಚಾರ್ಲ್‌ಟನ್ ಆಡುವುದನ್ನು ನೋಡಿ ಆನಂದಿಸಿದರು.

ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯದ ಆಟಗಾರ ಚಾರ್ಲ್‌ಟನ್‌ಗೆ ಇದೊಂದು ದೊಡ್ಡ ಘಟನೆಯೇ ನಲ್ಲ. ಒಂದಾದ ಮೇಲೊಂದು ಶತಕ(135 ಮತ್ತು 137) ಬಾರಿಸಿದ ವೀರರು ಇವರು. ಎದುರಾಳಿ ಒಂದು ಹೊಡೆತವನ್ನೂ ಮಾಡಲಾರದೇ ಚಾರ್ಲ್‌ಟನ್‌ರೊಡನೆ ಸೋಲನ್ನು ಒಪ್ಪಿಕೊಂಡದ್ದೂ ಉಂಟು. ಸ್ನೂಕರ್ ಮಾತ್ರವಲ್ಲದೆ ಬಿಲಿಯರ್ಡ್ಸ್‌ನಲ್ಲೂ ಇವರು ಪ್ರವೀಣರು. ಬಿಲಿಯರ್ಡ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ 538ರ ' ಬ್ರೇಕ್ ' ಮಾಡಿದ್ದಾರೆ.

ಸಿಡ್ನಿಯ ಈ ಸ್ನೂಕರ್ ಆಟಗಾರರಿಗೆ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್, ಈಜು, ತೆರೆ ಸವಾರಿ, ಮುಷ್ಟಿಕಾಳಗ ಮತ್ತು ಟೆನಿಸ್‌ಗಳಲ್ಲಿ ಉತ್ತಮ ಪರಿಶ್ರಮವಿದೆ. ಆದರೆ ಇವೆಲ್ಲಕ್ಕಿಂತ ಸ್ನೂಕರ್ ಆಟದ ಆಕರ್ಷಣೆ ಹೆಚ್ಚು ಇವರಿಗೆ. ಒಂಬತ್ತು ವರ್ಷದ ಬಾಲಕನಾಗಿದ್ದಾಗಿನಿಂದಲೂ ಚಾರ್ಲ್‌ಟನ್‌ಗೆ ಬಿಲಿಯರ್ಡ್ಸ್ ಮೇಜಿನ ಒಡನಾಟ. 1960ರ ಅನಂತರ ಇವರು ವೃತ್ತಿಪರ ಸ್ನೂಕರ್ ಆಟಗಾರರಾದರು.

ಎಡ್ಡಿ ಚಾರ್ಲ್‌ಟನ್ ಸಿಡ್ನಿಯಲ್ಲಿ ಬಿಲಿಯರ್ಡ್ಸ್ ಉಪಕರಣ ತಯಾರಿಸುವ ಸಂಸ್ಥೆಯ ವ್ಯವಸ್ಥಾಪಕರು.

ಎತ್ತರ ನೆಗೆತ

7 ಅಡಿ ನಾಲ್ಕೂಕಾಲು ಅಂಗುಲ ಎತ್ತರದಲ್ಲಿರುವ ಅಡ್ಡಕೋಲು. ಆಟಗಾರನೊಬ್ಬ ತುಸು ದೂರದಿಂದ ಓಡಿ ಬಂದು ಮೇಲಕ್ಕೆ ಹಾರುತ್ತಾನೆ. ಗಾಳಿಯಲ್ಲೇ ತಿರುಗಿ ಅಡ್ಡಕೋಲಿಗೆ ಬೆನ್ನು ಮಾಡುತ್ತಾನೆ. ಕೋಲನ್ನು ದಾಟಿ ತನ್ನ ಕತ್ತಿನ ಹಿಂಭಾಗದಿಂದ ಕೆಳಗಿರುವ ಮರಳು ಅಥವಾ ಮರದ ಪುಡಿ ಆವರಿಸಿದ ನೆಲವನ್ನು ತಲಪುತ್ತಾನೆ.

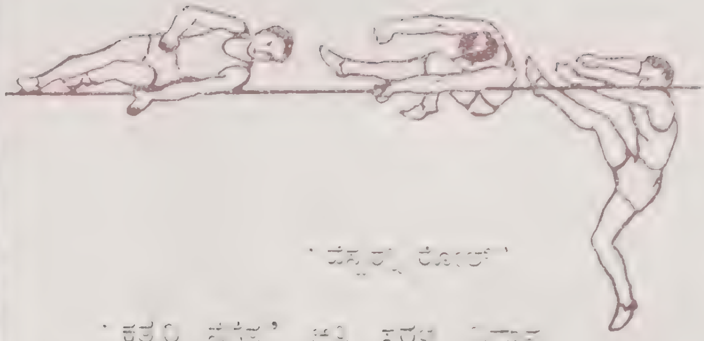
ಈ ವಿಸ್ಮಯಕರ ನೆಗೆತಕ್ಕೆ 'ಫಾಸ್ಬರಿ ಫ್ಲಾಪ್' ಎಂದು ಹೆಸರು. 1968ರ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಹೊಸ ದಾಖಲೆ ಸ್ಥಾಪಿಸಿದ ಡಿಕ್ ಫಾಸ್ಬರಿ (ಅಮೆರಿಕ) ಚಿನ್ನದ ಪದಕ ಗಳಿಸಲು ಹಾರಿದ ವಿಶಿಷ್ಟ ರೀತಿ ಇದು.



'ಫಾಸ್ಬರಿ ಫ್ಲಾಪ್' – 1968ರ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ

ಹಿಂದೆ ಮನುಷ್ಯ ಬೇಲಿ, ಗೋಡೆ ಹಾರಲು ಮಾಡುತ್ತಿದ್ದ ಪ್ರಯತ್ನಗಳೇ ಬಹಳ ಸಂಕೀರ್ಣವಾದ, ಸ್ಪರ್ಧಾತ್ಮಕವಾದ, ಎತ್ತರ ನೆಗೆತ ಅಥವಾ 'ಹೈಜಂಪ್'ನ ರೂಪ ಪಡೆದುವು. ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಎತ್ತರ ನೆಗೆತಕ್ಕೆ ಸ್ಥಾನ ದೊರೆಯಿತು.

ತುಸು ದೂರದಿಂದ ಪುಟಿತ ಸಿಗುವಂತೆ ಓಡಿ ಬಂದು, ಒಂದು ಕಾಲು ಬಲವಾಗಿ ಊರಿ, ಇನ್ನೊಂದು ಕಾಲನ್ನು ಜಿರುಸಾಗಿ ಬೀಸಿ, ಆದಷ್ಟು ಎತ್ತರಕ್ಕೆ ಹಾರುವುದು ಎತ್ತರ ನೆಗೆತದ ವಿಧಾನ. ಕೆಲವರು ಎಡಗಾಲನ್ನು ಆಧಾರವಾಗಿಟ್ಟುಕೊಂಡು ಹಾರಿದರೆ ಇನ್ನು ಕೆಲವರು ಬಲಗಾಲಿನಿಂದ ಹಾರುತ್ತಾರೆ. ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಬಲಗೈಯನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸುವವರು ಎಡಗಾಲಿನಿಂದ ಹಾರುವುದು ಸಾಮಾನ್ಯ.



'ವೆಸ್ಟರ್ನ್ ರೋಲ್'

'ಕತ್ತರಿ ನೆಗೆತ' ಅತಿ ಸರಳ ವಿಧಾನ. ಇದರಲ್ಲಿ ಅಡ್ಡ ಕೋಲಿನ ಕಡೆಗೆ ಓಡಿ ಬರುವುದು ಸುಮಾರು 45° ಕೋನದಲ್ಲಿ. ಎಡಗಾಲಿನಿಂದ ಹಾರುವ ಆಟಗಾರ ಬಲಗಾಲು ಕೋಲಿನ ಹತ್ತಿರ ಬರುವಂತೆ ಓಡಿಬರುತ್ತಾನೆ. ಬಲಗಾಲನ್ನು ಜೋರಾಗಿ ಮೇಲಕ್ಕೆ ಬೀಸಿ ಅನಂತರ ಎಡಗಾಲಿನಿಂದ ನೆಲವನ್ನು ತಳ್ಳಿ ಮೇಲಕ್ಕೆ ಹಾರುತ್ತಾನೆ. ಕೋಲನ್ನು ದಾಟುತ್ತಿರುವಾಗ ಕ್ಷಣಿಕವಾಗಿ ಆಟಗಾರ ಕೋಲಿನ ಮೇಲೆ ಕುಳಿತುಕೊಂಡಿರುವಂತೆ ತೋರುತ್ತದೆ. ಕೋಲಿನ ಇನ್ನೊಂದು ಬದಿಯಲ್ಲಿರುವ ಮರಳಿನ ಅಥವಾ ಮರದ ಪುಡಿಯ ಹೊಂಡವನ್ನು ಇವನ ಬಲಗಾಲು ಮೊದಲು ಮುಟ್ಟುತ್ತದೆ.

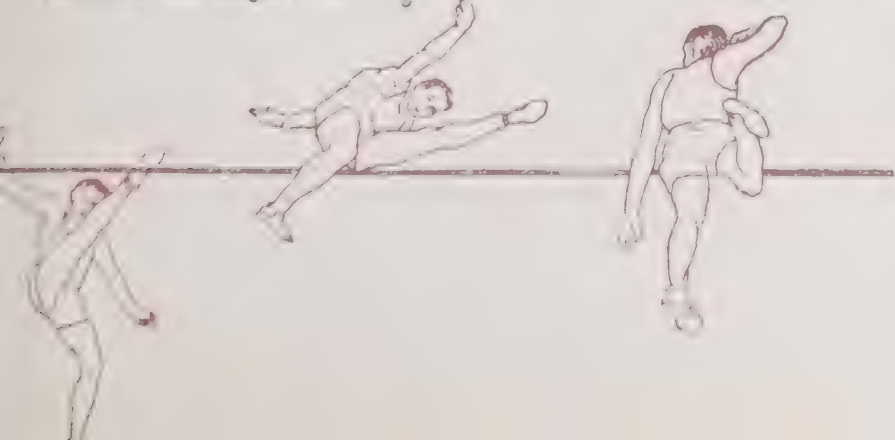


ಎತ್ತರ ನೆಗೆತಕ್ಕೆ ಷೂ



ಶಾಲಾ ಶಿಕ್ಷಣದ ಅಂಗ – ಎತ್ತರ ನೆಗೆತ

1914ರ ಬಳಿಕ ಎಲ್ಲ ಎತ್ತರ ನೆಗೆತ ದಾಖಲೆಗಳೂ 'ವೆಸ್ಟರ್ನ್ ರೋಲ್' ಅಥವಾ ಇದರ ಇನ್ನೊಂದು ಮಾರ್ಪಾಟು 'ಸ್ಟ್ರಾಡಲ್ ಜಂಪ್' ರೀತಿಗಳನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿ ಸ್ಥಾಪಿತವಾಗಿದೆ. ಈ ವಿಧಾನದಲ್ಲಿ ಕೋಲನ್ನು ದಾಟುವಾಗ ದೇಹ ಅದಕ್ಕೆ ಸಮಾನಾಂತರವಾಗಿದ್ದು ದೇಹದ ಗುರುತ್ವಕೇಂದ್ರ ಕನಿಷ್ಠ ಮಟ್ಟದಲ್ಲಿರುತ್ತದೆ. ವೆಸ್ಟರ್ನ್ ರೋಲ್‌ನಲ್ಲಿ ಹಾರುವಾತ ಕೋಲಿನಿಂದ ಸುಮಾರು 35 ಅಡಿಗಳ ದೂರದಿಂದ ಓಡಿ ಬರುತ್ತಾನೆ. ಎಡಗಾಲಿನಲ್ಲಿ ಕತ್ತರಿ ನೆಗೆತ ಮಾಡುವವನು ಅಡ್ಡಕೋಲಿನ ಎಡಗಡೆಯಿಂದ ಓಡಿಬಂದರೆ, ವೆಸ್ಟರ್ನ್ ರೋಲ್‌ನಲ್ಲಿ ಬಲಗಡೆಯಿಂದ ಬರುತ್ತಾನೆ. ಕೋಲಿಗೆ ಸಮೀಪದಲ್ಲಿರುವ ಕಾಲಿನಿಂದ – ಎಡಗಾಲಿನಿಂದ – ನೆಲವನ್ನು ಒದ್ದು, ಈತ ಮೇಲಕ್ಕೆ ಹಾರುತ್ತಾನೆ. ಆ ಕಾಲನ್ನು ಮಡಿಚಿ ಎದೆಯ ಹತ್ತಿರಕ್ಕೆ ತರುತ್ತಾನೆ. ಕೋಲನ್ನು ದಾಟುವಾಗಲೂ ಕಾಲು ಇದೇ ರೀತಿ ಬಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಬಲಗಾಲು ನೆಟ್ಟಗೆ ಇರುತ್ತದೆ. ಮರಳಿನ ಹೊಂಡ ತಲುಪುವುದು ಎಡಗಾಲು ನಂತರ ಎರಡು ಕೈಗಳಿಂದ. ಎಡ ಬದಿಯಿಂದ ಬರುವವರು ಇದಕ್ಕೆ ವಿರುದ್ಧ ರೀತಿ ಹಾರುತ್ತಾರೆ.



'ಈಸ್ಟರ್ನ್ ರೋಲ್'

ವೆಸ್ಟರ್ನ್ ರೋಲ್ ಕಲಿತುಕೊಂಡ ಮೇಲೆ ಸ್ಟ್ರಾಡ್‌ಲ್ ಜಂಪ್ ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡುವುದು ಸುಲಭ. ಕುದುರೆಯ ಮೇಲೆ ಹತ್ತಿ ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳುವಂತೆ ಇರುವುದು ಇದರ ರೀತಿ. ಅಡ್ಡಕೋಲಿನ ಮೇಲಿರುವ ಕ್ಷಣದಲ್ಲಿ ಇವನ ಒಂದೊಂದು ಕಾಲು ಒಂದೊಂದು ಬದಿಯಲ್ಲಿರುತ್ತದೆ. ಎಡಗಾಲಿನಿಂದ ಹಾರಿದವನು ಬಲ ಹೆಗಲಿನ ಮೇಲೆ ಬೀಳುತ್ತಾನೆ.

1900, 1904, 1908 ಮತ್ತು 1912—ಈ ವರ್ಷಗಳಲ್ಲಿ ನಡೆದ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಓಡಿಬಂದು ಹಾರುವ ಎತ್ತರ ನೆಗೆತ ಮಾತ್ರವಲ್ಲದೆ ಇನ್ನೊಂದು ರೀತಿಯ ಎತ್ತರ ನೆಗೆತವೂ ಇತ್ತು. ಇದರಲ್ಲಿ ನಿಂತಲ್ಲಿಂದಲೇ ಮೇಲಕ್ಕೆ ಜಿಗಿಯಬೇಕು. ಓಡಿದ ಅನಂತರ ನೆಗೆಯುವಾಗ 7 ಅಡಿಗಳಷ್ಟು ಎತ್ತರ ಹಾರುವುದು ಈಗ ಸಾಮಾನ್ಯ. ಆದರೆ ನಿಂತು ನೆಗೆಯುವುದರಲ್ಲಿ (ಸ್ಟ್ಯಾಂಡಿಂಗ್ ಹೈಜಂಪ್) ಐದೂವರೆ ಅಡಿ ಹಾರುವುದೂ ಒಂದು ವಿಶೇಷ.

1972ರ ಮ್ಯೂನಿಕ್ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಪೂರ್ವ ಜರ್ಮನಿಯ ಅಲ್ರಿಕ್ ಮೇಫಾರ್ತ್ 1.92 ಮೀಟರ್ ಎತ್ತರಕ್ಕೆ ನೆಗೆದು ಮಹಿಳೆಯರ ವಿಶ್ವದಾಖಲೆ ಸ್ಥಾಪಿಸಿದರು.

ಎತ್ತರ ನೆಗೆಯುವಾಗ ಸಾಕಷ್ಟು ಜಾಗರೂಕನಾಗಿರದಿದ್ದರೆ ಅಪಾಯ ಇದೆ. 1963 ಜೂಲೈ 21ರಂದು 7 ಅಡಿ ಐದೂ ಮುಕ್ಕಾಲು ಅಂಗುಲ ಹಾರಿ ವಿಶ್ವದಾಖಲೆ ಸ್ಥಾಪಿಸಿದ ರಷ್ಯದ ವಾಲೇರಿ ಬ್ರೂಮೆಲ್ ಒಮ್ಮೆ ತಮ್ಮ ಕಾಲು ಮುರಿದುಕೊಂಡರು. ಯಶಸ್ವೀ ಶಸ್ತ್ರಚಿಕಿತ್ಸೆಯ ಬಳಿಕ ಇವರು ಮತ್ತೆ ಎತ್ತರ ನೆಗೆಯಲು ತೊಡಗಿದರು.

ನೋಡಿ : ವಾಲೇರಿ ಬ್ರೂಮೆಲ್ : ರೇಯೂರಿ

ಎತ್ತರ ನೆಗೆತ ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡಲು ಎತ್ತರ ಮುಟ್ಟು ಒಳ್ಳೆಯ ಆಟ. ಸ್ವಲ್ಪ ತಗ್ಗಾಗಿರುವ ಯಾವುದಾದರೂ ಒಂದು ಕೊಂಬೆಗೆ ಭಾಗಶಃ ಏನಾದರೂ ತುಂಬಿದ ಒಂದು ಚೀಲವನ್ನು ಹಗ್ಗದಿಂದ ಬಿಗಿದು ಕಟ್ಟಬೇಕು. ಮೊದಲಿಗೆ ಇದು ಏಳು ಅಥವಾ ಎಂಟು ಅಡಿ ಎತ್ತರವಲ್ಲಿರಲಿ. ಆಟಗಾರರು ಒಬ್ಬೊಬ್ಬರೇ ಓಡಿಬಂದು, ನೆಗೆದು, ಚೀಲವನ್ನು ಮುಟ್ಟಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸಬೇಕು. ಒಂದು ಸರದಿ ಯಾದ ಮೇಲೆ ಎತ್ತರ ಹೆಚ್ಚಿಸಬೇಕು.



ಮುಟ್ಟುವಷ್ಟು ಎತ್ತರಕ್ಕೆ ಚೀಲ

ಕೊನೆಗೆ ಒಂದು ಮಟ್ಟದಲ್ಲಿ ಯಾರಾದರೂ ಒಬ್ಬ ಸಾಮರ್ಥ್ಯಶಾಲಿ ಆಟಗಾರ ಮಾತ್ರ ಮುಟ್ಟುವಷ್ಟು ಎತ್ತರಕ್ಕೆ ಚೀಲವನ್ನು ನೇತು ಹಾಕಬೇಕು. ಹೀಗೆ ಅತಿ ಹೆಚ್ಚು ಎತ್ತರವನ್ನು ಮುಟ್ಟಿದಾತ ಜಯಶಾಲಿ.

ಒಂದು ತಂಡದ ಮೂವರು ಆಟಗಾರರಲ್ಲಿ ಇಬ್ಬರು 'ಎತ್ತು'ಗಳು, ಮೂರನೆಯವನು 'ಎತ್ತು'ಗಳನ್ನು ಓಡಿಸುತ್ತ ಹೋಗುವಾತ. ಈ ಆಟಕ್ಕೆ ಬೇಕಾಗುವ ಒಂದೇ ಸಾಮಗ್ರಿ –ತೆಳುವಾದ ಒಂದು ಹುರಿ ಅಥವಾ ನೀಳ ಬಟ್ಟೆಯ ಚೂರು.

ಎತ್ತುಗಳಾದವರು ಒಬ್ಬರ ಕೈ ಒಬ್ಬರು ಹಿಡಿದುಕೊಂಡು ಪಕ್ಕ ಪಕ್ಕದಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲಬೇಕು. ಕೈಗಳಿಗೆ ಹುರಿ ಅಥವಾ ಬಟ್ಟೆ ಕಟ್ಟುತ್ತಾರೆ. ಹೀಗೆ ಬಿಗಿದ ಹುರಿ ಅಥವಾ ಬಟ್ಟೆಯನ್ನು ಹಿಡಿದು ಹಿಂದೆ ನಿಂತ ಮೂರನೆಯ ಆಟಗಾರ ಗಾಡಿ ಹೊಡೆಯುವವನಂತೆ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾನೆ. ಎತ್ತಿನ ಆಟದಲ್ಲಿ ಈ ರೀತಿಯಾಗಿ ಮೂರು ಮೂರು ಜನರು ಒಂದೊಂದು ತಂಡದಂತೆ ಆಡುತ್ತಾರೆ.

ಸೂಚನೆ ಕೊಟ್ಟ ಕೂಡಲೇ ಎತ್ತುಗಳೂ ಅವನ್ನು ಓಡಿಸುವ ಆಟಗಾರನೂ ಆರಂಭದ ಗೆರೆಯಿಂದ ಮುಕ್ತಾಯದ ಗೆರೆಯ ವರೆಗೆ ಓಡಬೇಕು. ಗಾಡಿಯಿಂದ ಕಳಚಿಕೊಳ್ಳದೆ ಗೆರೆಯನ್ನು ತಲುಪಿದ ಮೊದಲ ತಂಡ ಗೆಲ್ಲುತ್ತದೆ.

ಎತ್ತುಗಳಾಗುವವರ ಹಾಗೂ ಓಡಿಸುವ ಸರದಿಗಳನ್ನು ಬದಲಾಯಿಸಿಕೊಂಡು ಆಟ ಮುಂದುವರಿಸಬಹುದು.



ಎತ್ತಿನಗಾಡಿ ಓಟ

ಎತ್ತಿನ ಗಾಡಿ ಸ್ಪರ್ಧೆ ಅಥವಾ ಕುದುರೆ ಗಾಡಿಗಳ ಸ್ಪರ್ಧೆ ಕೇವಲ ಮನೋರಂಜನಾ ಕ್ರೀಡೆಯಷ್ಟೇ ಅಲ್ಲ, ಗಾಡಿಯನ್ನು ಎಳೆಯುವ ಪ್ರಾಣಿಗಳ ಸಾಮರ್ಥ್ಯ, ಚಾಲಕನ ಕೌಶಲಗಳನ್ನು ನಿರ್ಧರಿಸುವ ಅಳತೆಗೋಲು ಕೂಡ.

ಎತ್ತಿನ ಗಾಡಿ ಸಾಗುವುದು ಹಳ್ಳಿಗಾಡು ದಾರಿಯಲ್ಲಿ; ಏರು ತಗ್ಗುಗಳು ಹೆಚ್ಚು ಇರುವಲ್ಲಿ, ಗಾಡಿಯ ಅಡ್ಡಡ್ಡ ಚಲನೆಯೂ ಹೆಚ್ಚು. ಆದರೆ ಸರಿಯಾಗಿ ತರಬೇತಾದ ಎತ್ತುಗಳು ಚಾಲಕನ ಆಣತಿಯನ್ನು ಬೇಗ ಪಾಲಿಸುತ್ತವೆ.

ಸಾಧಾರಣವಾಗಿ ಎತ್ತಿನಗಾಡಿ ಓಟ ಸ್ಪರ್ಧೆ ಒಂದು ಮೈಲು ದೂರಕ್ಕಿಂತ ಹೆಚ್ಚಿರುವುದಿಲ್ಲ. ಊರಿಂದ ಊರಿಗೆ ಹೋಗುವಾಗ ಎತ್ತಿನಗಾಡಿ ನಡೆಸುವವರು ದಾರಿಯ ಯಾವುದಾದರೂ ಒಂದು ನಿಗದಿಯಾದ ದೂರಕ್ಕೆ ಪಂಥ ಕಟ್ಟಿ ಗಾಡಿ ಓಡಿಸುವುದುಂಟು. ದಾರಿಯ ಬೇಸರಿಕೆ ಕಳೆಯಲು ಮತ್ತು ದಾರಿಯನ್ನು ಸ್ವಲ್ಪ ಕ್ಷಿಪ್ರವಾಗಿ ಕ್ರಮಿಸಲು ಇದು ಅನುಕೂಲ. ಚಾಲಕರಿಗೆ ಇದೊಂದು ಉಲ್ಲಾಸಕರ ಸವಾರಿ.

ಎತ್ತಿನ ಗಾಡಿಯಂತೆ ಕುದುರೆ ಗಾಡಿ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳೂ ನಡೆಯುತ್ತವೆ. ಸಾಧಾರಣವಾಗಿ ಪಟ್ಟಣಗಳಲ್ಲಿ ಗಾಡಿ ನಡೆಸುವವರು ತಮ್ಮ ತಮ್ಮಲ್ಲೇ ಪಂಥಕಟ್ಟಿ ಗಾಡಿಯನ್ನು ನಡೆಸುತ್ತಾರೆ. ಕುದುರೆಗಳು ವೇಗವಾಗಿ ಓಡುವ ಪ್ರಾಣಿಗಳು. ಇದರಿಂದ ಕುದುರೆಗಾಡಿ ಸ್ಪರ್ಧೆ ನೋಡಲು ಬಲು ಚಂದ. ವೇಗವಾಗಿ ಸಾಗುವ ಗಾಡಿಗಳು, ಪ್ರೋತ್ಸಾಹಕಾರಿ ಕೂಗಾಟಗಳು ಈ ಓಟದಲ್ಲಿ ಗಮನ ಸೆಳೆಯುವ ಅಂಶಗಳು. ಸಾಧಾರಣವಾಗಿ ಗಾಡಿಯ ಮೇಲು ಹೊದಿಕೆಯನ್ನು ತೆಗೆದು ಈ ಸ್ಪರ್ಧೆ ನಡೆಸುವುದು ರೂಢಿ.

ಹಿಮ ಪ್ರದೇಶಗಳಲ್ಲಿ ಸಾರಂಗಗಳನ್ನು ಓಡಿಸುವ ಸ್ಪರ್ಧೆ ನಡೆಸುತ್ತಾರೆ. ಎತ್ತಿನ ಗಾಡಿ ಓಟದಂಥ ಹಳ್ಳಿಯ ಕ್ರೀಡೆಗಳನ್ನು ಸುಗ್ಗಿಯ ಕಾಲ, ಹಬ್ಬ ಹರಿದಿನಗಳಲ್ಲಿ ಸಂತೋಷಕ್ಕಾಗಿ ನಡೆಸುವುದುಂಟು.

ಎನ್.ಎಫ್.ಸಿ.

ಎನ್.ಸಿ.ಸಿ., ಎ.ಸಿ.ಸಿ., ಎನ್.ಡಿ.ಎಸ್., ಬಾಯ್ ಸ್ಕೌಟ್, ಗರ್ಲ್ ಗೈಡ್, ಶರೀರ ಶಿಕ್ಷಣ—ಇಂಥ ಹಲವು ಚಟುವಟಿಕೆಗಳು ಪ್ರೌಢಶಾಲೆಗಳಲ್ಲಿರುತ್ತವೆ.

ಸಂಸ್ಥೆಗಳಿಂದ, ವ್ಯಕ್ತಿಗಳಿಂದ ನಡೆಸಲ್ಪಡುತ್ತಿದ್ದುದರಿಂದ ಇವುಗಳೊಳಗೆ ಸಂಘಟನೆ, ಸಹಯೋಗ ಕಡಮೆಯಾಗಿತ್ತು. ಶಿಕ್ಷಣ ಸಂಸ್ಥೆಗಳಲ್ಲಿ ಇಂಥ ಪಠ್ಯೇತರ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳನ್ನು ವ್ಯವಸ್ಥಿತಗೊಳಿಸಲು ಕೇಂದ್ರ ಸರಕಾರ 1959ರಲ್ಲಿ ಒಂದು ಸಮಿತಿ ನೇಮಿಸಿತು. ಕ್ರೀಡಾಕ್ಷೇತ್ರದಲ್ಲಿ ಅನುಭವಿಗಳಾದ ಹೃದಯನಾಥ ಕುಂಜ್ರು ಇದರ ಅಧ್ಯಕ್ಷರಾಗಿದ್ದರು. ಎ.ಸಿ.ಸಿ., ಎನ್.ಡಿ.ಎಸ್.(ನ್ಯಾಷನಲ್ ಡಿಸಿಪ್ಲಿನ್ ಸ್ಕೀಂ—ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಶಿಸ್ತು ವ್ಯವಸ್ಥೆ), ಶರೀರ ಶಿಕ್ಷಣಗಳನ್ನು ಒಳಗೊಂಡ ಒಂದು ಹೊಸ ಚಟುವಟಿಕೆ ಇರಬೇಕೆಂಬ ಸಲಹೆಯನ್ನು ಸಮಿತಿ ನೀಡಿತು. ಇದರ ಫಲವಾಗಿ ಹುಟ್ಟಿದ್ದು ಎನ್.ಎಫ್.ಸಿ.(ನ್ಯಾಷನಲ್ ಫಿಟ್‌ನೆಸ್ ಕೋರ್).

ಕಮಿಟಿ ತನ್ನ ಸಲಹೆ ಮತ್ತು ವರದಿಯನ್ನು ಮಂಡಿಸಿದ್ದು 1963ರಲ್ಲಿ. ಇದರ ಪ್ರಕಾರ ಎನ್.ಎಫ್.ಸಿ. ಅಭ್ಯಾಸ ಪತ್ರಿಕೆ ಸಿದ್ಧವಾಯಿತು. ಶಾಲೆಗಳಲ್ಲಿ ಎನ್.ಎಫ್.ಸಿ. ಕಾರ್ಯಕ್ರಮವನ್ನು ನಡೆಸುವ ಶಿಕ್ಷಕರನ್ನು ತರಬೇತು ಮಾಡುವ ಕೆಲಸ ಭರದಿಂದ ಸಾಗಿತು. ಮೊದಲಿನಿಂದಲೇ ಶರೀರ ಶಿಕ್ಷಣ ಅಧ್ಯಾಪಕರಿಗಾಗಿ [illegible] ಶಿಬಿರಗಳನ್ನು ಏರ್ಪಡಿಸಿದರು. 1966ರ ಬಳಿಕ ಶಾಲೆಗಳಲ್ಲೆಲ್ಲ ಎನ್.ಎಫ್.ಸಿ. ಅಭ್ಯಾಸ ಪತ್ರಿಕೆಗಳನ್ನೇ ಅನುಸರಿಸಬೇಕೆಂಬ ಆದೇಶವೂ ಹೋಯಿತು.

ಎನ್.ಎಫ್.ಸಿ. ಯ ಅಭ್ಯಾಸ ಕ್ರಮದಲ್ಲಿ, ಎ.ಸಿ.ಸಿ., ಎನ್.ಡಿ.ಎಸ್., ಶರೀರ ಶಿಕ್ಷಣ—ಇವೆಲ್ಲವುಗಳ ಉತ್ತಮ ಅಂಶಗಳಿವೆ. ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳ ಶಾರೀರಿಕ ಬೆಳವಣಿಗೆ ಹಾಗೂ ಭಾವೈಕ್ಯ ಸಾಧನೆಯ ಮಟ್ಟಿಗೆ ಇದು ಸ್ವಯಂಪೂರ್ಣವಾಗಿದೆ.

ದೇಶದ ಎಲ್ಲೆಡೆಗಳಲ್ಲೂ ಈ ಯೋಜನೆಯನ್ನು ಸಮರ್ಪಕವಾಗಿ ಕಾರ್ಯಗತಗೊಳಿಸಲು ಎನ್.ಎಫ್.ಸಿ. ಡೈರೆಕ್ಟರೇಟ್ ಕೆಲಸ ಮಾಡುತ್ತಿದೆ.

ಎನ್.ಸಿ.ಸಿ.

ಚೆನ್ನಾಗಿ ಗಂಜಿ ಹಾಕಿ ಗರಿಗರಿಯಾಗಿ ಇಸ್ತ್ರಿಮಾಡಿದ ಸಮವಸ್ತ್ರ, ಕನ್ನಡಿಯಂತೆ ಹೊಳೆಯುವ ಬೂಟು, ಮುಂಭಾಗದ ತುದಿಯಲ್ಲಿ ಪಕ್ಕಿಗರಿಯ ಕುಚ್ಚು ಇರುವ ಟೋಪಿ—ಇವನ್ನೆಲ್ಲ ಹಾಕಿ ಹೊರಟ ಎನ್.ಸಿ.ಸಿ. ಹುಡುಗನ ನಡಿಗೆ, ನಿಲುವು ಅಚ್ಚುಕಟ್ಟಾದದ್ದು, ಉತ್ಸಾಹಪೂರ್ಣವಾದದ್ದು.

[illegible] ಎನ್.ಸಿ.ಸಿ. [illegible]



ಶಾಲಾ, ಕಾಲೇಜುಗಳಲ್ಲಿರುವ ಪಠ್ಯೇತರ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳಲ್ಲಿ ಮುಖ್ಯವಾದದ್ದು ನ್ಯಾಷನಲ್ ಕ್ಯಾಡೆಟ್ ಕೋರ್ ಅಥವಾ ಎನ್.ಸಿ.ಸಿ. ಇದರ ಧ್ಯೇಯಗಳು ಮೂರು : 1 ದೇಶದ ತರುಣ-ತರುಣಿಯರಲ್ಲಿ ಉತ್ತಮ ನಡತೆ, ಸೇವಾಬುದ್ಧಿ ಮತ್ತು ನಾಯಕತನದ ಗುಣಗಳನ್ನು ಬೆಳೆಸುವುದು ; 2 ದೇಶದ ರಕ್ಷಣೆಯನ್ನು ಕುರಿತು ಯುವಜನರಲ್ಲಿ ಆಸಕ್ತಿಯನ್ನು ಹುಟ್ಟಿಸುವುದು ಮತ್ತು 3 ದೇಶ ತುರ್ತುಪರಿಸ್ಥಿತಿಯಲ್ಲಿರುವಾಗ ರಕ್ಷಣಾ ಪಡೆಗಳನ್ನು ಬೇಗನೆ ವಿಸ್ತರಿಸಲು ಅನುಕೂಲವಾಗುವಂತೆ ಮೂಲಭೂತ ತರಬೇತಿ ಪಡೆದ ಜನರನ್ನು ಸಿದ್ಧಪಡಿಸುವುದು.

ಭಾರತ ಸ್ವಾತಂತ್ರ್ಯ ಪಡೆಯುವುದಕ್ಕೆ ಮೊದಲು ಕಾಲೇಜು ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳಿಗೆ ಸೈನಿಕ ತರಬೇತಿ ಕೊಡಲು ಯು. ಟಿ. ಸಿ. (ಯೂನಿವರ್ಸಿಟಿ ಟ್ರೇನಿಂಗ್ ಕೋರ್) ಎಂಬ ಐಚ್ಛಿಕ ತರಬೇತಿ ತರಗತಿಗಳನ್ನು ತೆರೆದಿದ್ದರು. 1947ರಲ್ಲಿ ಸ್ವಾತಂತ್ರ್ಯ ಬಂದಮೇಲೂ ದೇಶದ ವಿಭಜನೆಯಿಂದ ಉಂಟಾದ ಅಸ್ತವ್ಯಸ್ತ ಪರಿಸ್ಥಿತಿಯಲ್ಲಿ ಜನರಿಗೆ ಕ್ರಮಬದ್ಧವಾದ, ದೀರ್ಘವಾದ ಸೈನಿಕ ಶಿಕ್ಷಣ ಕೊಡಲು ಸರಕಾರ ರಾಷ್ಟ್ರದಾದ್ಯಂತ ಎನ್. ಸಿ. ಸಿ.ಯನ್ನು ಸ್ಥಾಪಿಸಿತು. ಸಂಸತ್ತಿನಲ್ಲಿ ಮಂಡಿಸಿದ ಮಸೂದೆ ಮಂಜೂರಾಗಿ 1948ರಲ್ಲಿ ಎನ್. ಸಿ. ಸಿ. ಅಸ್ತಿತ್ವಕ್ಕೆ ಬಂತು.

ಪ್ರೌಢಶಾಲೆ, ಕಾಲೇಜು ಮತ್ತು ಪಾಲಿಟೆಕ್ನಿಕ್‌ಗಳ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳಿಗೆ ಎನ್.ಸಿ.ಸಿ.ಗೆ ಸೇರ್ಪಡೆಯಾಗುವ ಸೌಲಭ್ಯವಿದೆ. ರಕ್ಷಣಾ ಪಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಇರುವಂತೆ ಇದರಲ್ಲೂ ಮುಖ್ಯವಾಗಿ ಮೂರು ವಿಭಾಗಗಳು : ನೆಲ, ಜಲ ಮತ್ತು ವಾಯು. ಇದರ ಎಲ್ಲ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳನ್ನು ನಿಯಂತ್ರಿಸುವವರು ಎನ್. ಸಿ. ಸಿ. ಡೈರೆಕ್ಟರ್ ಜನರಲ್. ದೇಶದ ಪ್ರತಿ ರಾಜ್ಯದಲ್ಲೂ ಎನ್. ಸಿ. ಸಿ. ಡೈರೆಕ್ಟರೇಟ್ ಕಚೇರಿಗಳಿರುತ್ತವೆ. ಸೈನಿಕ ಸಿಬ್ಬಂದಿ ಮಾತ್ರವಲ್ಲದೆ ವಿದ್ಯಾಸಂಸ್ಥೆಗಳ ಉತ್ಸಾಹೀ ಅಧ್ಯಾಪಕರು ವಿಶೇಷ ಶಿಕ್ಷಣ ಪಡೆದು ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳನ್ನು ತರಬೇತು ಮಾಡುವ ಹೊಣೆ ಹೊತ್ತಿರುತ್ತಾರೆ.

ಸರಳ ವ್ಯಾಯಾಮ, ಕವಾಯತು, ಭೂಪಟ ಅಧ್ಯಯನ, ಆಯುಧಗಳ ಉಪಯೋಗ ಮಾತ್ರವಲ್ಲದೆ ಇನ್ನೂ ಅನೇಕ ವಿಶೇಷ ತರಬೇತಿಯನ್ನು ಎನ್. ಸಿ. ಸಿ. ಕ್ಯಾಡೆಟ್‌ಗಳು ಪಡೆಯುತ್ತಾರೆ. ಹತ್ತು–ಹದಿನೈದು ದಿನಗಳ ತನಕ ನಡೆಯುವ ವಾರ್ಷಿಕ ಶಿಬಿರಗಳಲ್ಲಿ ಇವರು ಇತರ ಕ್ಯಾಡೆಟ್‌ಗಳೊಡನೆ ಬೆರೆತು ಕೆಲಸಮಾಡುತ್ತಾರೆ ; ತರಬೇತಿ ಪಡೆಯುತ್ತಾರೆ. ಸೈನಿಕ ಜೀವನದ ಪ್ರತ್ಯಕ್ಷ ಅನುಭವವೂ ಇವರಿಗಾಗುತ್ತದೆ. ಕೆಲವು ಆಯ್ದ ಕ್ಯಾಡೆಟ್‌ಗಳಿಗೆ ಪರ್ವತಾರೋಹಣ, ಯುದ್ಧ ಹಡಗಿನಲ್ಲಿ ತರಬೇತಿ ಇತ್ಯಾದಿ ವ್ಯವಸ್ಥೆಯೂ ಉಂಟು. ಜಿಲ್ಲಾಮಟ್ಟ, ರಾಜ್ಯಮಟ್ಟ ಮತ್ತು ರಾಷ್ಟ್ರಮಟ್ಟದಲ್ಲಿ ನಡೆಯುವ ಷೂಟಿಂಗ್ ಸ್ಪರ್ಧೆ, ಉಚ್ಚ ನಾಯಕತ್ವ ಶಿಬಿರಗಳು ಕ್ಯಾಡೆಟುಗಳ ಸುಪ್ತಶಕ್ತಿ ಹೊರಬರಲು ಕಾರಣವಾಗುತ್ತದೆ.

ಎನ್. ಸಿ. ಸಿ. ಯಲ್ಲಿ ಯಶಸ್ವಿಯಾಗಿ ಎರಡು ವರ್ಷದ ತರಬೇತನ್ನು ಪೂರ್ತಿಗೊಳಿಸಿದವರಿಗೆ ಕೇಂದ್ರ ಸರಕಾರದ ರಕ್ಷಣಾ ಶಾಖೆಯಿಂದ 'ಬಿ' ಸರ್ಟಿಫಿಕೇಟ್ ಸಿಗುತ್ತದೆ. ಮೂರು ವರ್ಷದ ತರಬೇತಿನ ಬಳಿಕ ಒಂದು

ಸೈನ್ಯ ವಿಭಾಗದ ಜ್ಯೂನಿಯರ್ ಮತ್ತು ಸೀನಿಯರ್ ಕ್ಯಾಡೆಟ್‌ಗಳು



ಎನ್. ಸಿ. ಸಿ. [illegible]





ಸಮಾರಂಭ ಕವಾಯತು

ಪರೀಕ್ಷೆಯಲ್ಲಿ ಉತ್ತೀರ್ಣರಾದವರಿಗೆ 'ಸಿ' ಸರ್ಟಿಫಿಕೇಟು ಸಿಗುತ್ತದೆ. ರಕ್ಷಣಾ ಪಡೆಗಳಿಗೆ ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವಾಗ ಈ ಪ್ರಶಸ್ತಿ ಪತ್ರಗಳಿದ್ದವರಿಗೆ ಹೆಚ್ಚಿನ ಸವಲತ್ತು ನೀಡುತ್ತಾರೆ.

1962ರಲ್ಲಿ ಚೀನ ನಮ್ಮ ದೇಶದ ಮೇಲೆ ದಾಳಿ ಮಾಡಿದಾಗ ಬಂದೊದಗಿದ ತುರ್ತು ಪರಿಸ್ಥಿತಿಯನ್ನು ಎದುರಿಸಲು ಕಾಲೇಜುಗಳಲ್ಲಿ ಎನ್. ಸಿ. ಸಿ. ಯನ್ನು ಕಡ್ಡಾಯ ಮಾಡಿದರು. ಅನಂತರ ಇದು ಮತ್ತೆ ಐಚ್ಛಿಕವಾಯಿತು.

ಎನ್.ಸಿ.ಸಿ. ಅಧಿಕಾರಿ ಆಗಿದ್ದವರಾಗಲೀ ಕ್ಯಾಡೆಟ್ ಆಗಿದ್ದವರಾಗಲೀ ಸೈನ್ಯಕ್ಕೆ ಸೇರಬೇಕೆಂಬ ನಿಯಮವಿಲ್ಲ. ಆದರೆ ಸೈನಿಕ ವೃತ್ತಿಯನ್ನು ಕೈಗೊಳ್ಳುವವರಿಗಾಗಲೀ ಇತರ ಉದ್ಯೋಗಕ್ಕೆ ಇಳಿಯುವವರಿಗಾಗಲೀ ಎನ್. ಸಿ. ಸಿ.ಯಲ್ಲಿ ಗಳಿಸಿದ ಅನುಭವ ಎಂದೂ ವ್ಯರ್ಥವಾಗುವುದಿಲ್ಲ.

ನೋಡಿ : ಎ. ಸಿ. ಸಿ. ; ಎನ್. ಸಿ. ಸಿ.— ಸಂಪುಟ ೧

ಎಮಿಲ್ ಜಟೋಪೆಕ್

ಸುಸ್ತಾಗಿ ಜೋತಾಡುವ ಕೈಗಳು, ಸೊಟ್ಟಗೆ ಕಾಣುವ ಬಾಯಿ. ಓಡುತ್ತ ತೀರಾ ಬಳಲಿದಂತೆ ಕಂಡುಬರುವ ಎಮಿಲ್ ಜಟೊಪೆಕ್ ಕೊನೆಗೂ ಓಟದಲ್ಲಿ ವಿಜಯಿ. ಯಂತ್ರದ ಒಂದು ಅಂಗದಂತೆ ಚಲಿಸುವ ಅವರ ಕಾಲುಗಳಿಗೆ ಮಾತ್ರ ಬಳಲಿಕೆಯೇ ಇಲ್ಲ.



'ಮಾನವ ರೈಲು' ಎಂಬುದು ಜಟೊಪೆಕ್‌ಗೆ ದೊರೆತ ಅಡ್ಡ ಹೆಸರು. 5 ಕಿ.ಮೀ.ನಿಂದ ಹಿಡಿದು 30 ಕಿ.ಮೀ. ದೂರದ ತನಕ ವಿವಿಧ ಓಟ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಲ್ಲಿ 18 ವಿಶ್ವ ದಾಖಲೆಗಳನ್ನು ಸ್ಥಾಪಿಸಿದ ಕ್ರೀಡಾಪಟು ಅವರು. ಚೆಕೊಸ್ಲೊವಾಕಿಯದ ಬಡಗಿಯೊಬ್ಬನ ಮಗ ಎಮಿಲ್ ಜಟೊಪೆಕ್ ಜನಿಸಿದ್ದು 1922ರ ಸೆಪ್ಟೆಂಬರ್ 19ರಂದು —ಮುಂದೆ ಅವರ ಪತ್ನಿಯಾಗಲಿದ್ದ ಡಾನಾ ಜನಿಸಿದ ದಿನವೇ. ಯೌವನದಲ್ಲಿ ಸೈನ್ಯ ಸೇರಿ ಅಧಿಕಾರಿಯಾದರು. ಸೈನ್ಯದಲ್ಲಿದ್ದಾಗಲೇ, ತಮ್ಮ 25ನೆಯ ವಯಸ್ಸಿನಲ್ಲಿ, ಪ್ರಥಮ ಬಾರಿ, 1948ರ ಲಂಡನ್ ಒಲಿಂಪಿಕ್‌ನಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಿದರು. ಚೆಕೊಸ್ಲೊವಾಕಿಯದ ಜಾವೆಲಿನ್ ಎಸೆತಗಾರ್ತಿ ಸ್ಫುರದ್ರೂಪಿಣಿ ಡಾನಾ ಇಂಗ್ರೋವಾ ಜೊತೆ ಅವರ ವಿವಾಹವಾದದ್ದು ಅದೇ ವರ್ಷ.

ಲಂಡನ್ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಎಮಿಲ್ ಜಟೊಪೆಕ್ 10,000 ಮೀ. ಓಟವನ್ನು 29 ಮಿನಿಟು 59.6 ಸೆಕೆಂಡುಗಳಲ್ಲಿ ಮುಗಿಸಿ ಹೊಸ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ದಾಖಲೆ ಸ್ಥಾಪಿಸಿದರು ; ಮಾತ್ರವಲ್ಲ 5,000 ಮೀ. ಓಟದಲ್ಲಿ ಬೆಳ್ಳಿ ಪದಕ ಗಳಿಸಿದರು.



ಜಾವೆಲಿನ್ ಎಸೆತ–ಡಾನಾ ಜಟೊ

ಮುಂದಿನ 1952ರ ಹೆಲ್ಸಿಂಕಿ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಎಮಿಲ್ ಜಟೊಪೆಕ್‌ರದು ಅತ್ಯಂತ ಪ್ರಮುಖ ಪಾತ್ರ. 10,000 ಮೀ. ಓಟವನ್ನು 29 ಮಿನಿಟು ಮತ್ತು 17 ಸೆಕೆಂಡುಗಳಲ್ಲಿ ಮುಗಿಸಿ ತನ್ನ ಹಿಂದಿನ ದಾಖಲೆಯನ್ನು ಮುರಿದರು. 5,000 ಮೀ. ದೂರವನ್ನು 14 ಮಿನಿಟು 6 ಸೆಕೆಂಡುಗಳಲ್ಲಿ ಓಡಿ ಇನ್ನೊಂದು ಹೊಸ ದಾಖಲೆ ಸ್ಥಾಪಿಸಿದರು.

ಅದೇ ವೇಳೆ ಹೆಲ್ಸಿಂಕಿ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಕ್ರೀಡಾಂಗಣದ ಇನ್ನೊಂದು ಕಡೆ ಜಟೊಪೆಕರ ಸಾಹಸಕ್ಕೆ ಸಮನಾಗಿ ಮತ್ತೊಂದು ಇತಿಹಾಸ ನಿರ್ಮಾಣವಾಯಿತು. ಜಟೊಪೆಕರ ಪತ್ನಿ ಡಾನಾ ಮಹಿಳಾ ವಿಭಾಗದ ಜಾವೆಲಿನ್



[illegible]

ಎಸೆತದಲ್ಲಿ ಚಿನ್ನದ ಪದಕ ಪಡೆದರು. ಅವರ 165 ಅಡಿ ಮತ್ತು 7 ಅಂಗುಲ ಎಸೆತ ಸಹ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ದಾಖಲೆ.

ಇದಕ್ಕೆಲ್ಲ ಕಳಶವಿಟ್ಟಂತೆ ಜಟೊಪೆಕರ ಇನ್ನೊಂದು ಸಾಧನೆ ಹೆಲ್ಸಿಂಕಿ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನ ಮರೆಯಲಾಗದ ಘಟನೆ. ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನ ಮುಕ್ತಾಯದ ಮ್ಯಾರಥಾನ್ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸುವುದಾಗಿ ಎಮಿಲ್ ಜಟೊಪೆಕ್ ಸಾರಿದರು. 26 ಮೈಲು 385 ಗಜ ದೂರ ಓಟದ ಮ್ಯಾರಥಾನ್ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಹಿಂದೆಂದೂ ಅವರು ಭಾಗವಹಿಸಿರಲಿಲ್ಲ. ಅವರು ಅದರಲ್ಲಿ ಗೆಲ್ಲುವರೆಂದು ಯಾರೂ ನಿರೀಕ್ಷಿಸಿರಲಿಲ್ಲ. ಜಗತ್ತಿನ ಶ್ರೇಷ್ಠ ಮಟ್ಟದ 67 ಮಂದಿ ದೂರ ಓಟಗಾರರ ಜೊತೆಯಲ್ಲಿ ಅವರೂ ಭಾಗವಹಿಸಿದರು. ಎಂಟು ದಿನಗಳಲ್ಲಿ ಅವರು ಭಾಗವಹಿಸಿದ ಮೂರನೆಯ ದೂರ ಓಟ ಸ್ಪರ್ಧೆ ಅದು. 2 ಗಂಟೆ 34 ಮಿನಿಟು 51 ಸೆಕೆಂಡುಗಳಲ್ಲಿ ಅವರು ಓಟವನ್ನು ಮುಗಿಸಿ ಸರ್ವಪ್ರಥಮವಾಗಿ ಕ್ರೀಡಾಂಗಣವನ್ನು ಪ್ರವೇಶಿಸಿದರು. ಒಂದು ಲಕ್ಷ ಪ್ರೇಕ್ಷಕರು ವಿಸ್ಮಿತರಾಗಿ ದೀರ್ಘ ಹರ್ಷೋದ್ಗಾರ ಮಾಡಿದರು. ಜಟೊಪೆಕ್ ಹಿಂದಿನ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್ ಮ್ಯಾರಥಾನ್ ದಾಖಲೆಗಿಂತ 6 ಮಿನಿಟು ಮೊದಲು ಗುರಿ ತಲಪಿ ಹೊಸ ದಾಖಲೆ ಸ್ಥಾಪಿಸಿದರು.

ಹೀಗೆ ಹೆಲ್ಸಿಂಕಿಯಲ್ಲಿ ಜಟೊಪೆಕ್ ಮೂರು ಕಠಿಣ ಓಟ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಲ್ಲಿ ಚಿನ್ನದ ಪದಕಗಳನ್ನು ಗಳಿಸಿದರು; ಮೂರರಲ್ಲೂ ಹೊಸ ದಾಖಲೆ. ಮೂರು ಓಟಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬನೇ ವ್ಯಕ್ತಿ ಒಂದೇ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಚಿನ್ನದ ಪದಕ ಗಳಿಸಿದ್ದು ಸಹ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನ ಇತಿಹಾಸದಲ್ಲಿ ಅದೊಂದೇ ಸಲ. ಜಟೋಪೆಕ್‌ರನ್ನು "ಹೆಲ್ಸಿಂಕಿ ವೀರ" ಎಂದರು. ಹೆಲ್ಸಿಂಕಿ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸನ್ನು "ಜಟೋಪೆಕ್ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್" ಎಂದು ಕರೆದರು.

ಹೆಲ್ಸಿಂಕಿ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸಿನ ವರ್ಷದಲ್ಲೇ ಜಟೊಪೆಕ್ 15 ಮೈಲು, 15 ಸಾವಿರ ಮೀಟರ್, 30 ಸಾವಿರ ಮೀಟರ್ — ಈ ಮೂರು ಓಟಗಳಲ್ಲಿ ಹೊಸ ಜಾಗತಿಕ ದಾಖಲೆಗಳನ್ನು ಸ್ಥಾಪಿಸಿದರು.

1958ರಲ್ಲಿ, ತನ್ನ 35ನೆಯ ವಯಸ್ಸಿನಲ್ಲಿ ಓಟದಿಂದ ನಿವೃತ್ತರಾದರು. ಅಷ್ಟರಲ್ಲಿ ಅವರು ಜೆಕ್ ಸೈನ್ಯದಲ್ಲಿ ಕರ್ನಲ್ ಹುದ್ದೆಗೆ ಏರಿದ್ದರು.

ಜಟೊಪೆಕ್ ಓಟ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಿಂದ ನಿವೃತ್ತರಾದರೂ ಕ್ರೀಡೆ ಮತ್ತು ದೈಹಿಕ ಶಿಕ್ಷಣಗಳಿಗೆ ಉತ್ತೇಜನ ನೀಡುವ ಕೆಲಸದಲ್ಲಿ ಮಗ್ನರು.

ಜಟೊಪೆಕ್ ತರಬೇತಿ ಕಾಲದಲ್ಲಿ 400 ಮೀಟರ್ ದೂರವನ್ನು ದಿನಕ್ಕೆ 60 ಬಾರಿ ಓಡಿದ್ದುಂಟು.

ಯುವಕ ಕ್ರೀಡಾಪಟುಗಳಿಗೆ ಹೇಳಿ ತರಬೇತಿ ಕೊಡುವಾಗ ಅವರು ಮಳೆ, ಹಿಮಗಳನ್ನು ಲೆಕ್ಕಿಸುವುದಿಲ್ಲ. ಕ್ರೀಡಾ ಮಾರ್ಗ, ಬೀದಿ, ಉದ್ಯಾನಗಳಲ್ಲೆಲ್ಲ [illegible]

1972ರ ಮ್ಯೂನಿಕ್ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ಗೆ ವಿಶೇಷ ಅತಿಥಿಯಾಗಿ ಆಹ್ವಾನಿಸಿ ಅವರನ್ನು ಗೌರವಿಸಲಾಯಿತು.

ನೋಡಿ : ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಕ್ರೀಡೆಗಳು : ವಿಶ್ವದಾಖಲೆ

ಎರಡು ಚೆಂಡಿನಾಟ

ಎರಡು ಚೆಂಡುಗಳಿಂದ, ಸುಮಾರು 10 ಗಜ ಅಗಲದ ಎರಡು ಗೋಲುಗಳ ನಡುವೆ ಎರಡು ತಂಡಗಳ ಆಟಗಾರರು ಆಡಬಹುದು.

ರೆಫರಿ ಸೀಟಿ ಊದಿ ಚೆಂಡನ್ನು ಗುಂಪಿನ ನಡುವೆ ಎಸೆದಾಗ ಆಟ ಆರಂಭ. ಎಲ್ಲರೂ ಚೆಂಡನ್ನು ಗೋಲಿಗೆ ಒದ್ದು ಗೆಲ್ಲಂಕ ಪಡೆಯುವ ಆತುರದಲ್ಲಿರುತ್ತಾರೆ. ತಿರುಗಿ ಸೀಟಿ ಆದಾಗ, ಅಲ್ಲಿಯ ವರೆಗೂ ಆಡುತ್ತಿದ್ದ ಚೆಂಡನ್ನು ಬಿಟ್ಟು ರೆಫರಿ ಎಸೆದ ಹೊಸ ಚೆಂಡನ್ನು ಆಟಕ್ಕೆ ಉಪಯೋಗಿಸಬೇಕು. ಪ್ರತಿ ಬಾರಿ ಸೀಟಿ ಆದಾಗಲೂ ಬೇರೆ ಚೆಂಡನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಬೇಕು. ಆಟಗಾರನೊಬ್ಬ ಸೀಟಿ ಆದ ಮೇಲೆಯೂ ಮರೆತು ಹಿಂದಿನ ಬಾರಿ ಆಡಿದ ಚೆಂಡನ್ನೇನಾದರೂ ಉಪಯೋಗಿಸಿದರೆ, ಅವನು ಆಟದಿಂದ ಹೊರಕ್ಕೆ ಹೋಗಬೇಕು. ಗೋಲ್ ಆದ ಮೇಲೆ ಮಾತ್ರ ಪುನಃ ಅವನನ್ನು ಆಟಕ್ಕೆ ಸೇರಿಸಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು.

ರೆಫರಿ ಬೇಗ ಬೇಗ ಸೀಟಿ ಊದುತ್ತಿದ್ದಂತೆ ಆಟಗಾರರಿಗೆ ಉತ್ಸಾಹ ಹೆಚ್ಚಿ ಆಟ ಕಳೆಗಟ್ಟುತ್ತದೆ.

ಎಲ್ಸ್‌ವರ್ತ್ ವೈನ್ಸ್

ಆಟಗಾರರಿಬ್ಬರು ಅಂದು ತಾವು ಆಡಬೇಕಾಗಿದ್ದ ಟೆನಿಸ್ ಮೈದಾನಕ್ಕೆ ಬಂದಾಗ ನೆಟ್‌ನ ದಾರ ಹರಿದು ಹೋಗಿತ್ತು. ಕುರ್ಚಿಗಳು ಬುಡಮೇಲಾಗಿದ್ದುವು. ಚೊಕ್ಕಟ ಮಾಡಲು ಬಂದ ಹುಡುಗನನ್ನು ಕೇಳಿದಾಗ, "ಎಲ್ಸ್‌ವರ್ತ್ ವೈನ್ಸ್ ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡುತ್ತಿದ್ದರು" ಎಂದು ತಿಳಿಸಿದ.

ವೈನ್ಸ್ ಅಮೆರಿಕದ ವಿಖ್ಯಾತ ಟೆನಿಸ್ ಆಟಗಾರರಲ್ಲೊಬ್ಬರು; ಶಕ್ತಿಯುತ ಆಟಗಳಿಗಾಗಿ ಅವರು ಹೆಸರಾಗಿದ್ದರು.

ಟೆನಿಸ್ ವಲಯದಲ್ಲಿ ವೈನ್ಸ್ ಹೆಸರು ಮೊದಲು ಕೇಳಿಬಂದದ್ದು 1929ರಲ್ಲಿ, ಕೀತ್ ಗ್ಲೆಡ್‌ಹಿಲ್‌ರೊಂದಿಗೆ ನ್ಯಾಷನಲ್ ಜೂನಿಯರ್ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್ ಡಬಲ್ಸ್ ಆಟದಲ್ಲಿ ಜಯಗಳಿಸಿದಾಗ.

ವೈನ್ಸ್ ಆಟ ಸೌಮ್ಯವಾದದ್ದಲ್ಲ; ಹಿಡಿತಕ್ಕೊಳಪಟ್ಟೂ ಇರಲಿಲ್ಲ. ತಪ್ಪುಗಳನ್ನು ಮಾಡಿದ್ದರಿಂದ 1930ರ ನ್ಯೂ ಆರ್ಲಿಯನ್ಸ್ ಕಂಟ್ರಿ ಕ್ಲಬ್ ಇನ್ವಿಟೇಷನ್ ಟೂರ್ನಮೆಂಟ್‌ನಲ್ಲಿ ಸೋಲಬೇಕಾಯಿತು. ಆ ವರ್ಷ ಅವರಿಗೆ ಟೆನಿಸ್‌ನಲ್ಲಿ 8ನೆಯ ಸ್ಥಾನ ದೊರಕಿತು.

ಆದರೆ ವೈನ್ಸ್ ದೃಢ ನಿಶ್ಚಯದಿಂದ ಅಭ್ಯಾಸಮಾಡಿದರು. ಇದರ ಫಲವಾಗಿ 1931ರಲ್ಲಿ ಆಟ ಎಷ್ಟು ಉತ್ತಮಪಡಿಸಿಕೊಂಡಿದ್ದರೆಂದರೆ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಸಿಂಗಲ್ಸ್ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಜಯ ಪಡೆದರು.

1932 — ವೈನ್ಸ್ ಅವರಿಗೆ ವಿಜಯ ಮಾಲಿಕೆಗಳ ವರ್ಷವಾಯಿತು. ವಿಂಬಲ್ಡನ್ ಪ್ರಶಸ್ತಿ ಪಡೆದರು: ಡೇವಿಸ್ ಕಪ್ ಚಾಲೆಂಜ್ ಸುತ್ತಿನಲ್ಲಿ [illegible]. ಫಾರೆಸ್ಟ್ ಹಿಲ್ಸ್‌ನ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲೂ ಜಯಶಾಲಿಯಾದರು.

ಆದರೆ 1933ರಲ್ಲಿ ವೈನ್ಸ್ ಹಲವಾರು ಸೋಲುಗಳನ್ನು ಅನುಭವಿಸಬೇಕಾಯಿತು. ವಿಂಬಲ್ಡನ್, ಫಾರೆಸ್ಟ್ ಹಿಲ್ಸ್, ಡೇವಿಸ್ ಕಪ್ ಚಾಲೆಂಜ್ ರೌಂಡುಗಳಲ್ಲಿ ವೈನ್ಸ್ ಗೆಲ್ಲಲಿಲ್ಲ. ಅಮೆರಿಕದ ಉತ್ತಮ ಟೆನಿಸ್ ಆಟಗಾರ

ರಲ್ಲೊಬ್ಬರಾದ ಟಿಲ್‌ಡನ್‌ರ ಸಲಹೆಯ ಮೇರೆಗೆ ಅವರು ವೃತ್ತಿ ಆಟಗಾರ ಆದರು. ಬೆಳಗಿನ ಬಿಡುವಿನ ಸಮಯದಲ್ಲೆಲ್ಲ ಗಾಲ್ಫ್ ಆಟ ಆಡ ತೊಡಗಿದರು. 1937ರ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಎಲ್ಸ್‌ವರ್ತ್ ವೈನ್ಸ್ ಮತ್ತೆ ಅತ್ಯುತ್ತಮ ಆಟಗಳನ್ನಾಡಿದರು.

ಎಲ್ಲ ಬದಲು

ಕೇಳಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದರಲ್ಲಿ ಚುರುಕಾಗಿರುವವರು ಸುಲಭವಾಗಿ ಗೆಲ್ಲಬಲ್ಲ ಆಟ — ' ಎಲ್ಲ ಬದಲು '.

ಮಾರ್ಗದ ಒಂದು ಕೊನೆಯಲ್ಲಿ ಆಟಗಾರರು ಸಾಲಾಗಿ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. 'ಓಡಬೇಕಾದ ದೂರವಿಷ್ಟು' ಎಂದು ನಿರ್ಧರಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಮುಖಂಡ ಸೀಟಿ ಊದಿದಾಗ ಎಲ್ಲರೂ ಇನ್ನೊಂದು ಕೊನೆಗೆ ಓಡ ತೊಡಗುತ್ತಾರೆ. ಆಟಗಾರರಲ್ಲಿ ಎಲ್ಲರಿಗಿಂತಲೂ ಮುಂದಿರುವವನು ಇನ್ನೂ ಅರ್ಧ ದಾರಿ ತಲಪುವಷ್ಟರಲ್ಲೇ ಮತ್ತೊಮ್ಮೆ ಸೀಟಿ ಕೇಳಿಸುತ್ತದೆ. ಓಡು ತ್ತಿದ್ದವರು ಹಿಂದಿರುಗಿ ಬಂದ ದಿಕ್ಕಿನಲ್ಲೇ ಓಡಬೇಕು.

ಹೀಗೆ ಐದಾರು ಬಾರಿ ಹಿಂದಕ್ಕೂ ಮುಂದಕ್ಕೂ ಆಟಗಾರರನ್ನು ಸುತ್ತಿಸಿದ ಬಳಿಕ ಇನ್ನೊಂದು ಕೊನೆ ತಲಪಲು ಅವಕಾಶ ದೊರೆಯುತ್ತದೆ. ಆಗಾಗ ಸೀಟಿಯನ್ನು ಗಮನಿಸಿ ಬೇಗ ತನ್ನ ಓಟದ ದಿಕ್ಕನ್ನು ಬದಲಾಯಿಸಿ ಕೊಳ್ಳಲಾರದವನನ್ನು ಹಾಗೂ ತೀರಾ ನಿಧಾನವಾಗಿ ಬಂದವನನ್ನು ಆಟ ದಿಂದ ಹೊರಗೆ ಹಾಕುತ್ತಾರೆ.

ಸೀಟಿ ಒಂದೇ ಬಾರಿ ಊದಿದರೆ ಸುಮ್ಮನೆ ಹಿಂದಿರುಗಿ ಓಡುವುದು, ಎರಡು ಬಾರಿ ಊದಿದರೆ ಹಿಂದಿರುಗಿ ಒಂದು ಕಾಲಿನಲ್ಲಿ ಕುಂಟುತ್ತ ಹೋಗು ವುದು, ಮೂರು ಬಾರಿ ಊದಿದರೆ ಕೈಗಳನ್ನು ನೆಲದ ಮೇಲೆ ಊರಿಕೊಂಡು ಹೋಗುವುದು ಎಂದು ಮೊದಲಿಗೇ ನಿಶ್ಚಯಿಸಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು. ಇದರಿಂದ ಆಟ ವೈವಿಧ್ಯಪೂರ್ಣವಾಗುತ್ತದೆ.

ಎಲ್ವಿರಾ ಬ್ರಿಟೋ

ಹುಡುಗರು ಹಾಕಿ ಆಡಲು ಎಂದಿನಂತೆ ಮೈದಾನದಲ್ಲಿ ಸೇರಿದ್ದರು. ಆದರೆ ಸಾಕಷ್ಟು ಆಟಗಾರರಿಲ್ಲದೆ ಆಟ ಆರಂಭಿಸುವುದು ಹೇಗೆ ಎಂದು ಹಿಂದೆ ಮುಂದೆ ನೋಡು ತ್ತಿದ್ದರು. ಕೊನೆಗೆ ಆಟವನ್ನು ನೋಡಲು ಕುತೂಹಲದಿಂದ ಬಂದಿದ್ದ ಪುಟ್ಟ ಹುಡುಗಿ ಯನ್ನೇ ಸೇರಿಸಿಕೊಂಡು ಆಡ ತೊಡಗಿದರು.



ಹೀಗೆ ಹಾಕಿ ರಂಗಕ್ಕೆ ಕಾಲಿಟ್ಟ ಎಲ್ವಿರಾ ಬ್ರಿಟೋ ಮುಂದೆ ಭಾರತದ ಹಾಕಿ ಆಟಗಾರ್ತಿಯರಲ್ಲಿ ಪ್ರಮುಖ ರಾದರು. ಬೆಂಗಳೂರಿನ ಸೇಂಟ್ ಫ್ರಾನ್ಸಿಸ್ ಕ್ಸೇವಿ ಯರ್ ಶಾಲೆಯನ್ನು ಸೇರಿ ದಂದಿನಿಂದಲೇ ಇವರು ಹಾಕಿ ಆಡತೊಡಗಿದರು.

ಪ್ರಥಮ ಬಾರಿ ಮೈಸೂರು ತಂಡದಲ್ಲಿ ಎಲ್ವಿರಾ ಆಡಿದ್ದು 1956ರಲ್ಲಿ. ಮುಂದೆ ಬಹಳ ಕಾಲ ಇವರು ಪ್ರತಿವರ್ಷವೂ ರಾಜ್ಯದ ತಂಡದಲ್ಲಿ ಇದ್ದರು. 1960ರಲ್ಲಿ ಮೊದಲ ಬಾರಿಗೆ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಮಹಿಳಾ ಹಾಕಿ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್ ಪಂದ್ಯ ಏರ್ಪಟ್ಟಾಗ ಇವರು ರಾಜ್ಯ ತಂಡದ ನಾಯಕರಾದರು. ಆ ವರ್ಷ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಪ್ರಶಸ್ತಿ ಗೆದ್ದ ಈ ತಂಡ ಹಲವು ವರ್ಷ ಇದನ್ನು ಉಳಿಸಿಕೊಂಡಿತು.



ಸೋದರಿ ರೀತಾ ಬ್ರಿಟೋ

ಇವರ ನಾಯಕತ್ವದಲ್ಲಿ 1961ರಲ್ಲಿ ಶ್ರೀಲಂಕಾಕ್ಕೂ ಭೇಟಿ ಕೊಟ್ಟ ತಂಡ ಅಲ್ಲಿ ನಡೆದ ಐದೂ ' ಟೆಸ್ಟ್ 'ಗಳಲ್ಲಿ ಜಯಭೇರಿ ಬಾರಿಸಿತು. 1964ರಲ್ಲಿ ಭಾರತಕ್ಕೆ ಬಂದ ಜಪಾನ್ ತಂಡದೊಂದಿಗೆ ಆಡಿ ಜಯಗಳಿಸಿತು.

ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್‌ನಲ್ಲಿ ತಮ್ಮ ಸ್ಥಾನದ ಅತ್ಯುತ್ತಮ ಆಟಗಾರ್ತಿಯೆಂಬ ಪ್ರಶಸ್ತಿ ಹಲವು ಬಾರಿ ಇವರಿಗೆ ದೊರೆತಿದೆ. 1965ರಲ್ಲಿ ಅರ್ಜುನ ಪ್ರಶಸ್ತಿಯನ್ನೂ ಪಡೆದಿದ್ದಾರೆ. ಇವರ ಸೋದರಿಯರಾದ ರೀತಾ ಬ್ರಿಟೋ ಮತ್ತು ಮೇರಿ ಬ್ರಿಟೋ ಸಹ ರಾಜ್ಯದ ಹಾಗೂ ರಾಷ್ಟ್ರದ ಹಾಕಿ ತಂಡಗಳಿಗಾಗಿ ಆಡಿದ್ದಾರೆ. ಇವರ ತಾಯಿ ಮೈಸೂರು ರಾಜ್ಯ ಮಹಿಳಾ ಹಾಕಿ ಸಂಸ್ಥೆಯ ಕಾರ್ಯದರ್ಶಿಯಾಗಿ ಮಾರ್ಗದರ್ಶನ ಮಾಡಿದವರು.

ಎಲ್ವಿರಾ ಬ್ರಿಟೋ ತಾವು ಓದಿದ ಶಾಲೆಯಲ್ಲಿ ಮುಂದೆ ಶಿಕ್ಷಕಿಯಾಗಿ ಸೇರಿದರು. ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿನಿಯರಿಗೆ ಇವರಿಂದ ಹಾಕಿ ತರಬೇತಿ ಪಡೆಯುವ ಅವಕಾಶ ಒದಗಿತು.

ಎಲೆ ಸಂಗ್ರಹ

ಉಲ್ಲಾಸದೊಂದಿಗೆ ಜ್ಞಾನಾರ್ಜನೆಯನ್ನೂ ಒದಗಿಸುವ ಹವ್ಯಾಸಗಳಲ್ಲಿ ಎಲೆ ಸಂಗ್ರಹವೂ ಒಂದು. ವಿವಿಧ ಪ್ರದೇಶಗಳಲ್ಲಿ ಅಲ್ಲಲ್ಲಿನ ಪರಿಸರಕ್ಕೆ ಹೊಂದಿಕೊಂಡು ಹೇಗೆ ಅಲ್ಪಸ್ವಲ್ಪ ಮಾರ್ಪಾಟುಗಳೊಂದಿಗೆ ಸಸ್ಯಗಳು ಬೆಳೆಯುತ್ತವೆ ಎಂಬಿತರ ವೈಜ್ಞಾನಿಕ ಅಧ್ಯಯನಗಳಿಗೆ ಎಲೆ ಸಂಗ್ರಹ ಸಹಕಾರಿ.

ಸಸ್ಯವನ್ನು ಗುರುತಿಸಿ ವರ್ಗೀಕರಿಸುವುದು ಎಲೆ ಸಂಗ್ರಹದ ಮೊದಲ ಹೆಜ್ಜೆ. ಉತ್ತಮ ಮಾದರಿಯಾಗಬಲ್ಲ ಎಲೆಯೊಂದನ್ನು ಕೊಯ್ದು [illegible] ಕಿತ್ತುಕೊಂಡು ಬರಬೇಕು.

ವೃತ್ತಪತ್ರಿಕೆಗಳ ಹಾಳೆಗಳನ್ನು ಒಂದರ ಮೇಲೊಂದು ಜೋಡಿಸಿ ಸಸ್ಯಗಳ ಎಲೆಗಳನ್ನು ಒಂದಕ್ಕೊಂದು ತಗುಲದಂತೆ ಇರಿಸಬೇಕು. ವೃತ್ತ ಪತ್ರಿಕೆಗಳನ್ನು [illegible]



ಮೇಲೆ ರಟ್ಟನ್ನಿಡಬೇಕು. ರಟ್ಟಿನ ಮೇಲೆ ಭಾರಕ್ಕೆ ಪುಸ್ತಕಗಳನ್ನಾಗಲೀ ಇತರ ವಸ್ತುಗಳನ್ನಾಗಲೀ ಹೇರಬೇಕು. ಪ್ರತಿದಿನ ವೃತ್ತಪತ್ರಿಕೆಗಳನ್ನು ಬದಲಾಯಿಸುತ್ತಿದ್ದು ಎಲೆಗಳು ಚೆನ್ನಾಗಿ ಒಣಗಿದ ಅನಂತರ ಎತ್ತಿಡಬೇಕು.

ಎಲೆ ಸಂಗ್ರಹಕ್ಕೆಂದೇ ವಿಶೇಷವಾದ ಕಾಗದ ಸಿಗುತ್ತದೆ. ಅಂಥ ಬಿಳಿ ಕಾಗದ [illegible] ಸೆಲೋಫೇನ್ ಕಾಗದದಿಂದ ತೊಟ್ಟು ಮತ್ತು ಎಲೆಯ ತುದಿ ಭಾಗಗಳನ್ನು ಅಂಟಿಸಬೇಕು. ಹಾಳೆಯ ಒಂದು ಕಡೆ ಎಲೆಯ ಗಿಡ, ದೊರಕಿದ ಸ್ಥಳ ಮೊದಲಾದ ವಿವರಗಳನ್ನು [illegible] ಕಾಗದಗಳನ್ನು [illegible] ಒಂದು ಸಂಗ್ರಹ [illegible] ಬಹುದು.

ಸಂಗ್ರಹ ಹಾಳಾಗದಂತಿರಲು ಒಣಗಿಸಿದ ಸಸ್ಯವನ್ನು ಅಂಟಿಸುವ ಮೊದಲು ಮರ್ಕ್ಯೂರಿಕ್ ಕ್ಲೋರೈಡ್‌ನಲ್ಲಿ ಸಂರಕ್ಷಿಸಬೇಕು. ಮಾದರಿ ಇರುವ ಹಾಳೆಗಳನ್ನು ವರ್ಗೀಕರಿಸಿ ಪ್ರದೇಶಗಳಿಗೆ ಅನುಗುಣವಾಗಿ ಅಕ್ಷರಾನುಕ್ರಮವಾಗಿ ಜೋಡಿಸಿಡಬೇಕು.

ಕಿತ್ತ ಎಲೆಯನ್ನು ನೀರಿರುವ ಪಾತ್ರೆಯಲ್ಲಿ ಹಾಕಿ ಒಂದು ತಿಂಗಳು ಬಿಸಿಲು ಬೀಳುವಲ್ಲಿ ಇಟ್ಟು ಅನಂತರ ತಣ್ಣೀರಿನಲ್ಲಿ ತೊಳೆದರೆ ಎಲೆಯ ಹಂದರ ಮಾತ್ರ ಉಳಿಯುತ್ತದೆ. ಅರ್ಧ ಪೌಂಡ್ ಚಲುವೆ ಪುಡಿಯನ್ನು ಅರ್ಧ ಗ್ಯಾಲನ್ ತಣ್ಣೀರಿನಲ್ಲಿ ಹಾಕಿ ರಾತ್ರಿ ಹಾಗೆಯೇ ಇಟ್ಟು ಬೆಳಗ್ಗೆ ತಿಳಿಯನ್ನು ತೆಗೆಯಬೇಕು. ಇದನ್ನು ಬೋಗುಣಿಗೆ ಸುರಿದು ಅದರಲ್ಲಿ ಎಲೆ ಹಂದರವನ್ನು 6ರಿಂದ 12 ಗಂಟೆ ಕಾಲ ಬಿಟ್ಟರೆ ಅದು ಬಿಳಿಯದಾಗುತ್ತದೆ. ಇದನ್ನು ತಣ್ಣೀರಿನಲ್ಲಿ ತೊಳೆದು, ಒತ್ತು ಕಾಗದದಲ್ಲಿಟ್ಟು ಒಣಗಲು ಬಿಡಬೇಕು.

ಎಲೆ ಚಿತ್ರ ಪಡೆಯಲು ಎಲೆಯನ್ನು ಬಿಳಿ ಹಾಳೆಯ ಮೇಲೆ ಯಾವ ಮಾದರಿಯಲ್ಲಾದರೂ ಹರಡಿ ಇಡಬೇಕು. ಬಣ್ಣದ ಪುಡಿಯನ್ನು ನೀರಿನಲ್ಲಿ ಕದಡಿಟ್ಟುಕೊಂಡು ಬ್ರಷ್‌ನ್ನು ಅದರಲ್ಲಿ ಅದ್ದಿ ಎಲೆಯ ಮೇಲೆ ಹಿಡಿದುಕೊಂಡು ಉಜ್ಜಿದರೆ, ಬಣ್ಣದ ಹನಿಗಳು ಕಾಗದದ ಮೇಲೆ ಸಿಡಿಯುತ್ತವೆ. ಎಲೆಗಳನ್ನು ತೆಗೆದು ಬಿಟ್ಟರೆ ಬಣ್ಣದ ಹಿನ್ನೆಲೆಯಲ್ಲಿ ಎಲೆಯ ಚಿತ್ರ ಬಿಳಿಯದಾಗಿ ಮೂಡಿರುತ್ತದೆ. ಮಸಿ ಲೇಪಿಸಿಯೂ ಎಲೆಯ ಹಿಂಭಾಗದ ಚಿತ್ರವನ್ನು ಪಡೆಯಬಹುದು.

ಈ ಎಲ್ಲ ವಿಧಾನಗಳಲ್ಲೂ ಎಲೆಯ ಚಿತ್ರ ಮೂಡಿಸಿ ಅದ ಮೇಲೆ ಎಲೆಯ [illegible] ಟಿಪ್ಪಣಿ ಬರೆದು ಸಂಗ್ರಹಿಸಬಹುದು.

[illegible]

ಎವರೆಸ್ಟ್ ಆರೋಹಣ

1852. [illegible] ಭಾರತದ ಸರ್ವೇಯರ್ ಜನರಲ್ ಅವರ ಕಚೇರಿ. [illegible] "ಸಾರ್, ನಾನು ಈಗ ತಾನೇ ಜಗತ್ತಿನ ಅತ್ಯಂತ ಎತ್ತರದ [illegible]!" [illegible]

ಎಡ್ಮಂಡ್ ಹಿಲರಿ, ತೇನ್ ಸಿಂಗ್—ಮರಳಿ ಶಿಬಿರಕ್ಕೆ

ಖಚಿತಗೊಳಿಸಿದ ಭಾರತದ ಪ್ರಥಮ ಸರ್ವೇಯರ್ ಜನರಲ್ ಸರ್ ಜಾನ್ ಎವರೆಸ್ಟ್ ಅವರ ಹೆಸರೇ ಶಿಖರಕ್ಕೂ ಬಂತು.

ಪರ್ವತಗಳ ರಾಜ ಎವರೆಸ್ಟ್ ಈ ಹೆಸರು ಪಡೆದದ್ದು ಹೀಗೆ. ಅಂದಿನಿಂದಲೇ ಅದು ಸಾಹಸಿ ಪರ್ವತಾರೋಹಿಗಳನ್ನು ಕೈಬೀಸಿ ಕರೆಯಲು ಆರಂಭಿಸಿತು. ಚೆನ್ನಾಗಿ ಬಿಸಿಲು ಇದ್ದ ದಿನ ಇದರ ತುದಿಯನ್ನು ನೂರು ಮೈಲು ದೂರದಿಂದಲೂ ಕಾಣಬಹುದು. ಬಿಳಿ ಪಿರಮಿಡ್ಡಿನಂತೆ ಹೊಳೆಯುವ ಶಿಖರದ ತುದಿಯಲ್ಲಿ ಗಂಟೆಗೆ 320 ಕಿ.ಮೀ. ವೇಗದ ಮಾರುತವೂ ಅಪರೂಪವಲ್ಲ.

ಟಿಬೆಟ್ ಮತ್ತು ನೇಪಾಳ ಗಡಿಯಲ್ಲಿರುವ ಎವರೆಸ್ಟ್, ಬೌದ್ಧರಿಗೆ ಪವಿತ್ರವಾದ ಪರ್ವತ. ಪರದೇಶೀಯರಿಗೆ ಅಲ್ಲಿ ಪ್ರವೇಶವಿರಲಿಲ್ಲ. ಆದರೆ 1920ರಲ್ಲಿ ಲಂಡನಿನ ರಾಯಲ್ ಜಿಯೊಗ್ರಾಫಿಕಲ್ ಸೊಸೈಟಿ ಮತ್ತು ಬ್ರಿಟಿಷ್ ಆಲ್ಪೈನ್ ಕ್ಲಬ್‌ನ ಸದಸ್ಯರು (ಆಲ್ಪ್ಸ್ ಪರ್ವತ ಹತ್ತುವ ಕ್ಲಬ್ಬಿನ ಸದಸ್ಯರು) ಟಿಬೆಟಿನ ಸರಕಾರದೊಡನೆ ದೀರ್ಘ ಮಾತುಕತೆ ನಡೆಸಿ ಕೊನೆಗೆ ಪರ್ವತಾರೋಹಣಕ್ಕೆ ಅಪ್ಪಣೆ ಪಡೆದರು.

ಪ್ರಥಮ ಪಂಗಡ ಡಾರ್ಜಿಲಿಂಗ್ ಪಟ್ಟಣದಿಂದ ನೂರು ಮೈಲು ದೂರದ ಎವರೆಸ್ಟ್ ಕಡೆಗೆ ಹೊರಟಿತು. . ಮೊದಲಿನಿಂದಲೇ ಕಷ್ಟಪರಂಪರೆ ಇವರಿಗೆ ಎದುರಾಯಿತು. ಅಂತೂ ಇಂತೂ ಎವರೆಸ್ಟ್ ಶಿಖರದಿಂದ 20 ಮೈಲು ದೂರದ ಸ್ಥಳಕ್ಕೆ ಬಂದಮೇಲೆ ಮುಂದುವರಿಯುವುದು ಅಸಾಧ್ಯವಾಯಿತು. ಇದು ನಡೆದದ್ದು 1921ರಲ್ಲಿ; ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ಹೊವಾರ್ಡ್ ಬರಿಯವರ ನಾಯಕತ್ವದಲ್ಲಿ.

ಮರುವರ್ಷ ಹೊರಟ ಹದಿಮೂರು ಜನ ಆಂಗ್ಲ ಪರ್ವತಾರೋಹಿಗಳು, ನೇಪಾಳ ಮತ್ತು ಭಾರತದ ಅರವತ್ತು ಪರ್ವತವಾಸಿಗಳು, ಸುಮಾರು [illegible] ಕೂಲಿಗಳು ಮತ್ತು 300ಕ್ಕಿಂತಲೂ ಹೆಚ್ಚು ಹೇರು [illegible] ಕೂಡಿದ ದೊಡ್ಡ ಸೈನ್ಯವೇ ಆಗಿತ್ತು, ಎರಡನೆಯ ಪಂಗಡ. ತಂಡದ ನಾಯಕ —ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ಸಿ.ಜಿ. ಬ್ರೂಸ್. ಒಂದಾದ ಮೇಲೊಂದು ಠಾಣೆಗಳನ್ನು ಹೂಡುತ್ತ ಇದು ಮುಂದುವರಿಯಿತು. ಅಸಾಧ್ಯ ಚಳಿ, [illegible] ಬಲವಾಗಿ ಬೀಸುವ ಮಾರುತ — ಇವುಗಳಿಂದ

ಪೀಡಿತರಾಗಿ ಒಬ್ಬೊಬ್ಬರೇ ಹಿಂದುಳಿದರು. ಆದರೆ ನಾಲ್ಕು ಉತ್ಸಾಹಿಗಳು ಮತ್ತೂ ಮುಂದುವರಿದರು. ಹಿಮಮಾರುತಗಳ ಮಧ್ಯೆ ಕನಸಿನಲ್ಲಿ ನಡೆಯುವಂತೆ ಇವರು ಒಂದೊಂದೇ ಹೆಜ್ಜೆ ಮುಂದಿಡುತ್ತಿದ್ದರು. ಆದರೂ 27,000 ಅಡಿ ಎತ್ತರವನ್ನು ಮುಟ್ಟಿದ ಮೇಲೆ ಇವರೂ ಮರಳಬೇಕಾಯಿತು.

ಇವರು ಹಿಂದೆ ಬಂದ ಮೇಲೆ ಮತ್ತೆ ನಾಲ್ವರು ಪರ್ವತಾರೋಹಿಗಳು ಮುಂದಾದರು. ಇವರೆಲ್ಲರೂ ಉಸಿರಾಟಕ್ಕೆ ಬೇಕಾದ ಆಮ್ಲಜನಕದ ಸಿಲಿಂಡರುಗಳನ್ನು ಹೊತ್ತುಕೊಂಡು 27,235 ಅಡಿಗಳ ಎತ್ತರವನ್ನು ತಲಪಲು ಶಕ್ತರಾದರು.

ಹಿಮಾಲಯದಲ್ಲಿ ಮಳೆಗಾಲ ಆರಂಭವಾಗುವುದಕ್ಕೆ ಮುಂಚೆ ಮತ್ತೂ ಒಂದು ಪ್ರಯತ್ನ ಮಾಡಬೇಕೆಂದು ಈ ತಂಡದವರು ನಿರ್ಧರಿಸಿದರು. ಆಂಗ್ಲ ಪರ್ವತಾರೋಹಿಗಳಾದ ಮ್ಯಾಲೊರಿ, ಸಾಮರ್‌ವೆಲ್ ಮತ್ತು ಕ್ರಾಫರ್ಡ್ ಹದಿನಾಲ್ಕು ಶೆರ್ಪಾ ಕೂಲಿಗಳನ್ನು ಕೂಡಿಕೊಂಡು ಹೊರಟರು. ಬಹಳ ದೂರ ಹೋಗಿರಲಿಲ್ಲ, ಅಷ್ಟರಲ್ಲೇ ಭಾರೀ ಹಿಮಪಾತಕ್ಕೆ ಅವರು ತುತ್ತಾಗಬೇಕಾಯಿತು. ಇದು ಬಂದು ಹೊಡೆದ ರಭಸಕ್ಕೆ ಮೂವರು ಆಂಗ್ಲರೂ ಐವತ್ತು ಅಡಿ ಕೆಳಕ್ಕೆ ತಳ್ಳಲ್ಪಟ್ಟಿದ್ದರು. ಕೂಲಿಗಳಲ್ಲಿ ಏಳು ಜನ ಅಲ್ಲೇ ಸಮಾಧಿ ಹೊಂದಿದರು.

1924ರಲ್ಲಿ ನಡೆದ ಒಂದು ಪ್ರಕರಣ ವಿಲಕ್ಷಣವಾದದ್ದು, ಆ ವರ್ಷ ಇ. ಎಫ್. ನಾರ್ಟನ್‌ರ ನಾಯಕತ್ವದಲ್ಲಿ ಹೊರಟ ಆಂಗ್ಲ ತಂಡದಲ್ಲಿದ್ದ ಜಾರ್ಜ್ ಮ್ಯಾಲೊರಿ ಮತ್ತು ಆಂಡ್ರ್ಯೂ ಇರ್ವಿಂಗ್ ಉತ್ಸಾಹದಲ್ಲಿ, ಧೈರ್ಯದಲ್ಲಿ ತಮ್ಮ ಹಿಂದಿನ ಪರ್ವತಾರೋಹಿಗಳಿಗಿಂತ ಒಂದು ಕೈ ಮೇಲು. ಇವರು ಆಹಾರದ ಡಬ್ಬಿಗಳನ್ನೂ ಹಾಡುಗಳ ಪುಸ್ತಕಗಳನ್ನೂ ತಮ್ಮ ಬಿರುಸು ಉಣ್ಣೆಯ ಪೋಷಾಕಿನ ಜೇಬುಗಳಲ್ಲಿ ಇರಿಸಿಕೊಂಡು ಕೊರೆಯುವ ಚಳಿಯಲ್ಲಿ ಹೊರಟರು. ಅನಂತರ ಅವರನ್ನು ಕಂಡವರಿಲ್ಲ. ಶಿಖರವನ್ನು ಮುಟ್ಟಿ ಇವರು ಹಿಂದೆ ಬರುತ್ತಿದ್ದಾಗ ಸಾವಿಗೆ ತುತ್ತಾದರು ಎಂಬುದು ಹಲವರ ನಂಬಿಕೆ.

ಟಿಬೆಟ್ ಸರಕಾರ, ಎವರೆಸ್ಟ್ ಪ್ರದೇಶಕ್ಕೆ ಬಿಳಿಯರ ಪ್ರವೇಶಕ್ಕೆ ಮತ್ತೊಮ್ಮೆ ನಿರ್ಬಂಧ ಹಾಕಿತ್ತು. ಪರ್ವತಾರೋಹಣಕ್ಕೆ ಅನುಮತಿ ಸಿಗಬೇಕಾದರೆ ಒಂಬತ್ತು ವರ್ಷಗಳೇ ಕಳೆದುವು. 1933ರಲ್ಲಿ ಹೊರಟ ತಂಡ 28,000 ಅಡಿಗಳನ್ನು ತಲಪಿತು. ಕೆಟ್ಟ ಹವೆಯ ಕಾರಣದಿಂದ ಅದು ಮರಳಬೇಕಾಯಿತು. ಈ ತಂಡದವರು ಮತ್ತೇನೂ ಸಾಧಿಸಲು ಸಾಧ್ಯವಾಗದಿದ್ದರೂ ಹಿಂದೆ ಕಾಣೆಯಾಗಿದ್ದ ಮ್ಯಾಲೊರಿ ಉಪಯೋಗಿಸುತ್ತಿದ್ದ ಹಿಮ ಕೊಡಲಿಯನ್ನು ಕಂಡುಹಿಡಿದರು.

1934ರಲ್ಲಿ ಎವರೆಸ್ಟ್ ಆರೋಹಣಕ್ಕೆ ಹೊರಟ ಮಾರಿಸ್ ವಿಲ್ಸನರದು ವಿಲಕ್ಷಣ ಸಾಹಸ. ಆಂಗ್ಲ ಪೈಲಟ್ ಆದ ಇವರಿಗೆ ಪರ್ವತಾರೋಹಣದ ಅನುಭವ ಏನೇನೂ ಇರಲಿಲ್ಲ. ಒಂಟಿಯಾಗಿ ಪರ್ವತ ಯಾತ್ರೆಗೆ ಹೊರಟ ಮೇಲೆ ಇವರ ಸುದ್ದಿಯೇ ಇಲ್ಲ.

1935ರಿಂದ ಡಾರ್ಜಿಲಿಂಗಿನ ಹಿಮಾಲಯನ್ ಕ್ಲಬ್ ಶೆರ್ಪಾ ಜನರ ಸಹಿಷ್ಣುತೆ, ಧೈರ್ಯಗಳಿಗಾಗಿ ಟೈಗರ್ ಬ್ಯಾಜ್ ನೀಡ ತೊಡಗಿತು.

ಹಿಮ ಕೊಡಲಿ, ಬೂಟು



ತೇನ್‌ಸಿಂಗ್



'ಟೈಗರ್ ಬ್ಯಾಜ್'

1950ರಲ್ಲಿ ಅಮೆರಿಕನರೂ ಎವರೆಸ್ಟ್ ಸಾಹಸಕ್ಕೆ ಕೈಹಾಕಿದರು. ಇವರು ಪ್ರಯತ್ನಿಸಿದ್ದು ನೇಪಾಳದ ಕಡೆಯಿಂದ. ಪರ್ವತದ ಉತ್ತರಭಾಗದಲ್ಲಿ.

1952ರಲ್ಲಿ ಬಂದ ಸ್ವಿಟ್ಜರ್‌ಲೆಂಡಿನ ತಂಡದ ರೇಮಂಡ್ ಲ್ಯಾಂಬರ್ಟ್ ಮತ್ತು ಶೆರ್ಪಾ ನಾಯಕ ತೇನ್‌ಸಿಂಗ್ 28,210 ಅಡಿ ಏರಿ ದಾಖಲೆ ಸ್ಥಾಪಿಸಿದರು.

1953ರಲ್ಲಿ ಎವರೆಸ್ಟ್ ಆರೋಹಣಕ್ಕೆ ಸಿದ್ಧವಾದ ಬ್ರಿಟಿಷ್ ತಂಡಕ್ಕೆ ಕರ್ನಲ್ ಜಾನ್ ಹಂಟ್ ಮುಖಂಡರು. ಇವರು ತಮ್ಮ ಹದಿನೈದನೆಯ ವಯಸ್ಸಿಗೇ ಯೂರೋಪಿನ ಕೆಲವು ಶಿಖರಗಳನ್ನು ಏರಿ ಬಂದ ಸಾಹಸಿಗರು. ಭಾರತದಲ್ಲಿ ಸೈನ್ಯಾಧಿಕಾರಿಯಾಗಿದ್ದಾಗ ಮೂರುಬಾರಿ ಹಿಮಾಲಯ ಪರ್ವತ ಪ್ರದೇಶಕ್ಕೆ ಹೋಗಿ ಬಂದಿದ್ದ ಅನುಭವಿ. ಇವರ ತಂಡದಲ್ಲಿ ಮೊದಲು ಇದ್ದದ್ದು ಹದಿಮೂರು ಜನ. ದುರದೃಷ್ಟ ಸೂಚಕವೆಂದು ಕೆಲವರು ಭಾವಿಸುವ ಈ ಸಂಖ್ಯೆಯನ್ನು ಬದಲಿಸಲು ತಂಡಕ್ಕೆ ಮತ್ತೊಬ್ಬರನ್ನು ಸೇರಿಸಿಕೊಂಡರು. ಇವರೇ ತೇನ್‌ಸಿಂಗ್ ನಾರ್ಕೆ.

ಪ್ರಯಾಣಕ್ಕೆ ಯೋಜನೆ ಆರಂಭವಾದದ್ದು [illegible]. ಅಕ್ಟೋಬರ್ 25ರಂದು. ಪ್ರಯತ್ನದ ಕೊನೆಯ ಹಂತದಲ್ಲಿ ಇಬ್ಬರು

ಎವರೆಸ್ಟ್ ಆರೋಹಿಯ ಉಡುಪು: 1 ಗಾಳಿ ನಿರೋಧಿ ಶಿರಸ್ತ್ರಾಣ 2 ಹಿಮ ಕನ್ನಡಕ 3 ಆಮ್ಲಜನಕ ಮುಸುಕು 4, 6 ಗಾಳಿ ನಿರೋಧಿ ಅಂಗಿ [illegible] ಕೈಗವಸು, [illegible] 5 ಆಮ್ಲಜನಕ [illegible] 7 [illegible] ಜೋಡಿಸಲ್ಪಡುವ ನೈಲಾನ್ ಬಳ್ಳಿ – ಸೊಂಟದಲ್ಲಿ 8 ರೇಷ್ಮೆ, ಉಣ್ಣೆ ಹಾಗೂ ಗಾಳಿ ನಿರೋಧಿ ಕೈಗವಸುಗಳು 9 ಅತಿ ಎತ್ತರದಲ್ಲಿ ಬಳಸುವ ಬೂಟುಗಳು





ಪರ್ವತಾರೋಹಿಗಳಿರುವ ಎರಡು ತಂಡಗಳು ಮೇಲೇರುವುದೆಂದು ನಿರ್ಧಾರವಾಯಿತು. ಒಂದು ತಂಡದಲ್ಲಿ ಬೋರ್ಡಿಲಾನ್ ಮತ್ತು ಈವನ್ಸ್. ಇನ್ನೊಂದರಲ್ಲಿ ತೇನ್‌ಸಿಂಗ್ ಮತ್ತು ಹಿಲರಿ. ಈ ಪರ್ವತಾರೋಹಿಗಳಿಗೆ ಕೊನೆಯ ಪ್ರಯತ್ನಕ್ಕೆ ಸಹಾಯ ಮಾಡಲು ಸರಕುಗಳನ್ನು ಹೊರಲು 34 ಶೆರ್ಪಾ ಕೂಲಿಗಳನ್ನು ನೇಮಿಸಬೇಕಾಯಿತು.

ಶೆರ್ಪಾಗಳಿಗೆ ಕಾಗದದ ಹಣ ಎಂದರೆ ಅಷ್ಟಕ್ಕಷ್ಟೆ. ಏನು ವೇತನ ಬೆಳ್ಳಿಯ ನಾಣ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಕೊಡಬೇಕು. ಇವರಿಗೆಲ್ಲ ಕೊಡಲೆಂದು ನೇಪಾಳದ ನಾಣ್ಯಗಳ ದೊಡ್ಡ ಸಂಗ್ರಹವನ್ನೇ ಒಯ್ಯಬೇಕಾದದ್ದು ಮತ್ತೊಂದು ಸಮಸ್ಯೆ.

ಎವರೆಸ್ಟ್ ಶಿಖರದಷ್ಟು ಎತ್ತರದಲ್ಲಿ ಗಾಳಿ ಬಹಳ ವಿರಳ. ಇಲ್ಲಿಗೆ ಏರುವ ಸಾಹಸಿಗಳು ಹಿಮ ಕಡಿಯುವ ಕೊಡಲಿ, ಹಗ್ಗದ ಏಣಿ, ಮಲಗುವ ಚೀಲಗಳನ್ನು ಮಾತ್ರವಲ್ಲದೆ, ಆಮ್ಲಜನಕದ ಸಿಲಿಂಡರುಗಳನ್ನೂ ಒಯ್ಯಬೇಕು. ಶಿಖರದ ತುದಿ ತಲಪುವ ಹೊತ್ತಿಗೆ ಸಿಲಿಂಡರಿನ ಆಮ್ಲಜನಕ ತೀರಿದರೆ ಇವರ ಕಥೆ ಮುಗಿದಂತೆಯೇ. ಬೋರ್ಡಿಲಾನ್ ಮತ್ತು ಈವನ್ಸರ ತಂಡಕ್ಕೆ ಇದೇ ಅಪಾಯ ತಟ್ಟುವುದರಲ್ಲಿತ್ತು. ಶಿಖರದ ತುದಿ ಇನ್ನೂ ಮುನ್ನೂರು ಅಡಿಗಳ ಎತ್ತರದಲ್ಲಿದೆ ಎನ್ನುವಷ್ಟರಲ್ಲಿ ಅವರ ಆಮ್ಲಜನಕದ ಸಂಗ್ರಹ ಕಡಮೆಯಾಗುತ್ತಿರುವುದು ಕಂಡುಬಂತು. ಮೇಲಕ್ಕೆ ಏರುವ ಆಸೆ ಬಿಟ್ಟು ಇವರು ಶಿಬಿರಕ್ಕೆ ಮರಳಿದರು. ಮುಂದೆ ಈ ಪ್ರಯತ್ನ ಸಫಲವಾಗಬೇಕಿದ್ದರೆ ತೇನ್‌ಸಿಂಗ್ ಮತ್ತು ಹಿಲರಿಯವರಿಂದ ಆಗಬೇಕು. 27,000 ಅಡಿ ಎತ್ತರದ ಕೊನೆಯ ಶಿಬಿರದಿಂದ ಕೊನೆಯ ಪ್ರಯತ್ನ ನಡೆಯಬೇಕು.

1953 ಮೇ 29 ಬೆಳಗ್ಗೆ 6-30ಕ್ಕೆ ಇವರು ತಮ್ಮ ಡೇರೆಯಿಂದ ತೆವಳಿಕೊಂಡು ಹೊರಬಂದು ಮೇಲಕ್ಕೆ ಏರಲು ಆರಂಭಿಸಿದರು. ಭಾರವಾದ ಪೋಷಾಕನ್ನು ಧರಿಸಿದ್ದ ಈ ಇಬ್ಬರು ಪರ್ವತಾರೋಹಿಗಳ ಬೆನ್ನಿನ ಮೇಲಿದ್ದ ಮೂವತ್ತು ಪೌಂಡಿನ ಆಮ್ಲಜನಕ ಸಿಲಿಂಡರೇ ಅಸಾಧ್ಯ ಹೊರೆಯಾಗಿ ತೋರಿತು. ಎಲ್ಲೆಲ್ಲೂ ಜಾರುತ್ತಿರುವ ಹಿಮಪುಡಿ. ಕೆಲವು ಅಡಿ ದೂರದ ಸ್ಥಳವೂ ಕಾಣಿಸದು. ಇಂಥ ಸ್ಥಿತಿಯಲ್ಲಿ ಮೂರೂವರೆ ಗಂಟೆ ಕಾಲ ತೇನ್‌ಸಿಂಗ್–ಹಿಲರಿ ಏರಿದರು. ಮುಂದೆ ಎವರೆಸ್ಟ್ ಶಿಖರದ ತುದಿಗೆ ಇನ್ನು ನೂರ 40 ಅಡಿ.

ಆದರೆ ಇವರಿಬ್ಬರ ಎದುರು ನಿಂತಿದ್ದುದು 40 ಅಡಿಗಳ ನೆಟ್ಟಗಿನ ಬಂಡೆಯ ಗೋಡೆ. ಇದನ್ನು ಸುತ್ತುವರಿದು ಮೇಲಕ್ಕೇರುವಂತೆಯೂ ಇಲ್ಲ. ಈ ವೀರರಿಗೆ ಮುಂದಿನ ದಾರಿ ಕಾಣಲಿಲ್ಲ. ಆಮ್ಲಜನಕದ ಸಂಗ್ರಹ ಮುಗಿದು ಹೋಗಬಹುದೆಂಬ ಚಿಂತೆ ಬೇರೆ. ಅಷ್ಟರಲ್ಲೇ ಹಿಮದ ಗೋಡೆಯಲ್ಲಿ ಒಂದು ಬಿರುಕು ಇದ್ದುದು ಕಂಡಿತು. ದೇವರ ಮೇಲೆ ಭಾರಹಾಕಿ ಈ ಬಿರುಕಿನಲ್ಲಿ ಮೆಟ್ಟಿಲುಗಳನ್ನು ಕಡಿದು ಮೇಲೇರಲು ಇವರು ನಿರ್ಧರಿಸಿದರು. ಒಂದೊಂದೇ ಮೆಟ್ಟಿಲು ಕಡಿದು ಮೇಲಕ್ಕೇರುತ್ತಿದ್ದಂತೆ ಈ ಪರ್ವತಕ್ಕೆ ತುದಿಯೇ ಇಲ್ಲವೇ ಎನಿಸತೊಡಗಿತು–ಇಬ್ಬರಿಗೂ. ಇದ್ದಕ್ಕಿದ್ದಂತೆ ಮೆಟ್ಟಿಲು ಕಡಿಯುವುದು ನಿಂತಿತು. ಜಗತ್ತಿನ ತುತ್ತ ತುದಿಯನ್ನು ಅವರು ತಲಪಿದ್ದರು; 1953 ಮೇ 29 ಬೆಳಗ್ಗೆ 11-30ಕ್ಕೆ ಎವರೆಸ್ಟ್ ಶಿಖರದ ಮೇಲೆ ನಿಂತ ತೇನ್‌ಸಿಂಗ್ ನಾರ್ಕೆ ಮತ್ತು ಎಡ್ಮಂಡ್ ಹಿಲರಿ ಇತಿಹಾಸ ನಿರ್ಮಿಸಿದ್ದರು.

ತೇನ್‌ಸಿಂಗ್ ತಮ್ಮ ಹಿಮಕೊಡಲಿಯನ್ನು ಎತ್ತಿ ಹಿಡಿದರು. ಅದರಲ್ಲಿ ವಿಶ್ವಸಂಸ್ಥೆ, ಬ್ರಿಟನ್, ನೇಪಾಳ ಮತ್ತು ಭಾರತದ ಧ್ವಜಗಳಿದ್ದುವು. ಹಿಲರಿ ಬೆಚ್ಚಗಿರುವಂತೆ ತನ್ನ ಪೋಷಾಕಿನ ಒಳಗೆ ಇಟ್ಟಿದ್ದ ಕ್ಯಾಮರಾದಿಂದ ತೇನ್‌ಸಿಂಗ್ ಚಿತ್ರ ತೆಗೆದುಕೊಂಡರು. ತೇನ್‌ಸಿಂಗ್ ಹಿಲರಿಯ ಚಿತ್ರವನ್ನು ತೆಗೆದರು.



ಇಪ್ಪತ್ತು ವರ್ಷಗಳಿಗಿಂತಲೂ ಹೆಚ್ಚು ಕಾಲ ನೂರಾರು ಸಾಹಸಿಗಳ ಯತ್ನಗಳನ್ನು ವಿಫಲಗೊಳಿಸಿ ಹತ್ತಾರು ಜನರನ್ನೂ ಬಲಿ ತೆಗೆದುಕೊಂಡಿದ್ದ ಎವರೆಸ್ಟ್ ಕೊನೆಗೂ ಮಾನವ ಪ್ರಯತ್ನಕ್ಕೆ ಮಣಿದಿತ್ತು. ಇದನ್ನು ಹತ್ತುವುದು ಸಾಧ್ಯ ಎಂದು ಪರ್ವತಾರೋಹಿಗಳಿಗೆ ಧೈರ್ಯ ಬಂದಿತ್ತು.

ಇದಾದ ಮೂರು ವರ್ಷಗಳ ಬಳಿಕ ಸ್ವಿಟ್ಜರ್‌ಲೆಂಡಿನ ನಾಲ್ಕು ಜನ ಎವರೆಸ್ಟನ್ನು ಏರಿ ಬಂದರು. 1960ರಲ್ಲಿ ಭಾರತೀಯರ ಪ್ರಥಮ ತಂಡ ಇದೇ ಉದ್ದೇಶದಿಂದ ಏರಿದರೂ ತುದಿಗೆ ಇನ್ನು 700 ಅಡಿ ಇದೆ ಎನ್ನುವಷ್ಟರಲ್ಲಿ ಕೆಟ್ಟ ಹವೆಯ ಕಾರಣದಿಂದ ಹಿಮ್ಮೆಟ್ಟಬೇಕಾಯಿತು. ಸುಮಾರು ಇದೇ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಮೂವರು ಚೀನೀಯರು ಟಿಬೆಟಿನ ಬದಿಯಿಂದ ಎವರೆಸ್ಟ್ ತುದಿಯನ್ನು ತಲಪಿ ಬಂದಿದ್ದಾರೆ ಎಂದು ನವ ಚೀನಾ ವಾರ್ತಾ ಸಂಸ್ಥೆ ಸುದ್ದಿ ಹೊರಗೆಡಹಿತು.



[illegible] ಸಿ. ಪಿ. ವೊಹ್ರಾ, ಆಂಗ್ ಕಾಮಿ, ಸೊನಾಮ್ ಗ್ಯಾಟ್ಸೊ, ಸೊನಾಮ್ ವಾಂಗ್ಯಾಲ್

1956ರ ಮೇ ತಿಂಗಳಲ್ಲಿ ಸ್ವಿಟ್ಜರ್‌ಲೆಂಡಿನ ತಂಡವೆಂದು ಅಲ್ಬರ್ಟ್ ಎಗ್ಲರ್‌ರನರ ನಾಯಕತ್ವದಲ್ಲಿ ನಡೆಸಿದ ಎರಡು ಪ್ರಯತ್ನಗಳಲ್ಲಿ ಜರ್ಗ್ ಮಾರ್ಮೆಟ್, ಅರ್ನೆಸ್ಟ್ ಶ್ಮೀಡ್, ಅಡಾಲ್ಫ್ ರಿಸ್ಟ್ ಮತ್ತು ಹಾನ್ ರಂಡಾಲ್ಫ್ ವಾನ್ ಗಂಟರ್ ಎವರೆಸ್ಟ್ ಶಿಖರವನ್ನು ಮುಟ್ಟಿದರು.

1963ರ ಮೇ ತಿಂಗಳಲ್ಲಿ ಅಮೆರಿಕದ ನಾರ್ಮನ್ ಡೈರನ್‌ಫರ್ತ್ ನಾಯಕತ್ವದಲ್ಲಿ ತಂಡದ ಜೇಮ್ಸ್ ವಿಟಕರ್, ನವಾಂಗ್ ಗೊಂಬು, ಬ್ಯಾರಿ ಬಿಷೊಪ್, ಲುಥರ್ ಜೆರ್ಸ್ಟಾಡ್, ವಿಲಿಯಂ ಅನ್ಸೋಲ್ಡ್ ಮತ್ತು ಟಾಮ್ ಹಾರ್ನ್‌ಬೀನ್ ಎವರೆಸ್ಟ್ ಶಿಖರ ಮುಟ್ಟಿದರು.



[illegible]

1965ರ ಮೇ ತಿಂಗಳಲ್ಲಿ ಭಾರತೀಯ ತಂಡ ಎಂ. ಎಸ್. ಕೊಹ್ಲಿಯವರ ನಾಯಕತ್ವದಲ್ಲಿ ಎವರೆಸ್ಟ್ ಆರೋಹಣಕ್ಕೆ ಹೊರಟಿತು. ಕ್ಯಾಪ್ಟನ್ ಎ. ಎಸ್. ಚೀಮಾ ನವಾಂಗ್ ಗೊಂಬು, ಸೊನಾಮ್ ಗ್ಯಾಟ್ಸೊ, ಸೊನಾಮ್ ವಾಂಗ್ಯಲ್, ಸಿ. ಪಿ. ವೊಹ್ರಾ, ಆಂಗ್ ಕಾಮಿ, ಕ್ಯಾಪ್ಟನ್ ಎಚ್. ಎಸ್. ಅಹ್ಲುವಾಲಿಯಾ, ಎಚ್.ಸಿ.ಎಚ್. ರಾವತ್ ಮತ್ತು ಫುದೊರ್ಜೀ ಇವರು ನಾಲ್ಕು ಪ್ರತ್ಯ ಪ್ರತ್ಯೇಕ ಪ್ರಯತ್ನಗಳಲ್ಲಿ ಎವರೆಸ್ಟ್ ತುದಿ ಸೇರಿ ದಾಖಲೆ ಸ್ಥಾಪಿಸಿದರು. 1970ರ ಮೇ ತಿಂಗಳಲ್ಲಿ ಜಪಾನಿನ ಹಿರೋಮಿ ಒಟ್ಸುಕ ಅವರ ನಾಯಕತ್ವದಲ್ಲಿ ಟಾರ್ನೊಮಾತ್ಸುರ್ನ, ನಾವೊಮಿ ಮೆಮುರ್ಹ್ರ, ಕಾಟ್ಸುಟೋಷ್ ಹಿಸಾಬಯೇಷಿ ಮತ್ತು ಸರ್ದಾರ್ ಛೋಟಾರೆ ಇವರು ಎವರೆಸ್ಟ್ ವಿಜಯಿಗಳಾದರೆ 1971ರಲ್ಲಿ 43 ದೇಶಗಳ ಪರ್ವತಾರೋಹಿಗಳು ಒಟ್ಟು ಸೇರಿ ಎವರೆಸ್ಟ್ ಆರೋಹಣಕ್ಕೆ ಪ್ರಯತ್ನಿಸಿದರು. ಆ ಬಾರಿ ಭಾರತದ ಮೇಜರ್ ಹರ್ಷ ಬಹುಗುಣ ಅವರು ಸಾವನ್ನಪ್ಪಿದರು.

ಗುಯಿಡೊ ಮೋನ್ಜಿನೋ ಅವರ ನಾಯಕತ್ವದಲ್ಲಿ 1973ರ ಮೇ ತಿಂಗಳಲ್ಲಿ ಐದು ಜನ ಇಟಲಿಯವರು ಎವರೆಸ್ಟ್ ಆರೋಹಣದಲ್ಲಿ ಯಶಸ್ವಿಯಾದರು.

1973ರ ವರೆಗೆ ಆರು ಎವರೆಸ್ಟ್ ಆರೋಹಣ ತಂಡಗಳು ತಮ್ಮ ಪ್ರಯತ್ನದಲ್ಲಿ ಯಶಸ್ವಿಯಾದುವು. ಇಪ್ಪತ್ತೊಂಬತ್ತು ಪರ್ವತಾರೋಹಿಗಳು ಎವರೆಸ್ಟ್ ತುದಿ ಏರಿದರು. ಇಪ್ಪತ್ತೆರಡು ಜನ ತಮ್ಮ ಧ್ಯೇಯ ಸಾಧನೆಯ ದಾರಿಯಲ್ಲಿ ಪ್ರಾಣ ತೆತ್ತರು.

ಇಷ್ಟೆಲ್ಲ ಕಷ್ಟವೆನಿಸಿದರೂ ಪರ್ವತಾರೋಹಿಗಳ ಸಾಹಸದ ತೃಷೆ ಇಂಗುವಂತಿಲ್ಲ. ಪರ್ವತ ಅಲ್ಲಿ ನಿಂತಿರುವಷ್ಟು ಕಾಲವೂ ಮತ್ತೆ ಮತ್ತೆ ಅದನ್ನು ಗೆಲ್ಲುವ ಪ್ರಯತ್ನವನ್ನು ಮಾಡುತ್ತಾರೆ.

ನೋಡಿ : ಪರ್ವತಾರೋಹಣ

ಪರ್ವತಾರೋಹಣ ; ತೇನ್‌ಸಿಂಗ್ ನಾರ್ಕೆ ; ಹಿಲರಿ, ಎಡ್ಮಂಡ್—ಸಂಪುಟ ೧

ಎ. ಸಿ. ಪುಷ್ಪ

5 ಅಡಿ ಎಂಟೂವರೆ ಅಂಗುಲ ಎತ್ತರದ ತರುಣಿ. ಮೊದಲಿನಿಂದಲೂ ಆಟ–ಓಟಗಳಲ್ಲಿ ಎಲ್ಲರಿಗಿಂತ ಒಂದು ಕೈ ಮೇಲು. ರಕ್ಷಣೆಯ ಆಟ ಮತ್ತು ಗುರಿ ಎಸೆತಗಳಲ್ಲಿ ಇವರಿಗೆ ಸರಿದೂಗುವವರು ವಿರಳ. ಈಕೆ ರಾಜ್ಯದ ಅತ್ಯುತ್ತಮ ಬಾಸ್ಕೆಟ್‌ಬಾಲ್ ಆಟಗಾರ್ತಿ ಎ. ಸಿ. ಪುಷ್ಪ.

ಪುಷ್ಪ ಕೊಡಗಿನ ಪೋಳಿಬೆಟ್ಟದ ಎ. ಟಿ. ಚಿನ್ನಪ್ಪ ಅವರ ಪುತ್ರಿ. ಮೈಸೂರು ಮಹಾರಾಣಿ ಕಾಲೇಜಿನ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿನಿಯಾಗಿದ್ದಾಗಲೇ ಉತ್ತಮ ಬಾಸ್ಕೆಟ್‌ಬಾಲ್ ಆಟಗಾರ್ತಿ ಅನಿಸಿಕೊಂಡರು. 1965 ಮತ್ತು 1966ರಲ್ಲಿ ಅಂತರ ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾಲಯ ಮಹಿಳಾ ಬಾಸ್ಕೆಟ್‌ಬಾಲ್ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಿದ ಮೈಸೂರಿನ ತಂಡದಲ್ಲಿ ಇವರಿದ್ದರು. 1967ರಲ್ಲಿ ಮೈಸೂರು ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾನಿಲಯದ ಸ್ವರ್ಣಮಹೋತ್ಸವದ ಅಂಗವಾಗಿ ನಡೆದ ಅಂತರ ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾಲಯ ಬಾಸ್ಕೆಟ್‌ಬಾಲ್ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್ ಪಂದ್ಯಾಟದಲ್ಲಿ ತಮ್ಮ ಸಂಸ್ಥೆ ಪ್ರಶಸ್ತಿ ಉಳಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಮುಖ್ಯ ಕಾರಣರಾದವರು ಪುಷ್ಪ.



ಮೈಸೂರು ಮಹಾರಾಣಿ ಕಾಲೇಜಿನ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಯಾಗಿದ್ದಾಗ ಇವರು ಹಾಕಿ, ಸಾಫ್ಟ್ ಬಾಲ್, ಥ್ರೋಬಾಲ್, ವಾಲಿಬಾಲ್ ಮತ್ತು ಅಥ್ಲೆಟಿಕ್ಸ್

ಆಲ್‌ರೌಂಡ್ ಆಟ : [illegible]

ಗಳಲ್ಲೂ ಪರಿಣತಿ ಪಡೆದಿದ್ದರು. ಎ. ಸಿ. ಪುಷ್ಪ 1966, 1967, 1968, 1969ನೆಯ ವರ್ಷಗಳಲ್ಲಿ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್ ಪಂದ್ಯಾಟಗಳಲ್ಲಿ ಮೈಸೂರು ರಾಜ್ಯದ ಪರವಾಗಿ ಆಡಿ ಆಲ್‌ರೌಂಡ್ ಆಟವನ್ನು ಪ್ರದರ್ಶಿಸಿದರು.

1970ರಲ್ಲಿ ಕೌಲಾಲಂಪುರದಲ್ಲಿ ನಡೆದ ಮೂರನೆಯ ಏಷ್ಯನ್ ಮಹಿಳಾ ಬಾಸ್ಕೆಟ್‌ಬಾಲ್ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಭಾರತದ ಆಟಗಾರ್ತಿಯಾಗಿ ಆಡಿ, ಉತ್ತಮ ಆಟದ ಮೂಲಕ ಎಲ್ಲರ ಮೆಚ್ಚುಗೆ ಸಂಪಾದಿಸಿಕೊಂಡರು. 1972ರಲ್ಲಿ ಇವರಿಗೆ ರಾಜ್ಯ ಪ್ರಶಸ್ತಿ ನೀಡಿ ಗೌರವಿಸಲಾಯಿತು.

ಎ. ಸಿ. ಸಿ.

ಶಿಸ್ತು, ಜವಾಬ್ದಾರಿಗಳನ್ನು ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳಿಗೆ ಕಲಿಸಲು ಇರುವ ಸಂಘಟನೆ —ಎ. ಸಿ. ಸಿ. (ಆಕ್ಸಿಲಿಯರಿ ಕ್ಯಾಡೆಟ್ ಕೋರ್).

1952ರಲ್ಲಿ ಹೈಸ್ಕೂಲುಗಳಲ್ಲಿದ್ದ ಜೂನಿಯರ್ ಎನ್. ಸಿ. ಸಿ. ಬದಲಾಗಿ ಎ. ಸಿ. ಸಿ ಯನ್ನು ಪ್ರಾರಂಭಿಸಿದರು. ಎ. ಸಿ. ಸಿ ಕ್ಯಾಡೆಟ್ಟುಗಳಿಗೆ ಸಮವಸ್ತ್ರಗಳನ್ನು ಹಂಚುವ ಏರ್ಪಾಡಾಯಿತು. ಶಾಲೆಗಳ ಉತ್ಸಾಹಿ ಅಧ್ಯಾಪಕರಿಗೇ ವಿಶೇಷ ತರಬೇತಿ ಕೊಟ್ಟು ಎ. ಸಿ. ಸಿ. ಆಫೀಸರುಗಳಾಗಿ ಮಾಡಿದರು. ಶಾಲೆಗಳಲ್ಲಿ ವಾರಕ್ಕೆ ಇಂತಿಷ್ಟು ಗಂಟೆ ಎ. ಸಿ. ಸಿ. ತರಬೇತಿ ಕೊಡುವುದೆಂದು ನಿರ್ಧಾರವಾಯಿತು.

ಕವಾಯಿತು. ಪ್ರಥಮ ಚಿಕಿತ್ಸೆ. ಪೌರನೀತಿ ಶಿಕ್ಷಣಗಳು ಎ. ಸಿ. ಸಿ. ಅಭ್ಯಾಸ ಪತ್ರಿಕೆಯಲ್ಲಿರುವ ವಿಷಯಗಳು. ಎನ್. ಸಿ. ಸಿ. ತರಬೇತಿ ಹೆಚ್ಚು ಸೈನಿಕ ಸ್ವರೂಪದ್ದು ; ಎ. ಸಿ. ಸಿ. ಯದು ಹೆಚ್ಚು ಶೈಕ್ಷಣಿಕ.

1964ರಲ್ಲಿ ಜಾರಿಗೆ ಬಂದ ಹೊಸ ಯೋಜನೆಯ ಫಲವಾಗಿ ಎ. ಸಿ. ಸಿ. ರದ್ದಾಗಿ ಜೂನಿಯರ್ ಎನ್. ಸಿ. ಸಿ. ಯನ್ನು ಮತ್ತೆ ಪ್ರಾರಂಭಿಸಲಾಯಿತು. ಎ. ಸಿ. ಸಿ. ಯಂತೆ ಇದೂ ಐಚ್ಛಿಕವಾದದ್ದು.

ನೋಡಿ : ಎನ್. ಸಿ. ಸಿ.

ಎಸೆಬಾಣ

ಸಂಖ್ಯೆಗಳ ತಿಳಿವಳಿಕೆ ಮತ್ತು ಗುರಿ ಎಸೆತಗಳನ್ನು ಸಂಯೋಜಿಸಿದ ಆಟ ಎಸೆಬಾಣ ಅಥವಾ ಡಾರ್ಟ್ಸ್. ಒಂದು ಕಡೆ ಚೂಪು, ಇನ್ನೊಂದು ಕಡೆ ಪ್ಲಾಸ್ಟಿಕ್ ಬಾಲ ಅಥವಾ ಗರಿ. ಆರು ಅಂಗುಲ ಉದ್ದ. ಇದು ಡಾರ್ಟ್. ವೃತ್ತಾಕಾರದ ಒಂದು ಮರದ ಅಥವಾ ಲೋಹದ ಹಲಗೆಗೆ ಡಾರ್ಟ್‌ಗಳನ್ನು ಗುರಿಯಿಟ್ಟು ಎಸೆದು ಆಟ ಆಡುತ್ತಾರೆ.

ಆಟದ ಹಲಗೆ ಎರಡು ಅಂಗುಲ ದಪ್ಪ ಮತ್ತು 18 ಅಂಗುಲ ವ್ಯಾಸ ಉಳ್ಳದ್ದು. ಹಲಗೆಯನ್ನು ತಂತಿಗಳಿಂದ 20 ಭಾಗಗಳನ್ನಾಗಿ ಮಾಡಿ 1ರಿಂದ 20ರ ತನಕ ಸಂಖ್ಯೆಗಳನ್ನು ಬರೆಯುತ್ತಾರೆ. ಆದರೆ ಒಂದು ದೊಡ್ಡ ಸಂಖ್ಯೆಯ ಇಕ್ಕಡೆಗಳಲ್ಲೂ ಸಣ್ಣ ಸಂಖ್ಯೆಗಳಿರುತ್ತವೆ.

ಹಲಗೆಯ ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ಎರಡು ವೃತ್ತಗಳಿರುವ ಗುರಿ ಕಣ್ಣು ಇದೆ. ವೃತ್ತಖಂಡಗಳ ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ಸಾಗುವ ಒಂದು ವೃತ್ತ ಪಟ್ಟಿ ಇದೆ. ಡಾರ್ಟ್ ಆಟದಲ್ಲಿ ಗೆಲ್ಲಂಕಗಳನ್ನು ನಿರ್ಧರಿಸಲು ಇದು ಸಹಾಯಕ. ಅತಿ ಒಳಗಿನ ವೃತ್ತಕ್ಕೆ (ಗುರಿಕಣ್ಣು) ಡಾರ್ಟ್ ಬಿದ್ದರೆ 50 ಗೆಲ್ಲಂಕಗಳೂ ಎರಡನೆಯ ವೃತ್ತಕ್ಕೆ 25 ಗೆಲ್ಲಂಕಗಳೂ ಇವೆ. ಮಧ್ಯದ ಪಟ್ಟಿಗೆ ಬಿದ್ದರೆ ಮೂರು ಗೆಲ್ಲಂಕಗಳು : ವೃತ್ತ ಖಂಡಗಳ ಸುತ್ತು ಇರುವ ಅತಿಹೊರಗಿನ ಪಟ್ಟಿಗೆ ಬಿದ್ದರೆ ಎರಡು ಗೆಲ್ಲಂಕಗಳು.



ಡಾರ್ಟ್ ಹಲಗೆ ಎರಡು ವಿಧದ ಎಸೆಬಾಣಗಳು

ಡಾರ್ಟ್ ಹಲಗೆಯನ್ನು ಗೋಡೆಗೆ ನೇತುಹಾಕುತ್ತಾರೆ. ಆಗ ಗುರಿ ಕಣ್ಣು ನೆಲದಿಂದ 5 ಅಡಿ 8 ಅಂಗುಲ ಎತ್ತರದಲ್ಲಿರಬೇಕು. ಹಲಗೆಯಿಂದ 9 ಅಡಿ ದೂರದಲ್ಲಿ ಒಂದು ಗೆರೆ ಹಾಕಿ, ಆ ಗೆರೆಯ ಹಿಂದೆ ನಿಂತುಕೊಂಡು ಆಟಗಾರರು ಡಾರ್ಟ್ ಎಸೆಯಬೇಕು.

ಆಟ ಯಾರು ಆರಂಭಿಸಬೇಕು ? ಆಟಗಾರರೆಲ್ಲ ಒಂದೊಂದು ಡಾರ್ಟನ್ನು ಹಲಗೆಯತ್ತ ಎಸೆಯುತ್ತಾರೆ. ಯಾರು ಎಸೆದ ಡಾರ್ಟ್ ಗುರಿ ಕಣ್ಣಿಗೆ ಹೆಚ್ಚು ಸಮೀಪವಾಗಿ ಬೀಳುತ್ತದೆಯೋ ಅವರು ಆಟ ಆರಂಭಿಸುತ್ತಾರೆ. ಡಾರ್ಟ್ ಆಟವನ್ನು ಇಬ್ಬರು, ಮೂವರು, ನಾಲ್ವರು ಅಥವಾ ಎಂಟು ಮಂದಿ ಆಟಗಾರರು ಆಡುತ್ತಾರೆ.

ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬ ಆಟಗಾರನೂ ತನ್ನ ಸರದಿಯಲ್ಲಿ ಒಂದಾದ ಮೇಲೆ ಒಂದರಂತೆ 3 ಡಾರ್ಟ್‌ಗಳನ್ನು ಎಸೆಯುತ್ತಾನೆ. ಜೋಡಿ ಅಥವಾ ತಂಡದ ಆಟವಾದರೆ ಮೊದಲು ಆಟ ಆರಂಭಿಸುವ ತಂಡದ ಒಬ್ಬ ಆಡಿದ ಮೇಲೆ ಎದುರು ಪಕ್ಷದವನೊಬ್ಬ ಆಡುತ್ತಾನೆ. ಆತ 3 ಡಾರ್ಟ್‌ಗಳನ್ನು ಎಸೆದಾದ ಮೇಲೆ ಪುನಃ ಮೊದಲನೆಯ ಗುಂಪಿನವರಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬ ಆಟಗಾರ ಆಡಬೇಕು.

ಡಾರ್ಟ್ ಆಟ ಆರಂಭಿಸುವಾಗ ಮೊದಲನೆಯ ಡಾರ್ಟ್ ಎಸೆತದಲ್ಲಿ ಎರಡು ಗೆಲ್ಲಂಕ ಪಡೆಯಲೇಬೇಕು. ಇಲ್ಲದಿದ್ದರೆ ಆ ಎಸೆತ ವಿಫಲವಾಗುತ್ತದೆ. ಹಾಗೆಯೇ ಮುಕ್ತಾಯದ ಎಸೆತದಲ್ಲೂ ಆಟಗಾರ ಎರಡು ಗೆಲ್ಲಂಕ ಪಡೆಯಬೇಕು.

ಆಟದ ಆರಂಭಕ್ಕೆ ಮೊದಲು, 301 ಅಥವಾ 501 ಗೆಲ್ಲಂಕ ಎಂಬುದಾಗಿ ಇಟ್ಟಿರುತ್ತಾರೆ. ಆಟಗಾರ ಗೆಲ್ಲಂಕಗಳನ್ನು ಕಡಮೆಗೊಳಿಸುತ್ತಾ ಸೊನ್ನೆಯನ್ನು ಪಡೆಯಬೇಕು.

ಡಾರ್ಟ್ ಆಟದಲ್ಲಿ ಗೆಲ್ಲಂಕ ನಿರ್ಧರಿಸುವ ರೀತಿ ವಿಶಿಷ್ಟವಾದದ್ದು. ಒಂದು ಹಲಗೆಯ ಮೇಲೆ ಆಟಗಾರನ ಹೆಸರು ಅಥವಾ ಹೆಸರಿನ ಮೊದಲ ಅಕ್ಷರವನ್ನು ಬರೆದು ಒಟ್ಟು ಗೆಲ್ಲಂಕವನ್ನು ಬರೆಯುತ್ತಾರೆ. ಆಟಗಾರ ಮೊದಲ ಡಾರ್ಟ್ ಎಸೆದಾಗ ಎಷ್ಟರ ದ್ವಿಗುಣಿತ ಸಂಖ್ಯೆಯ ವೃತ್ತದಲ್ಲಿ ಡಾರ್ಟ್ ಬಿತ್ತೋ ಆ ಸಂಖ್ಯೆಯನ್ನು ಒಟ್ಟು ಗೆಲ್ಲಂಕದಿಂದ ಕಳೆದು ಆ ಆಟಗಾರ ಇನ್ನೆಷ್ಟು ಗೆಲ್ಲಂಕ ಪಡೆಯಬೇಕು ಎಂಬುದನ್ನು ಹಲಗೆಯ ಮೇಲೆ ನಮೂದಿಸುತ್ತಾರೆ. ಒಬ್ಬ ಆಟಗಾರ 10 ಸಂಖ್ಯೆಯ ದ್ವಿಗುಣಿತ ವೃತ್ತಭಾಗಕ್ಕೆ ಡಾರ್ಟ್ ಎಸೆಯುತ್ತಾನೆ ಎಂದಿಟ್ಟುಕೊಳ್ಳೋಣ. 301 ಒಟ್ಟು ಗೆಲ್ಲಂಕದಿಂದ 20ನ್ನು ಕಳೆದರೆ 281 ಬರುತ್ತದೆ. ಆ ಆಟಗಾರನ ಹೆಸರಿನ ಮುಂದೆ 281 ಎಂದು ಬರೆಯುತ್ತಾರೆ. ಒಂದಾದ ಮೇಲೊಂದರಂತೆ ಡಾರ್ಟ್ ಎಸೆಯುವಾಗ ಮೂರೂ ಬಾರಿಯೂ ತ್ರಿಗುಣಿತ ವೃತ್ತಕ್ಕೇ ಬೀಳಿಸಿದರೆ ಆತ

ಗೆದ್ದಂತೆ ; ಅಥವಾ, ಒಟ್ಟು ಗೆಲ್ಲಂಕದಿಂದ ಆಯಾ ಆಟಗಾರನ ಗೆಲ್ಲಂಕವನ್ನು ಕಳೆಯುತ್ತಾ ಹೋದಂತೆ ಯಾರು ಮೊದಲು ಸೊನ್ನೆ ತಲಪುವರೋ ಅವರು ಗೆಲ್ಲುತ್ತಾರೆ.

ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಲ್ಲಿ ಇಬ್ಬರು ಆಟಗಾರರಿದ್ದರೆ 3 ಆಟಗಳನ್ನಾಡಿಸಿ ಯಾರು 2 ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಗೆಲ್ಲುವರೋ ಅವರು ವಿಜಯಿಗಳು ಎಂದು ತೀರ್ಮಾನಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಡಾರ್ಟ್ ಆಟದಲ್ಲಿ ಇನ್ನೂ ಹಲವು ವಿಧಗಳಿವೆ. 'ರೌಂಡ್ ದಿ ಕ್ಲಾಕ್' ನಲ್ಲಿ ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬ ಆಟಗಾರನೂ ಅನುಕ್ರಮವಾಗಿ 1ರಿಂದ 20ರ ವರೆಗಿನ ಸಂಖ್ಯೆಗಳಿಗೆ ಡಾರ್ಟ್ ಹಾಕಬೇಕು. ಕೊನೆಯ ಎಸೆತ ದ್ವಿಗುಣಿತ ವೃತ್ತದೊಳಗೆ ಅಥವಾ ಗುರಿ ಕಣ್ಣಿನಲ್ಲಿ ಬೀಳಬೇಕು. ಒಬ್ಬ ಆಟಗಾರ ತನ್ನ ಸರದಿಯಲ್ಲಿ ಎಸೆಯಬೇಕಾದ 3 ಡಾರ್ಟ್‌ಗಳನ್ನೂ ಕ್ರಮವಾದ ಸಂಖ್ಯೆಗೆ ಎಸೆಯಬೇಕು. ತಪ್ಪಿದರೆ ಎದುರಾಳಿಗೆ ಆಟ ಹೋಗುತ್ತದೆ. 'ಏಳರಾಟ' ದಲ್ಲಿ (ಸೆವೆನ್ಸ್) ಏಳು ಗೆಲ್ಲಂಕ ಮಾಡಿದ ಅನಂತರವೇ ಆಟಗಾರ ಮುಂದೆ ಪಡೆದ ಗೆಲ್ಲಂಕಗಳನ್ನು ಗಣನೆಗೆ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಮಕ್ಕಳ ಡಾರ್ಟ್ ಆಟದಲ್ಲಿ ಹಲಗೆಯಲ್ಲಿ 3 ಅಂಗುಲ ಅಂತರದಲ್ಲಿ 10 ವೃತ್ತಗಳನ್ನು ಬರೆದಿದ್ದು ಮಧ್ಯದ ವೃತ್ತದಿಂದ ಆರಂಭಿಸಿ 10ರಿಂದ 1ರ ವರೆಗೆ ಸಂಖ್ಯೆಗಳನ್ನು ಬರೆದಿರುತ್ತಾರೆ. ಎಲ್ಲ ಆಟಗಾರರೂ ಒಂದೊಂದು ಡಾರ್ಟ್ ಎಸೆದ ಬಳಿಕ ಎಲ್ಲ ಡಾರ್ಟ್‌ಗಳನ್ನೂ ತೆಗೆದುಬಿಡುತ್ತಾರೆ. ಡಾರ್ಟ್ ಗೆರೆಯ ಮೇಲೆ ಬಿದ್ದರೆ ಮುಂದಿನ ವೃತ್ತದಲ್ಲಿರುವ ಸಂಖ್ಯೆ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಒಂದೊಂದು ಎಸೆತದ ಸಂಖ್ಯೆಯನ್ನೂ ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಕೂಡಿಸುತ್ತ ಹೋದಾಗ ಯಾರು ಮೊದಲು 100 ಗೆಲ್ಲಂಕ ಪಡೆಯುವರೋ ಅವರು ಗೆಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬೊಬ್ಬ ಆಟಗಾರನಿಗೂ 18 ಅಥವಾ 36 ಎಸೆತಗಳನ್ನು ಕೊಡುತ್ತಾರೆ. ಯಾರು ಹೆಚ್ಚು ಗೆಲ್ಲಂಕ ಪಡೆಯುವರೋ ಅವರು ವಿಜಯಿಗಳು.

ಸುಮಾರು 1620ರಲ್ಲಿ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನಿಂದ ಅಮೆರಿಕಕ್ಕೆ ಸಾಗುತ್ತಿದ್ದ ಜನರು 'ಮೇ ಫ್ಲವರ್' ಹಡಗಿನಲ್ಲಿ ಡಾರ್ಟ್ ಆಟವನ್ನು ಆಡಿದರು. ಈಗಲೂ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ಹೋಟಲು-ಕ್ಲಬ್ಬುಗಳಲ್ಲಿ ಡಾರ್ಟ್ ಆಟ ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಅನೇಕ ದೇಶಗಳಲ್ಲಿ ಇದು ಜನಪ್ರಿಯ ಒಳಾಂಗಣ ಆಟ.

ಎಳೆಯುವ ಆಟ

ಕಾಲು ಚಾಚಿ ಕುಳಿತಲ್ಲಿಂದಲೇ ಕೋಲಿನಿಂದ ಎದುರಾಳಿಯನ್ನು ಎಳೆಯುವುದಕ್ಕೆ ಶಕ್ತಿ, ಚಾಕಚಕ್ಯ ಬೇಕು.

ಇಬ್ಬರು ಆಟಗಾರರು ಕಾಲು ಚಾಚಿ. ಪಾದಗಳನ್ನು ಪರಸ್ಪರಾಭಿಮುಖವಾಗಿ ಸೇರಿದಂತೆ ಇಡುತ್ತಾರೆ. ಕಾಲ ಹೆಬ್ಬೆರಳುಗಳ ಮೇಲೆ ಹಾಯುವಂತೆ ಒಂದು ದೊಣ್ಣೆಯನ್ನು ಇಟ್ಟುಕೊಂಡು ಇಬ್ಬರೂ ಅದರ ಎರಡು ತುದಿಗಳನ್ನು ಭದ್ರವಾಗಿ ಹಿಡಿಯುತ್ತಾರೆ.

ಸೂಚನೆ ಕೊಟ್ಟ ಕೂಡಲೇ ಎದುರಾಳಿಯನ್ನು ತನ್ನೆಡೆಗೆ ಎಳೆಯಲು ಇಬ್ಬರೂ ಪ್ರಯತ್ನಿಸುತ್ತಾರೆ. ಯಾರೊಬ್ಬರ ಮೊಣಕಾಲು ಸ್ವಲ್ಪ ಬಾಗಿದರೂ ಅವರು ಆಟದಿಂದ ಹೊರಗೆ.

ಏಕನಾಥ್ ಸೋಲ್ಕರ್

ಎಡಗೈ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಆಟಗಾರ ಏಕನಾಥ್ ಸೋಲ್ಕರ್‌ರ ಆಟವನ್ನು ನೋಡಿದವರು ವಿನೂ ಮಂಕಡರನ್ನು ಜ್ಞಾಪಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದುಂಟು. ಇಬ್ಬರೂ ಶ್ರೇಷ್ಠ ಆಲ್‌ರೌಂಡ್ ಆಟಗಾರರು. ವಾಸ್ತವವಾಗಿ ಸೋಲ್ಕರ್, ವಿನೂ ಮಂಕಡರ ನೇತೃತ್ವದಲ್ಲೇ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡಿದವರು. ಆದರೂ ಏಕನಾಥರದು ಸಂಪೂರ್ಣ ಅವರದೇ ಆದ ವಿಶಿಷ್ಟ ಆಟ. ಭಾರತೀಯ ಟೆಸ್ಟ್ ತಂಡದಲ್ಲಿ ಫೀಲ್ಡಿಂಗ್‌ನ ಬೆನ್ನೆಲುಬು ಇವರು. ಇದು 1972-73ರ ಟೆಸ್ಟ್ ಸರಣಿಯಲ್ಲಿ ವ್ಯಕ್ತವಾಯಿತು.

ಏಕನಾಥ್ ಧೋಂಡು ಸೋಲ್ಕರ್ ಹುಟ್ಟಿದ್ದು 1948 ಮಾರ್ಚ್ 18ರಂದು. ಚಿಕ್ಕವಯಸ್ಸಿನಲ್ಲೇ ಇವರ ಪ್ರತಿಭೆ ಬೆಳಕಿಗೆ ಬಂತು. 1962—63ರಲ್ಲಿ ಅಖಿಲ ಭಾರತ ಶಾಲಾ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಪಂದ್ಯಕ್ಕೆ ಕಾಲಿಟ್ಟಾಗಲೇ ಇವರಿಗೆ ಅತ್ಯುತ್ತಮ ಬೌಲರ್ ಪ್ರಶಸ್ತಿ ದೊರೆಯಿತು. ಎಡಗೈ ಆಫ್ ಸ್ಪಿನ್ನರ್ ಆದ ಸೋಲ್ಕರ್ ಮೀಡಿಯಂ ಫಾಸ್ಟ್ ಬೌಲಿಂಗನ್ನೂ ಮಾಡಬಲ್ಲರು. ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಇವರು ಆರಂಭದ ಬೌಲರ್.

ಬ್ಯಾಟ್‌ಗಾರಿಕೆ ಸೋಲ್ಕರ್ ಅವರ ವೈಶಿಷ್ಟ್ಯ. ತಮ್ಮ ತಂಡ ಅಪಾಯದ ಸ್ಥಿತಿಯಲ್ಲಿದ್ದಾಗ ಉಪಯುಕ್ತ ರನ್‌ಗಳನ್ನು ಇವರು ಸೇರಿಸಬಲ್ಲರು. 1972 ಡಿಸೆಂಬರ್‌ನಲ್ಲಿ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ವಿರುದ್ಧ ದೆಹಲಿಯಲ್ಲಿ ನಡೆದ ಟೆಸ್ಟ್‌ನ ಎರಡನೆಯ ಇನ್ನಿಂಗ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಭಾರತ ಸೋಲಿನ ದವಡೆಯಲ್ಲಿದ್ದಾಗ ಸೋಲ್ಕರ್ ಸೊಗಸಾಗಿ ಆಡಿ 75 ರನ್ ಬಾರಿಸಿದರು. ಇದು ಅವರ ವೈಯಕ್ತಿಕ ಗರಿಷ್ಠ ರನ್‌ಗಳು. ಆ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಇದೇ ಅತಿ ಹೆಚ್ಚಿನ ಸ್ಕೋರು.



ಏಕನಾಥ್ ಸೋಲ್ಕರ್ ಭಾರತೀಯ ಕ್ರಿಕೆಟಿಗೆ ಆಸ್ತಿ ಆನಿಸಿದ್ದು ಇವರ ಅದ್ವಿತೀಯ ಫೀಲ್ಡಿಂಗ್‌ನಿಂದ. 1972-73ರಲ್ಲಿ ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್ ವಿರುದ್ಧ ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯ ಸರಣಿಯಲ್ಲಿ 12 ಕ್ಯಾಚ್‌ಗಳನ್ನು ಹಿಡಿದು ಭಾರತೀಯ ದಾಖಲೆ ಸ್ಥಾಪಿಸಿದರು. ಅತಿಕಷ್ಟವಾದ ಕ್ಯಾಚನ್ನೂ ಇವರು ಬಿಡುವುದಿಲ್ಲ. ಕ್ಯಾಚ್‌ಗಳನ್ನು 'ಸೃಷ್ಟಿಸಿ' ಹಿಡಿಯುತ್ತಾರೆ ಎಂಬುದು ಸೋಲ್ಕರ್ ಬಗೆಗೆ ಇರುವ ಪ್ರತೀತಿ.

1972-73ರವರೆಗೆ 18 ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಆಡಿದ ಸೋಲ್ಕರ್ 768 (ಸರಾಸರಿ : 29.53) ರನ್ ಗಳಿಸಿದ್ದಾರೆ; 741 ರನ್ ಕೊಟ್ಟು 15 ವಿಕೆಟ್‌ಗಳನ್ನು ತೆಗೆದಿದ್ದಾರೆ; 38 ಕ್ಯಾಚುಗಳನ್ನು ಹಿಡಿದಿದ್ದಾರೆ.

ಸ್ಟೇಟ್ ಬ್ಯಾಂಕ್ ಉದ್ಯೋಗಿಯಾದ ಸೋಲ್ಕರ್ ಮುಂಬಯಿಯಲ್ಲಿ ವಾಸಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಏಕಲವ್ಯ

ಒಮ್ಮೆ ದ್ರೋಣಾಚಾರ್ಯರು ಬೇಟೆಯಲ್ಲಿ ತರಬೇತಿ ಕೊಡುವುದಕ್ಕೆಂದು ಪಾಂಡವರನ್ನೂ ಕೌರವರನ್ನೂ ಕಾಡಿಗೆ ಕರೆದುಕೊಂಡು ಹೋದರು. ಸ್ವಲ್ಪ ಹೊತ್ತಿನಲ್ಲಿಯೇ, ಬಹಳ ವೇಗವಾಗಿ ಓಡುತ್ತಿದ್ದ ಅವರ ಬೇಟೆಯ ನಾಯಿಗೆ ಬಾಣ ತಗಲಿ ಅದು ಕೆಳಗುರುಳಿತು. ಇಂಥ ನಿಷ್ಣಾತ ಬಿಲ್ಲುಗಾರ ದ್ರೋಣರ ಶಿಷ್ಯವರ್ಗದಲ್ಲಿ ಇರಲಿಲ್ಲ. ಹಾಗಿದ್ದರೆ, ಅವರನ್ನು ಮೀರಿಸಿದ ಬಿಲ್ಲುಗಾರ ಯಾರು ? ಎಂಬ ಕುತೂಹಲ ಎಲ್ಲರನ್ನು ಕಾಡಿತು. ಹುಡುಕಿಕೊಂಡು ಹೋದಾಗ, ಮಣ್ಣಿನ ದ್ರೋಣಮೂರ್ತಿಯ ಮುಂದೆ ಶರವಿದ್ಯೆಯನ್ನು ಅಭ್ಯಸಿಸುತ್ತಿದ್ದ ಓರ್ವ ಯುವಕ ಕಣ್ಣಿಗೆ ಬಿದ್ದ. ಆತನೇ ಏಕಲವ್ಯ.

ಏಕಲವ್ಯನ ಬಿಲ್ಲುಗಾರಿಕೆಯ ಬಗೆಗೆ ಅದ್ಭುತ ವರ್ಣನೆಗಳಿವೆ. ಸಹಸ್ರಾರು ಬಾಣಗಳನ್ನು ಎಡೆಬಿಡದೆ ಎಸೆಯಲು ಅವನು ಶಕ್ತನಾಗಿದ್ದ. ಅವನ ಬಾಣಗಳು ಗುರಿ ತಪ್ಪಿದ್ದೇ ಇಲ್ಲ. ದೃಷ್ಟಿ ಹಿಂದಕ್ಕಿಟ್ಟುಕೊಂಡು ಮುಂದಿರುವ ಗುರಿಗೆ ಬಾಣ ಬಿಡುತ್ತಿದ್ದ. ಎಲೆಗಳ ನಡುವೆ ಕುಳಿತ ಹಕ್ಕಿ, ಪ್ರಾಣಿಗಳನ್ನು, ಎಲೆಗಳಿಗೆ ತಗಲದಂತೆ ಬಾಣಬಿಟ್ಟು ಕೆಡವುತ್ತಿದ್ದ.

ಏಕಲವ್ಯ ಭಿಲ್ಲರ ವಂಶದವನು. ಈತ ತಂದೆಯನ್ನೂ ತಾಯಿಯನ್ನೂ ಚಿಕ್ಕಂದಿನಲ್ಲಿಯೇ ಕಳೆದುಕೊಂಡ. ಚಿಕ್ಕಪ್ಪ ಹಿರಣ್ಯಧನು ಇವನನ್ನು ಸಾಕಿ ಸಲಹಿದ. ಬಾಲ್ಯದಿಂದಲೂ ಏಕಲವ್ಯ ಸಾಹಸಿಯೂ ಧೈರ್ಯಶಾಲಿಯೂ ಆಗಿದ್ದ. ಬೇಟೆಯಲ್ಲಿ ಚತುರನೆನಿಸಿದ. ಬಿಲ್ಲು ವಿದ್ಯೆಯಲ್ಲಿ ಚತುರನಾಗಬೇಕೆಂಬ ಹಂಬಲ ಅವನಲ್ಲಿ ಬೆಳೆಯಿತು. ಆದರೆ ಕಾಡಿನಲ್ಲಿ ಕಲಿಸುವ ಪರಿಣತರಾರೂ ಇರಲಿಲ್ಲ. ಹಸ್ತಿನಾವತಿಗೆ ತೆರಳಿ ದ್ರೋಣಾಚಾರ್ಯರ ಎದುರು ತನಗೆ ತಿಳಿದಿರುವ ಬಿಲ್ಲುಗಾರಿಕೆಯನ್ನು ಪ್ರದರ್ಶಿಸಿ, ತನಗೆ ಆ ವಿದ್ಯೆಯನ್ನು ಹೇಳಿಕೊಡಬೇಕೆಂದು ಪ್ರಾರ್ಥಿಸಿದ. ಏಕಲವ್ಯನ ಪ್ರತಿಭೆಯನ್ನು ದ್ರೋಣಾಚಾರ್ಯರು ಗುರುತಿಸಿದರಾದರೂ ಅವನಿಗೆ ವಿದ್ಯಾದಾನ ಮಾಡುವುದಕ್ಕೆ ನಿರಾಕರಿಸಿದರು. ನಿರಾಶನಾಗಿ ಹಿಂತಿರುಗಿದ ಏಕಲವ್ಯ, ಏಕಾಗ್ರತೆಯಿಂದ ತಾನೇ ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡಲಾರಂಭಿಸಿದ.

ಏಕಲವ್ಯನ ಮನಸ್ಸಿನಲ್ಲಿ ಗುರು ಸ್ಥಾನದಲ್ಲಿದ್ದವರು ದ್ರೋಣಾಚಾರ್ಯರು. ಆದರೆ ನೇರವಾಗಿ ಅವರಿಂದ ಒಂದೇ ಒಂದು ಸಲಹೆಯನ್ನು ಅವನು ಪಡೆದವನಲ್ಲ. ಸ್ವಯಂಬೋಧೆಯಿಂದ ತನ್ನನ್ನು ತಾನೇ ತಿದ್ದಿಕೊಂಡು. ಬಿಲ್ಲುವಿದ್ಯೆಯಲ್ಲಿ ಪರಿಣತಿ ಪಡೆದ. ದ್ರೋಣರು ಶಿಷ್ಯರೊಡನೆ ಕಾಡಿಗೆ ಬೇಟೆಗಾಗಿ ಬರುವ ವೇಳೆಗೆ ಏಕಲವ್ಯ ಪರಿಣತನಾಗಿದ್ದ.

ಓಡಿಬಂದು ಕಾಲಿಗೆರಗಿದ ಏಕಲವ್ಯನ ಬಗೆಗೆ ದ್ರೋಣರಿಗೆ ಅಪಾರ ಮೆಚ್ಚುಗೆ. ಆದರೆ ಧನುರ್ವಿದ್ಯೆಯಲ್ಲಿ ಅರ್ಜುನನನ್ನು ಅದ್ವಿತೀಯನನ್ನಾಗಿ ಮಾಡುವ ತಮ್ಮ ಪ್ರತಿಜ್ಞೆ ಸುಳ್ಳಾಗುವುದೆಂಬ ಧರ್ಮಸಂಕಟ. ಕೊನೆಗೆ, ತನ್ನನ್ನು ನಿಮಿತ್ತವಾಗಿ ಇಟ್ಟುಕೊಂಡು ಧನುರ್ವಿದ್ಯೆ ಕಲಿತ ಏಕಲವ್ಯ ಗುರುದಕ್ಷಿಣೆಯಾಗಿ ಬಲಗೈ ಹೆಬ್ಬೆರಳನ್ನು ಕೊಡಬೇಕು ಎಂದರು. ಎಂಥ ಅಪ್ರತಿಮ ಬಿಲ್ಲುಗಾರನಾಗಿದ್ದನೋ ಅಷ್ಟೇ ಉದಾತ್ತ ಮನೋಭಾವದವನಾಗಿದ್ದ ಏಕಲವ್ಯ ಅಳುಕದೆ, ಬೆರಳನ್ನು ತುಂಡರಿಸಿ ಗುರುಗಳಿಗೆ ಸಮರ್ಪಿಸಿದ.

ಕ್ರೀಡಾಪ್ರತಿಭೆಗೆ, ಗುರುಭಕ್ತಿಗೆ ಉತ್ತಮ ದೃಷ್ಟಾಂತ —ಏಕಲವ್ಯ.

ಏಪ್ರಿಲ್ ಫೂಲ್

ಅಮೆರಿಕದಲ್ಲಿ ಒಂದು ಸಲ ಶ್ರೀಮಂತರನ್ನೂ ಪ್ರತಿಷ್ಠಿತ ಜನರನ್ನೂ ಒಂದು ಭಾರೀ ಭೋಜನಕೂಟಕ್ಕೆ ಆಮಂತ್ರಿಸಿ, ಅದಕ್ಕಾಗಿ ಧರಿಸಬೇಕಾದ ದಿರಸನ್ನೂ ಹೆಸರಿಸಿ ಆಮಂತ್ರಣ ಪತ್ರಿಕೆಗಳು ಹಂಚಲ್ಪಟ್ಟುವು. ಬಹುಮಂದಿ ಆಮಂತ್ರಿತರು ನಿರ್ದೇಶಿತ ಸ್ಥಳಕ್ಕೆ ಬಂದಾಗ ಅಲ್ಲಿ ಕೂಟದ ಸುಳಿವೇ ಇಲ್ಲ. ಆದರೆ ಯಾರೂ ಇದಕ್ಕಾಗಿ ತಪ್ಪು ಭಾವಿಸುವಂತೆಯೂ ಇರಲಿಲ್ಲ. ಏಕೆಂದರೆ ಅದು ಏಪ್ರಿಲ್ ಒಂದನೆಯ ದಿನಾಂಕ.

'ಏಪ್ರಿಲ್' ಒಂದು ಎಂದು ತಿಳಿದಿರುವವರು ಅಂದು ಬೆಳಗಿನಿಂದ ರಾತ್ರಿಯವರೆಗೆ ಯಾವುದೇ ಇಂಥ ಅನಿರೀಕ್ಷಿತಗಳಿಗೆ ಮೋಸ ಹೋಗದಂತೆ ಎಚ್ಚರವಹಿಸುತ್ತಾರೆ. ಆದರೆ ಸಾಧಾರಣವಾಗಿ ಅಪರಾಹ್ನದ ವೇಳೆಗೆ ಈ ಬಗೆಯ ಪರಿಹಾಸ್ಯಕರ ಘಟನೆಗಳು ಕೊನೆಗಾಣುತ್ತವೆ.

ಹಗಲು –ರಾತ್ರಿಗಳ ಕಾಲ ಸಮವಿರುವ ದಿನ ಮಾರ್ಚ್ 21–22ಕ್ಕೆ ಆರಂಭವಾಗಿ ಏಪ್ರಿಲ್ 1ಕ್ಕೆ ಮುಗಿಯುತ್ತಿದ್ದ ಉತ್ಸವವೇ ಏಪ್ರಿಲ್ ಫೂಲ್ ಪದ್ಧತಿಗೆ ಮೂಲವೆಂಬ ಅಭಿಪ್ರಾಯವಿದೆ. 18ನೆಯ ಶತಮಾನದಲ್ಲಿ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನಲ್ಲಿ ಏಪ್ರಿಲ್ ಫೂಲ್ ದಿನಾಚರಣೆ ಬಹಳ ವ್ಯಾಪಕವಾಗಿತ್ತು.

ಸ್ಕಾಟ್ಲೆಂಡಿನಲ್ಲಿ ಇದನ್ನು 'ಕೋಗಿಲೆಯ ಬೇಟೆ' ಎಂದು ಕರೆಯುತ್ತಾರೆ. ಅಲ್ಲಿ 'ಕೋಗಿಲೆ' ಎಂಬುದು ದಡ್ಡರಿಗೆ ಇನ್ನೊಂದು ಹೆಸರು. ಕೋಳಿಯ ಬಾಯಲ್ಲಿ ಹಲ್ಲು ಹುಡುಕು, ಚೌಕಪಾಗಿರುವ ಒಂದು ವೃತ್ತ ಬರೆ ಎಂದು ಹೇಳಿ ಮೂರ್ಖರನ್ನಾಗಿ ಮಾಡಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುತ್ತಿದ್ದರು.

ಈ ರೀತಿ ಮೋಸ ಹೋಗುವವರನ್ನು ಫ್ರಾನ್ಸಿನಲ್ಲಿ 'ಮೀನು' ಎಂದು ಕರೆಯುತ್ತಾರೆ. ಏಪ್ರಿಲ್‌ನಲ್ಲಿ ಸಿಗುವ ಮೀನುಗಳು ಇನ್ನೂ ಎಳೆಯುವು. ಗಾಳ ಹಾಕಿದ ಕೂಡಲೇ ಈ ಎಳೆಯ ಅನನುಭವಿಗಳು ಅದಕ್ಕೆ ಬಾಯಿ ಹಾಕಿ ಸಿಲುಕಿಕೊಳ್ಳುತ್ತವೆ. ಇದೇ ರೀತಿ ಅನನುಭವಿಗಳು ಏಪ್ರಿಲ್ ಒಂದರಂದು ಒಡ್ಡಿದ ಬಲೆಗೆ ಸಿಕ್ಕಿಬೀಳುವುದರಿಂದ 'ಏಪ್ರಿಲ್ ಫೂಲ್' ಹೆಸರು ಬಂದಿರಬಹುದು. ಫ್ರಾನ್ಸಿನಲ್ಲಿ ಹೀಗೆ ಪರಿಹಾಸ್ಯ ಮಾಡುವ ಪದ್ಧತಿಯನ್ನು 9ನೆಯ ಚಾರ್ಲ್ಸ್ ದೊರೆ(1550–1574) ಅಂಗೀಕರಿಸಿದ. ಕೇವಲ ಕುಚೋದ್ಯಕ್ಕಾಗಿ ಸುಳ್ಳು ಬಹುಮಾನಗಳನ್ನು ಏಪ್ರಿಲ್ ಒಂದರಂದು ವಿನಿಮಯಗೊಳಿಸತೊಡಗಿದರು. ಅಮೆರಿಕದಲ್ಲಿ ಆಂಗ್ಲ ಹಾಗೂ ಸ್ಕಾಟ್ ನೆಲೆಸಿಗರು ಏಪ್ರಿಲ್ ಫೂಲ್ ದಿನಾಚರಣೆ ತಂದರು.

ಪ್ರಾಚೀನ ರೋಮಿನಲ್ಲಿ ಆಚರಿಸುತ್ತಿದ್ದ 'ಹಿಲೇರಿಯ', ಭಾರತದ ಹೋಳಿ ಹಬ್ಬ —ಇವುಗಳಿಗೂ ಏಪ್ರಿಲ್ ಫೂಲ್ ಆಚರಣೆಗೂ ಸಾಮ್ಯವಿದೆ.

ಏಪ್ರಿಲ್ ದಿನವನ್ನು 'ಸರ್ವ ಮೂರ್ಖರ ದಿನ'ವೆಂದೂ ಕರೆಯುತ್ತಾರೆ. ಯಾರು ಇಂಥ ಯಾವುದೇ ಪರಿಹಾಸ್ಯಕ್ಕಾಗಿ ಮಾಡಿದ ವಿಷಯಗಳನ್ನು ನಂಬುತ್ತಾರೋ ಅಥವಾ ಅಂಥ ಆದೇಶಗಳಿಗೆ ಅನುಸಾರವಾಗಿ ನಡೆದುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೋ ಅವರು 'ಏಪ್ರಿಲ್ ಮೂರ್ಖ'ರೆಂದು ಕರೆಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಯಾರು ಯಾರಿಗೆ ಹೀಗೆ ಮಾಡಿದರೂ ಪರಸ್ಪರ ತಪ್ಪು ಗ್ರಹಿಕೆಗೆ ಮಾತ್ರ ಅವಕಾಶವಿಲ್ಲ.

ಏಪ್ರಿಲ್ ಮೂರ್ಖರನ್ನಾಗಿ ಮಾಡುವ ಅತಿ ಸರಳ ವಿಧಾನ ಮಕ್ಕಳ ಆಟದಲ್ಲಿ ಕಾಣಬಹುದು. "ನಿನ್ನ ಮುಖದ ಮೇಲೆ ಏನೋ ಆಗಿದೆ"

ಎಂದು ಹೇಳಿದಾಗ ಕನ್ನಡಿ ನೋಡಿಕೊಂಡ ಕೂಡಲೇ ಮಕ್ಕಳು "ಏಪ್ರಿಲ್ ಫೂಲ್. ಏಪ್ರಿಲ್ ಫೂಲ್" ಎಂದು ಕೂಗಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಯಾರಾದರೂ ಕಲ್ಪಿತ ವಿಳಾಸ ಕೊಟ್ಟು ಅದನ್ನು ಹುಡುಕಿಕೊಂಡು ಬರುವಂತೆ ಹೇಳುವುದು; ಟೆಲಿಫೋನ್ ಮೂಲಕ ಯಾವುದಾದರೂ ಒಂದು ಭರ್ಜರಿ ಭೋಜನ ಕೂಟಕ್ಕೆ ಬರುವಂತೆ ಆಮಂತ್ರಣ ನೀಡುವುದು — ಇವೆಲ್ಲ ಏಪ್ರಿಲ್ ಫೂಲ್ ಮಾಡುವ ಬಹಳ ಸಾಮಾನ್ಯ ವಿಧಾನಗಳು.

ಏರೋಬ್ಯಾಟಿಕ್ಸ್

ವಿಮಾನಗಳ ಕಸರತ್ತೇ ಏರೋಬ್ಯಾಟಿಕ್ಸ್. ವಿಮಾನಗಳು ಗುಂಪು ಗುಂಪಾಗಿ ಸಾಗುವುದು ಒಂದು ವಿಧವಾದರೆ ಒಂದೇ ವಿಮಾನ ಕಸರತ್ತು ಮಾಡಿ ತೋರಿಸುವುದು ಇನ್ನೊಂದು ಬಗೆ. ಪೈಲಟನ ಶಿಕ್ಷಣ ಪೂರ್ಣವಾಗಬೇಕಾದರೆ ಏರೋಬ್ಯಾಟಿಕ್ಸ್ ತರಬೇತಿಯೂ ಆಗಿರಬೇಕು.



ವಿಮಾನಗಳ ಕಸರತ್ತು : ಬಂಟ್. ಸುರುಳಿ. ಉರುಳುವುದು

ಕುಣಿಕೆ, ಬಂಟ್. ಸುರುಳಿ, ಬೀಳುತ್ತಿರುವ ಎಲೆ ಮತ್ತು ಉರುಳುವುದು – ಇವು ಕೆಲವು ಸಾಮಾನ್ಯ ಕಸರತ್ತುಗಳ ಹೆಸರುಗಳು.

ಅಧಿಕ ವೇಗದಲ್ಲಿ ಹಾರುತ್ತಿರುವ ವಿಮಾನ ಇದ್ದಕ್ಕಿದ್ದಂತೆ ಮೇಲೇರುತ್ತದೆ. ತಲೆಕೆಳಗಾಗುವವರೆಗೂ ಅದೇ ರೀತಿ ಮೇಲೇರುತ್ತಿದ್ದು ಒಂದು ಪೂರ್ತಿ ಸುತ್ತು ಹಾಕಿ ಮತ್ತೆ ಮೊದಲಿನ ಹಾರಾಟವನ್ನು ಮುಂದುವರಿಸುತ್ತದೆ. ಇದು ಕುಣಿಕೆ.

ಬಂಟ್‌ನಲ್ಲಿ ತಲೆಕೆಳಗಾದ ಕುಣಿಕೆಯಂತೆ ವಿಮಾನ ಮೇಲೇರಿ ಪಲ್ಟಿ ಹೊಡೆಯುವ ಬದಲು ಕೆಳಗಿಳಿದು ಸುತ್ತುತ್ತದೆ. ಕುಣಿಕೆ ಮತ್ತು ಬಂಟ್‌ಗಳನ್ನು ಒಟ್ಟಿಗೆ ಮಾಡಿದರೆ ಅದು 'ಕನ್ನಡಕ ಕಸರತ್ತು'. ಮೊದಲು ಕುಣಿಕೆಯನ್ನು ಮಾಡಿ ತಕ್ಷಣವೇ ಬಂಟ್ ಮಾಡಿದರೆ S ರ ಆಕಾರ ಉಂಟಾಗುವುದರಿಂದ ಈ ಹೆಸರು.

ವಿಮಾನ ಸಾಕಷ್ಟು ಎತ್ತರದಲ್ಲಿರುವಾಗ ವೇಗವನ್ನು ಕಡಮೆ ಮಾಡಿ ವಿಮಾನದ ಮೂತಿ ಕೆಳಮುಖವಾಗುವಂತೆ ಗಿರಗಿರನೆ ತಿರುಗುತ್ತ ಬೀಳುವ ಆಟ — ಸುರುಳಿ.



ಪ್ರಥಮ ಏರೋಬ್ಯಾಟಿಕ್ಸ್ ವಿಶ್ವ ಚಾಂಪಿಯನ್
ಗಾಲಿನಾ ಕೋರ್ಚುಗ ನೋವಾ

ತುಸು ಹೊತ್ತು ಎಡಕ್ಕೆ ವಾಲುತ್ತ, ಕೆಲಹೊತ್ತು ಬಲಕ್ಕೆ ವಾಲುತ್ತ ಬೀಳುವ ಕಸರತ್ತು ಮರದಿಂದ ಬೀಳುತ್ತಿರುವ ಎಲೆಯನ್ನು ಹೋಲುತ್ತದೆ.

ವೇಗವಾಗಿ ಹೋಗುತ್ತಿರುವಾಗಲೇ ಉರುಳುತ್ತ ಸ್ಕ್ರೂ ತಲೆಯಂತೆ ಮುಂದುವರಿಯುವುದನ್ನು 'ಉರುಳುವುದು' ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ. ನೆಲಕ್ಕೆ ಲಂಬವಾಗಿರುವಂತೆ ಉರುಳುವ ಕಸರತ್ತೂ ಇದೆ.

ಈ ಕಸರತ್ತುಗಳಲ್ಲಿ ಎಲ್ಲ ಚಲನೆಗಳೂ ನಯವಾಗಿ ನಡೆಯುತ್ತವೆ.

ನೋಡಿ : ವಿಮಾನ ಸ್ಪರ್ಧೆ

ಏಷ್ಯನ್ ಕ್ರೀಡೆಗಳು

ಮಾರ್ಚ್ 4, 1951. ನವದೆಹಲಿಯ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಕ್ರೀಡಾಂಗಣದಲ್ಲಿ 11 ದೇಶಗಳ ಸ್ಪರ್ಧಾಳುಗಳ ಪಥಚಲನ, ರಾಷ್ಟ್ರಪತಿ ರಾಜೇಂದ್ರ ಪ್ರಸಾದರಿಂದ ಪ್ರಥಮ ಏಷ್ಯನ್ ಕ್ರೀಡೋತ್ಸವದ ಉದ್ಘಾಟನೆ. ತೋಪುಗಳ ಗರ್ಜನೆ; ಶಾಂತಿಸೂಚಕ ಪಾರಿವಾಳಗಳ ಹಾರಾಟ. 11 ಉಂಗುರಗಳ ಚಿಹ್ನೆಯಿರುವ ಬಿಳಿ ಬಾವುಟ ಮೇಲೇರಿತು. 'ಎಂದಿಗೂ ಮುಂದಕ್ಕೆ' ಎಂಬ ಗುರಿಯಿಂದ ಕ್ರೀಡಾ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳು ಪ್ರಾರಂಭವಾದುವು.

ಭಾರತದ ಹಿರಿಯ ಕ್ರೀಡಾಪಟು ದುಲೀಪ್‌ಸಿಂಗ್ ಬಲಗೈಯಲ್ಲಿ ಜ್ಯೋತಿಯನ್ನು ಎತ್ತಿ ಹಿಡಿದುಕೊಂಡು ಕ್ರೀಡಾಂಗಣದಲ್ಲಿ ಓಡುತ್ತ ಬಂದು ಏಷ್ಯನ್ ಕ್ರೀಡಾ ಜ್ಯೋತಿಯನ್ನು ಹೊತ್ತಿಸಿದರು. ಎಂಟು ದಿನ ನಡೆದ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಮಾರ್ಗ ಮತ್ತು ಬಯಲು ಮೇಲಾಟಗಳು, ಈಜು ಹಾಗೂ ಜಲ ಪೋಲೋ, ಫುಟ್‌ಬಾಲ್, ಬಾಸ್ಕೆಟ್‌ಬಾಲ್. ಸೈಕಲ್ ಸ್ಪರ್ಧೆ ಮತ್ತು ಭಾರ ಎತ್ತುವ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳು ನಡೆದುವು. ಸ್ಪರ್ಧೆ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಜಪಾನ್ ಪ್ರಥಮ ಸ್ಥಾನ ಪಡೆಯಿತು. ಭಾರತ 15 ಚಿನ್ನದ ಪದಕ



ಗಳನ್ನೂ ಇರಾನ್ 8 ಏಷ್ಯದ ಪದಕಗಳನ್ನೂ ಗಳಿಸಿದುವು. ಭಾರತದ ಲೆವಿ ಪಿಂಟೋ ಏಷ್ಯದ ಅತ್ಯಂತ ವೇಗದ ಓಟಗಾರರೆಂಬ ಬಿರುದು ಗಳಿಸಿದರು.

1948ರಲ್ಲಿ ಲಂಡನಿನಲ್ಲಿ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಸಮಾವೇಶಗೊಂಡಿದ್ದಾಗ ಏಷ್ಯ ಖಂಡದ ವಿವಿಧ ದೇಶಗಳ ಕ್ರೀಡಾಪಟುಗಳು ಸೇರಿ ತಮ್ಮದೇ ಆದ ಕ್ರೀಡಾಮಹೋತ್ಸವ ನಡೆಸಬೇಕೆಂದು ತೀರ್ಮಾನಿಸಿದರು. 'ಏಷ್ಯನ್ ಅಮೆಚೂರ್ ಅಥ್ಲೆಟಿಕ್ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್ಸ್' ಎಂದು ಕ್ರೀಡೋತ್ಸವಕ್ಕೆ ಹೆಸರಿಟ್ಟರು. ಅನಂತರ ಕ್ರೀಡೋತ್ಸವದ ಹೆಸರನ್ನು 'ಏಷ್ಯನ್ ಕ್ರೀಡೆಗಳು' ಎಂದು ಬದಲಾಯಿಸಿದರು. 4 ವರ್ಷಗಳಿಗೊಮ್ಮೆ ಕ್ರೀಡೋತ್ಸವ ನಡೆಸುವುದೆಂದು ನಿರ್ಧರಿಸಿದರು.

ಏಷ್ಯನ್ ಕ್ರೀಡಾ ಸಮಿತಿಯ ಪ್ರಥಮ ಅಧ್ಯಕ್ಷರಾಗಿ ಪಾಟಿಯಾಲದ ಮಹಾರಾಜ ಯಾದವೀಂದ್ರ ಸಿಂಗ್ ಆಯ್ಕೆಯಾದರು. ಭಾರತ, ಪಾಕಿಸ್ತಾನ, ಅಫ್‌ಘಾನಿಸ್ತಾನ, ಬರ್ಮಾ, ಫಿಲಿಪೀನ್ಸ್, ಸಿಂಹಳ, ಇಂಡೊನೇಷ್ಯ, ನೇಪಾಳ, ಥೈಲೆಂಡ್, ಸಿಂಗಪುರ, ಇರಾನ್, ಸಿರಿಯಾ, ಇಸ್ರೇಲ್ ಮತ್ತು ಜಪಾನ್‌ಗಳು ಸಮಿತಿಯ ಸದಸ್ಯ ರಾಷ್ಟ್ರಗಳಾದುವು,

ದ್ವಿತೀಯ ಏಷ್ಯನ್ ಕ್ರೀಡೆಗಳು 1954ರಲ್ಲಿ ಫಿಲಿಪೀನ್ಸಿನ ರಾಜಧಾನಿ ಮನಿಲಾದಲ್ಲಿ ನಡೆದುವು. 18 ರಾಷ್ಟ್ರಗಳು ಭಾಗವಹಿಸಿದ್ದುವು; 1,021 ಸ್ಪರ್ಧಿಗಳಿದ್ದರು. ಪಾಕಿಸ್ತಾನದ ಅಬ್ದುಲ್ ಖಾಲಿಕ್ ಏಷ್ಯದ ಅತ್ಯಂತ ವೇಗದ ಓಟಗಾರರೆಂಬ ಬಿರುದು ಸಂಪಾದಿಸಿದರು. 10,000 ಮೀಟರ್ ಓಟದ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಟೈವಾನಿನ ಚಿ ಚೆಂಗ್ ಎಲ್ಲರಿಗಿಂತ ಮುಂದಾಗಿ ಓಡಿದರು.

1958ರಲ್ಲಿ ಮೂರನೆಯ ಏಷ್ಯನ್ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಜಪಾನಿನ ಟೋಕಿಯೋದಲ್ಲಿ ನಡೆದುವು. ಭಾಗವಹಿಸಿದ ದೇಶಗಳು 20; ಸ್ಪರ್ಧಿಗಳ ಸಂಖ್ಯೆ 1,400. 'ಅತ್ಯುಚ್ಚ ಕ್ರೀಡಾಪಟು' ಬಿರುದನ್ನು ಭಾರತದ ಮಿಲ್ಖಾಸಿಂಗ್ ಗಳಿಸಿದರು.

ಇಂಡೊನೇಷ್ಯದ ರಾಜಧಾನಿ ಜಕಾರ್ತದಲ್ಲಿ 4ನೆಯ ಏಷ್ಯನ್ ಕ್ರೀಡಾಕೂಟ 1962ರಲ್ಲಿ ಸೇರಿತು. 'ಏಷ್ಯದ ಅತ್ಯಂತ ವೇಗದ ಓಟಗಾರ' ಬಿರುದು ಇಂಡೊನೇಷ್ಯದ ಮಹಮದ್ ಸಾರೆಂಗಾಟ್‌ಗೆ ಲಭಿಸಿತು. 'ಅತ್ಯುತ್ತಮ ಆಲ್‌ರೌಂಡ್ ಕ್ರೀಡಾಪಟು' ಬಿರುದನ್ನು ಭಾರತದ ಗುರುಬಚನ್ ಸಿಂಗರೂ ಏಷ್ಯದ ಅತ್ಯುತ್ತಮ 'ಮುಷ್ಟಿಯುದ್ಧ ಪಟು' ಬಿರುದನ್ನು ಭಾರತದ ಪದಮ್ ಬಹದೂರ್ ಮಾಲ್ ಅವರೂ ಪಡೆದರು. ಈ ಕ್ರೀಡೆಯಲ್ಲಿ ಪಾಲ್ಗೊಂಡ ರಾಷ್ಟ್ರಗಳು 17.

ಬ್ಯಾಂಡೇಜಿನೊಂದಿಗೆ ಚಿನ್ನದ ಪದಕ : ಚಿ ಚೆಂಗ್





ಕ್ರೀಡಾಂಗಣದ ಪ್ರವೇಶ ದ್ವಾರ

1966ರಲ್ಲಿ ಥೈಲೆಂಡಿನ ರಾಜಧಾನಿ ಬ್ಯಾಂಕಾಕಿನಲ್ಲಿ 5ನೆಯ ಏಷ್ಯನ್ ಕ್ರೀಡೆ ನಡೆಯಿತು. 18 ರಾಷ್ಟ್ರಗಳು ಸ್ಪರ್ಧಿಗಳನ್ನು ಕಳುಹಿಸಿದುವು. 78 ಚಿನ್ನದ ಪದಕಗಳು, 53 ಬೆಳ್ಳಿ ಪದಕಗಳು ಹಾಗೂ 33 ಕಂಚಿನ ಪದಕಗಳನ್ನು ಗೆದ್ದು ಜಪಾನು ಅಗ್ರಸ್ಥಾನ ಪಡೆಯಿತು. ಮಲೇಷ್ಯದ ಮಣಿ ಜಗದೇಶನ್ 'ಅತ್ಯುಚ್ಚ ಕ್ರೀಡಾಪಟು' ಎನಿಸಿಕೊಂಡರು.

1970ರಲ್ಲಿ 6ನೆಯ ಏಷ್ಯನ್ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಸಿಯೋಲ್‌ನಲ್ಲಿ ನಡೆಯಬೇಕಾಗಿದ್ದುವು. ಇದಕ್ಕೆ ಅತಿಥೇಯ ರಾಷ್ಟ್ರವಾದ ದಕ್ಷಿಣ ಕೊರಿಯ ಒಪ್ಪದ್ದರಿಂದ ಪುನಃ ಬ್ಯಾಂಕಾಕಿನಲ್ಲೇ ಕ್ರೀಡೋತ್ಸವ ನಡೆಯಿತು. 18 ರಾಷ್ಟ್ರಗಳಿಂದ 2,000ಕ್ಕೂ ಹೆಚ್ಚು ಸ್ಪರ್ಧಿಗಳು ಬಂದಿದ್ದರು. ಜಗತ್ತಿನ ಅತ್ಯಂತ ವೇಗದ ಓಟಗಾರರೆಂದು ಖ್ಯಾತಿ ಪಡೆದಿದ್ದ ಟೈವಾನಿನ ಚಿ ಚೆಂಗ್ ಸ್ನಾಯು ಎಳೆತದ ತೊಂದರೆಯನ್ನೂ ಲೆಕ್ಕಿಸದೆ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಿ, 100 ಹಾಗೂ 200 ಮೀಟರ್ ಸ್ಪ್ರಿಂಟ್ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಲ್ಲಿ ಚಿನ್ನದ ಪದಕಗಳನ್ನು



ಗಳಿಸಿದರು. 400 ಮೀಟರ್ ಓಟದ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಗುರಿ ಗೆರೆಗೆ 60 ಗಜ ದೂರದಲ್ಲಿದ್ದಾಗ ಆಕೆ ಬಿದ್ದು ಮೊದಲನೆಯ ಸ್ಥಾನವನ್ನು ಭಾರತದ ಕಮಲ್‌ಜಿತ್ ಸಾಂಧುಗೆ ಬಿಟ್ಟುಕೊಡುವಂತಾಯಿತು. ಭಾರತದ ಜೋಗಿಂದರ್ ಸಿಂಗ್ ಷಾಟ್‌ಪಟ್‌ನಲ್ಲಿಯೂ, ಪ್ರವೀಣ ಕುಮಾರ್ ಡಿಸ್ಕಸ್ ಎಸೆತದಲ್ಲೂ ಹಿಂದಿನ ದಾಖಲೆಯನ್ನು ಮೀರಿಸಿ ಸ್ವರ್ಣ ಪದಕಗಳನ್ನು ಪಡೆದರು.

1974ರ ಏಷ್ಯನ್ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಸ್ಥಳ ಟೆಹರಾನ್.

ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ನಡೆದು 2 ವರ್ಷಗಳ ಅನಂತರ, ಏಷ್ಯನ್ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ನಡೆಯುತ್ತವೆ.

ನೋಡಿ : ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ; ಕಾಮನ್‌ವೆಲ್ತ್ ಕ್ರೀಡೆಗಳು

ಏಳು ಚಪ್ಪಾಳೆ ಆಟ

ಏಳು ಚಪ್ಪಾಳೆ ಆಟ ಒಂದು ಸವಾಲಿನಂತೆ. ದೇಹಶಕ್ತಿಯೂ ಓಟದ ತೀವ್ರತೆಯೂ ಇದರಿಂದ ಹೆಚ್ಚುತ್ತದೆ.



ಚಪ್ಪಾಳೆ ಕೊಟ್ಟು......

ಮುಖಂಡನ ಮುಂದುಗಡೆ ಒಬ್ಬ ಚುರುಕಾದ ಓಟಗಾರ ಬಂದು ನಿಲ್ಲುತ್ತಾನೆ. ಮುಖಂಡನ ಬಲಗೈ ಹಿಡಿದು ಅದರ ಮೇಲೆ ಏಳು ಬಾರಿ ಬಡಿಯುತ್ತಾನೆ. ಈ ವೇಳೆಗೆ ಉಳಿದ ಆಟಗಾರರು ಸಂರಕ್ಷಿತ ದೂರ ತಲಪಿರುತ್ತಾರೆ. ಏಳನೆಯ ಬಾರಿ ಬಡಿದ ಕೂಡಲೇ ಮಿಂಚಿನಂತೆ ಓಟಗಾರ ಓಡುತ್ತಾನೆ. ಅವನನ್ನು ಹಿಡಿಯಲು ಮುಖಂಡ ಹಿಂದೆಯೇ ಓಡುತ್ತಾನೆ. ಕೈ ಹೊಡೆದವನು ಸಿಗದಿದ್ದರೆ ಬೇರೆಯವನನ್ನಾದರೂ ಹಿಡಿಯಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುತ್ತಾನೆ. ಯಾರನ್ನು ಮುಟ್ಟುತ್ತಾನೋ ಅವನ ಕೈ ಮೇಲೆ ಏಟುಗಳು ಬೀಳುತ್ತವೆ. ಅನಂತರ ಅವನೇ ಮುಖಂಡನಾಗುತ್ತಾನೆ.

ಆಟಗಾರರಿಗೆ ಇದರಿಂದ ಒಳ್ಳೆಯ ವ್ಯಾಯಾಮವಾಗುತ್ತದೆ.

ಐ ಸ್ಪೈ

ನೋಡಿ : ಗುಲ್ಪಾರಿಯೋ

ಐ. ಅರುಮೈನಾಯಗಮ್

ಐ. ಅರುಮೈನಾಯಗಮ್ ಹುಟ್ಟಿದ್ದು ಬೆಂಗಳೂರು ಜಿಲ್ಲೆಯ ಗೌತಮಪುರದಲ್ಲಿ (1942). ಅವರು ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಖ್ಯಾತಿ ಪಡೆದದ್ದು ಕಲ್ಕತ್ತೆಯ ಮೋಹನ್ ಬಗನ್ ಕ್ಲಬ್‌ನ ಆಟಗಾರರಾಗಿ.

ಬೆಂಗಳೂರಿನ ಸೇಂಟ್ ಅಲೋಸಿಯಸ್ ಹೈಸ್ಕೂಲು ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಯಾಗಿದ್ದಾಗ ಐ. ಅರುಮೈನಾಯಗಮ್ ಮೊದಲ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ಪಾಠ ಕಲಿತರು. ಹದಿನಾರನೆಯ ವಯಸ್ಸಿನಲ್ಲೇ ಅಂತರರಾಜ್ಯ ಪಂದ್ಯಾಟಗಳಲ್ಲಿ ಮೈಸೂರಿನ ಪರವಾಗಿ ಆಟವಾಡಿದರು. ಬಿನ್ನಿ ಮಿಲ್ಸ್, ಹಿಂದೂಸ್ಥಾನ್ ಏರ್ ಕ್ರಾಫ್ಟ್‌ಗಳಂಥ ಸಂಸ್ಥೆಗಳಿಂದ ಆಹ್ವಾನಿತರಾಗಿ ಅವುಗಳ ಪರವಾಗಿ ಕೆಲವು ವರ್ಷ ಆಟವಾಡಿದರು.



1961ರಲ್ಲಿ ಮೋಹನ್ ಬಗನ್ ಕ್ಲಬ್ಬನ್ನು ಸೇರಿದ ಅರುಮೈನಾಯಗಮ್ ಅದೇ ವರ್ಷ ಪೂರ್ವ ಆಫ್ರಿಕ, ಮಾರಿಷಸ್ ದ್ವೀಪಗಳ ಪ್ರವಾಸಕ್ಕೆ ಆಯ್ಕೆಯಾದರು. ಮುಂದಿನ ವರ್ಷ ಅವರಿಗೆ ಜಕಾರ್ತದಲ್ಲಿ ನಡೆದ ಏಷ್ಯನ್ ಕ್ರೀಡಾಕೂಟದಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಿದ ಭಾರತೀಯ ತಂಡದಲ್ಲಿ ಆಡುವ ಅವಕಾಶ ಸಿಕ್ಕಿತು. ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಮುಂಚಿನ ಶ್ರೀಲಂಕಾ ಮತ್ತು ಇರಾನ್ ವಿರುದ್ಧ ಆಡಿದ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಉತ್ತಮವಾಗಿ ಆಟವಾಡಿ ಅರುಮೈನಾಯಗಮ್ ಪ್ರಶಂಸೆ ಪಡೆದರು.

ಐ. ಅರುಮೈನಾಯಗಮ್ ಭಾರತದ ಪ್ರಮುಖ ಎಡತುದಿಯ ಆಟಗಾರರೆನಿಸಲು ಕಾರಣ ಇವರ ವೇಗದ ಓಟ; ಚೆಂಡಿನ ಮೇಲಿನ ಉತ್ತಮ ಹತೋಟಿ. ಭಾರತಕ್ಕೆ ಬಂದಿದ್ದ ರಷ್ಯನ್ ಸರ್ವಿಸಸ್ ತಂಡ ಮತ್ತು ಜರ್ಮನಿಯ ಸ್ಟೇಟ್‌ಗಾರ್ಡ್ ತಂಡಗಳ ವಿರುದ್ಧ ಇವರು ಉತ್ತಮವಾಗಿ ಆಡಿದ್ದಾರೆ.

ಐಕಿಡೋ

ಆಯುಧಗಳ ಬಳಕೆಯಿಲ್ಲದ ಆತ್ಮರಕ್ಷಣೆಯ ಒಂದು ತಂತ್ರ —ಐಕಿಡೋ.

1931ರಲ್ಲಿ ಜಪಾನಿನ ಮೊರಿಹಿ ಯುಷಿಬಾ ಎಂಬವನು ಐಕಿಡೋ ಆರಂಭಿಸಿದ. ಐಕಿಡೋ ಸೆಣಸುಗಾರನಿಗೆ ಐಕಿಡೊಕಾ ಎಂದು ಹೆಸರು. ನಾಲ್ಕೈದು ಜನ ಒಂದೇ ಸಲಕ್ಕೆ ಆಕ್ರಮಣ ಮಾಡಿದರೂ ಪರಿಣತ ಐಕಿಡೊಕಾ ತನ್ನನ್ನು ಸಂರಕ್ಷಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾನೆ. ಆಕ್ರಮಣಕಾರರು ಪ್ರಯೋಗಿಸಿದ ಬಲ ಐಕಿಡೊಕಾನಿಗೆ ತಗಲದೆ ಆಕ್ರಮಣಕಾರರ ಮೇಲೆಯೇ ಪ್ರಯೋಗಿಸಲ್ಪಡುವಂತೆ ಮಾಡುವುದೇ ಇದರ ಜಾಣ್ಮೆ.

ಐಕಿಡೋ ಪ್ರದರ್ಶನದಲ್ಲಿ 'ಆಕ್ರಮಣಕಾರ' ರು ಐಕಿಡೊಕಾನ ಮೇಲೆ ದಾಳಿ ಮಾಡಿ ಅವನನ್ನು ನಿಶ್ಚಲಗೊಳಿಸಲು ಅಥವಾ ನೆಲದ ಮೇಲೆ ಕೆಡವಲು ಹವಣಿಸುತ್ತಾರೆ. ಐಕಿಡೊಕಾ ತಿರುಗುತ್ತ ಎಲ್ಲ ಕಡೆಗಳಿಗೆ 'ಹುಸಿ ಆಕ್ರಮಣ' ಮಾಡುವ ಮೂಲಕ ತನ್ನನ್ನು ಸಂರಕ್ಷಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾನೆ. ವೃತ್ತಾಕಾರದ ಚಲನೆ ಮತ್ತು ತೀವ್ರತೆಗಳ ಕಾರಣದಿಂದ ಐಕಿಡೋ ಪ್ರದರ್ಶನವು ಬ್ಯಾಲೆ ನರ್ತನದಂತೆ ಕಾಣುತ್ತದೆ.

ತಜ್ಞ ಐಕಿಡೊಕಾ ತನ್ನ ತೋಳನ್ನು ನೀಡಿ ಎದುರಾಳಿಗಳು ಎಷ್ಟು ಪ್ರಯತ್ನಿಸಿದರೂ ತೋಳನ್ನು ಬಗ್ಗಿಸದಂತೆ ತಡೆದುಕೊಳ್ಳಬಲ್ಲ; ನೆಲದ ಮೇಲೆ ಅಂಗಾತನೆ ಮಲಗಿ ಉಳಿದವರು ಮೇಲಕ್ಕೆತ್ತದಂತೆ ದೃಢವಾಗಬಲ್ಲ.

ಪ್ರತಿ ಒಬ್ಬ ವ್ಯಕ್ತಿಯಲ್ಲಿಯೂ ಒಂದು ಶಕ್ತಿ ಕೇಂದ್ರ ಇದೆ; 'ಕಿ' ಎಂಬ ಹೆಸರಿನ ಈ ಕೇಂದ್ರ ಹೊಕ್ಕುಳಿನ ಕೆಳಭಾಗದಲ್ಲಿರುತ್ತದೆ; ಶ್ರದ್ಧಾಳುವಾದ ಐಕಿಡೊಕಾ ಆ ಶಕ್ತಿಯ ಮೇಲೆ ಆಧರಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದನ್ನು ಅರಿತಿದ್ದು ಆಕ್ರಮಣಗಳನ್ನು ಎದುರಿಸಬಲ್ಲ—ಎಂಬ ನಂಬಿಕೆ ಇದೆ.

"ಯಾವ ಹೊರಗಿನ ಬಾಧೆಯಿಂದಲೂ ವಿಚಲಿತನಾಗದೆ ಆಂತರಿಕ ಶಾಂತಿ ಸಾಧನೆಯನ್ನು ನಡೆಸುವುದು ಸಾಧ್ಯ" ಎಂಬ ಬೌದ್ಧ ಧರ್ಮದ ಜೆನ್ ತತ್ತ್ವಸಿದ್ಧಾಂತ ನಂಬಿಕೆಯೇ ಜೂಡೋ ಕರಾಟೆಗಳಂತೆ ಐಕಿಡೋ ವಿಧಾನಕ್ಕೂ ಮೂಲ ತಳಹದಿ. ಹೆಚ್ಚು ಪ್ರಖ್ಯಾತವಾಗಿರುವ ಜೂಡೋ ವಿಧಾನದಲ್ಲಿ ಆತ್ಮರಕ್ಷಣೆ ಮತ್ತು ದಾಳಿ ಎರಡೂ ಕ್ರಮಗಳಿವೆ. ಕರಾಟೆಯು ಪೂರ್ಣ ಆಕ್ರಮಣಕಾರಿ ಕ್ರಮ. ಐಕಿಡೋದಲ್ಲಿರುವುದು ಕೇವಲ ಸ್ವಸಂರಕ್ಷಣೆ ಮಾತ್ರ.

ನೋಡಿ : ಜೂಜಿತ್ಸೂ ; ಜೂಡೋ ; ಸ್ವಸಂರಕ್ಷಣೆ

ಐಸ್ ದೋಣಿಯಾನ

ಎಂಜಿನ್ ಇಲ್ಲದೆ ಹೋಗಬಲ್ಲ ವಾಹನಗಳಲ್ಲಿ ಅತ್ಯಂತ ವೇಗದ್ದು ಐಸ್ ದೋಣಿ. ಇದು ಮಂಜುಗಡ್ಡೆಯ ಮೇಲೆ ಚಲಿಸುವ ಹಾಯಿದೋಣಿ. ಐಸ್ ದೋಣಿಯಾನ ಒಂದು ಜನಪ್ರಿಯವಾದ ಚಳಿಗಾಲದ ಕ್ರೀಡೆ.

ಧ್ರುವ ವಲಯ ಪ್ರದೇಶಗಳಲ್ಲಿ ಚಳಿಗಾಲದಲ್ಲಿ ನದಿ, ಸರೋವರಗಳು ಹೆಪ್ಪುಗಟ್ಟುತ್ತವೆ. ಇಂಥ ಕಡೆ ಸಂಚರಿಸಲು ಐಸ್ ದೋಣಿಗಳು ಉಪಯೋಗಕ್ಕೆ ಬಂದುವು. ಕ್ರಮೇಣ ಮನೋಲ್ಲಾಸಕ್ಕಾಗಿ ಐಸ್ ದೋಣಿಯಾನ ಪ್ರಾರಂಭವಾಯಿತು.

ಮಂಜುಗಡ್ಡೆಯ ಮೇಲೆ ದೋಣಿಯಾನ

ಕನಿಷ್ಠ ನಾಲ್ಕು ಅಂಗುಲ ದಪ್ಪದ ಮಂಜುಗಡ್ಡೆ ಪದರು ಇದ್ದಲ್ಲಿ ಐಸ್ ದೋಣಿಯಾನ ಮಾಡಬಹುದು. ಮಂಜುಗಡ್ಡೆಯ ಮೇಲೆ 4 ಅಂಗುಲಕ್ಕಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ಹಿಮ ಬಿದ್ದಿದ್ದರೆ ಪ್ರಯಾಣ ಕಷ್ಟ. ಸ್ಪರ್ಧೆ ನಡೆಸಬೇಕಾದರೆ ವಿಶಾಲವಾದ ಪ್ರದೇಶ ಬೇಕು.

ಐಸ್ ದೋಣಿ ಹಗುರವಾಗಿದ್ದಷ್ಟೂ ಉತ್ತಮ. ಇದರದ್ದು ತ್ರಿಕೋನ ಆಕೃತಿಯ ಚೌಕಟ್ಟು. ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ಹಾಯಿಕೋಲು. ಚೌಕಟ್ಟಿನ ತುದಿಗಳು ಮಂಜುಗಡ್ಡೆಯ ಮೇಲೆ ಜಾರುತ್ತವೆ. ಇನ್ನೊಂದು ಬಗೆಯ ದೋಣಿ ದೀರ್ಘವೃತ್ತಾಕಾರದಲ್ಲಿದ್ದು ಅಡಿಭಾಗ ದುಂಡಗಿರುತ್ತದೆ.



ಸ್ಪರ್ಧೆಗೆ ಸಿದ್ಧವಾದ ಐಸ್ ದೋಣಿ

ದಿಕ್ಕನ್ನು ಬದಲಾಯಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ದೋಣಿಯ ಒಂದು ತುದಿಯಲ್ಲಿ ಚುಕ್ಕಾಣಿಯಿರುತ್ತದೆ. ಇದಕ್ಕಾಗಿ ಹಾಯಿಯನ್ನೂ ಬಳಸಬಹುದು.

ಐಸ್ ದೋಣಿಯ ಅಧಿಕ ವೇಗ, ಕಷ್ಟಸಾಧ್ಯವಾದ ನಿಯಂತ್ರಣ—ಇವುಗಳಿಂದ ಅಪಘಾತಗಳಾಗುವುದಿದೆ. ಇವುಗಳನ್ನು ಕಡಮೆಗೊಳಿಸಲು ಸ್ಪರ್ಧೆ ನಡೆಸುವಲ್ಲಿ ಕೆಲವು ಕಟ್ಟುನಿಟ್ಟಾದ ನಿಯಮಗಳನ್ನು ಅನುಸರಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಐಸ್ ದೋಣಿ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸುವವರು ಅಪಾಯಗಳನ್ನು ಅಲಕ್ಷಿಸಿ ವೇಗವಾಗಿ ಧಾವಿಸುತ್ತಾರೆ. ತಿರುವುಗಳಲ್ಲಿ ಚೌಕಟ್ಟಿನ ಎರಡೇ ಕಾಲುಗಳ ಮೇಲೆ ಜಾರುತ್ತಾರೆ.

ಅಧಿಕೃತವಾಗಿ ದಾಖಲಾದ ಐಸ್ ದೋಣಿ ವೇಗ ಗಂಟೆಗೆ 143 ಮೈಲು. 1938ರಲ್ಲಿ ಅಮೆರಿಕದ ಜಾನ್ ಡಿ. ಬಕ್‌ಸ್ಟಾಫ್ ಎಂಬವರು ವಿಸ್ಕಾನ್ಸಿನಿನ ವಿನೆಬಾಗೊ ಸರೋವರದಲ್ಲಿ ಇದನ್ನು ಸಾಧಿಸಿದರು.

ಐಸ್ ಹಾಕಿ

ಗಟ್ಟಿಯಾದ ಹಿಮಹಾಸು (ರಿಂಕ್), ಅದರ ಮೇಲೆ ದಾಂಡು ಮತ್ತು ಚೆಂಡುಗಳ ಸಹಾಯದಿಂದ ವೇಗವಾಗಿ ಆಡುವ ಆಟ –ಐಸ್ ಹಾಕಿ.

ಉತ್ತರ ಅಮೆರಿಕದ ಒಂಟಾರಿಯೋ ಸರೋವರದ ನೀರು ಘನೀಭವಿಸಿ ಉಂಟಾಗುತ್ತಿದ್ದ ಹಿಮಹಾಸಿನ ಮೇಲೆ ಆಂಗ್ಲ ಸೈನಿಕರು 1867ರ ಸುಮಾರಿಗೆ (ಅಮೆರಿಕದ ಸ್ವಾತಂತ್ರ್ಯ ಯುದ್ಧದ ಕಾಲ) ಮನೋಲ್ಲಾಸಕ್ಕಾಗಿ ಐಸ್‌ಹಾಕಿ ಆಟವನ್ನು ಆಡುತ್ತಿದ್ದರು ಎಂಬ ಪ್ರತೀತಿ ಇದೆ. ಅಂತೂ 1,880ರ ವೇಳೆಗೆ ಈ ಆಟ ಕೆನಡದಲ್ಲಿ ಪ್ರಚಲಿತವಾಯಿತು. ಉತ್ತರ ಯೂರೊಪು, ಉತ್ತರ ಅಮೆರಿಕ, ಕೆನಡಗಳಲ್ಲಿ ಇದು ಇಂದು ಜನಪ್ರಿಯವಾಗಿದೆ. 1920ರಿಂದ ಇದು ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಸೇರಿದೆ.

ಸಹಜ ಅಥವಾ ಕೃತಕ ಹಿಮಹಾಸಿನ ಮೇಲೆ ಐಸ್ ಹಾಕಿಯನ್ನು ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಅಂಚಿನಲ್ಲಿ 1.2 ಮೀಟರ್ ಎತ್ತರವಾದ ಮರದ ಗೋಡೆ ಇರುತ್ತದೆ. ಇದನ್ನು ಸೈಡ್ ಬೋರ್ಡ್ ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ.

ನೀಲಿ ಬಣ್ಣದ ರೇಖೆಗಳು ಕ್ರೀಡಾಂಗಣವನ್ನು ಮೂರು ಸರಿಸಮಾನವಾದ ವಲಯಗಳನ್ನಾಗಿ ವಿಭಾಗಿಸುತ್ತವೆ. ಅವುಗಳನ್ನು ರಕ್ಷಣಾ ವಲಯ. ಆಕ್ರಮಣ ವಲಯ ಮತ್ತು ತಟಸ್ಥ ವಲಯ ಎಂದು ಕರೆಯುತ್ತಾರೆ. ಮಧ್ಯರೇಖೆ ಮತ್ತು ಎರಡು ಗೋಲ್ ರೇಖೆಗಳು ಕೆಂಪು ಬಣ್ಣದವು. ಕ್ರೀಡಾಂಗಣದ ಎರಡು ಕೊನೆಗಳಲ್ಲಿ ಚೌಕಟ್ಟು ಇರುವ ಬಲೆಗಳಿರುತ್ತವೆ. ಗೋಲ್ ರೇಖೆಗಳ ಮುಂಭಾಗದಲ್ಲಿ 2.4 ಮೀಟರ್ ಅಗಲ ಹಾಗೂ 1.2



ನೀರ್ಗಲ್ಲು ಅಂಕಣದಲ್ಲಿ ಐಸ್ ಹಾಕಿ ಆಟಗಾರರು

ಮೀಟರ್ ಆಳವಾಗಿರುವ ಸ್ಥಳವನ್ನು ಕ್ರೀಸ್ ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ. ಅದರೊಳಗೆ ನಿಂತಿರುವಾತ ಗೋಲ್‌ಕೀಪರ್.



ಆಟದ ಸೂಕ್ಷ್ಮ ಘಟ್ಟದಲ್ಲಿ

ಐಸ್ ಹಾಕಿಯಲ್ಲಿ ದಾಂಡು ಅತ್ಯಂತ ಪ್ರಧಾನ ಸಾಧನ. ಇದು 135 ಸೆ.ಮೀ. ಉದ್ದ, 3 ಸೆ.ಮೀ. ಅಗಲ, 2 ಸೆ.ಮೀ. ದಪ್ಪದ ಮರದ ದಾಂಡು. ದಾಂಡಿನ ಕೊನೆಯಲ್ಲಿ 45 ಡಿಗ್ರಿ ಕೋನದಲ್ಲಿ 38–74 ಸೆ.ಮೀ. ಉದ್ದದ 5 – 7.5 ಸೆ.ಮೀ. ಅಗಲದ ಉಕ್ಕಿನ ಅಲಗು ಇರುತ್ತದೆ. ಗೋಲ್‌ಕೀಪರನ ದಾಂಡುವಿನ ಅಲಗು ಮಾತ್ರ 8.9 ಸೆ.ಮೀ ಅಗಲವಿರುತ್ತದೆ. ಐಸ್ ಹಾಕಿಗೆ ಇನ್ನೊಂದು ಪ್ರಮುಖ ಸಾಧನ ಪಕ್. ಇದು ಗಟ್ಟಿಯಾದ ರಬ್ಬರಿನಿಂದ ಮಾಡಿದ ಚಪ್ಪಟೆಯಾದಬಿಲ್ಲೆ. ಸುಮಾರು 7.5 ಸೆ.ಮೀ. ವ್ಯಾಸವಿದ್ದು ಆರು ಔನ್ಸ್‌ನಷ್ಟು ಭಾರವಾಗಿರುತ್ತದೆ.

ಐಸ್ ಹಾಕಿಯಲ್ಲಿ ದೈಹಿಕ ಸಂಘರ್ಷದ ಸಾಧ್ಯತೆ ಹೆಚ್ಚು. ತೀಕ್ಷ್ಣ ಗಾಯ ಆಘಾತಗಳಿಂದ ರಕ್ಷಣೆ ಪಡೆಯಲು ಆಟಗಾರರು ರಕ್ಷಣಾ ಮೆತ್ತೆಯನ್ನು ಹಾಕಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಹಿಮಹಾಸಿನ ಮೇಲೆ ಜಾರಲು ಅನುಕೂಲವಾಗುವಂತೆ ಜಾರುಮೆಟ್ಟುಗಳನ್ನು ಧರಿಸಿರುತ್ತಾರೆ.



ಆಟದ ಉಪಕರಣ :
1 ದಾಂಡು 2 ಕಾಲು ಮರೆ
3 ಸ್ಕೇಟ್ 4 ಶಿರಸ್ತ್ರಾಣ
5 ಕೈಗವಸು 6 ಪಕ್
7 ಮೊಣಕೈ ಮೆತ್ತೆ
8 ಟೊಂಕಮೆತ್ತೆ

ಐಸ್ ಹಾಕಿಯಲ್ಲಿ ಎರಡು ತಂಡಗಳಿರುತ್ತವೆ. ಒಂದೊಂದು ತಂಡದಲ್ಲಿ 6 ಮಂದಿ ಆಟಗಾರರು ಇರುತ್ತಾರೆ. ಬದಲಿ ಆಟಗಾರರೂ ಆಟದಲ್ಲಿ ಸೇರಲು ಅವಕಾಶ ಎದೆ.

ಆಟದ ನಿಯಂತ್ರಣ, ಮೇಲ್ವಿಚಾರಣೆ ವಹಿಸುವವನು ರೆಫರಿ. ಕಪ್ಪು ಮತ್ತು ಬಿಳಿ ಪಟ್ಟಿಗಳ ಪೋಷಾಕು ಹಾಗೂ ಕೆಂಪು ಬಣ್ಣದ ತೋಳು ಪಟ್ಟಿ ಇವನ ವಿಶಿಷ್ಟ ಉಡುಪು. ಆಟವನ್ನು ಆರಂಭಿಸುವುದು, ವಿವಾದಾತ್ಮಕ



ಎದುರಾಳಿಯ ನಡೆಗೆ ತಡೆಯೊಡ್ಡುವ ಎರಡು ವಿಧಾನಗಳು



[illegible]

ಗೋಲುಗಳ ವಿಚಾರದಲ್ಲಿ ಅಂತಿಮ ನಿರ್ಣಯ ನೀಡುವುದು, ಆಟದ ನಿಯಮಾವಳಿಗಳನ್ನು ಉಲ್ಲಂಘಿಸಿದವರನ್ನು ಶಿಕ್ಷೆಗೆ ಗುರಿಪಡಿಸುವುದು–ಇವೆಲ್ಲ ರೆಫರಿಯ ಕಾರ್ಯಗಳು. ರೆಫರಿಗೆ ಸಹಾಯಕರಾಗಿ ಲೈನ್‌ಮನ್ ಇರುತ್ತಾರೆ. ರೆಫರಿಯಂತೆಯೇ ಅವರ ಉಡುಪು. ಅವರೆ ಕೆಂಪುಬಣ್ಣದ ತೋಳು ಪಟ್ಟಿ ಮಾತ್ರ ಅವರಿಗಿರುವುದಿಲ್ಲ.

ರೆಫರಿ ಎರಡು ತಂಡಗಳ ಮಧ್ಯೆ ಪಕ್ ಅನ್ನು ವೇಗವಾಗಿ ಎಸೆಯುವುದರಿಂದ ಆಟ ಪ್ರಾರಂಭವಾಗುತ್ತದೆ. ಒಂದು ತಂಡ ಪಕ್ ಅನ್ನು ಎದುರು ಗೋಲಿನೊಳಕ್ಕೆ ತಳ್ಳಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುತ್ತದೆ. ಇದನ್ನು ವಿಫಲಗೊಳಿಸಲು ವಿರುದ್ಧ ತಂಡ ಹೆಣಗುತ್ತದೆ. ಕ್ರೀಡೆಯ ಪಕ್ ಚೌಕಟ್ಟು ಬಲೆಯೊಳಗೆ ಪ್ರವೇಶಿಸಿದಾಗ ಒಂದು ಗೋಲು ಆಗುತ್ತದೆ.

ಆಟದ ನಿಯಮಾವಳಿಗಳನ್ನು ಉಲ್ಲಂಘಿಸಿದವರು ಶಿಕ್ಷಾರ್ಹರಾಗುತ್ತಾರೆ. ಆ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಅವರನ್ನು ಹೊರತು ಉಳಿದ ಆಟಗಾರರು ಆಟವನ್ನು ಮುಂದುವರಿಸುತ್ತಾರೆ. ಒಂದು ಬಾರಿಗೆ ಆಟದ ಅವಧಿ 20 ಮಿನಿಟುಗಳು. ಹೀಗೆ ಮೂರು ಬಾರಿ ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಒಂದು ಅವಧಿಯ ಆಟ ಮುಗಿದ ಬಳಿಕ 10 ಮಿನಿಟುಗಳು ವಿರಾಮವಿರುತ್ತದೆ. 20 ಮಿನಿಟುಗಳ ಅನಂತರ ಆಟದ ತಂಡ ಸ್ಥಳ ಬದಲಾವಣೆ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುತ್ತದೆ.

ಕಾಲನಿರ್ದೇಶಕನ ಗಡಿಯಾರ ಕ್ರೀಡೆ ಪ್ರಾರಂಭವಾಗುವ ಸಮಯವನ್ನು ನಿಖರವಾಗಿ ತಿಳಿಸುತ್ತದೆ. ಕಹಳೆಯನ್ನು ಊದಿ ಆತ ಆಟದ ಅಂತ್ಯವನ್ನು ಸೂಚಿಸುತ್ತಾನೆ.

ದಾಂಡು–ಚೆಂಡುಗಳ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಐಸ್ ಹಾಕಿ ಅತ್ಯಂತ ವೇಗವಾದ ತಂಡ ಆಟ. ರಷ್ಯ, ಸ್ವೀಡನ್, ಜೆಕೊಸ್ಲೊವಾಕಿಯ ಐಸ್ ಹಾಕಿಯನ್ನಾಡುವ ದೇಶಗಳಲ್ಲಿ ಅತ್ಯಂತ ಪ್ರಮುಖವಾದುವು.

'[illegible]'ಗಾಗಿ ಹೋರಾಟ, [illegible]
ರಷ್ಯ-ಜೆಕೊಸ್ಲೊವಾಕಿಯ ತಂಡಗಳ ನಡುವೆ



ಒಂಟಿ ಕಾಲಿನ ಆಟ

ಒಂಟಿ ಕಾಲಿನಲ್ಲಿ ಓಡಬಹುದು, ನೆಗೆಯಬಹುದು, ಒಬ್ಬರನ್ನೊಬ್ಬರು ತಳ್ಳಬಹುದು. ಹೀಗೆ ಹಲವು ಆಟಗಳನ್ನು ಆಡಬಹುದು.

ಎಂಟು ಜನರಿರುವ ಎರಡು ತಂಡಗಳು ಸುಮಾರು 20 ಅಡಿ ವ್ಯಾಸವುಳ್ಳ ವೃತ್ತದೊಳಗೆ ನಿಂತು ಆಡಬಹುದು. ಸೀಟಿ ಆದಾಗ ಎಲ್ಲರೂ ಒಂಟಿ ಕಾಲಿನಲ್ಲಿ ನಿಂತು ಇನ್ನೊಂದು ಕಾಲನ್ನು ಕೈಯಿಂದ ಹಿಡಿದುಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಈ ಸ್ಥಿತಿಯಲ್ಲಿ ಎದುರು ಪಕ್ಷದವರನ್ನು ಸಮತೋಲ ತಪ್ಪುವಂತೆ ಮಾಡಲು ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬ ಆಟಗಾರನೂ ಪ್ರಯತ್ನಿಸುತ್ತಾನೆ. ಕೆಳಗೆ ಬಿದ್ದರೆ, ಕಾಲನ್ನು ಬಿಟ್ಟರೆ ಅಂಥವರು ಆಟದಿಂದ ಹೊರಗೆ. ಯಾವುದಾದರೂ ಒಂದು ತಂಡ ಗೆಲ್ಲುವವರೆಗೆ ಆಟ ಮುಂದುವರಿಸಬಹುದು.

ಸರದಿ ಪ್ರಕಾರ ಒಬ್ಬರಾದ ಮೇಲೆ ಒಬ್ಬರು ಒಂಟಿಕಾಲಲ್ಲಿ ನಿಂತು ತಮ್ಮ ಕೈಲಾದಷ್ಟು ದೂರ ನೆಗೆಯುವುದರಲ್ಲಿ ಸ್ಪರ್ಧಿಸಬಹುದು. ಓಡಿಕೊಂಡು ಬಂದು ನೆಗೆಯಲೂ ಬಹುದು, ನಿಂತಲ್ಲಿಂದ ನೆಗೆಯಲೂ ಬಹುದು. ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ದೂರವನ್ನು ಕಡಮೆ ಅವಧಿಯಲ್ಲಿ ಯಾರು ಕ್ರಮಿಸಬಲ್ಲರೆಂದು ಪಂಥ ಹಾಕಿ ಓಡಬಹುದು.

ಸೈಕಲ್ ಸವಾರಿ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲೂ ಒಂಟಿಕಾಲನ್ನೇ ಬಳಸಬಹುದು. ಆಗ ಸ್ಪರ್ಧಿಗಳು ಒಂದೇ ಕಾಲಿನಲ್ಲಿ ಪೆಡಲ್ ಮಾಡುತ್ತ ಸಾಗಬೇಕು.

ನೋಡಿ : ಓಡುವ, ಬೆನ್ನಟ್ಟುವ ಆಟ ; ಕುಂಟಾಟ ; ಕುಂಟುದಾಳಿ ; ಕುಂಟುಬಿಲ್ಲೆ

ಒಂಟೆ ಸ್ಪರ್ಧೆ

ಒಂಟೆ —ಮರುಭೂಮಿಯ ಹಡಗು. ಒಂಟೆಗಳು ಸಾಗಣೆಯ ಪ್ರಧಾನ ಅಂಗವಾಗಿರುವ ಪ್ರದೇಶಗಳಲ್ಲಿ ಮನೋಲ್ಲಾಸಕ್ಕಾಗಿ ಅವುಗಳ ನಡುವೆ ಓಟದ ಸ್ಪರ್ಧೆ ಏರ್ಪಡಿಸುವುದುಂಟು. ಕತ್ತನ್ನು ಮುಂದೆ ಮಾಡುತ್ತ ಓಡುವ ಒಂಟೆಗಳ ದೃಶ್ಯ ಪ್ರೇಕ್ಷಕರಿಗೆ ಮನೋಲ್ಲಾಸ ಕೊಡುತ್ತದೆ.

ತಾವೇ ಒಂಟೆಗಳೆಂದು ಕಲ್ಪಿಸಿ ಮಕ್ಕಳು ಆಡುವುದೂ ಸ್ವಾರಸ್ಯಕರ.

ಮೂರು ಆಟಗಾರರಿರುವ ತಂಡಗಳು. ಪ್ರತಿಯೊಂದು ತಂಡದಲ್ಲೂ ಮೊದಲನೆಯವನು ನೆಟ್ಟಗೆ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾನೆ. ಎರಡನೆಯವನು ಮೊದಲನೆಯವನ ಸೊಂಟವನ್ನು ಹಿಡಿದುಕೊಂಡಿರುತ್ತಾನೆ. ಮೂರನೆಯವನೇ ಸವಾರ. ಅವನು ಎರಡನೆಯವನ ಬೆನ್ನಿನ ಮೇಲೆ ಕುಳಿತು ಸುಮಾರು 75 ಮೀಟರ್ ದೂರ ಒಂಟೆಯನ್ನು ನಡೆಸಿಕೊಂಡು ಹೋಗುತ್ತಾನೆ. ತಂಡಗಳೊಳಗೆ ಸ್ಪರ್ಧೆ ಏರ್ಪಡಿಸುವುದುಂಟು.



ಮೂರು 'ಒಂಟೆ'ಗಳು

ಮೇಲಿನಂತೆ ಸಿದ್ಧವಾದ ಎರಡು ಒಂಟೆಗಳನ್ನು ಕಾಳಗಕ್ಕೆ ಬಿಡಬಹುದು. ಯಾವ ಒಂಟೆ ಇನ್ನೊಂದು ಒಂಟೆಯ ಮೇಲಿನಿಂದ ಸವಾರನನ್ನು ಕೆಳಗಿಳಿಸುತ್ತದೆಯೋ ಆ ಒಂಟೆ ಜಯಶಾಲಿಯಾಗುತ್ತದೆ.

ಒಗಟಿನ ಆಟ

"ಅಮ್ಮನ ಹಾಸಿಗೆ ಸುತ್ತಕ್ಕಾಗಲ್ಲ, ಅಪ್ಪನ ದುಡ್ಡು ಎಣಿಸಕ್ಕಾಗಲ್ಲ."

"ಅಕ್ಕನ ಮನೇಲಿ ದೀಪ ಹಚ್ಚಿದರೆ, ತಂಗಿ ಮನೇಲೂ ಬೆಳಕಾಗುತ್ತೆ."

"ನಾನು ಐದು ಅಕ್ಷರಗಳ ಒಂದು ಪಟ್ಟಣ. 1, 2 ಅಕ್ಷರಗಳು ಒಬ್ಬ ದೇವರು, 3, 4 ಅಕ್ಷರಗಳು ಒಡವೆ, 2, 3 ಮನಸ್ಸು, 2, 4 ಪುತ್ರ, 2, 5 ವೃಕ್ಷ, 3, 4, 5 ಪಟ್ಟಣ, 3, 5 ಮನುಷ್ಯ—ಹೀಗೆ ಸೂಚಿಸುತ್ತವೆ, ಹಾಗಾದರೆ ನಾನಾರು ?"

—ಇವೆಲ್ಲ ಒಗಟುಗಳು. ಆಕಾಶ-ನಕ್ಷತ್ರ, ಕೋಡೊಲೆ, ರಾಮನಗರ– ಈ ಒಗಟುಗಳ ಉತ್ತರಗಳು.

ಒಂದು ಗ್ರೀಕ್ ಕಥೆಯಂತೆ, ಹಿಂದೆ ಗ್ರೀಸ್ ದೇಶದ ಥೀಬ್ಸ್ ನಗರವನ್ನು ದೈತ್ಯ ಪ್ರಾಣಿಯೊಂದು ಪೀಡಿಸುತ್ತಿತ್ತು. ಇದರ ದೇಹ ಸಿಂಹದಂತಿದ್ದು, ಮುಖ ಸ್ತ್ರೀಯಂತಿತ್ತು. ಇದೇ ಸ್ಫಿಂಕ್ಸ್. ದಾರಿಹೋಕರಿಗೆ ಸ್ಫಿಂಕ್ಸ್ ಒಂದು ಒಗಟನ್ನು ಹೇಳಿ, ಅವರು ಉತ್ತರ ನೀಡದಿದ್ದರೆ, ಅವರನ್ನು ಕೊಲ್ಲುತ್ತಿತ್ತು. ಅದು ಒಡ್ಡುತ್ತಿದ್ದ ಒಗಟು—'ಬೆಳಗ್ಗೆ ನಾಲ್ಕು ಕಾಲು, ಮಧ್ಯಾಹ್ನ ಎರಡು ಕಾಲು, ಸಂಜೆ ಮೂರು ಕಾಲುಗಳಲ್ಲಿ ನಡೆಯುವ ಪ್ರಾಣಿ ಯಾವುದು'? ಎಂದು. ಥೀಬ್ಸ್‌ನ ದೊರೆ ಈಡಿಪಸ್, ಮನುಷ್ಯ ಮಗುವಾಗಿದ್ದಾಗ ಅಂಬೆಗಾಲಿಡುತ್ತಾನೆ, ದೊಡ್ಡವನಾದ ಮೇಲೆ ಎರಡು ಕಾಲುಗಳಿಂದ ನಡೆಯುತ್ತಾನೆ, ಇಳಿವಯಸ್ಸಿನಲ್ಲಿ ಕೋಲೂರಿಕೊಂಡು ನಡೆಯುತ್ತಾನೆ ಎಂದು ಊಹಿಸಿ 'ಮನುಷ್ಯ' ಎಂದು ಉತ್ತರ ಹೇಳಿಬಿಟ್ಟ. ಸ್ಫಿಂಕ್ಸ್‌ನ ಯಕ್ಷಿಣಿ ಶಕ್ತಿ ಇದರಿಂದಾಗಿ ಕಳೆದುಹೋಗಿ ಅದು ಆತ್ಮಹತ್ಯೆ ಮಾಡಿಕೊಂಡಿತು. ಸ್ಫಿಂಕ್ಸ್ ಒಡ್ಡುತ್ತಿದ್ದ ಒಗಟು ಜಗತ್ತಿನ ಇತಿಹಾಸದಲ್ಲೇ ಹೆಸರಾದದ್ದು.

ಎರಡು ಸಮಾನ ವಸ್ತುಗಳಲ್ಲಿ ಒಂದು ಉಪಮಾನವಾದರೆ ಇನ್ನೊಂದು ಉಪಮೇಯ. ಉಪಮಾನ ಸ್ಪಷ್ಟವಾಗಿ ಕಾಣಿಸುತ್ತದೆ. ಇದರ ಮೂಲಕ ಅದೃಶ್ಯವಾಗಿರುವ ಉಪಮೇಯವನ್ನು ಕಂಡುಹಿಡಿಯಬೇಕು. ಒಗಟನ್ನು ರಚಿಸುವವನು ಉಪಮೇಯವನ್ನು ಜಾಣ್ಮೆಯಿಂದ ರಹಸ್ಯವಾಗಿಸುತ್ತಾನೆ. ಉಪಮಾನವನ್ನು ಗುರುತಿಸಿ ಅದರ ಹಿನ್ನೆಲೆಯ ಉಪಮೇಯ ಯಾವುದು ಎಂದು ಕಂಡುಹಿಡಿದಾಗ ಒಗಟಿಗೆ ಉತ್ತರ ಸಿಕ್ಕಿದಂತಾಗುತ್ತದೆ.

ಆದಿಮಾನವ ಪ್ರಕೃತಿಯಲ್ಲಿ ಹೋಲಿಕೆಗಳನ್ನು ಗುರುತಿಸಲು ಶಕ್ತನಾಗಿದ್ದ. ಇದನ್ನು ಮನೋರಂಜನೆಯ ಸಾಧನವನ್ನಾಗಿ ಬಳಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಆರಂಭ ಮಾಡಿದ ಮೇಲೆ ಒಗಟಿನ ರೂಪದಲ್ಲಿ ಹೊರಬಂತು. ಹಾಸ್ಯ ಪ್ರಕಾರಗಳಲ್ಲಿ ಒಗಟು ಎಲ್ಲಕ್ಕಿಂತ ಪುರಾತನವಾದದ್ದು. ಇಡೀ ಪ್ರಪಂಚದ ಎಲ್ಲ ಜನಾಂಗಗಳಲ್ಲೂ ರೂಢಿಯಲ್ಲಿದೆ. ಭಾರತ, ಗ್ರೀಸ್, ರೋಮ್, ಈಜಿಪ್ಟ್‌ಗಳಲ್ಲಿ ಒಗಟು ಸಾಹಿತ್ಯ ಕ್ಷೇತ್ರವನ್ನೂ ಪ್ರವೇಶಿಸಿತ್ತು. ವೇದಮಂತ್ರ, ತತ್ತ್ವಶಾಸ್ತ್ರ, ಧಾರ್ಮಿಕ ಆಚರಣೆಗಳಲ್ಲೂ ಒಗಟು ಸ್ಥಾನ ಪಡೆದಿತ್ತು. ಕವಿಗಳು, ಪಂಡಿತರು ಒಗಟಿಗೆ ತಮ್ಮ ಕೃತಿಗಳಲ್ಲಿ ಸ್ಥಾನ ಕಲ್ಪಿಸಿಕೊಟ್ಟರು. ಒಗಟನ್ನು ಕಾವ್ಯ ರಚನೆಯಲ್ಲಿ ಬಳಸಿದ ಕವಿಗಳಲ್ಲಿ ಕನ್ನಡ ಕವಿ ಲಕ್ಷ್ಮೀಶನೂ ಒಬ್ಬ.

ಆಳವಾದ ಅನುಭವ, ಕಲ್ಪನಾಶಕ್ತಿ, ಸೂಕ್ಷ್ಮ ಸಂವೇದನೆ—ಇವು ಉತ್ತಮ ಒಗಟುಗಳಲ್ಲಿ ಕಂಡುಬರುತ್ತವೆ. ಕೇಳುವವರಲ್ಲಿ ಒಗಟು ಆಸಕ್ತಿ ಮೂಡಿಸಬೇಕು. ಉತ್ತರದಲ್ಲಿರುವ ಅನಿರೀಕ್ಷಿತತೆಯಿಂದಾಗಿ ಒಗಟು ಮನೋರಂಜನೆ ಉಂಟುಮಾಡುತ್ತದೆ.

"ಬಿಳಿ ಸುಣ್ಣದ ಗೋಡೆ, ಎತ್ತ ನೋಡಿದರೂ ಬಾಗಿಲಿಲ್ಲ" (ಕೋಳಿ ಮೊಟ್ಟೆ); "ಸುತ್ತಲೂ ಹಸಿರು ಗೋಡೆ, ಒಳಗೆ ಹಳದಿ ಮನೆ, ಮಧ್ಯೆ ಕಪ್ಪು ಜನರು ವಾಸಿಸುತ್ತಾರೆ (ಪರಂಗಿ ಹಣ್ಣು); "ಅಂಗಡಿಯಿಂದ ತರೋದು ಮುಂದಿಟ್ಟುಕೊಂಡು ಅಳೋದು" (ಈರುಳ್ಳಿ) —ಹೀಗೆ ಪುಟ್ಟ ಚಿಕ್ಕ ವಾಕ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಒಗಟುಗಳನ್ನು ಹೇಳಬಹುದು.

"ಅಂಕಡೊಂಕ ಅ, ಅದರ ತಮ್ಮ ಸಾ. ನಾಲ್ಕು ಚೌಕ ಬೆ, ಕರಿಯದೊಂದು ಮೆ"--ಇದರಲ್ಲಿ ಬರುವ ಎಲ್ಲಾ ಸಾಮಗ್ರಿಗಳ ಹೆಸರುಗಳೂ ನಾವು ಪ್ರತಿದಿನ ಬಳಸುವವುಗಳದು: ಅರಿಸಿನ, ಸಾಸಿವೆ, ಬೆಲ್ಲ, ಮತ್ತು ಮೆಣಸು.

"ಹಗಲೆಲ್ಲ ತಿರುಗುತ್ತೆ. ರಾತ್ರೆ ಬಂದು ಮಲಗುತ್ತೆ" (ಪಾದರಕ್ಷೆ)

"ಚಿನ್ನದ ಕೋಟೆಯೊಳಗೆ ಬೆಳ್ಳಿ ಹಣ್ಣು" (ಹಲಸಿನ ತೊಳೆ)

"ಗೂಡ್ನಲ್ಲಿರೋ ಜೋಡಿಪಕ್ಷಿ ಊರೆಲ್ಲ ನೋಡುತ್ತೆ" (ಕಣ್ಣು)

"ಚೋಟುದ್ದ ಹುಡುಗೀಗೆ ಮಾರುದ್ದ ಸೆರಗು" (ಸೌಟು)

ಇಂಥ ಒಗಟುಗಳು ಕೇಳಲಿಕ್ಕೂ ಆನಂದ. ಬಿಡಿಸುವುದಕ್ಕೂ ಚಂದ... ಒಗಟನ್ನು ಒಡ್ಡಿ ಮಕ್ಕಳ ತಂಡಗಳು ಆಡುವುದುಂಟು.

ಯಾರು ಒಗಟು ಹೇಳಬೇಕು. ಯಾರು ಬಿಡಿಸಬೇಕು ಎಂಬುದನ್ನು ಟಾಸ್ ಮಾಡಿ ನಿರ್ಧರಿಸಬಹುದು. ಅನಂತರ, ಒಗಟು ಕೇಳುವ ಹಕ್ಕು ದೊರೆತ ಪಂಗಡದವರು ಸ್ವಲ್ಪದೂರ ಹೋಗಿ ತಮ್ಮ ತಮ್ಮಲ್ಲಿ ಮಾತನಾಡಿಕೊಂಡು, ಅಷ್ಟು ಪರಿಚಿತವಲ್ಲದ ಸ್ವಲ್ಪ ಕಷ್ಟವಾದ ಒಗಟನ್ನು ಗೊತ್ತುಮಾಡಿಕೊಂಡು ಬರುತ್ತಾರೆ. ಒಂದು ಒಗಟನ್ನು ಎದುರು ತಂಡದವರಿಗೆ ಹೇಳುತ್ತಾರೆ.

ಎದುರು ತಂಡದವರು ಒಗಟಿಗೆ ಸರಿಯಾದ ಉತ್ತರ ಕೊಟ್ಟರೆ ಒಗಟು ಹೇಳಿದವರು ಕುದುರೆಗಳಾಗಬೇಕು. ಇಲ್ಲವಾದರೆ ಅವರೇ ಕುದುರೆಗಳಾಗಿ ಒಗಟು ಕೇಳಿದ ಗುಂಪನ್ನು ಹತ್ತಿಸಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು.

ಚರೇಡ್ ಕೂಡ ಒಂದು ಬಗೆಯ ಒಗಟು. ಅಲ್ಲಿ ಅಭಿನಯದ ಮೂಲಕ [illegible] ಪದವನ್ನು ಒಡೆದು ಅವುಗಳಿಗೆ [illegible] ಕೊಡುತ್ತಾರೆ.

ಸೂಚಿ : [illegible]

ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಕ್ರೀಡೆಗಳು

ಜಗತ್ತಿನ ಅತ್ಯುತ್ತಮ ಹವ್ಯಾಸಿ ಕ್ರೀಡಾಪಟುಗಳ ನಡುವೆ ತೀವ್ರ ಸ್ಪರ್ಧೆ. ವ್ಯಕ್ತಿ ವ್ಯಕ್ತಿಗಳ ನಡುವಣ ಸೆಣಸಾಟ. ಸ್ಪರ್ಧೆ ಎಷ್ಟು ತೀವ್ರವಾಗಿದ್ದರೂ ಅವರ ಉದ್ದೇಶ ಸೌಹಾರ್ದ ಸಾಧನೆ. 'ನಾವೆಲ್ಲ ಒಂದೇ ಜಾತಿ, ಒಂದೇ ಕುಲ, ನಾವು ಮನುಜರು' ಎಂಬುದು ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಸದಾಶಯ. ಪ್ರಥಮ ಸ್ಥಾನ ಗಳಿಸಿದ ಗೌರವ ಅಧಿಕೃತವಾಗಿ ಸಲ್ಲುವುದು ವ್ಯಕ್ತಿಗೆ: ಯಾವುದೇ ದೇಶಕ್ಕಲ್ಲ.

'ಇನ್ನಷ್ಟು ವೇಗ, ಇನ್ನಷ್ಟು ಎತ್ತರ, ಇನ್ನಷ್ಟು ಬಲ'ಗಳ ಸಾಧನೆಯಲ್ಲಿ ಸ್ಪರ್ಧೆಯೇ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನ ಸೂತ್ರ. ಕೀರ್ತಿ ಇರುವುದು ಜಯಿಸುವುದರಲ್ಲಲ್ಲ, ಭಾಗವಹಿಸುವುದರಲ್ಲಿ —ಇದು ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್ ಧ್ಯೇಯ.

3,000 ವರ್ಷಗಳ ಹಿಂದೆ ನೈಋತ್ಯ ಗ್ರೀಸಿನ ಒಲಿಂಪಿಯ ಬಯಲು ಪ್ರದೇಶ ಧಾರ್ಮಿಕ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳ ಕೇಂದ್ರವಾಗಿತ್ತು. ಅಲ್ಲಿನ ಜೂಸ್ ದೇವಾಲಯದಲ್ಲಿ ಹಸ್ತಿದಂತ ಮತ್ತು ಚಿನ್ನದಿಂದ ರಚಿಸಿರುವ ವಿಗ್ರಹ ಜಗತ್ತಿನ ಪ್ರಾಚೀನ ಏಳು ಅದ್ಭುತಗಳಲ್ಲಿ ಒಂದೆನಿಸಿದೆ. ಆ ಸನ್ನಿಧಿಯಲ್ಲಿ ಗ್ರೀಕರ ಕಲೆ, ಸಾಹಿತ್ಯ, ಸಂಗೀತ ಹಾಗೂ ನೈತಿಕ–ಬೌದ್ಧಿಕ ಉತ್ಕರ್ಷದ ಸಾಧನೆ ನಡೆಯಿತು. ಪ್ರತಿ ನಾಲ್ಕು ವರ್ಷಗಳಿಗೊಮ್ಮೆ-ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಜೂಲೈ ತಿಂಗಳಲ್ಲಿ-ಅಲ್ಲಿ ಏರ್ಪಡಿಸುತ್ತಿದ್ದ ಕ್ರೀಡೆಗಳಿಗೆ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್ ಅಥವಾ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಎಂಬ ಹೆಸರು ಬಂತು. ಒಂದು ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಿಂದ ಮುಂದಿನ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್ ತನಕದ ನಾಲ್ಕು ವರ್ಷಗಳ ಅವಧಿಗೆ ಒಲಿಂಪಿಯಡ್ ಎಂದು ಹೆಸರು ಬಂತು. 'ದೃಢಚಿತ್ತ, ದೃಢಕಾಯ'—ಈ ಆದರ್ಶದ ಸಾಧಕರಾಗಿದ್ದ ಪ್ರಾಚೀನ ಗ್ರೀಕರು ಧಾರ್ಮಿಕ ಭಾವನೆಯಿಂದ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಉತ್ಸವವನ್ನು ಆಚರಿಸುತ್ತಿದ್ದರು. ಪ್ರಾರಂಭದಲ್ಲಿ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್ ವಿಜೇತರಾದವರು ದೇವ ಸಂತತಿಯವರು ಅಥವಾ ಅತಿಮಾನವರೆಂಬ ಭಾವನೆ ಇದ್ದಿತು.

ಪ್ರಾಚೀನ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ನೂರಾರು ವರ್ಷಗಳ ಕಾಲ ನಡೆದುವು. ಗ್ರೀಕ್ ರಾಜ್ಯಗಳೊಳಗೆ ಪರಸ್ಪರ ಯುದ್ಧ ನಡೆಯುತ್ತಿದ್ದರೂ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಉತ್ಸವ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ಕದನ ವಿರಾಮ ಆಚರಿಸುತ್ತಿದ್ದರು. ರಾಜರೂ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸುತ್ತಿದ್ದರು. ಒಲಿಂಪಿಕ್ ವೀರರಿಗೆ ದೊರಕುತ್ತಿದ್ದ ಪಾರಿತೋಷಕ ಆಲಿವ್ ಎಲೆಗಳಿಂದ ರಚಿಸಿದ ಕಿರೀಟ. ಅವರನ್ನು ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ವೀರರೆಂದು ಜನ ಗೌರವಿಸುತ್ತಿದ್ದರು. ಅವರ ಸಾಹಸ ಕಥೆ ಸಾಹಿತ್ಯ, ಶಿಲ್ಪಕಲೆಗಳಿಗೆ ವಸ್ತುವಾಯಿತು. ಕೇವಲ ದೈಹಿಕ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಿಗಲ್ಲದೆ ಸಾಹಿತ್ಯಕ ಮತ್ತು ಬೌದ್ಧಿಕ ಪರಿಣತಿಗಾಗಿಯೂ ಪಾರಿತೋಷಕ ನೀಡುತ್ತಿದ್ದರು.





ಕ್ರೀಡಾಪಟುಗಳು —ಗ್ರೀಕ್ ನಗರಗಳಿಂದ ಒಲಿಂಪಿಯದೆಡೆಗೆ

ಕ್ರಿ. ಪೂ. 776ರಲ್ಲಿ ನಡೆದ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಕ್ರೀಡೋತ್ಸವದ ಬಗೆಗೆ ಚಾರಿತ್ರಿಕ ದಾಖಲೆಗಳಿವೆ. ಆ ಉತ್ಸವದಲ್ಲಿ ಸುಮಾರು 45,000 ಜನ ಪ್ರೇಕ್ಷಕರಿದ್ದರು. ಪ್ರೇಕ್ಷಕ ವರ್ಗದ ಹರ್ಷೋದ್ಗಾರದ ನಡುವೆ ಓಟದ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಕೊರಬಸ್ ಎಂಬವನು ವಿಜೇತ ಎಂದು ಘೋಷಿಸಿದರು. ವೃತ್ತಿಯಲ್ಲಿ ಆತ ಅಡುಗೆಯವನು.

ಗ್ರೀಕರು ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಉತ್ಸವಕ್ಕೆ ಕೊಟ್ಟಿದ್ದ ಆದ್ಯತೆಯ ಬಗೆಗೆ ಸ್ವಾರಸ್ಯಕರ ಹೇಳಿಕೆ ಇದೆ. ಪರ್ಷಿಯನರ ದಾಳಿ ನಡೆಯುತ್ತಿದ್ದ ಕಾಲದಲ್ಲಿ, ಒಂದು ಯುದ್ಧದಲ್ಲಿ, ಸ್ವಲ್ಪ ಸಂಖ್ಯೆಯಲ್ಲಿದ್ದ ಗ್ರೀಕ್ ಸೈನಿಕರು ಪರ್ಷಿಯನರನ್ನು ಎದುರಿಸಿ ಹೋರಾಡಿ ಸೋತರು. ಆದರೆ ಅದೇ ದಿನ ಬೇರೆಡೆ ಸಾವಿರಾರು ಜನ ಗ್ರೀಕರು ಆ ಯುದ್ಧದ ಬಗೆಗೆ ಯಾವ ಯೋಚನೆಯನ್ನೂ ಮಾಡದೆ, ಕ್ರೀಡಾ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳನ್ನು ಆನಂದದಿಂದ ವೀಕ್ಷಿಸುತ್ತಿದ್ದರು. ಆಗ ಪರ್ಷಿಯನನೊಬ್ಬ ತನ್ನ ದಳಪತಿಯೊಡನೆ "ಓ ! ಯಾವ ಲಾಭವನ್ನೂ ನೀಡದ ಕೇವಲ ಪ್ರತಿಷ್ಠೆಯ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಆನಂದ ಪಡೆಯುತ್ತಿರುವ ಇಂಥ ಜನರೊಡನೆ ಯುದ್ಧ ಮಾಡಲು ಬಂದೆವಲ್ಲ !" ಎಂದು ಉದ್ಗರಿಸಿದನಂತೆ.

ಪ್ರಾರಂಭದಲ್ಲಿ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಗ್ರೀಕ್ ಪುರುಷ ಪ್ರಜೆ ಮಾತ್ರ ಭಾಗವಹಿಸಬಹುದಿತ್ತು. ವಿವಾಹಿತ ಸ್ತ್ರೀಯರಿಗೆ, ಗುಲಾಮರಿಗೆ ನೋಡುವುದಕ್ಕೂ ಅವಕಾಶವಿರಲಿಲ್ಲ. ಛದ್ಮವೇಷದಲ್ಲಿ ಬರುವುದೇ ಮೊದಲಾದ ಅಕ್ರಮ ಪ್ರವೇಶಕ್ಕೆ ಶಿಕ್ಷೆ ವಿಧಿಸುತ್ತಿದ್ದರು. ಅಪರಾಧಿ ಮರಣ ದಂಡನೆಗೆ ಒಳಗಾಗುವುದೂ ಇತ್ತು. ಒಮ್ಮೆ ಫೆರೆನಿಸ್ ಎಂಬಾಕೆ ತನ್ನ ಮಗ ಪಿಸಿಡೋರಸ್‌ನ ಸಾಧನೆಯನ್ನು ವೀಕ್ಷಿಸಲು ಪುರುಷ ವೇಷ ಧರಿಸಿ ಪ್ರವೇಶಿಸಿದ್ದಳು. ಪ್ರಸಿದ್ಧ, ಮಲ್ಲಯುದ್ಧ ಪಟು ಪಿಸಿಡೋರಸ್‌ನಿಗೆ ಅವಳೇ ತರಬೇತಿ ನೀಡಿ ತಯಾರು ಮಾಡಿದ್ದಳು. ಅವನು ಗೆದ್ದಾಗ ಅವಳು ಸಂತೋಷದ ಭರದಲ್ಲಿ ಅವನನ್ನು ಅಪ್ಪಿಕೊಳ್ಳಲು ಓಡಿದಳು. ಆಗ ಪುರುಷವೇಷ ಕಳಚಿ ಬಿತ್ತು. ಈಗ ಆಕೆಯ ಮಗ, ಹಿಂದೆ ಅವಳ ತಂದೆ ಮತ್ತು ಸಹೋದರರು ಒಲಿಂಪಿಕ್ ವೀರರು ಎನಿಸಿದ್ದರು. ಅವಳು ವಿಧವೆ ಬೇರೆ. ಇದನ್ನೆಲ್ಲ ಪರಿಗಣಿಸಿ ಅವಳಿಗೆ ಶಿಕ್ಷೆಯಾಗಲಿಲ್ಲ. ಕ್ಷಮೆ ದೊರಕಿತು.

ಆಟದಲ್ಲಿ ಸ್ಪರ್ಧಿಗಳು ಪೂರ್ಣ ನಗ್ನರಾಗಿರಬೇಕು ಎಂಬ ನಿಯಮ ಮೊದಲಿನ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ಗಳಲ್ಲಿ ಇದ್ದಿತು. ಪ್ರೇಕ್ಷಕರು ದಿನವಿಡೀ ಕೋಳಕಾದ ಕ್ರೀಡಾಂಗಣದಲ್ಲಿ ಬಿಸಿಲು, ಕ್ರಿಮಿಕೀಟಗಳ ಬಾಧೆಗಳನ್ನು ಲೆಕ್ಕಿಸದೆ ಉತ್ಸಾಹದಿಂದ ವೀಕ್ಷಿಸುತ್ತಿದ್ದರು. ಪ್ರೇಕ್ಷಕರು ಶಿರಸ್ತ್ರಾಣ ಧರಿಸಬಾರದು ಎಂಬ ನಿಯಮವಿತ್ತು. ಆ ಕಾಲದ ಖ್ಯಾತ ವಾಗ್ಮಿಗಳೂ ಸಾಹಿತಿಗಳೂ ಜೂಸ್ ದೇವಾಲಯದ ಮಹಾದ್ವಾರದಲ್ಲಿ ನಿಂತು ಉತ್ಸವದಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಿದ ಜನರನ್ನು ಉದ್ದೇಶಿಸಿ ಭಾಷಣ ಮಾಡುತ್ತಿದ್ದರು.

ವಲೆರಿ ಬೊರ್ಜೊವ್

ನಿಕ್ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್

ಒಲಿಂಪಿಕ್ ನಗರ



ಕ್ರೀಡಾಂಗಣ





ಕ್ರೀಡಾರಂಭದ ಮೊದಲು ಪ್ರಾಣಿಬಲಿ

ಮೊದಲಿಗೆ ಕೇವಲ ಓಟ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಿದ್ದ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ಗೆ ಅನಂತರ ಚಕ್ರ ಎಸೆತ, ರಥಸ್ಪರ್ಧೆ, ಮಾರ್ಗ ಮತ್ತು ಬಯಲು ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳು ಸೇರಿಸಲ್ಪಟ್ಟವು. ಕ್ರಮೇಣ ಸ್ತ್ರೀಯರಿಗೆ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಅವಕಾಶ ದೊರಕಿತು. ಗ್ರೀಸಿನ ಸುತ್ತಲಿನ ದೇಶಗಳ ಜನರೂ ಭಾಗವಹಿಸತೊಡಗಿದರು. ಕ್ರಿ. ಪೂ. 264ರಲ್ಲಿ ಮೆಸಿಡೋನಿಯದ ಮಹಿಳೆ ಬೆಲಿಸಿಪೆ ರಥ ಓಡಿಸುವ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ವಿಜೇತಳಾದಳು.

ಮುಷ್ಟಿಯುದ್ಧ, ಮಲ್ಲಯುದ್ಧ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಲ್ಲಿ ಆಗ ಹಿಂಸೆಗೂ ಅವಕಾಶವಿತ್ತು. ಪ್ರಾಚೀನ ಗ್ರೀಕ್ ಐತಿಹ್ಯವಿರುವ ಆಧುನಿಕ ಮ್ಯಾರಥಾನ್ ಸ್ಪರ್ಧೆ ಆಗಿನ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿರಲಿಲ್ಲ. ದೂರನೆಗೆತ, ಈಟಿ ಎಸೆತ, ಓಟ, ಚಕ್ರಎಸೆತ, ಮತ್ತು ಮಲ್ಲಯುದ್ಧಗಳನ್ನೊಳಗೊಂಡ ಪೆಂಟಾಥ್ಲನ್ ಆಗ ಕಠಿಣ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಾಗಿತ್ತು.

ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳು ಪ್ರಾರಂಭವಾಗುವ ಮೊದಲು ಎಲ್ಲ ಸ್ಪರ್ಧಾಳುಗಳು, ಅವರ ಕುಟುಂಬದವರು, ತರಬೇತಿಗಾರರು ಮತ್ತು ತೀರ್ಪುಗಾರರು 'ಕ್ರಮಬದ್ಧವಾಗಿ ಆಡುತ್ತೇವೆ, ಕ್ರಮಬದ್ಧವಾಗಿ ಆಟ ನಡೆಯಗೊಡುತ್ತೇವೆ, ಹಾಗೂ ಕ್ರಮಬದ್ಧವಾಗಿ ತೀರ್ಪು ನೀಡುತ್ತೇವೆ' ಎಂದು ಪ್ರತಿಜ್ಞೆ ಸ್ವೀಕರಿಸಬೇಕಿತ್ತು.

ಕ್ರಿ.ಪೂ. 2ನೆಯ ಶತಮಾನದಲ್ಲಿ ರೋಮನ್ ಅಧಿಪತ್ಯಕ್ಕೆ ಗ್ರೀಸ್ ಒಳಗಾದ ಅನಂತರ ರೋಮನ್ ಚಕ್ರಾಧಿಪತಿ ನೀರೊ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ತಾನೂ ಭಾಗವಹಿಸಿ ವಿಜೇತನಾದ. ಆದರೆ ತನಗೂ ತನ್ನ ಹಿಂಬಾಲಕರಿಗೂ ಪ್ರಥಮ ಬಹುಮಾನಗಳನ್ನು ನೀಡುವಂತೆ ಒತ್ತಡ ಉಪಯೋಗಿಸಿದ್ದ ಆತನ ಕ್ರಮ, ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಉದಾತ್ತ ಉದ್ದೇಶಕ್ಕೆ ಮಾರಕವಾಗಿತ್ತು.

ಕ್ರಿ. ಶ. 391ರಲ್ಲಿ ರೋಮನ್ ದೊರೆ ಥಿಯೊಡಸಿಸ್ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಕ್ರೀಡೆಗಳನ್ನು ನಿಲ್ಲಿಸಿದ.

ಅನಂತರ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನ ಪುನರುತ್ಥಾನ ಆದದ್ದು 19ನೆಯ ಶತಮಾನದ ಅಂತ್ಯದಲ್ಲಿ. ಶಾರೀರಿಕ ಸಂಪತ್ತಿಗೆ ಮಹತ್ವಕೊಟ್ಟ, ಗ್ರೀಕ್ ಆದರ್ಶದಿಂದ ಪ್ರೇರಿತನಾದ ಫ್ರಾನ್ಸಿನ ಕೂಬರ್ಟಿನ್ ಜಾಗತಿಕ ಕ್ರೀಡಾ ಮಹೋತ್ಸವವಾಗಿ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್ ಪುನಃ ಏರ್ಪಡಲು ಕಾರಣರಾದರು. 1894ರಲ್ಲಿ ಅವರ ಅಧ್ಯಕ್ಷತೆಯಲ್ಲಿ ಜಾಗತಿಕ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಸಮಿತಿ ಸ್ಥಾಪಿಸಲ್ಪಟ್ಟಿತು. 1896ರಲ್ಲಿ ಪ್ರಥಮ ಆಧುನಿಕ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್ ಜರಗಿತು.

ಆಧುನಿಕ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್ ಸಹ ನಾಲ್ಕು ವರ್ಷಗಳಿಗೊಮ್ಮೆ ಜರಗುತ್ತದೆ. ಇದರಲ್ಲಿ ಜಗತ್ತಿನ ಎಲ್ಲ ದೇಶಗಳ ಪ್ರಜೆಗಳಿಗೂ ಅವಕಾಶವಿದೆ.

ಯಾವುದೇ ಸ್ಪರ್ಧೆ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಸೇರಿಸಲ್ಪಡಬೇಕಾದರೆ ಜಗತ್ತಿನ ಕನಿಷ್ಠ 25 ದೇಶಗಳಲ್ಲಿ ಅದು ರೂಢಿಯಲ್ಲಿರಬೇಕು ಎಂಬ ನಿಯಮವಿದೆ. ಈ ಕಾರಣದಿಂದಲೇ ಟೆನಿಸ್, ಬೇಸ್‌ಬಾಲ್, ಗಾಲ್ಫ್ ಮೊದಲಾದ ಆಟಗಳು ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನ ಅಧಿಕೃತ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಲ್ಲಿ ಸೇರಿಲ್ಲ.

ಅಥ್ಲೆಟಿಕ್ಸ್, ಈಜು, ಮುಳುಗು, ಜೂಡೋ, ಆಧುನಿಕ ಪೆಂಟಾಥ್ಲನ್ ಕಸರತ್ತು, ಕುಸ್ತಿ, ಭಾರ ಎತ್ತುವಿಕೆ, ಫುಟ್‌ಬಾಲ್, ಹ್ಯಾಂಡ್‌ಬಾಲ್, ಬಾಸ್ಕೆಟ್‌ಬಾಲ್, ವಾಲಿಬಾಲ್, ಶೂಟಿಂಗ್ ಅಥವಾ ಬಂದೂಕು ಸ್ಪರ್ಧೆ, ಮುಷ್ಟಿಯುದ್ಧ, ಸೈಕಲ್ ಸವಾರಿ, ಕತ್ತಿ ವರಸೆ, ಹುಟ್ಟುದೋಣಿ ಸ್ಪರ್ಧೆ, ಕಾನೋಯಾನ, ಹಾಕಿ, ಯಾಕ್ಟ್‌ಯಾನ, ಬಿಲ್ಲುಗಾರಿಕೆ ಸ್ಪರ್ಧೆ, ಅಶ್ವಸ್ಪರ್ಧೆ—ಇವು 1972ರ ಮ್ಯೂನಿಕ್ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿದ್ದುವು. ಹಾಯಿದೋಣಿ ಸ್ಪರ್ಧೆ ಹಾಗೂ ಅಶ್ವಸ್ಪರ್ಧೆಗಳನ್ನು ಬಿಟ್ಟು ಇನ್ನಾವ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಲ್ಲೂ ಪುರುಷರು ಮತ್ತು ಮಹಿಳೆಯರು ಪರಸ್ಪರ ಸ್ಪರ್ಧಿಸುವುದಿಲ್ಲ.



ಒಲಿಂಪಿಕ್ [illegible]

ಮ್ಯೂನಿಕ್ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನ ವಿವಿಧ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳನ್ನು ಸೂಚಿಸುವ ಸಂಕೇತ ಚಿತ್ರಗಳ ಬಗೆಗೆ ಜಾಗತಿಕ ಸ್ಪರ್ಧೆ ನಡೆದು ಜರ್ಮನ್ ಕಲಾವಿದ ಐಕರ್ ರಚಿಸಿದ ಸಂಕೇತ ಚಿತ್ರಗಳು ಅಂಗೀಕೃತವಾದುವು.

ಚಳಿಗಾಲದ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್ ಆಧುನಿಕ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನ ವೈಶಿಷ್ಟ್ಯಗಳಲ್ಲೊಂದು. 1924ರಿಂದ ಇದರಲ್ಲಿ ಚಳಿಗಾಲದ ಆಟಗಳ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳು ಜರಗುತ್ತಿವೆ. ಇವು ಆಯಾ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ವರ್ಷಗಳಲ್ಲೇ ನಡೆಯುತ್ತವೆ. ಉಷ್ಣವಲಯದಲ್ಲಿರುವ ಗ್ರೀಸಿನಲ್ಲಿ ಚಳಿಗಾಲದ ಆಟಗಳೇ ಇರಲಿಲ್ಲ. ಗುಡ್ಡದಾರಿ ಹಿಮಜಾರಾಟ, ಸ್ಕೀಯಿಂಗ್ ಮತ್ತು ಬಂದೂಕು ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳನ್ನೊಳಗೊಂಡ ಬಯಾಥ್ಲನ್ ಅಥವಾ ಇಬ್ಬಗೆ ಸ್ಪರ್ಧೆ, ಬಾಬ್ ಬಂಡಿ ಓಟ, ಲೂಜ್ (ಟೊಬಗಾನ್ ಸವಾರಿ), ಸ್ಕೇಟಿಂಗ್ ಮತ್ತು ಹಿಮಹಾರುವಿಕೆ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಲ್ಲಿ ಪುರುಷರೂ ಮಹಿಳೆಯರೂ ಭಾಗವಹಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಪ್ರಾಚೀನ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಒಲಿಂಪಿಯದಲ್ಲಿ ಮಾತ್ರ ಜರಗುತ್ತಿದ್ದುವು. ಆಧುನಿಕ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್ ಜಗತ್ತಿನ ಬೇರೆ ಬೇರೆ ನಗರಗಳಲ್ಲಿ





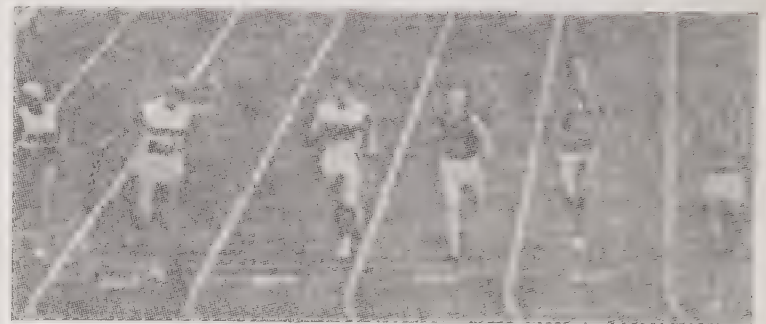
ಜರಗುತ್ತಿದೆ. ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್ ನಡೆಸುವುದಕ್ಕಾಗಿ ಆಯಾ ನಗರಗಳು ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್ ಸಮಿತಿಗೆ ಅರ್ಜಿ ಸಲ್ಲಿಸಬೇಕು. ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್ ಆಟ ಜರಗುವುದು ಆ ನಗರಕ್ಕೆ ಸಲ್ಲುವ ಗೌರವ. ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಯಾವುವನ್ನು ಸ್ಪರ್ಧೆಗೆ ಇಡಬೇಕು ಎಂಬುದನ್ನು ಆತಿಥೇಯ ರಾಷ್ಟ್ರದ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಸಮಿತಿ ನಿರ್ಧರಿಸುತ್ತದೆ.

ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಹವ್ಯಾಸಿ ಕ್ರೀಡಾಪಟುಗಳು ಮಾತ್ರ ಭಾಗವಹಿಸಬಹುದು. ಒಂದು ವೈಯಕ್ತಿಕ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಒಂದು ದೇಶದ ಮೂವರು ಸ್ಪರ್ಧಿಗಳು ಭಾಗವಹಿಸಲು ಅವಕಾಶವಿದೆ. ಚಳಿಗಾಲದ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ನಾಲ್ವರು ಭಾಗವಹಿಸಬಹುದು. ವಯಸ್ಸಿನ ನಿರ್ಬಂಧವಿಲ್ಲ. ಒಬ್ಬ ಪುರುಷ ಸ್ಪರ್ಧಿ ಯಾವಾಗಲೂ ಒಂದೇ ದೇಶದ ಪರವಾಗಿ ಭಾಗವಹಿಸಬೇಕು. ಆದರೆ ಮಹಿಳಾ ಸ್ಪರ್ಧಿ ಬೇರೆ ದೇಶದ ಪ್ರಜೆಯನ್ನು ಮದುವೆಯಾದರೆ ಆಕೆ ಪತಿಯ ದೇಶದ ಪರವಾಗಿ ಭಾಗವಹಿಸಬಹುದು.

ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಪ್ರಥಮ ಸ್ಥಾನ ಗಳಿಸಿದರೆ ಚಿನ್ನದ ಪದಕ. ದ್ವಿತೀಯ ಸ್ಥಾನಕ್ಕೆ ಬೆಳ್ಳಿ ಪದಕ ಮತ್ತು ತೃತೀಯ ಸ್ಥಾನಕ್ಕೆ ಕಂಚಿನ ಪದಕ ದೊರಕುತ್ತದೆ. ಪ್ರಥಮದಿಂದ ಆರನೆಯ ಸ್ಥಾನದ ತನಕ ವಿಜೇತರಾದ ಸ್ಪರ್ಧಿಗಳಿಗೆಲ್ಲ ಅರ್ಹತಾ ಪತ್ರವಿದೆ.



... 100 ಮೀಟರ್ ಓಟಕ್ಕೆ 9.9 ಸೆಕೆಂಡುಗಳ ವಿಶ್ವದಾಖಲೆ: ಅಮೆರಿಕದ ಜಿಮ್ ಹೈನ್ಸ್.



ಭಾಗವಹಿಸಿದವರಿಗೆಲ್ಲ ನೆನಪಿನ ಪದಕ ಸಿಗುತ್ತದೆ. ಯಾರಿಗೂ ನಗದು ಬಹುಮಾನವಿಲ್ಲ. ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಸದಾಶಯಗಳ ಪ್ರೋತ್ಸಾಹಕ್ಕಾಗಿ ಕೆಲವು ಕಪ್ಪುಗಳನ್ನು ಬಹುಮಾನವಾಗಿ ಇಡಲಾಗಿದೆ.

1936ರ ಬರ್ಲಿನ್ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಿಂದ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್ ನಡೆಯುವ ಕ್ರೀಡಾಂಗಣಕ್ಕೆ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಜ್ಯೋತಿಯನ್ನು ತರುವ ಕ್ರಮ ಪ್ರಾರಂಭವಾಯಿತು.

ಒಲಿಂಪಿಯ ಬಯಲಿನಲ್ಲಿ ಜ್ಯೋತಿಯನ್ನು ಬೆಳಗುವುದರೊಂದಿಗೆ ಉತ್ಸವ ಪ್ರಾರಂಭವಾಗುತ್ತದೆ. ಕೊನೆಯಲ್ಲಿ



ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಕ್ರೀಡೆಗಳು

ಈ ಜ್ಯೋತಿಯನ್ನು ನಂದಿಸುತ್ತಾರೆ. ಒಂದು ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಉತ್ಸವ 16 ದಿನಗಳಲ್ಲಿ ಮುಗಿಯಬೇಕೆಂಬ ನಿಯಮವಿದೆ.

ಉತ್ಸವದ ಉದ್ಘಾಟನೆಯ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಎಲ್ಲ ಸ್ಪರ್ಧಾಳುಗಳು ಪ್ರತಿಜ್ಞೆ ಸ್ವೀಕರಿಸಬೇಕು. ಆತಿಥೇಯ ದೇಶದ ತಂಡದ ಒಬ್ಬ ಸ್ಪರ್ಧಾಳು ಪ್ರತಿಜ್ಞಾ ವಾಕ್ಯವನ್ನು ಮೊದಲು ಉಚ್ಚರಿಸುತ್ತಾನೆ. ಉಳಿದವರು ಅದನ್ನು ಪುನರುಚ್ಚರಿಸುತ್ತಾರೆ.

1896ರ ಪ್ರಥಮ ಆಧುನಿಕ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಕೇವಲ 13 ದೇಶಗಳು ಭಾಗವಹಿಸಿದುವು. ಕ್ರಮೇಣ ಅದು ನಿಜವಾದ ಜಾಗತಿಕ ಕ್ರೀಡಾ ಮಹೋತ್ಸವದಾಗಿ ರೂಪುಗೊಂಡಿತು. 1964ರಲ್ಲಿ ಟೋಕಿಯೋ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ 94 ಮತ್ತು 1968ರ ಮೆಕ್ಸಿಕೋ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ 119 ದೇಶಗಳು ಭಾಗವಹಿಸಿದ್ದವು. 1972ರ ಮ್ಯೂನಿಕ್ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ 122 ದೇಶಗಳು ಭಾಗವಹಿಸಿದುವು.

ಈ ಶತಮಾನದ ಎರಡು ಮಹಾಯುದ್ಧಗಳು ಆಧುನಿಕ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ಗೆ ಮೂರು ಸಲ ಭಂಗ ತಂದಿವೆ. 1916, 1940 ಮತ್ತು 1944ರಲ್ಲಿ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ನಡೆಯಲಿಲ್ಲ. 1972ರಲ್ಲಿ ಮ್ಯೂನಿಕ್‌ನಲ್ಲಿ ರಾಜಕೀಯ









ಕಾರಣಕ್ಕಾಗಿ ಕೆಲವು ಇಸ್ರೇಲಿ ಕ್ರೀಡಾಪಟುಗಳ ಕೊಲೆಯಾಯಿತು. ಕ್ರೀಡಾ ಕಾರ್ಯಕ್ರಮವನ್ನು ಒಂದು ದಿನದ ಮಟ್ಟಿಗೆ ನಿಲ್ಲಿಸಬೇಕಾಯಿತು. ಹೀಗೆ ರಾಜಕಾರಣ, ದ್ವೇಷ, ವೈಷಮ್ಯಗಳ ಛಾಯೆ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್ ಬಯಲನ್ನೂ ಆವರಿಸಿದ ದೃಷ್ಟಾಂತಗಳು ಇವೆ. ಆದರೂ ಆಧುನಿಕ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್ ಅತಿ ಶ್ರೇಷ್ಠ ಕ್ರೀಡಾ ಮಹೋತ್ಸವವೆಂದು ಜಗತ್ತಿನ ಮನ್ನಣೆಗೆ ಪಾತ್ರವಾಗಿದೆ.

ಆಧುನಿಕ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್ ಕ್ರೀಡೋತ್ಸವಗಳು ವಿವಿಧ ಖಂಡಗಳ ವಿವಿಧ ನಗರಗಳಲ್ಲಿ ನಡೆದಿವೆ. ಆ ನಗರಗಳು : ಅಥೆನ್ಸ್ (1896), ಪ್ಯಾರಿಸ್ (1900), ಸೇಂಟ್ ಲೂಯಿ (1904), ಲಂಡನ್ (1908), ಸ್ಟಾಕ್‌ಹೋಂ (1912), ಆಂಟ್‌ವರ್ಪ್ (1920), ಪ್ಯಾರಿಸ್ (1924), ಆಮ್‌ಸ್ಟರ್‌ಡ್ಯಾಂ (1928), ಲಾಸ್ ಏಂಜಲೀಸ್ (1932), ಬರ್ಲಿನ್ (1936), ಲಂಡನ್ (1948), ಹೆಲ್ಸಿಂಕಿ(1952), ಮೆಲ್‌ಬರ್ನ್(1956), ರೋಮ್ (1960),ಟೋಕಿಯೋ (1964), ಮೆಕ್ಸಿಕೋ (1968), ಮ್ಯೂನಿಕ್ (1972). 21ನೆಯ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್ ಕ್ರೀಡೋತ್ಸವಕ್ಕೆ ಅತಿಥಿ ಮಾಂಟ್ರೀಲ್ ನಗರ.



ಮ್ಯೂನಿಕ್‌ನಲ್ಲಿ 100. 200 ಮೀಟರ್ ಓಟಗಳ ಸ್ವರ್ಣಪದಕವಿಜೇತೆ : ಪೂ.ಜರ್ಮನಿಯ ರೆನೇಟ



ನೋಡಿ : ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಅಸೋಸಿಯೇಷನ್ : ಅಂಗವಿಕಲರ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್ : ಅಥ್ಲೆಟಿಕ್ಸ್ : ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಜ್ಯೋತಿ : ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಧ್ವಜ : ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಪದಕ : ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಪ್ರತಿಜ್ಞೆ : ಕೂಬರ್ತಿನ್ : ಚಳಿಗಾಲದ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್



ಕ್ರೀಡಾಂಗಣದಲ್ಲಿ ಜ್ಯೋತಿ, ಪಕ್ಕದಲ್ಲಿ ಧ್ವಜ

ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಜ್ಯೋತಿ

1972ರ ಆಗಸ್ಟ್ 26 : ಮ್ಯೂನಿಕ್‌ನಲ್ಲಿ 80 ಸಹಸ್ರಕ್ಕೂ ಹೆಚ್ಚು ಜನ ವೀಕ್ಷಕರಿಂದ ತುಂಬಿರುವ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್ ಕ್ರೀಡಾಂಗಣ.

122 ದೇಶಗಳ ಹತ್ತು ಸಾವಿರ ಕ್ರೀಡಾಪಟುಗಳು ತಮ್ಮ ದೇಶಗಳ ಧ್ವಜಗಳನ್ನು ಹಿಡಿದು ಪಥ ಚಲನೆ ಮುಗಿಸಿದ್ದಾರೆ. ಆತಿಥೇಯ ರಾಷ್ಟ್ರವಾದ ಪಶ್ಚಿಮ ಜರ್ಮನಿಯ ಅಧ್ಯಕ್ಷ ಗುಸ್ಟಾವ್ ಹೀನೆಮಾನ್ 20ನೆಯ ಆಧುನಿಕ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಕ್ರೀಡೋತ್ಸವವನ್ನು ಈಗ ಉದ್ಘಾಟಿಸಬೇಕು. ವಾದ್ಯ



[illegible]

ಘೋಷ ಮೊಳಗುತ್ತದೆ. ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಧ್ವಜವಂದನೆ ನಡೆಯುತ್ತದೆ. ಇದ್ದಕ್ಕಿದ್ದಂತೆ ಕ್ರೀಡಾಂಗಣದಲ್ಲಿ ಗಂಭೀರವಾದ ಶಾಂತಿ ನೆಲೆಸಿದೆ. ಈಗ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಜ್ಯೋತಿಯ ಆಗಮನ. ಎಲ್ಲರೂ ಅದರ ನಿರೀಕ್ಷೆಯಲ್ಲಿದ್ದಾರೆ.

ಜ್ಯೋತಿಯನ್ನು ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನ ಪ್ರಧಾನ ಕ್ರೀಡಾಂಗಣಕ್ಕೆ ತರುವವನು ಆತಿಥೇಯ ರಾಷ್ಟ್ರದ ಒಬ್ಬ ಖ್ಯಾತ ಓಟಗಾರ. ಮ್ಯೂನಿಕ್‌ನಲ್ಲಿ ಪಶ್ಚಿಮ ಜರ್ಮನಿಯ ಗಂಟರ್ ಜಾನ್ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಜ್ಯೋತಿಯನ್ನು ಹಿಡಿದು ಓಡುತ್ತ ಕ್ರೀಡಾಂಗಣವನ್ನು ಪ್ರವೇಶಿಸಿದರು.

ಮುಖ್ಯ ಅತಿಥಿಯಾದ ಉದ್ಘಾಟಕರಿಗೆ ಕ್ರೀಡಾಪಟು ಸಮ್ಮುಖವಾಗಿ ನಿಂತು, ಜ್ಯೋತಿಯನ್ನು ತಮ್ಮ ತಲೆಯ ಮಟ್ಟದಿಂದ ಮೇಲಕ್ಕೆತ್ತಿ ಗೌರವ ಸಲ್ಲಿಸುತ್ತಾರೆ. ಪ್ರೇಕ್ಷಕರ ಹರ್ಷೋದ್ಗಾರದ ನಡುವೆ ಕ್ರೀಡಾಂಗಣದಲ್ಲಿ ಒಂದು ಸುತ್ತು ಓಡುತ್ತಾರೆ. ಅವರನ್ನು ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಖಂಡಗಳನ್ನು ಪ್ರತಿನಿಧಿಸುವ (ಅಮೆರಿಕದ ಜಿಮ್ ರೂಯಿನ್, ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯದ ಡೆರೆಕ್ ಕ್ಲೇಟನ್, ಏಷ್ಯದ ಕೆಂಜಿಯೋ ಕಿಮಿಹಾರ ಮತ್ತು ಆಫ್ರಿಕದ ಕಿಪ್‌ಚೋಗೆ ಕೀನೋ) ಆಟಗಾರರೂ ಹಿಂಬಾಲಿಸಿದರು. ಗಂಟರ್ ಜಾನ್ ಜ್ಯೋತಿಗಾಗಿ ಸಿದ್ಧಪಡಿಸಿದ ವೇದಿಕೆಯ ಮೆಟ್ಟಿಲುಗಳನ್ನು ಏರಿ, ಅಲ್ಲಿ ಅಣಿಗೊಳಿಸಿದ್ದ ಜ್ಯೋತಿ ಪಾತ್ರೆಯನ್ನು ತಮ್ಮ ಕೈಯಲ್ಲಿ ಹಿಡಿದ ಜ್ಯೋತಿಯಿಂದ ಹೊತ್ತಿಸಿದರು.

ಹೀಗೆ ಹೊತ್ತಿಸಲ್ಪಟ್ಟ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಜ್ಯೋತಿ ಉತ್ಸವ ಮುಗಿಯುವ ತನಕ —ಸೆಪ್ಟಂಬರ್ 11ರ ತನಕ— ಉರಿಯಿತು. ಉತ್ಸವದ ಮುಕ್ತಾಯದಲ್ಲಿ ಅದನ್ನು ನಂದಿಸಿದರು.

ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್ ಎಲ್ಲೇ ನಡೆಯಲಿ, ಒಲಿಂಪಿಯದ ಪವಿತ್ರ ತೋಪಿನಲ್ಲಿ ಜೂಸ್ ದೇವತೆಯನ್ನು ಪ್ರಾರ್ಥಿಸಿ ಜ್ಯೋತಿಯನ್ನು ಹೊತ್ತಿಸಿ ಕ್ರೀಡೋತ್ಸವ ನಡೆಯುವಲ್ಲಿಗೆ ಒಯ್ಯಬೇಕು. ಜೂಸ್ ದೇವನ ಕೃಪೆಯನ್ನು ಯಾಚಿಸಿ ಪ್ರಾಚೀನ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್ ಜರಗುತ್ತಿತ್ತು. ಈಗ ಜ್ಯೋತಿ ಹೊತ್ತಿಸುವಾಗ ಹಿಂದಿನ ಮಹಿಳಾ ಅರ್ಚಕರಂತೆ ಪೋಷಾಕು ಧರಿಸಿದ ಗ್ರೀಕ್ ಮಹಿಳೆಯೊಬ್ಬಳು ಆಕಾಶದ ಕಡೆ ಕೈಯೆತ್ತಿ ಜೂಸ್ ದೇವನನ್ನು ಪ್ರಾರ್ಥಿಸಿ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ಗೆ ಅವನ ಅನುಗ್ರಹವನ್ನು ಯಾಚಿಸುತ್ತಾಳೆ.



[illegible]

ಆನಂತರ ಸೂರ್ಯನ ಬಿಸಿಲಿನಿಂದ ನಿಮ್ನದರ್ಪಣವೊಂದರ ಸಹಾಯದಿಂದ ಪಂಜನ್ನು ಹೊತ್ತಿಸುತ್ತಾಳೆ. ಅದನ್ನು ಗ್ರೀಕ್ ಓಟಗಾರರು ಒಬ್ಬರಿಂದೊಬ್ಬರು ಕೈ ಬದಲಾಯಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತ ಅಥೆನ್ಸಿಗೆ ತಲಪಿಸುತ್ತಾರೆ. ಅಲ್ಲಿಂದ ಹಡಗಿನಲ್ಲೋ ವಿಮಾನದಲ್ಲೋ ವಿವಿಧ ದೇಶಗಳ ಓಟಗಾರರ ಮೂಲಕವೋ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಉತ್ಸವ ಸ್ಥಳಕ್ಕೆ ಅದನ್ನು ಒಯ್ಯುತ್ತಾರೆ. ಹಡಗು, ವಿಮಾನಗಳಿಲ್ಲದ ಸಂದರ್ಭಗಳಲ್ಲಿ ಜ್ಯೋತಿಯನ್ನು ಓಟಗಾರರು ಒಬ್ಬರಿಂದೊಬ್ಬರು ಕೈ ಬದಲಾಯಿಸಿಕೊಂಡೇ ಸಾಗಿಸಬೇಕು.

ಜೂಲೈ 28, 1972ರಂದು ಒಲಿಂಪಿಯದಲ್ಲಿ ಹತ್ತಿಸಲ್ಪಟ್ಟ ಜ್ಯೋತಿ 3,500 ಮೈಲು ದೂರ ಸಾಗಿ ಆಗಸ್ಟ್ 26ರಂದು ಮ್ಯೂನಿಕ್‌ಗೆ ತಲಪಿತು. ಆಗಸ್ಟ್ 27ರಂದು ಯಾಕ್ಟ್‌ಯಾನ ಹಾಗೂ ಕಾನೋಯಾನ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳ ಪ್ರಾರಂಭೋತ್ಸವಕ್ಕಾಗಿ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಜ್ಯೋತಿ ಕೀಲ್ ಮತ್ತು ಆಗ್ಸ್‌ಬರ್ಗ್‌ಗಳಿಗೂ ಸಾಗಿತು.

ಪ್ರಥಮ ಆಧುನಿಕ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್ 1896ರಲ್ಲಿ ಅಥೆನ್ಸಿನಲ್ಲೇ ಜರಗಿತು. ಮುಂದೆ ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಕಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಜರಗಿದರೂ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಜ್ಯೋತಿಯನ್ನು ತಂದು ಉತ್ಸವವನ್ನು ಉದ್ಘಾಟಿಸುವ ಕ್ರಮ ಆಗ ಇರಲಿಲ್ಲ. 1936ರಲ್ಲಿ ಬರ್ಲಿನಿನಲ್ಲಿ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್ ಜರಗಿಸಿದಾಗ ಪ್ರಥಮ ಬಾರಿ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಜ್ಯೋತಿಯ ಸಂಪ್ರದಾಯವನ್ನು ಪ್ರಾರಂಭಿಸಲಾಯಿತು. ಅನಂತರ ಪ್ರತಿ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಉತ್ಸವಕ್ಕೆ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಜ್ಯೋತಿಯನ್ನು ಬೆಳಗಿಸುವ ಕ್ರಮ ವಿಧಿವತ್ತಾಗಿ ನಡೆದುಬರುತ್ತಿದೆ. ಜ್ಯೋತಿ ಬೆಳಗಲು ಈಗ ಅನಿಲವನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸುತ್ತಾರೆ.

ನೋಡಿ : ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ; ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಧ್ವಜ ; ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಪದಕ ; ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಪ್ರತಿಜ್ಞೆ

ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಧ್ವಜ

ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಉತ್ಸವದ ಪ್ರಾರಂಭದಲ್ಲಿ ನೆರೆದ ಎಲ್ಲ ದೇಶಗಳ ಕ್ರೀಡಾಪಟುಗಳು ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಧ್ವಜ ವಂದನೆಯಲ್ಲಿ ಉತ್ಸಾಹದಿಂದ ಭಾಗವಹಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಧ್ವಜ ಬಿಳಿಯ ಹಿನ್ನೆಲೆಯಲ್ಲಿ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಸಂಕೇತವನ್ನು ಒಳಗೊಂಡಿರುತ್ತದೆ. ಒಂದರೊಳಗೊಂದು ಸೇರಿರುವ ಐದು ಬಳೆಗಳ ಚಿಹ್ನೆಯೇ ಆಧುನಿಕ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನ ಸಂಕೇತ. ಈ ಬಳೆಗಳ ಬಣ್ಣ ನೀಲಿ, ಹಳದಿ, ಕಪ್ಪು, ಹಸಿರು ಮತ್ತು ಕೆಂಪು. ಇವುಗಳಲ್ಲಿ ಕನಿಷ್ಠ ಒಂದು ಬಣ್ಣ ಜಗತ್ತಿನ ಯಾವುದೇ ದೇಶದ ಧ್ವಜದಲ್ಲಿ ಇರುತ್ತದೆ. ಆದ್ದರಿಂದ ಈ ಚಿಹ್ನೆ ಜಗತ್ತಿನ ಎಲ್ಲ ದೇಶಗಳ ಐಕ್ಯವನ್ನು ಸೂಚಿಸುತ್ತದೆ. ಐದು ಬಳೆಗಳು ಜಗತ್ತಿನ ಐದು ಖಂಡಗಳಿಗೆ ಸಂಕೇತಗಳಾಗಿ ಇರುತ್ತವೆ.

ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಧ್ವಜವು ಮೊದಲ ಬಾರಿಗೆ 1920ರಲ್ಲಿ ಬೆಲ್ಜಿಯಮಿನ ಆಂಟ್‌ವರ್ಪ್‌ನಲ್ಲಿ ನಡೆದ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಬಳಸಲ್ಪಟ್ಟಿತು.

ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಉದ್ಘಾಟನೆಯ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಕ್ರೀಡಾಂಗಣದಲ್ಲಿ ಹಾರಿಸಿದ ಧ್ವಜವನ್ನು ಮುಕ್ತಾಯದಲ್ಲಿ ಇಳಿಸುವ ಗೌರವ ಆತಿಥೇಯ ನಗರದ ಮಹಾ ಪೌರನಿಗೆ ಒಪ್ಪಿಸುತ್ತಾರೆ. ಅದನ್ನು ಆತ ಕಾಯ್ದುಕೊಂಡು ಮುಂದಿನ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ನಡೆಯುವಲ್ಲಿಗೆ ಬಂದು ಅದನ್ನು ಒಪ್ಪಿಸುವುದು ಒಂದು ಸಂಪ್ರದಾಯ. ಇದು ಆತಿಥೇಯ ನಗರಕ್ಕೆ ಸಲ್ಲುವ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನ ಒಂದು ಗೌರವ.



ಬಿಳಿಯ ಹಿನ್ನೆಲೆಯಲ್ಲಿ ಬಣ್ಣದ ಬಳೆಗಳು— ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಧ್ವಜ

ನೋಡಿ : ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ; ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಜ್ಯೋತಿ ; ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಪದಕ ; ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಪ್ರತಿಜ್ಞೆ

ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಪದಕ

ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಯಾವುದೇ ಒಂದು ವಿಭಾಗದಲ್ಲಿ ಪ್ರಥಮ ಸ್ಥಾನ ಪಡೆದವರೆ ಸಿಗುವ ಗೌರವ ಚಿನ್ನದ ಪದಕ.

ಎರಡನೆಯ ಸ್ಥಾನಕ್ಕೆ ಬೆಳ್ಳಿ ಪದಕ, ಮೂರನೆಯ ಸ್ಥಾನಕ್ಕೆ ಕಂಚಿನ ಪದಕ ದೊರೆಯುತ್ತದೆ. ಯಾವ ದೇಶದಲ್ಲಿ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಜರಗುತ್ತವೋ ಆ ದೇಶದ ರಾಷ್ಟ್ರ ಭಾಷೆಯಲ್ಲಿ ಪದಕಗಳ ಮೇಲೆ ಬರೆದಿರುತ್ತಾರೆ. ಪ್ರಶಸ್ತಿ ವಿಜೇತರಿಗೆ ನೀಡುವ ಎಲ್ಲ ಪದಕಗಳ ಜೊತೆಯಲ್ಲಿ ಪ್ರಮಾಣಪತ್ರವೂ ನೀಡಲ್ಪಡುತ್ತದೆ.

ನಾಲ್ಕು, ಐದು ಮತ್ತು ಆರನೆಯ ಸ್ಥಾನ ಗಳಿಸಿದವರೆ ಆಯಾ ಸ್ಥಾನವನ್ನು ನಮೂದಿಸಿದ ಪ್ರಮಾಣ ಪತ್ರ ಮಾತ್ರ ದೊರೆಯುತ್ತದೆ.

ಪದಕಗಳಾಗಲೀ ಪ್ರಮಾಣ ಪತ್ರಗಳಾಗಲೀ ವೈಯಕ್ತಿಕವಾಗಿ ಆಟಗಾರ ಅಥವಾ ಆಟಗಾರರ ತಂಡಕ್ಕೆ ಸಲ್ಲುವ ಗೌರವ. ಆದುದರಿಂದ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಯಾವ ದೇಶ ಅತ್ಯುಚ್ಚ ಸ್ಥಾನ ಪಡೆಯಿತೆಂದು ಅಧಿಕೃತವಾಗಿ ಪ್ರಕಟಿಸುವ ಪದ್ಧತಿಯಿಲ್ಲ.

ಆದರೆ ಒಂದು ದೇಶದ ಆಟಗಾರರು ಗೆದ್ದ ಸ್ಥಾನಗಳಿಗೆ ಅಂಕಗಳನ್ನು ಲೆಕ್ಕ ಹಾಕಿ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಯಾವ ದೇಶ ಎಷ್ಟನೆಯ ಸ್ಥಾನ ಪಡೆಯಿತೆಂದು ಹೇಳುವ ಪದ್ಧತಿ ಅನಧಿಕೃತವಾಗಿ ರೂಢಿಯಲ್ಲಿತ್ತು.

ಆಗ ಒಂದು ಚಿನ್ನದ ಪದಕಕ್ಕೆ 10, ಬೆಳ್ಳಿ ಪದಕಕ್ಕೆ 5 ಮತ್ತು ಕಂಚಿಗೆ 4 ಗೆಲ್ಲಂಕಗಳು ಎಂದು ಲೆಕ್ಕ ಹಾಕುತ್ತಿದ್ದರು. ನಾಲ್ಕನೆಯ ಸ್ಥಾನಕ್ಕೆ



ಪ್ರಶಸ್ತಿ ವಿಜೇತರು

ಮ್ಯೂನಿಕ್ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್

ವಿಜಯದ ಗುರಿಗೆ ಮಾರ್ಕ್ ಸ್ಪಿಟ್ಜ್







ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಭಿತ್ತಿಚಿತ್ರಗಳು

3 ಗೆಲ್ಲಂಕ, ಐದನೆಯ ಸ್ಥಾನಕ್ಕೆ 2, ಮತ್ತು ಆರನೆಯ ಸ್ಥಾನಕ್ಕೆ 1 ಗೆಲ್ಲಂಕಗಳೆಂದು ಲೆಕ್ಕ ಹಾಕಿ ಒಟ್ಟು ಯಾವ ದೇಶ ಅತ್ಯುಚ್ಚ ಸ್ಥಾನ ಪಡೆಯಿತೆಂದು ನಿರ್ಧರಿಸಲಾಗುತ್ತಿತ್ತು. ಈ ರೀತಿ ಗೆಲ್ಲಂಕ ನಿರ್ಧಾರ ಪದ್ಧತಿಯನ್ನು ಪತ್ರಿಕೆಗಳು ಪ್ರಾರಂಭಿಸಿದುವು. ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಸಮಿತಿಯ ಬೇಡಿಕೆಗೆ ಮನ್ನಣೆ ಕೊಟ್ಟು 1964ರಿಂದ ಪತ್ರಿಕೆಗಳು ಈ ಪದ್ಧತಿಯನ್ನು ಕೈ ಬಿಟ್ಟುವು. ಆದರೆ ವಿವಿಧ ರಾಷ್ಟ್ರಗಳು ಗಳಿಸಿದ ಪದಕಗಳ ಸಂಖ್ಯಾ ವಿವರವನ್ನು ಪತ್ರಿಕೆಗಳು ಈಗಲೂ ನೀಡುತ್ತವೆ.

ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬನೇ ಆಟಗಾರ ಹಲವು ಚಿನ್ನದಪದಕ ಗಳಿಸಿದ ದಾಖಲೆಗಳಿವೆ. 1920ರಿಂದ 1928ರ ತನಕ ಮೂರು ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ಗಳಲ್ಲಿ ಒಟ್ಟು ಒಂಬತ್ತು ಚಿನ್ನದ ಪದಕ ಗಳಿಸಿದ ಫಿನ್‌ಲೆಂಡಿನ ಓಟಗಾರ ಪಾವೊ ನೂರ್ಮಿ 1924ರ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ದೂರ ಓಟ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳ ವಿಭಾಗದಲ್ಲಿ ಐದು ಚಿನ್ನದ ಪದಕ ಗಳಿಸಿದ್ದರು. ಅವರು ಒಟ್ಟು 24 ವಿಶ್ವ ದಾಖಲೆಗಳನ್ನು ಸ್ಥಾಪಿಸಿದ್ದರು.

1952ರ ಹೆಲ್ಸಿಂಕಿ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಮೂರು ಕಠಿಣ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಾದ 5,000 ಮೀ. 10,000 ಮೀ. ಮತ್ತು ಮ್ಯಾರಥಾನ್ ಓಟಗಳಲ್ಲಿ ಮೂರು ಚಿನ್ನದ ಪದಕ ಗಳಿಸಿದ ಶ್ರೇಯಸ್ಸು ಜೆಕೊಸ್ಲೊವಾಕಿಯದ ಎಮಿಲ್ ಜಟೋಪೆಕ್ ಅವರದು. ಅವರ ಪತ್ನಿ ಡಾನಾ ಜಟೋಪೆಕ್ ಅದೇ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಮಹಿಳಾ ವಿಭಾಗದ ಜಾವೆಲಿನ್ ಎಸೆತದಲ್ಲಿ ಚಿನ್ನದ ಪದಕ ಗೆದ್ದಿದ್ದರು. ಗಂಡ-ಹೆಂಡತಿ ಒಂದೇ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಚಿನ್ನದ ಪದಕ ಪಡೆದ ಉದಾಹರಣೆ ಇದೊಂದೇ.

1956ರ ಮೆಲ್‌ಬರ್ನ್ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಪುರುಷರ ವಿಭಾಗದ





ರೋಮ್ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಪದಕದ ಎರಡು ಬದಿಗಳು :
ಬಾರೆಟ್ ಮಾಲೆ. ತಾಳೆಗರಿ ಹಿಡಿದ ಮಹಿಳೆ — ಕ್ರೀಡಾ ವಿಜೇತನನ್ನು ಹೆಗಲಲ್ಲಿ ಹೊತ್ತ ಪ್ರಾಚೀನ ಗ್ರೀಕರು

ಮ್ಯೂನಿಕ್ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಸ್ಮರಣ ಪದಕಗಳಲ್ಲಿ :

ಕ್ರೀಡಾ ಸಂಕೇತ



ಕ್ರೀಡಾ ಚಿತ್ರ







ಮ್ಯೂನಿಕ್ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಪದಕದ ಎರಡು ಬದಿಗಳು

ಡಿಸ್ಕಸ್ ಎಸೆತದಲ್ಲಿ ಚಿನ್ನದ ಪದಕ ಗಳಿಸಿದ ಅಮೆರಿಕದ ಅಲ್ ಅರ್ಟರ್, 1968ರ ತನಕ ಚಿನ್ನದ ಪದಕ ಗಳಿಸಿ, ಒಂದೇ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಸತತ ನಾಲ್ಕು ಸಲ ಚಿನ್ನದ ಪದಕ ಗಳಿಸಿ ವೈಯಕ್ತಿಕ ದಾಖಲೆ ಸ್ಥಾಪಿಸಿದ್ದಾರೆ.

1960ರ ರೋಮ್ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಿದ್ದ ದೇಶಗಳೊಳಗೆ ತೀವ್ರ ಸ್ಪರ್ಧೆ ನಡೆಯಿತು. 84 ದೇಶಗಳಲ್ಲಿ 23 ದೇಶಗಳು ಕನಿಷ್ಠ ಒಂದಾದರೂ ಚಿನ್ನದ ಪದಕ ಗಳಿಸಿದ್ದುವು.

ಭಾರತ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ 1928ರಲ್ಲಿ ಪ್ರಥಮಬಾರಿಗೆ ಭಾಗವಹಿಸಿತು. ಅಂದಿನಿಂದ 1956ರ ತನಕ ಪ್ರತಿ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲೂ ಹಾಕಿಯಲ್ಲಿ ಚಿನ್ನದ ಪದಕ ಗಳಿಸಿತು. 1960ರಲ್ಲಿ ಹಾಕಿಯಲ್ಲಿ ಪಾಕಿಸ್ತಾನಕ್ಕೆ ಚಿನ್ನದ ಪದಕ, ಭಾರತಕ್ಕೆ ಬೆಳ್ಳಿ ಪದಕ ದೊರೆಯಿತು. 1964ರಲ್ಲಿ ಭಾರತ ಪುನಃ ಚಿನ್ನದ ಪದಕ ಪಡೆಯಿತು. ಆದರೆ 1968ರಲ್ಲಿ ಭಾರತಕ್ಕೆ ಕಂಚಿನ ಪದಕ ಮಾತ್ರ ದೊರಕಿತು. ಪಾಕಿಸ್ತಾನಕ್ಕೆ ಚಿನ್ನದ ಪದಕ ಮತ್ತು ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯಕ್ಕೆ ಬೆಳ್ಳಿ ಪದಕ ದೊರೆತವು. 1972ರಲ್ಲಿ ಪಶ್ಚಿಮ ಜರ್ಮನಿ ಚಿನ್ನದ ಪದಕ ಗಳಿಸಿತು.

1972ರ ಮ್ಯೂನಿಕ್ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಅಮೆರಿಕದ ಈಜು ಸ್ಪರ್ಧಿ ಮಾರ್ಕ್ ಸ್ಪಿಟ್ಸ್ ಏಳು ಸ್ವರ್ಣ ಪದಕಗಳನ್ನು ಗೆದ್ದುಕೊಂಡು ವಿಶ್ವ ದಾಖಲೆ ಸ್ಥಾಪಿಸಿದರು. ಇವರು ಪಾಲುಗೊಂಡ 7 ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಲ್ಲೂ ವಿಶ್ವ ದಾಖಲೆ ಸ್ಥಾಪಿತವಾದುವು. ಈ ಮುನ್ನ ಯಾವುದೇ ಒಬ್ಬ ಸ್ಪರ್ಧಿ ಒಂದೇ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ 5ಕ್ಕಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ಪದಕ ಗೆದ್ದಿರಲಿಲ್ಲ.

ಭಾರತದ ಆಟಗಾರ ವೈಯಕ್ತಿಕವಾಗಿ ಪದಕಗಳಿಸಿದ್ದುದು ಒಂದು ಸಲ ಮಾತ್ರ. 1952ರ ಹೆಲ್ಸಿಂಕಿ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಬಾಂಟಮ್ ವೇಯ್ಟ್ ವಿಭಾಗದ ಕುಸ್ತಿಯಲ್ಲಿ ಭಾರತದ ಕೆ. ಡಿ. ಜಾಧವ್ ಕಂಚಿನ ಪದಕ ಗಳಿಸಿದ್ದರು.

ಕಾಮನ್‌ವೆಲ್ತ್ ಕ್ರೀಡೆ, ಏಷ್ಯನ್ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲೂ ಪದಕಗಳನ್ನು ನೀಡುವ ರೂಢಿಯಿದೆ.

ನೋಡಿ : ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ; ಎಮಿಲ್ ಜಟೊಪೆಕ್ ; ಪಾವೊ ನೂರ್ಮಿ ; ಮಾರ್ಕ್ ಸ್ಪಿಟ್ಸ್

ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಪ್ರತಿಜ್ಞೆ

ಜಾಗತಿಕ ಕ್ರೀಡಾ ಮಹೋತ್ಸವವಾದ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನ ಉದ್ಘಾಟನೆಯ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಎಲ್ಲ ಕ್ರೀಡಾಪಟುಗಳು ಈ ಉತ್ಸವದ ಘನ ಉದ್ದೇಶವನ್ನು ಸ್ಮರಿಸುತ್ತಾರೆ. ಇದೇ ಪ್ರತಿಜ್ಞಾ ಸ್ವೀಕಾರ.

ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಮುಖ್ಯ ಅತಿಥಿಯು (ಉತ್ಸವ ಸಂಘಟನಾ ಸಮಿತಿಯ ಅಧ್ಯಕ್ಷ) ಉದ್ಘಾಟನಾ ಭಾಷಣದ ಅನಂತರ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಜ್ಯೋತಿಯನ್ನು ಬೆಳಗಿಸುತ್ತಾರೆ. ಅನಂತರ ಪ್ರತಿಜ್ಞಾಸ್ವೀಕಾರ ನಡೆಯುತ್ತದೆ.

ಪ್ರಾಚೀನ ಗ್ರೀಸಿನ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲೂ ಪ್ರತಿಜ್ಞಾ ಸ್ವೀಕಾರ ವಿಧಿ ಇದ್ದಿತು. ಸ್ಪರ್ಧಾಳುಗಳ ಜೊತೆಯಲ್ಲಿ ಅವರ ಕುಟುಂಬದವರು, ತರಬೇತಿಗಾರರು ಮತ್ತು ತೀರ್ಪುಗಾರರು ಪ್ರತಿಜ್ಞೆ ಸ್ವೀಕರಿಸುತ್ತಿದ್ದರು. ನಿಯಮಬದ್ಧವಾಗಿ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಿ ಅವುಗಳನ್ನು ನಡೆಯಗೊಡುವುದಾಗಿ ಹಾಗೂ ತೀರ್ಪು ನೀಡುವುದಾಗಿ ಅವರು ಪ್ರತಿಜ್ಞೆ ಉಚ್ಚರಿಸಬೇಕಿತ್ತು.

ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಕ್ರೀಡೋತ್ಸವ ನಡೆಯುವ ದೇಶದ ಒಬ್ಬ ಕ್ರೀಡಾಪಟು ವೇದಿಕೆಯನ್ನೇರಿ ಪ್ರತಿಜ್ಞಾ ವಾಕ್ಯವನ್ನು ಉಚ್ಚರಿಸುತ್ತಾನೆ. ಅದನ್ನು ಇತರರು ಪುನರುಚ್ಚರಿಸುತ್ತಾರೆ. "ನಾವು ನಿಜವಾದ ಕ್ರೀಡಾಮನೋಭಾವದಿಂದ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನ ಹಿರಿಮೆ ಮತ್ತು ನಮ್ಮ ತಂಡಗಳ ಗೌರವಕ್ಕೋಸ್ಕರ ನಿಯಮಗಳಿಗೆ ಬದ್ಧವಾಗಿ ಮತ್ತು ಮನ್ನಣೆ ಕೊಟ್ಟು ಈ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸುತ್ತೇವೆ ಎಂದು ಎಲ್ಲ ಸ್ಪರ್ಧಾಳುಗಳ ಪರವಾಗಿ ನಾನು ಭರವಸೆ ನೀಡುತ್ತೇನೆ" ಇದು ಆಧುನಿಕ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನ ಪ್ರತಿಜ್ಞಾ ವಾಕ್ಯ. ಆಂಟ್‌ವರ್ಪ್‌ನಲ್ಲಿ (1920) ಇದನ್ನು ಆರಂಭಿಸಲಾಯಿತು.

ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಅತಿಥೇಯ ರಾಷ್ಟ್ರದ ಭಾಷೆಯಲ್ಲಿ ಪ್ರತಿಜ್ಞಾ ವಾಕ್ಯವನ್ನು ಹೇಳುತ್ತಾರೆ. ಮ್ಯೂನಿಕ್‌ನಲ್ಲಿ ಜರ್ಮನ್ ಮಹಿಳಾ ಕ್ರೀಡಾಪಟು ಹೆಯಿಡ್ ಶಾಲೆ ಜರ್ಮನ್‌ಭಾಷೆಯಲ್ಲಿ ಪ್ರತಿಜ್ಞಾವಿಧಿ ಕೈಗೊಂಡರು, ಅನಂತರ ಫ್ರೆಂಚ್, ಇಂಗ್ಲಿಷ್ ಭಾಷೆಗಳಲ್ಲಿ ಹೇಳಲಾಯಿತು.

ನೋಡಿ : ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ; ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಜ್ಯೋತಿ ; ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಧ್ವಜ ; ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಪದಕ

ಒಲುಫೆಮಿ ಅಕಾಂಡೆ

1965ರಲ್ಲಿ ಅಖಿಲ ಭಾರತ ಅಂತರ ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾಲಯ ಕ್ರೀಡಾಕೂಟ ಚಿದಂಬರಂನಲ್ಲಿ ನಡೆಯಿತು. ಆಗ ಅತಿವೇಗದ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿ ಎನಿಸಿಕೊಂಡವರು ಪೂರ್ವ ಆಫ್ರಿಕದ ರಾಷ್ಟ್ರವಾದ ನೈಜೀರಿಯದ ಒಬ್ಬ ತರುಣ. ಭಾರತ ಸರಕಾರದ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿವೇತನ ಪಡೆದು ಮೈಸೂರು ಮೆಡಿಕಲ್ ಕಾಲೇಜಿನಲ್ಲಿ ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡುತ್ತಿದ್ದ ಒಲುಫೆಮಿ ಅಕಾಂಡೆ 100 ಮೀಟರ್ ಓಟವನ್ನು ಕೇವಲ 10.9 ಸೆಕೆಂಡ್‌ಗಳಲ್ಲಿ ಮುಗಿಸಿದರು.

ಅಕಾಂಡೆ ನೈಜೀರಿಯದ ಇಬಡಾನ್ ನಗರದಲ್ಲಿ ಇಂಟರ್‌ಮೀಡಿಯೆಟ್ ಮುಗಿಸಿದರು. ಪರೀಕ್ಷೆಯಲ್ಲಿ ಕಾಲೇಜಿಗೆ ಮೊದಲಿಗರಾಗಿ ಬಂದ ಇವರು ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿವೇತನ ಪಡೆದು ವೈದ್ಯಕೀಯ ಅಭ್ಯಾಸಕ್ಕಾಗಿ ಮೈಸೂರಿಗೆ ಬಂದರು. ಆಫ್ರಿಕದಲ್ಲಿದ್ದಾಗಲೇ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್, ಹಾಕಿ, ಕ್ರಿಕೆಟ್, ಟೇಬಲ್ ಟೆನಿಸ್, ಅಥ್ಲೆಟಿಕ್ಸ್ ಹಾಗೂ ಈಜಿನಲ್ಲಿ ಅಕಾಂಡೆ ಪರಿಣತರಾಗಿದ್ದರು. ಭಾರತಕ್ಕೆ ಬಂದ ಮೇಲೆ ಇವರು ವೈದ್ಯಕೀಯ ಅಧ್ಯಯನದ ಜೊತೆಗೆ ಆಟ–ಓಟಗಳ ಅಭ್ಯಾಸವನ್ನೂ ಮುಂದುವರಿಸಿದರು.



ಆಟ–ಓಟ, ನಯ ನಡತೆ : ಅಕಾಂಡೆ

ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ಆಟದಲ್ಲಿ ಅಕಾಂಡೆ ಮೈಸೂರು ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾನಿಲಯವನ್ನು ಪ್ರತಿನಿಧಿಸಿದರು. ಮೈಸೂರಿನ ನೇತಾಜಿ ಕ್ಲಬ್ ತಂಡದಲ್ಲಿ ರೈಟ್ ಔಟ್ ಆಟಗಾರರಾಗಿ ಈ ತಂಡ ಹಲವು ಪ್ರಶಸ್ತಿಗಳನ್ನು ಗೆದ್ದುಕೊಳ್ಳಲು ಕಾರಣರಾದರು.

ಮೈಸೂರಿನಲ್ಲಿ ನಡೆದ ಅಂತರ ಕಾಲೇಜು ಕ್ರೀಡಾಕೂಟ ಒಂದರಲ್ಲಿ 200 ಮೀಟರನ್ನು 23.1 ಸೆಕೆಂಡುಗಳಲ್ಲಿ ಓಡಿದರು. 5 ಅಡಿ 9 ಅಂಗುಲಗಳಷ್ಟು ಎತ್ತರ ನೆಗೆತ, 10 ಅಡಿಗಳಷ್ಟು ಪೋಲ್‌ವಾಲ್ಟ್ ಹಾರಿ ಸಾಧಿಸಿ ಬಹುಮುಖ ಪ್ರತಿಭೆಯನ್ನು ತೋರಿದರು.

ಮೃದು ಮಾತು, ಹಾಸ್ಯದ ಹೊನಲು, ನಯ ನಡತೆಯ ಒಲುಫೆಮಿ ಅಕಾಂಡೆ ಭಾರತದಲ್ಲಿದ್ದ ಅಲ್ಪಾವಧಿಯಲ್ಲಿ ಹಲವಾರು ಕ್ರೀಡಾಪ್ರೇಮಿಗಳ ಮೆಚ್ಚುಗೆ ಪಡೆದರು.

ಒಳಾಂಗಣ ಆಟಗಳು

“ಹಸಿರುಗಿಡದ ಮೇಲೆ ಮೊಸರು ಚೆಲ್ಲಿದೆ–ಹೀಗೆಂದರೇನು ? ” ಎಂದು ಒಬ್ಬನ ಪ್ರಶ್ನೆ. ಇದಕ್ಕೆ ಸರಿಯಾದ ಉತ್ತರ ಹೇಳುವುದು ಇತರರ ಕೆಲಸ. ಇದಕ್ಕೆ ಉತ್ತರ : ಹೂವುಗಳಿಂದ ತುಂಬಿರುವ ಮಲ್ಲಿಗೆ ಚಪ್ಪರ.

ಕುಳಿತಲ್ಲೇ ಯಾವ ಆಟದ ಸಾಮಾನುಗಳ ನೆರವೂ ಇಲ್ಲದೆ ಆಡಬಹುದಾದದ್ದು ಇಂಥ ಪ್ರಶ್ನೋತ್ತರ ಆಟ. ಸಾಮಗ್ರಿಗಳೇ ಇಲ್ಲದ ಆಟಗಳಿಂದ ಹಿಡಿದು, ಸುಲಭವಾಗಿ ದೊರೆಯುವ ಕಲ್ಲು, ಕವಡೆಗಳಿಂದ ಆಡುವ ಆಟ, ಚೆಂಡನ್ನು ಪುಟ ಹಾರಿಸುವುದು, ಚೌಕಬಾರ, ಹರಳುಮಣೆ, ಸರಿಬೆಸ ಆಟ, ಕೇರಂ, ಚದುರಂಗ, ಚೆಕರ್ಸ್, ಟ್ರೇಡ್ —ಇವೆಲ್ಲ ಒಳಾಂಗಣ ಆಟಗಳ ಗುಂಪಿಗೆ ಸೇರುತ್ತವೆ.

ಇಂದು ಅನೇಕ ಆಟಗಳನ್ನು ಈ ವರ್ಗದಲ್ಲಿ ಸೇರಿಸುತ್ತಾರೆ. ಬಾಲ್ ಬ್ಯಾಡ್ಮಿಂಟನ್, ಷಟಲ್‌ಕಾಕ್, ಟೇಬಲ್ ಟೆನಿಸ್, ಅಷ್ಟೇ ಏಕೆ, ಕಡಮೆ ದೂರದ ತಡೆ ಓಟಗಳನ್ನೂ ಕೆಲವೆಡೆ ಒಳಾಂಗಣದಲ್ಲಿ ಆಡುತ್ತಾರೆ.

ಹುಲಿಘಟ್ಟ, ಚೌಕಬಾರ, ಪಗಡೆ ಮುಂತಾದುವು ನಮ್ಮ ದೇಶದಲ್ಲಿ ಚಿರಪರಿಚಿತವಾದ ಆಟಗಳು. ಇಸ್ಪೀಟಾಟ, ಚಕ್ರಬಂಧ, ಡಾಮಿನೋಗಳೂ ಒಳಾಂಗಣ ಆಟಗಳು.

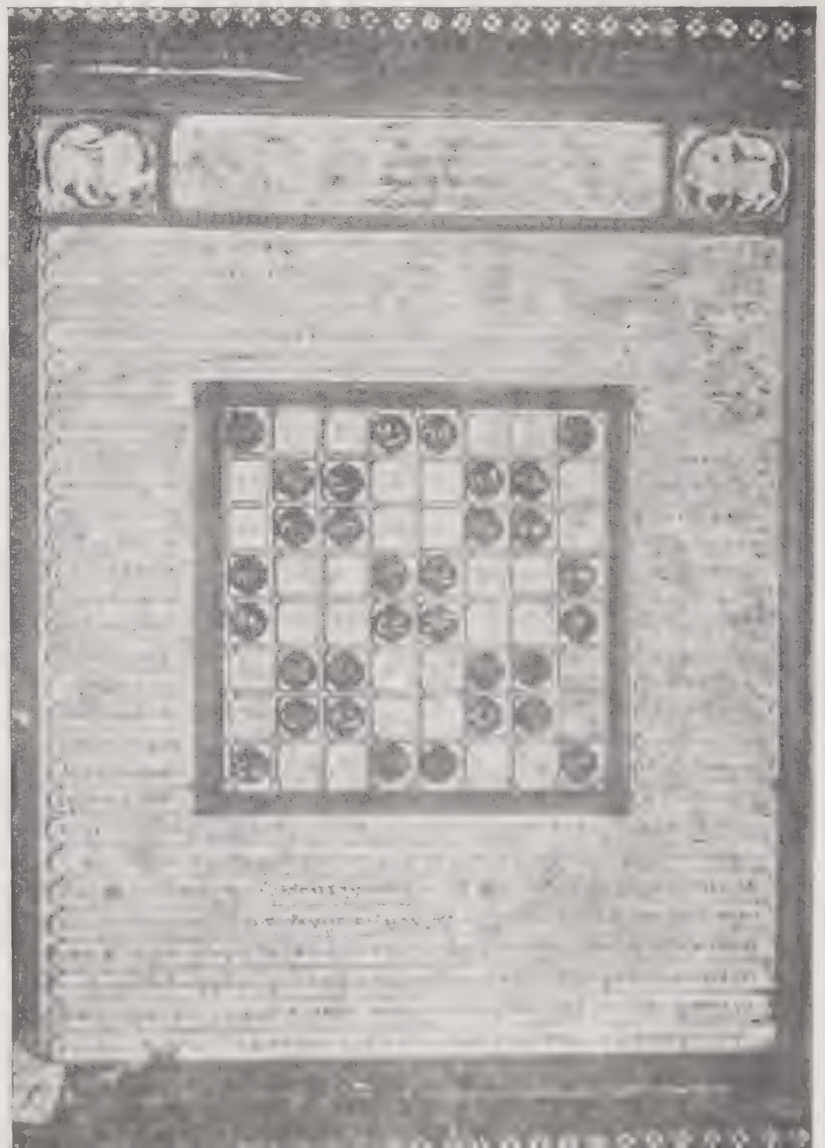
ಅನೇಕ ಒಳಾಂಗಣ ಆಟಗಳನ್ನು ಒಬ್ಬರೇ ಆಡಬಹುದು. ಆದರೆ ಆಟ ಹೆಚ್ಚು ಉತ್ಸಾಹಕಾರಿಯಾಗಿರಬೇಕಾದರೆ ಜೊತೆಗಾರರು ಬೇಕು, ಎದುರಾಳಿಗಳು ಬೇಕು.

ಗುಂಪಿನ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಕಣ್ಣು ಕಟ್ಟಾಟ ಬಹಳ ಸಾಮಾನ್ಯ. ಟೋಪಿ ಆಟವೂ ಅಷ್ಟೆ. ಸಂಗೀತ ಕುರ್ಚಿ (ಮ್ಯೂಸಿಕಲ್ ಚೇರ್) ಮತ್ತೊಂದು ಜನಪ್ರಿಯ ಆಟ. ಸಂಗೀತವಿಲ್ಲದಿದ್ದರೆ ಕೈಚಪ್ಪಾಳೆ ತಟ್ಟಿ ಆಟ ನಿಲ್ಲಿಸಲೂ ಬಹುದು.

ಸುತ್ತಲೂ ಕುಳಿತು ಬೆಲೂನು ಅಥವಾ ಇನ್ನಾವುದಾದರೂ ಸಾಮಾನನ್ನು ಸಾಗಿಸುತ್ತಿದ್ದು ಸಂಗೀತ ಹಾಕಬೇಕು. ಸಂಗೀತ ನಿಲ್ಲಿಸಿದ ಕೂಡಲೇ ಸಾಮಾನು ಯಾರ ಕೈಯಲ್ಲಿ ಇರುವುದೋ ಅವರು ಔಟ್ —ಹೊರಬರಬೇಕು.

ಇನ್ನೊಂದು ವಿಧದಲ್ಲಿ ಗುಂಪಿನ ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬ ನಾಯಕ. ಅವನು ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬನನ್ನು ಯಾವುದಾದರೂ ಪ್ರಾಣಿ, ಪಕ್ಷಿಯ ಹೆಸರನ್ನು ಹೇಳೆಂದು ಆಜ್ಞಾಪಿಸುತ್ತಾನೆ. ಹತ್ತು ಎಣಿಸುವಷ್ಟರಲ್ಲಿ ಹೇಳಬೇಕು. ಒಂದು ಬಾರಿ ಬಂದ ಹೆಸರು ಮತ್ತೆ ಬರುವಂತಿಲ್ಲ; ಅಥವಾ ಒಬ್ಬರು ಮನಸ್ಸಿನಲ್ಲಿ ಯೋಚಿಸಿದ ಒಂದು ವಿಷಯ, ಅಥವಾ ಹೆಸರನ್ನು ಬೇರೆಯವರು ಹೇಳಬೇಕು. ಸುಮಾರು ಹತ್ತು ಅಥವಾ ಇಪ್ಪತ್ತು ಪ್ರಶ್ನೆಗಳಿಂದ ಅದನ್ನು ಕಂಡುಹಿಡಿಯಬೇಕು ಎಂಬ ಯಾವುದಾದರೂ ಸೂಕ್ತ ನಿರ್ಬಂಧಗಳನ್ನು ರೂಪಿಸಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು.

ಸಾಮಾನುಗಳನ್ನು ಬಚ್ಚಿಡುವುದು, ಇನ್ನೊಂದು ಮೋಜಿನ ಆಟ. ಇದನ್ನು ಸ್ವಲ್ಪ ಕಿರಿಯ ವಯಸ್ಸಿನವರು ಆಡುವುದೇ ಹೆಚ್ಚು. ಇಬ್ಬರು ಅಥವಾ ಹೆಚ್ಚು ಮಂದಿ ಆಡಬಹುದು. ಆಟಗಾರರು ಎರಡು ತಂಡ ಮಾಡಿಕೊಂಡರೆ, ಒಂದು ತಂಡ ಬಚ್ಚಿಡುತ್ತದೆ; ಇನ್ನೊಂದು ತಂಡ ಹುಡುಕುತ್ತದೆ. ಅದನ್ನು ಕಂಡವನು ಕೂಡಲೇ ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾನೆ. ಆ ತಂಡದ ಎಲ್ಲ ಆಟಗಾರರೂ ಹೀಗೆ ಸಾಮಾನನ್ನು ಕಂಡುಕೊಳ್ಳಬಹುದು.



[illegible]
—ಜಗನ್ಮೋಹನ [illegible]

ಒಂದು ಕಾಲ ಪರಿಮಿತಿ ಇಟ್ಟುಕೊಂಡು ಯಾವ ತಂಡ ಬೇಗ ಹುಡುಕಿತು ಎಂದೂ ನಿರ್ಧರಿಸಬಹುದು.

ಹೆಣ್ಣು ಮಕ್ಕಳ ಒಂದು ಪ್ರಧಾನ ಒಳಾಂಗಣ ಆಟ—ಗೊಂಬೆಯಾಟ. ಗೊಂಬೆಯೊಂದನ್ನು ಇಟ್ಟುಕೊಂಡು ತಾವು ದೊಡ್ಡವರಂತೆ ನಟಿಸುತ್ತ ಅದಕ್ಕೆ ಉಪಚಾರ ಮಾಡುತ್ತಾರೆ. ಇಲ್ಲವೆ ತಮ್ಮ ತಮ್ಮಲ್ಲಿಯೇ ಚಿಕ್ಕವರು ದೊಡ್ಡವರಂತೆ ವಿಭಾಗ ಮಾಡಿಕೊಂಡು ಆಡಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ.

ಮಳೆ, ವಿಪರೀತ ಬಿಸಿಲು ಅಥವಾ ಚಳಿಯಿರುವಾಗ ಆಡುವುದಷ್ಟೇ ಒಳಾಂಗಣ ಆಟದ ಉಪಯೋಗವಲ್ಲ. ಹಲವು ಒಳಾಂಗಣ ಆಟಗಳಿಂದ ಮನಸ್ಸು ಚುರುಕಾಗುತ್ತದೆ.

ವಾದ ವಿವಾದಗಳಿಗೆ ಆಸ್ಪದ ಕೊಡದಿರಬೇಕಾದರೆ ಆಟ ಆಡುವ ಬಗೆಗೆ ಎಲ್ಲರಲ್ಲಿಯೂ ಸರಿಯಾದ ತಿಳಿವಳಿಕೆ ಇರಬೇಕು. ಅವರವರ ಅನುಕೂಲಕ್ಕೆ ತಕ್ಕಂತೆ ಒಳಾಂಗಣ ಆಟವನ್ನು ಯಾವ ವಿಷಯವಾಗಿ ಬೇಕಿದ್ದರೂ ರೂಪಿಸಿಕೊಂಡು ಆಟ ಆಡಬಹುದು.

ನೋಡಿ : ಇಸ್ಪೀಟು : ಕಣ್ಣು ಮುಚ್ಚಾಲೆ : ಕಲ್ಲಾಟ : ಕೇರಂ : ಗುತ್ತಿಗೆ : ಚಕ್ರಬಂಧ : ಚೌಕಾಬಾರ : ಟೇಬಲ್ ಟೆನಿಸ್ : ಟೋಪಿ ಆಟ : ಡಾಮಿನೋ : ಡ್ರಾಫ್ಟ್ಸ್ ಆಟ : ಪಗಡೆ : ಬಗ್ಗಾಟೆಲೆ : ಬಾಲ್ ಬ್ಯಾಡ್ಮಿಂಟನ್ : ಮ್ಯೂಸಿಕಲ್ ಚೇರ್ : ಷಟಲ್ ಬ್ಯಾಡ್ಮಿಂಟನ್ : ಸಿ. ಚೆಸ್ : ಸ್ಮರಣ ಆಟ

ಓಕುಳಿ ಆಟ

ಓಕುಳಿ ಎಂದರೆ ಕೆಂಬಣ್ಣದ ನೀರು. ವಸಂತ ಎಂಬ ಪದಕ್ಕೂ ಸಂಸ್ಕೃತದಲ್ಲಿ ಅದೇ ಅರ್ಥ. ಬಣ್ಣದ ನೀರನ್ನು ಎರಚಾಡಿಕೊಳ್ಳುವುದು ಓಕುಳಿ ಆಟ.

ಸಾಮಾನ್ಯ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಓಕುಳಿ ಆಟವು ಹೋಳಿ ಹಬ್ಬದ ಒಂದು ಅಂಗ. ಯಾರು ಯಾರ ಮೇಲಾದರೂ ಬಣ್ಣ ಬಣ್ಣದ ನೀರನ್ನು ಎರಚುವುದು ಅಥವಾ ಬಣ್ಣ ಹಚ್ಚುವುದೇ ಹೋಳಿ ಹಬ್ಬದ ಸಂತೋಷ.

ವಿಜಯನಗರ ಸಾಮ್ರಾಜ್ಯದ ಕೃಷ್ಣದೇವರಾಯನ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ಪೋರ್ಚುಗಲ್ಲಿನಿಂದ ಬಂದ ಡಾಮಿಂಗೋ ಪಾಯಸ್ ತಾನು ಕಂಡ ವಸಂತೋತ್ಸವವನ್ನು ವರ್ಣಿಸಿದ್ದಾನೆ. ಸ್ವತಃ ರಾಜ ಗಣ್ಯರೊಡಗೂಡಿ ಸುಂದರ ತರುಣಿಯರೊಂದಿಗೆ ಓಕುಳಿ ಎರಚಾಟ ನಡೆಸುತ್ತಿದ್ದುದನ್ನು ಅವನು ಪ್ರಸ್ತಾಪಿಸಿದ್ದಾನೆ. ಆಗ ಉತ್ಸವದಲ್ಲಿ ಪ್ರಜೆಗಳೂ ಭಾಗವಹಿಸುತ್ತಿದ್ದರು ಎಂದಿದ್ದಾನೆ.

ಧಾರ್ಮಿಕ ಮತ್ತು ಲೌಕಿಕ ಸಮಾರಂಭಗಳಲ್ಲಿ ಓಕುಳಿ ಆಟ ಸ್ಥಾನ ಪಡೆದಿದೆ. ಹಿಂದೆ ಯಜ್ಞ. ಯಾಗಗಳ ಅಂತ್ಯದಲ್ಲಿ ಅವಭೃಥೋತ್ಸವದ ಅಂಗವಾಗಿ ವಸಂತೋತ್ಸವ ಜರಗುತ್ತಿತ್ತು. ಈಗಲೂ ಹಲವು ದೇವಾಲಯಗಳಲ್ಲಿ ವಾರ್ಷಿಕ ಉತ್ಸವದ ಮುಕ್ತಾಯ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಓಕುಳಿ ಆಟ ಪ್ರಧಾನ ಕಾರ್ಯಕ್ರಮ. ನಮ್ಮ ದೇಶದಲ್ಲಿ ಜಲಕ್ರೀಡೆ, ವಸಂತೋತ್ಸವಗಳನ್ನು ವಾರ್ಷಿಕ ಉತ್ಸವವಾಗಿ ಆಚರಿಸುವ ಪರಿಪಾಠಿ ಇದೆ. ದೇವರ ಗುಡಿಗಳ ಎದುರು ಓಕುಳಿಕೊಳಗಳು ಇರುತ್ತವೆ. ಸಾಂಪ್ರದಾಯಿಕ ಮದುವೆ ಸಮಾರಂಭಗಳಲ್ಲಿ 'ನಾಗೋಲಿ' ಆದ ಮೇಲೆ ಓಕುಳಿ ಆಡುವ ಸಂಪ್ರದಾಯ ಇದೆ.

ಜನಪದದಲ್ಲಿ ಓಕುಳಿ ಆಟ ಸುಖ, ಸಂತೋಷ ಮತ್ತು ಶೃಂಗಾರಗಳ ಸಂಕೇತವಾಗಿದೆ.

ನೋಡಿ : ವಸಂತೋತ್ಸವ

ಓಟ

ಮನುಷ್ಯನಿಗೆ ಅತಿ ಸಹಜವಾದ ದೈಹಿಕ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳಲ್ಲಿ ಓಟವೂ ಒಂದು.

ಆದಿಮಾನವನಿಗೆ ಓಟ ಬಹಳ ಅವಶ್ಯವಾಗಿದ್ದಿತು. ಮನುಷ್ಯನ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳು ಬದಲಾದಂತೆ ಓಡಬೇಕಾದ ಅನಿವಾರ್ಯ ಪರಿಸ್ಥಿತಿಗಳು ಕಡಿಮೆಯಾದುವು. ಇಂದು ಅಭ್ಯಾಸಕ್ಕಾಗಿ, ಮೈಯನ್ನು ಹದವಾಗಿ ಇಟ್ಟುಕೊಳ್ಳುವುದಕ್ಕಾಗಿ, ಹಾಗೂ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಿಗಾಗಿ ಓಟ ಆವಶ್ಯವೆನಿಸಿದೆ.

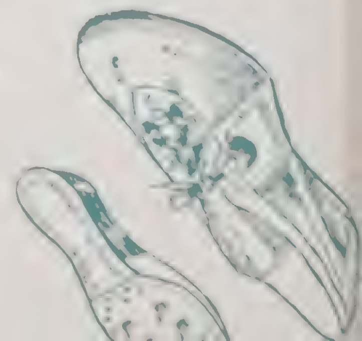
ಕುದುರೆ, ಒಂಟೆ, ಸೈಕಲ್, ಕಾರು, ವಿಮಾನ —ಹೀಗೆ ಜೀವಂತ ಹಾಗೂ ನಿರ್ಜೀವ ವಾಹನಗಳ ಮೇಲೆ ಸವಾರಿ ಮಾಡುವಾಗಲೂ ಓಟ ಸ್ಪರ್ಧೆಯನ್ನು ಏರ್ಪಡಿಸುವ ರೂಢಿಯಿದೆ. ತಾನು ಪಳಗಿಸಿದ ಕೆಲವು ಬಗೆಯ ಪ್ರಾಣಿಗಳನ್ನು ಓಡಿಸಿಯೂ ಮನುಷ್ಯ ಮನೋರಂಜನೆ ಪಡೆಯುತ್ತಾನೆ. ನಾಯಿ, ಒಂಟೆ, ಕೋಣ ಮುಂತಾದ ಪ್ರಾಣಿಗಳನ್ನೂ ಪಾರಿವಾಳದಂಥ ಪಕ್ಷಿಗಳನ್ನು ಓಟ ಸ್ಪರ್ಧೆಗೆ ಹಚ್ಚುವುದು ರೂಢಿಯಲ್ಲಿದೆ.



9.9 ಸೆಕೆಂಡುಗಳಲ್ಲಿ 100 ಮೀಟರ್ ಓಟದಲ್ಲಿ ಪ್ರಥಮ : ಅಮೆರಿಕದ ಎಡ್ಡಿ ಹಾ

ಓಟಗಾರನ ಭಂಗಿ ಬಹಳ ಮುಖ್ಯವಾದದ್ದು. ಸ್ಪರ್ಧೆಯ ಓಟದಲ್ಲಿ ಕೇವಲ ನ್ಯಾಯವಾದ ಓಟವಿರಲಿ—ಓಡುವ ವಿಧಾನದಲ್ಲಿ ಒಂದು ಕ್ರಮವಿರಬೇಕು. ಚಲನವಲನಗಳು ಸ್ವಚ್ಛಂದವಾಗಿರಬೇಕು. ಹಿಮ್ಮಡಿಯನ್ನು ನೆಲಕ್ಕೆ ಊರದೆ ಪಾದದ ಮುಂಭಾಗವನ್ನು ಊರುತ್ತ ಧಾವಿಸಬೇಕು.

ಸ್ಪರ್ಧೆಗಾರ ನೇರವಾಗಿ ಓಡುವುದು ಅತಿ ಅವಶ್ಯ. ಹಾವಿನಂತೆ ಸರಿದಾಡಿದರೆ ಅವನು ಮುಕ್ತಾಯದ ಗೆರೆ ತಲಪುವುದು ಸ್ವಲ್ಪವಾದರೂ ವಿಳಂಬವಾಗುತ್ತದೆ. ಓಡಲು ಆರಂಭಿಸುವಾಗ ನೆಟ್ಟಗೆ ನಿಲ್ಲುವ ಬದಲು ಬಾಗಿ ಕಾಲುಗಳ ಪಕ್ಕಕ್ಕೆ ಎರಡೂ ಕೈಗಳನ್ನು ಊರಿ ನಿಂತಿರುವುದು ಸೂಕ್ತ. ಸೂಚನೆ ಬಂದ ಕೂಡಲೇ ಓಟ ಆರಂಭಿಸಬೇಕು. ಕೈಗಳನ್ನು ಅತಿಯಾಗಿ



ಓಟದ ಷೂ



1966ರ ಏಷ್ಯನ್ ಕ್ರೀಡೆ : 100 ಮೀಟರ್ ತಡೆ ಓಟದಲ್ಲಿ [illegible] ರಜೀಕ್ ಎದೆ ಮುಟ್ಟಿದ ಟೇಪ್

ಬೀಸಿದರೂ ತಲೆಯನ್ನು ಅತ್ತಿತ್ತ ಚಲಿಸಿದರೂ ವೇಗ ಕಡಮೆಯಾಗುತ್ತದೆ.

ಚುರುಕು ಓಟದ ಅವಶ್ಯತೆಯಿರುವ ಆಟಗಳೂ ಅನೇಕ. ಕೊಕ್ಕೋ. ಆಟ್ಯಪಾಟ್ಯ ಮತ್ತಿತರ ಮುಟ್ಟುವ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಓಟವೇ ಪ್ರಾಮುಖ್ಯ.

ಇಂದಿಗೆ ತಿಳಿದಿರುವಂತೆ ಓಟ ಸ್ಪರ್ಧೆ ಪ್ರಾಚೀನ ಗ್ರೀಕ್ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಿಂದ ಆರಂಭವಾಯಿತು.

[illegible]



ವಿವಿಧ ದೂರಗಳನ್ನು ಬಹಳ ಕಡಮೆ ಕಾಲಾವಧಿಯಲ್ಲಿ ಓಡುವ ವಿಶ್ವ ದಾಖಲೆಗಳು ಆಗಿಂದಾಗ ಸ್ಥಾಪಿಸಲ್ಪಡುತ್ತವೆ.

ನೋಡಿ : ಅಥ್ಲೆಟಿಕ್ಸ್ ; ಎತ್ತಿನ ಗಾಡಿ ಓಟ ; ಕಂಬಳ ; ದೂರ ಓಟ ; ಮಾರ್ಗ ಮತ್ತು ಬಯಲು ಮೇಲಾಟ ; ಸ್ಪ್ರಿಂಟ್ ; ಸ್ಟೀಪಲ್‌ಚೇಸ್

ಓಡದ ಸ್ಪರ್ಧೆ

ಓಡದೆಯೇ ಹೊರಡುಗೆರೆಯಿಂದ ಗುರಿಗೆರೆಯನ್ನು ತಲಪುವಂಥ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳು ಹಲವು. ಹಾಗೆಯೇ ಕುಳಿತಲ್ಲೇ ನಡೆಸುವ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳೂ ಇವೆ.

ಒಂದು ವಿಧದ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಹೊರಡುಗೆರೆಯ ಮೇಲೆ ಆಟಗಾರರನ್ನು ಸಾಲಾಗಿ ನಿಲ್ಲಿಸುತ್ತಾರೆ. ಸಂಜ್ಞೆ ದೊರೆತ ಕೂಡಲೇ ಹೆಜ್ಜೆಯ ಮುಂದೆ ಹೆಜ್ಜೆ ಇಡುತ್ತಾ ಗುರಿಗೆರೆ ತಲಪಬೇಕು. ಯಾವಾಗಲೂ ಒಂದು ಕಾಲಿನ ಹಿಮ್ಮಡಿ ಇನ್ನೊಂದು ಕಾಲಿನ ಬೆರಳಿಗೆ ತಗುಲಿರಬೇಕು.

ಕಾಲುಕತ್ತರಿ ಸ್ಪರ್ಧೆಯೂ ಸಾವಧಾನವಾಗಿ ಜರಗುತ್ತದೆ. 'ಸಿದ್ಧರಾಗಿ' ಎಂಬ ಸೂಚನೆ ಬಂದಾಗ ಸಾಲಾಗಿ ನಿಂತ ಎಲ್ಲ ಆಟಗಾರರೂ ತಮ್ಮ ಎಡಗಾಲನ್ನು ಬಲಗಾಲಿನ ಮುಂದಕ್ಕೆ ಬರುವಂತೆ ಇಟ್ಟುಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಇದು ಕತ್ತರಿಯಂತಿರುತ್ತದೆ. ಸಂಜ್ಞೆ ದೊರೆತ ಮೇಲೆ ಕಾಲುಗಳನ್ನು ಕತ್ತರಿಯಾಗಿಡುತ್ತಾ ಗುರಿ ಮುಟ್ಟಬೇಕು. ಅನಂತರ ಪುನಃ ಹೊರಡುಗೆರೆಗೆ ಬಂದು ಸೇರಬೇಕು. ಆಟಗಾರ ಒಮ್ಮೆ ಬಿದ್ದರೆ ಪುನಃ ಆಡುವಂತಿಲ್ಲ.

ಅಂಗಾತ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಸ್ಪರ್ಧಿಗಳು ನೆಲದ ಮೇಲೆ ಸಾಲಾಗಿ ಬೆನ್ನಡಿಯಾಗಿ ಮಲಗಿರಬೇಕು. ಒಬ್ಬರಿಂದೊಬ್ಬರಿಗೆ ಮಧ್ಯೆ ಸಾಕಷ್ಟು ಜಾಗ ಬಿಟ್ಟಿರುತ್ತಾರೆ. 'ಸಿದ್ಧರಾಗಿ' ಎಂದಾಗ ಅಂಗಾಲು ಮತ್ತು ಅಂಗೈಗಳನ್ನು ನೆಲಕ್ಕೆ ಊರಿ ತಯಾರಾಗಿರಬೇಕು. ಬೆನ್ನು ನೆಲದ ಮೇಲಿರಬೇಕು. ಸಂಜ್ಞೆ ದೊರೆತೊಡನೆಯೇ ಬೆನ್ನನ್ನು ಮೇಲಕ್ಕೆ ಎತ್ತಿ ತೆವಳಿಕೊಂಡು ಗುರಿಗೆರೆ ಮುಟ್ಟಬೇಕು. ಬೆನ್ನು ನೆಲಕ್ಕೆ ತಾಗಿದರೆ ಆತ ಆಟದಿಂದ ಹೊರಗೆ.

ಹುರುಳಿಕಾಯಿ ಬೀಜ ಮತ್ತು ಬೆಂಕಿಕಡ್ಡಿ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳನ್ನು ಮೇಜಿನ ಸುತ್ತ ಕುಳಿತು ನಡೆಸಬಹುದು. ಮೇಜಿನ ಸುತ್ತ ಕುಳಿತ ಒಬ್ಬೊಬ್ಬ ಆಟಗಾರನ ಮುಂದೂ ಹತ್ತು ಹುರುಳಿಕಾಯಿ ಬೀಜ ಮತ್ತು ಎರಡು ಬೆಂಕಿಕಡ್ಡಿಗಳುಳ್ಳ ತಟ್ಟೆಗಳನ್ನಿಡಬೇಕು. ಸಂಜ್ಞೆಯಾದ ಅನಂತರ ಆಟಗಾರರು ಎರಡು ಬೆಂಕಿಕಡ್ಡಿಗಳಿಂದ ಬೀಜಗಳನ್ನು ತಟ್ಟೆಯಿಂದ ಎತ್ತಿ ಮೇಜಿನ ಮೇಲೆ ಇಡಬೇಕು. ಕಾಲಾವಧಿ ಹತ್ತು ಮಿನಿಟು. ಅಷ್ಟರಲ್ಲಿ ಹೆಚ್ಚಿನ ಸಂಖ್ಯೆಯ ಬೀಜಗಳನ್ನು ತಟ್ಟೆಯಿಂದ ಎತ್ತಿ ಮೇಜಿನ ಮೇಲೆ ಇಟ್ಟವರು ಗೆಲ್ಲುತ್ತಾರೆ.

ಬೆಂಕಿಕಡ್ಡಿಪೆಟ್ಟಿಗೆ ನಮಗೆಲ್ಲ ಪರಿಚಿತ ವಸ್ತು. ಪೆಟ್ಟಿಗೆಯ ಹೊರಭಾಗವನ್ನು ಗಾಳಿಗೆ ಒಡ್ಡುವುದನ್ನು ತಡೆಯಲು ಅದಕ್ಕೆ ಲೋಹದ ಮುಚ್ಚಳ ಸಿಗುತ್ತದೆ. ಎರಡು ತಂಡಗಳ ಮೊದಲನೆಯ ಆಟಗಾರರಿಗೆ ಪೆಟ್ಟಿಗೆ ಮುಚ್ಚಳವನ್ನು ಕೊಡುತ್ತಾರೆ. ಅವರು ಅದನ್ನು ತಮ್ಮ ಮೂಗಿಗೆ ಸಿಕ್ಕಿಸಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಸಂಜ್ಞೆಯಾದಾಗ ಪಕ್ಕದಲ್ಲಿರುವವನು ಮೊದಲನೆಯವನ ಮೂಗಿನಿಂದ ಮುಚ್ಚಳವನ್ನು ತೆಗೆದು ತನ್ನ ಮೂಗಿಗೆ ಹಾಕಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಆಟದಲ್ಲಿ ಕೈ ಉಪಯೋಗಿಸಬಾರದು. ಹೀಗೆ ಆ ಮುಚ್ಚಳ ಗುಂಪಿನ ಕೊನೆಯ ಆಟಗಾರನ ಮೂಗನ್ನು ಅಲಂಕರಿಸಬೇಕು. ತೆಗೆಯುವಾಗ, ಮುಚ್ಚಳ ಕೆಳಕ್ಕೆ ಬಿದ್ದರೆ, ಬೀಳಿಸಿದವನು ಅದನ್ನು ತನ್ನ ಮೂಗಿನಿಂದಲೇ ಎತ್ತಿಕೊಳ್ಳಲು ಎರಡು ಅವಕಾಶಗಳು. ಎರಡನೆಯ ಬಾರಿಗೂ ಹಾಗೆ ಎತ್ತಿಕೊಳ್ಳಲಾಗದಿದ್ದರೆ ಆ ತಂಡಕ್ಕೆ ದಂಡವಿದೆ. ಅಲ್ಲದೆ ಪುನಃ



ಕಾಲು ಕತ್ತರಿ ಸ್ಪರ್ಧೆ

ಮುಚ್ಚಳ ಹಿಂದಿನ ಎರಡನೇ ಆಟಗಾರನಿಗೆ ಹೋಗುತ್ತದೆ. ಯಾವ ತಂಡದ ಕೊನೆಯ ಆಟಗಾರ ಮೊದಲು ಮುಚ್ಚಳ ಪಡೆಯುವನೋ ಆ ತಂಡ ಗೆಲ್ಲುತ್ತದೆ.

ಇಂಥದೇ ಇನ್ನೊಂದು ಆಟ 'ಗಲ್ಲ ಚೆಂಡು ಸ್ಪರ್ಧೆ'. ಚೆಂಡನ್ನು ತಂಡದ ಮೊದಲನೆಯ ಆಟಗಾರ ತನ್ನ ಗಲ್ಲದ ಕೆಳಗೆ ಇಟ್ಟುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾನೆ. ಎರಡನೆಯವನು ಕೈಯಿಂದ ಮುಟ್ಟದೆ ಚೆಂಡನ್ನು ಮೊದಲನೆಯವನ ಗಲ್ಲದ ಕೆಳಗಿನಿಂದ ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ತನ್ನ ಗಲ್ಲದ ಕೆಳಗಿಟ್ಟುಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಹೀಗೆ ಕೊನೆಯವನ ಗಲ್ಲದ ಕೆಳಗೆ ಸೇರಬೇಕು. ಚೆಂಡು ಕೆಳಗೆ ಬಿದ್ದರೆ ಬೀಳಿಸಿದವನು ಮಂಡಿಯೂರಿ ಕುಳಿತು ಗಲ್ಲದಿಂದ ಚೆಂಡನ್ನು ಎತ್ತಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಚೆಂಡು ಉರುಳಿ ಹೋಗುತ್ತಿರುವಾಗ ಹೀಗೆ ಎತ್ತಿಕೊಳ್ಳುವುದು ಸುಲಭವಲ್ಲ. ಯಾವ ತಂಡದವರು ಮೊದಲು ಹೀಗೆ ಮಾಡಿ ಮುಗಿಸುತ್ತಾರೋ ಅವರೇ ಜಯಶಾಲಿಗಳು.

ಓಡುವ, ಬೆನ್ನಟ್ಟುವ ಆಟ

ಓಡುವುದು, ಹಾರುವುದು, ಹಿಡಿಯುವವರ ಕೈಗೆ ಸಿಕ್ಕದಂತೆ ನುಸುಳಿಕೊಳ್ಳುವುದು ಇವುಗಳನ್ನು ಒಳಗೊಂಡ ಆಟಗಳನ್ನು ಹಲವು ವಿಧದಲ್ಲಿ ಆಡಬಹುದು.

'ಕಾಶಿ ಎಷ್ಟು ದೂರ ಇದೆ ? ದೀಪ ಹಚ್ಚುವ ಸಮಯದೊಳಗೆ ಅಲ್ಲಿಗೆ ತಲಪಬಹುದೇ?' ಎಂಬ ಪ್ರಶ್ನೆಗೆ 'ಅಲ್ಲಿಂದ ಹಿಂದಿರುಗಲೂ ಬಹುದು' ಎಂಬ ಉತ್ತರದ ಸಂಭಾಷಣೆಯಿಂದ ಒಂದು ಆಟ ಆರಂಭವಾಗುತ್ತದೆ. ಪ್ರಶ್ನೋತ್ತರ ನಡೆಯುವುದು ಎರಡು ಗುಂಪುಗಳಿಗೆ. ಸುಮಾರು 15 ಮೀಟರು ಅಂತರದಲ್ಲಿ ಎರಡು ಗೆರೆಗಳನ್ನು ಹಾಕಿ ಎರಡು ತಂಡಗಳ ಆಟಗಾರರನ್ನು ಗೆರೆಗಳ ಹಿಂದೆ ಸಾಲಾಗಿ ನಿಲ್ಲಿಸುತ್ತಾರೆ. ಬೆನ್ನಟ್ಟುವ ಆಟಗಾರ ಎರಡು ಗೆರೆಗಳ ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾನೆ. ಪ್ರಶ್ನೋತ್ತರ ಮುಗಿದ ಕೂಡಲೇ ಆಟಗಾರರು ತಮ್ಮ ಎದುರು ಗೆರೆ ತಲಪಲು ಓಡುತ್ತಾರೆ. ಬೆನ್ನಟ್ಟುವಾತ ಆಟಗಾರನೊಬ್ಬನನ್ನು ಹಿಡಿದರೆ ಅವನೂ ಬೆನ್ನಟ್ಟುವವನಾಗುತ್ತಾನೆ. ಎಲ್ಲ ಆಟಗಾರರನ್ನೂ ಹಿಡಿಯುವವರೆಗೆ ಆಟ ಮುಂದುವರಿಯುತ್ತದೆ. ಕೊನೆಯಲ್ಲಿ ಹಿಡಿಯಲ್ಪಟ್ಟವನು ಮುಂದಿನ ಆಟದಲ್ಲಿ ಬೆನ್ನಟ್ಟುವವನಾಗುತ್ತಾನೆ.

ಇನ್ನೊಂದು ವಿಧದಲ್ಲಿ ಆಟಗಾರರನ್ನು ಗೆರೆಯ ಹಿಂದೆ ಸಾಲಾಗಿ ನಿಲ್ಲಿಸುತ್ತಾರೆ. ಅವರಿಗೆ ಬೆನ್ನುಹಾಕಿ ಅವರಿಂದ ಮುಂದೆ ಬೆನ್ನಟ್ಟುವಾತ ಸುಮಾರು 10 ಮೀಟರ್ ಅಡಿ ದೂರದಲ್ಲಿ ಕಣ್ಣು ಮುಚ್ಚಿ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾನೆ. ಒಬ್ಬನು 'ಒಂದು ಎರಡು, ಮೂರು ...' ಎಂದು ಎಣಿಸಲಾರಂಭಿಸಿದಾಗ ಆಟಗಾರರು ಒಂದೊಂದು ಸಲಕ್ಕೆ ಸ್ವಲ್ಪ ಸ್ವಲ್ಪ ಮುಂದಕ್ಕೆ ಬರತೊಡಗುತ್ತಾರೆ. ಬೆನ್ನಟ್ಟುವಾತ 'ಹತ್ತು' ಎಣಿಸಿದ ತಕ್ಷಣ ಹಿಂದಕ್ಕೆ ತಿರುಗಿ ಕಣ್ಣುಬಿಡುತ್ತಾನೆ. ಆಗ ಯಾರಾದರೂ ಆಟಗಾರರು ಚಲಿಸುತ್ತಿದ್ದರೆ ಅವರನ್ನು ಪುನಃ ಗೆರೆಯ ಹಿಂದಕ್ಕೆ ಕಳುಹಿಸುತ್ತಾನೆ. ಒಬ್ಬ ಆಟಗಾರ ಬೆನ್ನಟ್ಟುವವನನ್ನು ಮುಟ್ಟಿದ ಕೂಡಲೇ ಎಲ್ಲ ಆಟಗಾರರೂ ಗೆರೆಯ ಕಡೆ ಓಡುತ್ತಾರೆ. ಯಾವ ಆಟಗಾರ ಸಿಕ್ಕಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾನೋ ಅವನು ಮುಂದಿನ ಆಟದಲ್ಲಿ ಬೆನ್ನಟ್ಟುವ ಪಾತ್ರ ವಹಿಸುತ್ತಾನೆ.

ಸುಮಾರು 12 ಮೀಟರ್ ಅಗಲ 30 ಮೀಟರ್ ಉದ್ದದ ಜಾಗವಿದ್ದರೆ ಇನ್ನೊಂದು ಬಗೆಯ ಆಟವನ್ನು ಆಡಬಹುದು. ಮೈದಾನದ ಕೊನೆಯಲ್ಲಿ ಸಿಂಹದ ಗವಿಗೆಂದು ಸುಮಾರು 5 ಮೀಟರ್ ಉದ್ದ, 3 ಮೀಟರ್ ಅಗಲದ ಆವರಣಕ್ಕಾಗಿ ಗೆರೆಗಳನ್ನು ಹಾಕಬೇಕು. ಒಬ್ಬ ಆಟಗಾರ ಸಿಂಹ, ಉಳಿದವರು ಬೇಟೆಗಾರರು. ಬೇಟೆಗಾರರಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬ ಮುಖ್ಯಸ್ಥ ಸಿಂಹದ ಗವಿಯಲ್ಲಿರುತ್ತಾನೆ. ಆಟಗಾರರು ಮೈದಾನದಲ್ಲಿ ಹರಡಿಕೊಂಡಿರುತ್ತಾರೆ.

ಆಟಗಾರರು ಗವಿಯ ಅತಿ ಸಮೀಪಕ್ಕೆ ಬಂದಾಗ ಮುಖ್ಯಸ್ಥ 'ಒಬ್ಬ' ಎಂದು ಕೂಗುತ್ತಾನೆ. ಇದು ಸಿಂಹಕ್ಕೆ ಹೊರಬಂದು ಬೇಟೆಗಾರರನ್ನು ಹಿಡಿಯಬೇಕೆಂಬ ಸೂಚನೆ. ಸಿಂಹವು ಹಿಡಿದ ಬೇಟೆಗಾರರು ಗವಿ ಸೇರುತ್ತಾರೆ. ಪುನಃ ಮುಖ್ಯಸ್ಥ ಸಂಜ್ಞೆ ಕೊಡುವ ವರೆಗೆ ಸಿಂಹವಾಗಲೀ ಅದರ ಜೊತೆ ಇರುವವರಾಗಲೀ ಗುಹೆಯಿಂದ ಆಚೆಗೆ ಬರುವಂತಿಲ್ಲ. ಸಿಂಹದ ಜೊತೆ ಹಿಡಿಯಲು ಬರುವವರು ಒಂದು ಬಾರಿಗೆ ಒಬ್ಬ ಆಟಗಾರರನ್ನು ಮಾತ್ರ ಹಿಡಿಯಬಹುದು. ಹೆಚ್ಚು ಜನ ಬೇಟೆಗಾರರು ಸಿಂಹದ ಗವಿ ಸೇರಿದಾಗ ಮುಖ್ಯಸ್ಥ "ಜೊತೆಯಾಗಿ" ಅಥವಾ "ಮೂವರಾಗಿ" ಎಂದೂ ಸಂಜ್ಞೆ ಕೊಡಬಹುದು. ಆಗ ಸಿಂಹದೊಂದಿಗೆ ಹಿಡಿಯಲು ಬರುವವರು ಇಬ್ಬರು ಅಥವಾ ಮೂವರು ಜೊತೆಯಾಗಿ ಬಂದು ಆಟಗಾರನನ್ನು ಸುತ್ತುವರಿದು ಹಿಡಿಯಬೇಕು. ಕಡೆಯಲ್ಲಿ ಹಿಡಿಯಲ್ಪಟ್ಟ ಇಬ್ಬರು ಆಟಗಾರರು ಮುಂದಿನ ಆಟದಲ್ಲಿ ಸಿಂಹ ಹಾಗೂ ಮುಖ್ಯಸ್ಥರ ಸ್ಥಾನ ಪಡೆಯುತ್ತಾರೆ.

ಆಟದ ಮೈದಾನದಲ್ಲಿ ಗುಳಿಗಳನ್ನು ತೋಡಿ ಒಬ್ಬೊಬ್ಬ ಆಟಗಾರನಿಗೆ ಒಂದೊಂದು ಗುಳಿಯನ್ನು ಹೆಸರಿಸಬೇಕು. ಗಟ್ಟಿ ನೆಲವಾದರೆ ಟೋಪಿಗಳನ್ನಿಟ್ಟು ಒಬ್ಬೊಬ್ಬನಿಗೆ ಒಂದೊಂದು ಟೋಪಿಯೆಂದು ನಿರ್ಧಾರ ಮಾಡಬೇಕು. ಎಣಿಕೆಗಾಗಿ ಚಿಕ್ಕ ಕಲ್ಲುಗಳು ಬೇಕು. ಒಂದು ಚೆಂಡನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಸರದಿಯ ಮೇಲೆ ಒಬ್ಬೊಬ್ಬರೂ ಸ್ವಲ್ಪ ದೂರದಿಂದ ತಮ್ಮ ತಮ್ಮ ಗುಳಿ ಅಥವಾ ಟೋಪಿಯತ್ತ ಉರುಳಿಸಬೇಕು ಅಥವಾ ಎಸೆಯ



(ಮೇಲೆ) ಒಬ್ಬೊಬ್ಬರಿಗೆ ಒಂದೊಂದು ಸಂಖ್ಯೆ
(ಕೆಳಗೆ) ಚೆಂಡುಹಿಡಿದು ಓಟ

(ಮೇಲೆ) ಸಮದೂರದಲ್ಲಿ ಕಡ್ಡಿರಾಶಿ
(ಕೆಳಗೆ) ಕಡ್ಡಿ ಹಿಡಿದವನನ್ನು ಓಡಿಸುವುದು

ಬೇಕು. ಯಾರ ಚೆಂಡು ಗುಂಳಿ ಅಥವಾ ಟೋಪಿಯೊಳಕ್ಕೆ ಬೀಳುತ್ತದೋ ಅವರು ಓಡಿ ಹೋಗಿ ಅದನು ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಆಟಗಾರರತ್ತ ಎಸೆಯಬೇಕು. ಚೆಂಡಿನ ಹೊಡೆತ ತಪ್ಪಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಅವರು ದೂರ ಸರಿಯುತ್ತಾರೆ. ಯಾರಿಗಾದರೂ ಚೆಂಡು ತಗುಲಿದರೆ ಅಂಥವರ ಗುಂಳಿ ಅಥವಾ ಟೋಪಿಯಲ್ಲಿ ಚಿಕ್ಕ ಕಲ್ಲೊಂದನ್ನು ಇಡುತ್ತಾರೆ. ಗುಂಳಿಯಲ್ಲಿ ಮೂರು ಚಿಕ್ಕ ಕಲ್ಲುಗಳು ಸೇರಿದರೆ ಅವರು ಆಟದಿಂದ ಹೊರ ಬೀಳಬೇಕು ಅಥವಾ ಶಿಕ್ಷೆ ಅನುಭವಿಸಬೇಕು.

ಓಡಾಡಲು ಜಾಗವಿರುವಲ್ಲಿ ಮಧ್ಯಕ್ಕೆ ಗೆರೆ ಹಾಕಬೇಕು. ಎರಡು ಕಡೆಗಳಲ್ಲೂ 5 ಅಥವಾ ಹೆಚ್ಚು ಕಡ್ಡಿಗಳನ್ನೋ ಕಲ್ಲುಗಳನ್ನೋ ಮಧ್ಯಗೆರೆಯಿಂದ ಒಂದೇ ಸಮದೂರದಲ್ಲಿಡಬೇಕು. 4 ಅಡಿ ಚದರದ ಒಂದು ಚೌಕವನ್ನು ಎರಡು ಕಡೆಯೂ ಬರೆಯತಕ್ಕದ್ದು. ಒಂದೊಂದು ಗುಂಪಿನ ಆಟಗಾರರೂ ತಮ್ಮ ತಮ್ಮ ಭಾಗದಲ್ಲಿ ಹರಡಿಕೊಂಡು ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ಒಬ್ಬ ಆಟಗಾರ ಎದುರು ತಂಡದವರ ಭಾಗಕ್ಕೆ ಹೋಗಿ ಅಲ್ಲಿಂದ ಕಡ್ಡಿಯೊಂದನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ತನ್ನ ಭಾಗಕ್ಕೆ ಹಿಂದಿರುಗಬೇಕು. ಎದುರು ತಂಡಕ್ಕೆ ಹೋದಾಗ ಅಲ್ಲಿನ ಆಟಗಾರರು ಇವನನ್ನು ಹಿಡಿದರೆ ಜೈಲಿನಂತಿರುವ ಚೌಕದಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲಿಸುತ್ತಾರೆ. ಹೀಗೆ ಕೈದಿಯಾದವನ ಕಡೆಯವನೊಬ್ಬ ಎದುರಾಳಿಗಳ ಕೈಗೆ ಸಿಕ್ಕಿಕೊಳ್ಳದೆ ಜೈಲಿಗೆ ಬಂದು ಕೈ ಮುಟ್ಟಿದರೆ ಕೈದಿ ಜೈಲಿನಿಂದ ಹೊರ ಬಂದು ಆಟಕ್ಕೆ ಸೇರಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾನೆ. ಎದುರಾಳಿಗಳ ಎಲ್ಲ ಕಡ್ಡಿಗಳನ್ನು ಕದ್ದುಕೊಳ್ಳುವುದಲ್ಲದೆ, ಜೈಲು ಸೇರಿದ ತನ್ನ ಆಟಗಾರರನ್ನೆಲ್ಲ ಬಿಡಿಸಿಕೊಂಡು ಬಂದ ತಂಡ ಜಯಶಾಲಿ.

ಎರಡು ತಂಡಗಳ ಆಟಗಾರರನ್ನು 3ರಿಂದ 5 ಮೀಟರ್‌ಗಳ ಅಂತರದಲ್ಲಿರುವ ಎರಡು ಗೆರೆಗಳ ಹಿಂದೆ ನಿಲ್ಲಿಸುವರು. ಅವರು ಎದುರುಬದುರಾಗಿ ನಿಂತಿರುತ್ತಾರೆ. ಒಬ್ಬೊಬ್ಬರಿಗೆ ಒಂದು ಸಂಖ್ಯೆಯನ್ನು ಕೊಡುತ್ತಾರೆ. ಇವನ್ನು ವಿರುದ್ಧ ಕೊನೆಗಳಿಂದ ನೀಡುತ್ತಾರೆ. ಹೀಗಾಗಿ ಒಂದೊಂದು ತಂಡದಲ್ಲಿ 3 ಜನ ಆಟಗಾರರಿದ್ದರೆ ಒಂದು ಸಾಲಿನ " 1 " ಸಂಖ್ಯೆಯು ಎದುರಿಗೆ ಇನ್ನೊಂದು ಸಾಲಿನ " 3 " ಸಂಖ್ಯೆ ಬರುತ್ತದೆ. ಎರಡು ಗೆರೆಗಳ ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ಒಂದು ಕರವಸ್ತ್ರವನ್ನೋ ಚೆಂಡನ್ನೋ ಇಟ್ಟಿರುತ್ತಾರೆ. ಮುಂದಾಳು ಯಾವುದಾದರೂ ಸಂಖ್ಯೆಯನ್ನು ಕೂಗುತ್ತಾನೆ. ಆ ಸಂಖ್ಯೆಯ ಆಟಗಾರರು, ಓಡಿಬಂದು ವಸ್ತುವನ್ನೆತ್ತಿಕೊಂಡು ತಾನು ನಿಂತಿದ್ದ ಸ್ಥಳ ಸೇರಲು ಯತ್ನಿಸುತ್ತಾರೆ. ವಸ್ತುವಿನೊಡನೆ ಹುಡುಗ (ಅಥವಾ ಹುಡುಗಿ) ಗೆರೆಯ ಹಿಂದಕ್ಕೆ ಸೇರಿಬಿಟ್ಟರೆ ಗುಂಪಿಗೆ 2 ಗೆಲ್ಲುಂಕ. ಎದುರು ಪಕ್ಷದ ಹುಡುಗ ಈ ಹುಡುಗನನ್ನು ಹಿಡಿದರೆ ಆ ತಂಡಕ್ಕೆ 1 ಗೆಲ್ಲುಂಕ ಸಿಗುತ್ತದೆ. 15 ಅಥವಾ 21 ಗೆಲ್ಲುಂಕ ಆದಾಗ ಪಂದ್ಯ ಮುಗಿಯುತ್ತದೆ.

ಒಬ್ಬ ಆಟಗಾರ ಉಳಿದವರನ್ನು ಅಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡು ಹೋಗುವುದು ಈ ಬಗೆಯ ಆಟಗಳಲ್ಲೆಲ್ಲ ಸರಳವಾದದ್ದು.

ಆಟಗಾರರೆಲ್ಲ ಮರವನ್ನು ಹಿಡಿದುಕೊಂಡು ನಿಂತಿರುತ್ತಾರೆ. ಹಿಡಿಯಬೇಕಾದವನು ಆಗ ಇವರನ್ನು ಅಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡು ಬರುವಂತಿಲ್ಲ. ಯಾವನಾದರೂ ಆಟಗಾರ ಒಂದು ಮರದಿಂದ ಇನ್ನೊಂದು ಮರಕ್ಕೆ ಓಡಲೆತ್ನಿಸಿದಾಗ ಅಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡು ಹೋಗಿ ಅವನು ಮರ ಮುಟ್ಟುವುದರೊಳಗೆ ಹಿಡಿಯಬೇಕು. ಹೀಗೆ ಹಿಡಿಯಲ್ಪಟ್ಟವನು ಅನಂತರ ಅಟ್ಟಿಸಬೇಕು.

ಇನ್ನೊಂದು ಆಟದಲ್ಲಿ ಬಿಸಿಲಿನಲ್ಲಿ ಆಟಗಾರರು ಓಡಾಡುತ್ತಿರುತ್ತಾರೆ. ಹಿಡಿಯುವವನು ಅವರ ನೆರಳನ್ನು ತುಳಿದರೆ ಆ ಆಟಗಾರ 'ಔಟ್' ಆದಂತೆ.

ಮನೆಯ ಒಳಗೇ ಕೊಠಡಿಯ ನಾಲ್ಕು ಮೂಲೆಗಳಲ್ಲಿ ನಾಲ್ಕು ಜನ ಆಟಗಾರರು ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ಉಳಿದೊಬ್ಬ ಕೊಠಡಿ ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ನಿಂತಿರುತ್ತಾನೆ. ಆಟಗಾರರು ಒಂದು ಮೂಲೆಯಿಂದ ಇನ್ನೊಂದು ಮೂಲೆಗೆ ಓಡುತ್ತಿರುತ್ತಾರೆ. ಮಧ್ಯೆ ನಿಂತಿರುವವನು ಹಾಗೆ ಬಿಟ್ಟ ಯಾವುದಾದರೊಂದು ಮೂಲೆಗೆ ಹೋಗಿ ನಿಲ್ಲಬೇಕು. ಯಾರಿಗೆ ಜಾಗ ಸಿಗುವುದಿಲ್ಲವೋ ಅವರು ಮಧ್ಯೆ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ.

ನೋಡಿ : ಕೂಟ ಆಟ ; ಗುಂಪು ಆಟ ; ಸಾಲಿನ ಆಟಗಳು

ಓಲ್ಗಾ ಕೊರ್‌ಬುತ್

ಎತ್ತರ ಐದು ಅಡಿಗಿಂತಲೂ ಕಡಮೆ. ಭಾರ 85 ಪೌಂಡ್. 'ಜೀವಂತ ಬೊಂಬೆ' ಎಂದು ಹೆಸರಾದ ಕಸರತ್ತಿನ ಹುಡುಗಿ ಓಲ್ಗಾ ಕೊರ್‌ಬುತ್.

1972ರ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಿದ ರಷ್ಯದ ಕಸರತ್ತು ತಂಡದಲ್ಲಿ ಅತಿ ಸಣ್ಣ ದೇಹದವರಾಗಿದ್ದ ಕೊರ್‌ಬುತ್, ತಂಡ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್ಪನ್ನು ಗೆದ್ದು ಚಿನ್ನದ ಪದಕಪಡೆದರು. 'ಬ್ಯಾಲನ್ಸ್ ಬೀಮ್' (ಸಮತೋಲ ಸರಳು) ಮತ್ತು 'ಫ್ಲೋರ್ ಎಕ್ಸರ್‌ಸೈಸಸ್' (ನೆಲ ವ್ಯಾಯಾಮ)ಗಳಲ್ಲೂ ಚಿನ್ನದ ಪದಕ



'ಕಸರತ್ತಿನ ರಾಣಿ' ಓಲ್ಗಾ

ಪಡೆದರು. 'ಅನ್ ಈವನ್ ಪ್ಯಾರಲೆಲ್ ಬಾರ್ಸ್' (ಅಸಮ ಸಮಾನಾಂತರ ಸರಳು) ಕಸರತ್ತಿನಲ್ಲಿ ಬೆಳ್ಳಿಯ ಪದಕವನ್ನು ಇವರು ಗಳಿಸಿದರು. ತಮ್ಮ ಆಕರ್ಷಕ ಕಸರತ್ತುಗಳಿಂದ, ಹಿತವಾದ ವರ್ತನೆಯಿಂದ ಕ್ರೀಡಾಭಿಮಾನಿಗಳ ಮೆಚ್ಚುಗೆ ಪಡೆದರು. ಹಸನ್ಮುಖಿ ಓಲ್ಗಾಗೆ ಆಗ ಹದಿನೇಳು ವರ್ಷ ಪ್ರಾಯ.

ಓಲ್ಗಾ ಕೊರ್ಬುತ್‌ರ ಜನ್ಮಸ್ಥಳ ರಷ್ಯದ ಗ್ರೊಡ್ನೊ. ಶಾಲಾ ಶಿಕ್ಷಣ ನಡೆದದ್ದೂ ಅಲ್ಲೇ. ತರಗತಿಯಲ್ಲಿ ಎಲ್ಲರಿಗಿಂತ ಗಿಡ್ಡ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿನಿ ಈಕೆ. ಆದರೆ ಆಟ – ಓಟದಲ್ಲಿ ಓಲ್ಗಾ ಎಲ್ಲರಿಗಿಂತ ಮುಂದು. ಓಟದಲ್ಲಿ ಓಲ್ಗಾ ಹುಡುಗರನ್ನೇ ಹಿಂದಕ್ಕೆ ಹಾಕಬಲ್ಲವರಾಗಿದ್ದರು.

ರಷ್ಯದ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಪಂದ್ಯಾಟಗಳ ಕಸರತ್ತು ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಬೇಕಾದರೆ 16 ವರ್ಷ ವಯಸ್ಸು ಆಗಿರಬೇಕು. ಆದರೆ ಓಲ್ಗಾಳ ಮಟ್ಟಿಗೆ ಈ ನಿಯಮವನ್ನು ಸಡಿಲಿಸಿದರು. ಹದಿನೈದನೆಯ ವಯಸ್ಸಿನಲ್ಲಿ ಇವರು ಈ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಿ ಐದನೆಯ ಸ್ಥಾನ ಪಡೆದರು. ಮರುವರ್ಷ 'ಹಾರ್ಸ್ ವಾಲ್ಟ್' ವಿಭಾಗದಲ್ಲಿ ಮೊದಲನೆಯವರಾಗಿ ಬಂದರು. ವಿಜಯದ ಹಾದಿಯಲ್ಲಿ ಒಂದೊಂದೇ ಮೆಟ್ಟಿಲು ಏರಿ ಮ್ಯೂನಿಕ್ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ 'ಕಸರತ್ತಿನ ರಾಣಿ' ಎಂದು ಜಗತ್ಪ್ರಸಿದ್ಧರಾದರು.

ಕಂಠೀರವ ಕ್ರೀಡಾಂಗಣ

ಬೆಂಗಳೂರಿನಲ್ಲಿ ಅಥ್ಲೆಟಿಕ್ಸ್ ಹಾಗೂ ಇತರ ಕ್ರೀಡಾಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಿಗೆ ಕೇಂದ್ರ ಸ್ಥಾನ — ಕಂಠೀರವ ಕ್ರೀಡಾಂಗಣ.

ರಾಜ್ಯ ಹಾಗೂ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಮಟ್ಟದ ಕ್ರೀಡಾ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳು ಇಲ್ಲಿ ನಡೆಯುತ್ತವೆ. 1946ರಲ್ಲಿ ಭಾರತೀಯ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಪಂದ್ಯಗಳ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಈ ಕ್ರೀಡಾಂಗಣವನ್ನು ಉದ್ಘಾಟಿಸಲಾಯಿತು.

ಮೈಸೂರು ರಾಜ್ಯ ಕ್ರೀಡಾ ಮಂಡಲಿಯ ಕಚೇರಿಯೂ ಕಂಠೀರವ ಕ್ರೀಡಾಂಗಣದಲ್ಲಿದೆ.

ಕಂಬದ ಆಟ

ಕಂಬದಿಂದ ಕಂಬಕ್ಕೆ ಓಡುತ್ತ ಮನೆಯೊಳಗೆ ಆಡುವ ಆಟ ಇದು. ಕಂಬವಿಲ್ಲದೆಡೆ ಮೂಲೆಗಳನ್ನೋ ಮರಗಳನ್ನೋ ಗುರುತಾಗಿಟ್ಟುಕೊಂಡೂ ಆಡಬಹುದು.

ಎಷ್ಟು ಕಂಬಗಳಿರುತ್ತವೋ ಅದಕ್ಕಿಂತ ಒಬ್ಬ ಆಟಗಾರ ಹೆಚ್ಚಾಗಿರಬೇಕು. ಕಂಬಗಳಿಂದ ಸ್ವಲ್ಪ ದೂರದಲ್ಲಿ ಒಂದು ಗೆರೆ ಹಾಕಿ. ಅದರ ಮೇಲೆ ಆಟಗಾರರೆಲ್ಲ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ಓಡಲು ಸಂಜ್ಞೆ ದೊರೆತೊಡನೆಯೆ ಎಲ್ಲರೂ ಓಡಿಹೋಗಿ ಒಂದೊಂದು ಕಂಬವನ್ನು ಹಿಡಿದುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಯಾರಿಗೆ ಕಂಬ ಸಿಗುವುದಿಲ್ಲವೋ ಅವರು ಹಿಡಿಯುವ ಕೆಲಸಮಾಡುತ್ತಾರೆ.

ಆಟಗಾರರು ಒಂದು ಕಂಬದಿಂದ ಇನ್ನೊಂದಕ್ಕೆ ಓಡಾಡುತ್ತಿರಬೇಕು. ಹೀಗೆ ಓಡಾಡುತ್ತಿರುವಾಗ ಹಿಡಿಯುವವರು ಸಮಯ ಕಾದಿದ್ದು ಒಂದು ಕಂಬವನ್ನು ಮುಟ್ಟಬೇಕು. ಆಗ ಕಂಬ ಸಿಗದವರು ಹಿಡಿಯುವವರಾಗುತ್ತಾರೆ. ಆಟ ಹೀಗೆಯೇ ಮುಂದುವರಿಯುತ್ತದೆ.





ಕಂಬದ ಬದಲು ಕೋಣೆಯ ಅಥವಾ ಮೇಜಿನ ಮೂಲೆಯಿಂದ ಮೂಲೆಗೆ ಓಡಬಹುದು. ಓಡುವಾಗ "ಕಂಬ ಕಂಬ ಆಟ, ನಿಂಬಿ ತೋಟ, ಗಿಡ ಬಿಟ್ಟು ಗಿಡಕ್ಕೆ ಬುರ್ " ಎಂದು ಹಾಡುವುದುಂಟು.

ಆಟಗಾರರು ಹೆಚ್ಚಿನ ಸಂಖ್ಯೆಯಲ್ಲಿದ್ದರೆ 20—30 ಅಡಿ ಅಂತರಕ್ಕೆ ಎರಡು ಗೆರೆಗಳನ್ನೆಳೆದು ಎರಡು ಆಟಗಾರರನ್ನು ಎದುರೆದುರಾಗಿ ನಿಲ್ಲಿಸುತ್ತಾರೆ. ಎರಡು ಗೆರೆಗಳ ಮಧ್ಯೆ ಹಿಡಿಯುವ ಆಟಗಾರ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾನೆ. ಆಟಗಾರರು ಒಂದು ಕಡೆಯಿಂದ ಇನ್ನೊಂದು ಕಡೆಗೆ ಓಡಾಡುತ್ತಿರಬೇಕು. ಮುಟ್ಟಲ್ಪಟ್ಟವರು ಅನಂತರ ಹಿಡಿಯುವ ಪಾತ್ರ ವಹಿಸುತ್ತಾರೆ.



ಸೊಕ್ಕಿದ ಕೋಣಗಳ ಹತೋಟಿ

ಕಂಬಳ

ಒಬ್ಬ ಜೈನ ಪಾಳೆಯಗಾರನಿಗೆ ಕಂಬಳದಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಲು ಕರೆ ಬಂತು. ಆದರೆ, ಕಂಬಳಕ್ಕೆ ಕಳುಹಿಸಿದ ಕೋಣಗಳು ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಗೆದ್ದರೆ ಅವು ತಕ್ಷಣ ಮಾಯವಾಗಿಬಿಡುತ್ತವೆ ಎಂಬ ಹೆದರಿಕೆ ಅವನಿಗೆ. ಸ್ಪರ್ಧೆಯನ್ನು ನಿರಾಕರಿಸಿದರೆ ಪ್ರತಿಷ್ಠೆಗೆ ಕುಂದು. ಪಾಳೆಯಗಾರ ಹೀಗೆ ಉಭಯ ಸಂಕಟದಲ್ಲಿಬಿದ್ದ. ಕೊನೆಗೆ ಗಟ್ಟಿಮನಸ್ಸು ಮಾಡಿ ಸ್ಪರ್ಧೆಗೆ ಕೋಣಗಳನ್ನು ಕಳುಹಿಸಿದ. ಅವನ ಕೋಣಗಳು ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಗೆದ್ದುದೇನೋ ನಿಜ. ಆದರೆ ತಕ್ಷಣ ಮಾಯವಾದುವು.

ಇದು ತುಳು ಭಾಷೆಯ ಒಂದು ಪಾಡ್ದನದಲ್ಲಿ ಬರುವ ಒಂದು ದುರಂತ ಕಥೆ.

ಪಶ್ಚಿಮ ಕರಾವಳಿಯ ದಕ್ಷಿಣ ಕನ್ನಡ ಜಿಲ್ಲೆಯ ಗ್ರಾಮಸ್ಥರ ವಿನೋದಗಳಲ್ಲಿ ಕೋಣಗಳ ಓಟದ ಸ್ಪರ್ಧೆ ಅಥವಾ ಕಂಬಳ ಪ್ರಮುಖವಾದದ್ದು. ಬೇಸಾಯವೇ ಜನರ ಮುಖ್ಯ ವೃತ್ತಿಯಾಗಿರುವ ಈ ಜಿಲ್ಲೆಯಲ್ಲಿ ಮಳೆ ಕಡಮೆಯಾಗಿ ಎರಡನೆಯ ಬೆಳೆ ಬೆಳೆಯುವ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ಕಂಬಳಗಳು ನಡೆಯುತ್ತವೆ.

ಆರಂಭದಲ್ಲಿ ಕಂಬಳ ಹರಕೆಯ ವಿಧಿಯಾಗಿತ್ತು. ಮನೆಯಲ್ಲಿ ಜಾನುವಾರುಗಳಿಗೆ ಕಾಯಿಲೆಯಾದಾಗ, 'ರೋಗ ಗುಣವಾದರೆ ಇಂಥ ಗದ್ದೆಯಲ್ಲಿ ಕಂಬಳ ನಡೆಸುತ್ತೇನೆ' ಎಂದು ಮನೆಯ ಒಡೆಯ ಗ್ರಾಮದ ದೈವಕ್ಕೆ ಹರಕೆ ಹೊರುತ್ತಿದ್ದ. ಕಾಯಿಲೆ ಗುಣವಾದ ಬಳಿಕ ಕಂಬಳಗಳನ್ನು ಏರ್ಪಡಿಸುತ್ತಿದ್ದ.

ಕಾಲಕ್ರಮೇಣ ಕಂಬಳ ಗ್ರಾಮಸ್ಥರ ಮನೋರಂಜನೆಯ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಾಗಿ ಬೆಳೆಯಿತು.

4ನೆಯ ಶತಮಾನದಿಂದ ತುಳುನಾಡನ್ನು ಆಳಿದ ಆಳುಪ ಅರಸರು ಮನೋರಂಜನೆಗಾಗಿ ಬೃಹತ ಕಂಬಳಗಳನ್ನು ಏರ್ಪಡಿಸುತ್ತಿದ್ದರು. ಅದಕ್ಕೆ 'ಅರಸು ಕಂಬಳ' ಎಂದೇ ಹೆಸರಿತ್ತು.

ಉತ್ತಮ ತಳಿಯ ಕೋಣಗಳನ್ನು ಕಂಬಳಕ್ಕೆಂದೇ ಸಾಕುತ್ತಾರೆ. ಅವುಗಳಿಗೆ ಪೌಷ್ಟಿಕ ಆಹಾರ ನೀಡುತ್ತಾರೆ. ಪ್ರತಿನಿತ್ಯವೂ ಚೆನ್ನಾಗಿ ಎಣ್ಣೆ ಸವರಿ ಬಿಸಿನೀರಿನಿಂದ ಸ್ನಾನಮಾಡಿಸುತ್ತಾರೆ. ಗದ್ದೆ ಉಳುವ, ಸರಕು ಸಾಗಿಸುವ ಸಾಮಾನ್ಯ ಕೆಲಸಗಳನ್ನು ಅವುಗಳಿಂದ ಮಾಡಿಸುವುದಿಲ್ಲ.

ಚೆನ್ನಾಗಿ ಉತ್ತು ಹರಹಿ ನೀರು ನಿಲ್ಲಿಸಿದ ಗದ್ದೆಯಲ್ಲಿ ಕಂಬಳ ನಡೆಯುತ್ತದೆ. ಗದ್ದೆಯ ಒಂದು ಮಗ್ಗುಲಿನಲ್ಲಿ 15 ಅಡಿ ಅಗಲಕ್ಕೆ ಕಡಿದು ಓಟದ ಜಾಗವನ್ನು ನಿರ್ಮಿಸುತ್ತಾರೆ. ಕೆಲವು ಕಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಇದರ ಇಮ್ಮಡಿಯಷ್ಟು ಜಾಗವನ್ನು ಕಡಿದಿರುತ್ತಾರೆ. ಇದನ್ನು ಜೋಡುಕೆರೆ ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ. ಓಡಿದ ಕೋಣಗಳು ಹಿಂದಿರುಗಿ ಬರುವಷ್ಟು ಸ್ಥಳಾವಕಾಶ ಇಲ್ಲಿರುತ್ತದೆ. ಗದ್ದೆಯಲ್ಲಿ ಹದವಾದ ಆಳಕ್ಕೆ ನೀರು ನಿಲ್ಲಿಸಿರುತ್ತಾರೆ. ಕಂಬಳಕ್ಕಾಗಿ ಏರ್ಪಡಿಸಿದ ಗದ್ದೆಯಲ್ಲಿ ಕೋಣಗಳು ಓಡಿ ಗುರಿಮುಟ್ಟುವ ಸ್ಥಳಕ್ಕೆ 'ಮಂಜೊಟ್ಟಿ' ಎಂದು ಹೆಸರು. ಆದ್ದರಿಂದಲೇ ಕಂಬಳದ ಕೋಣಗಳನ್ನು ಮಂಜೊಟ್ಟಿ ಕೋಣಗಳೆಂದು ಕರೆಯುವ ವಾಡಿಕೆ ಇದೆ.



ಕೋಣಗಳ ಹಿಂಭಾಗದಲ್ಲಿ [illegible] ಒಂದು ಹಲಗೆಯನ್ನು ಕಟ್ಟುತ್ತಾರೆ. ಇದನ್ನು 'ಗೋರು ಹಲಗೆ' ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ. ಕೋಣಗಳನ್ನು ಓಡಿಸುವಾತ ಇದರ ಮೇಲೆ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾನೆ. ಗೋರು ಹಲಗೆಯಿಂದ ನೀರು ಹೆಚ್ಚು ಎತ್ತರಕ್ಕೆ ಚಿಮ್ಮುವುದಿಲ್ಲವಾದ ಕಾರಣದಿಂದ ಅದರ ರಚನೆಯಲ್ಲಿ ಅಲ್ಪ ಸ್ವಲ್ಪ ವ್ಯತ್ಯಾಸಗಳನ್ನು ಮಾಡಿ ಕನೆ ಹಲಗೆಯನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸುತ್ತಾರೆ. ಗದ್ದೆಯ ನಡು ಮಧ್ಯ ಭಾಗದಲ್ಲಿ ಅಥವಾ ಮಂಜೊಟ್ಟಿಗೆ ಸಮೀಪದಲ್ಲಿ ಎರಡು

ಕಂಬಗಳನ್ನು ನೆಟ್ಟು ನೆಲದಿಂದ ಸುಮಾರು 20 ಅಡಿ ಎತ್ತರಕ್ಕೆ ಬಣ್ಣದ ನಿಶಾನೆ ಕಟ್ಟುತ್ತಾರೆ. ಕೆಲವು ಕಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಬಟ್ಟೆಯ ಬದಲು ಹಲಗೆಯನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಕಂಬಳಕ್ಕೆ ಒಂದು ವಾರವಿದೆ ಎನ್ನುವಾಗಲೇ ಗ್ರಾಮದಲ್ಲಿ ಸಂಭ್ರಮದ ವಾತಾವರಣ ಮೂಡುತ್ತದೆ. ಕಂಬಳದಲ್ಲಿ ಸ್ಪರ್ಧಿಸುವ ಕೋಣಗಳ ತಳಿ, ಶಕ್ತಿ-ಸಾಮರ್ಥ್ಯಗಳ ವರ್ಣನೆ ಊರಲ್ಲೆಲ್ಲ ಹಬ್ಬುತ್ತದೆ, ಗ್ರಾಮ ಪ್ರಮುಖರೂ ಪ್ರತಿಷ್ಠಿತ ಮಹನೀಯರೂ ಆಮಂತ್ರಿಸಲ್ಪಡುತ್ತಾರೆ. ಸ್ಪರ್ಧಿಸುವ ಕೋಣಗಳ ಆಯ್ಕೆ, ಯೋಗಕ್ಷೇಮ ಪರಿಶೀಲನೆ ತ್ವರಿತಗತಿಯಿಂದ ಸಾಗುತ್ತದೆ.

ಸ್ಪರ್ಧೆಯ ದಿನ ಕೋಣಗಳನ್ನು ಅಲಂಕರಿಸಿ, ಬ್ಯಾಂಡು ಕಹಳೆಗಳ ಸಂಭ್ರಮದೊಂದಿಗೆ ಗದ್ದೆಯ ಬಳಿಗೆ ನಡೆಸಿ ತರುತ್ತಾರೆ. ಕೋಣಗಳನ್ನು ಲಾರಿಗಳಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲಿಸಿ ತರುವ ಕ್ರಮವೂ ಇದೆ. ಸ್ಪರ್ಧೆ ಪ್ರಾರಂಭವಾಗುತ್ತಿದ್ದಂತೆ ಸಿಡಿಮದ್ದುಗಳನ್ನು ಸಿಡಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಕೋಣಗಳನ್ನು ಓಡಿಸುವ ವ್ಯಕ್ತಿ ಗೋರುಹಲಗೆಯ ಮೇಲೆ ನಿಂತು ಎಡಗೈಯಿಂದ ಬಿಗಿಯಾಗಿ ಕೋಣದ ಬಾಲವನ್ನು ಹಿಡಿದುಕೊಂಡು ಬಲಗೈಯ ಚಾವಟಿಯಿಂದ ಅದರ ಬೆನ್ನಿನ ಮೇಲೆ ಹೊಡೆದು ಅವುಗಳು ವೇಗವಾಗಿ ಓಡುವಂತೆ ಪ್ರಚೋದಿಸುತ್ತಾನೆ. ಕೆಲವು ಕೋಣಗಳು ತುಂಬ ಸೊಕ್ಕಿರುತ್ತವೆ. ಅವು ಓಡುವ ರಭಸಕ್ಕೆ ಆಯತಪ್ಪಿ ಕೆಳಗೆ ಬೀಳುವಂತಾಗುವುದುಂಟು. ಗದ್ದೆಯ ಮೇಲ್ಬದಿಯಲ್ಲಿ ಕಿಕ್ಕಿರಿದು ನಿಂತು ಪ್ರೇಕ್ಷಕರು ಉತ್ಸಾಹ ಆನಂದಗಳಿಂದ ಸಿಳ್ಳು ಹೊಡೆಯುತ್ತ ಕೇಕೆ ಹಾಕುತ್ತ ಹುರಿದುಂಬಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಕೋಣಗಳು ಓಡುವ ರಭಸಕ್ಕೆ ಗೋರು ಹಲಗೆಯಿಂದ ನೀರು ಮೇಲಕ್ಕೆ ಚಿಮ್ಮಿ ನಿಶಾನೆಯನ್ನು ಮುಟ್ಟುತ್ತದೆ. ನಿಶಾನೆ ಎಷ್ಟು ಎತ್ತರಕ್ಕೆ ಒದ್ದೆಯಾಯಿತು ಎಂಬ ಆಧಾರದಿಂದ ಜಯವನ್ನು ನಿರ್ಧರಿಸುತ್ತಾರೆ. ವೇಗವಾಗಿ ಓಡಿದ ಕೋಣಗಳು ಯಾವುವು ಎಂಬುದರಿಂದಲೂ ಗೆಲವನ್ನು ನಿರ್ಧರಿಸುವುದುಂಟು. ಕಂಬಳದಲ್ಲಿ ಗೆದ್ದ ಕೋಣಗಳ ಒಡೆಯರಿಗೆ ಪಾರಿತೋಷಕಗಳನ್ನು ನೀಡುತ್ತಾರೆ.

ಹಲಗೆ ಮಾತ್ರವಲ್ಲದೆ ಹಗ್ಗ, ನೇಗಿಲುಗಳನ್ನು ಹಿಡಿದೂ ಕೋಣಗಳ ಓಟದ ಸ್ಪರ್ಧೆ ನಡೆಸುತ್ತಾರೆ.

ಕಂಬಳದಲ್ಲಿ ಗೆದ್ದ ಕೋಣಗಳನ್ನು ಅಲಂಕರಿಸಿ ವಾದ್ಯಘೋಷದೊಂದಿಗೆ ಊರಲ್ಲೆಲ್ಲ ವೈಭವದಿಂದ ಮೆರವಣಿಗೆ ಮಾಡಿಸುತ್ತಾರೆ. ಕಂಬಳದ ಉತ್ಸವದ ಅಂಗವಾಗಿ ಕೋಳಿಕಾಳಗವನ್ನು ಏರ್ಪಡಿಸುವುದುಂಟು.

ಕಡಲ್ಗಾಲುವೆ ಈಜು

ಈಜುಗಾರನೊಬ್ಬನ ಸಾಮರ್ಥ್ಯಕ್ಕೆ ದೊಡ್ಡ ಸವಾಲು ಹಲವಾರು ಕಿ.ಮೀ. ಅಗಲದ ಕಡಲ್ಗಾಲುವೆಗಳು. ಇಂಥವನ್ನು ಈಜಿ ಜಯಿಸಲು ಅಸಾಧಾರಣ ಶಕ್ತಿ, ಧೈರ್ಯ ಮತ್ತು ದೀರ್ಘ ಕಾಲದ ತರಬೇತು, ಯೋಜನೆ —ಇವೆಲ್ಲ ಬೇಕು.

ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್ ಮತ್ತು ಫ್ರಾನ್ಸ್‌ಗಳ ನಡುವೆ ಇರುವ ಕಡಲ್ಗಾಲುವೆ — ಇಂಗ್ಲಿಷ್ ಕಡಲ್ಗಾಲುವೆ— ಒಂದೆಡೆ ಕೇವಲ 33.6 ಕಿ.ಮೀ. ಅಗಲ. ಆದರೆ ಇಲ್ಲಿ ನೀರಿನ ವೇಗ ಬಹಳ. ಈ ಪ್ರವಾಹದೊಂದಿಗೆ ಹೊಂದಿಕೊಂಡು ಹೋದರೆ ಮಾತ್ರ ಕಡಲ್ಗಾಲುವೆಯನ್ನು ಈಜುವ ಪ್ರಯತ್ನ ಫಲಕಾರಿಯಾಗಬಹುದು. ಪ್ರವಾಹಕ್ಕೆ ನೇರವಾಗಿ ಎದುರಾಗಿ ಈಜುವುದನ್ನು ತಪ್ಪಿಸಲು ಈಜುವ ದಾರಿಯನ್ನು ಮೊದಲೇ ಎಚ್ಚರಿಕೆಯಿಂದ ಗುರುತಿಸಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಈ ರೀತಿ ಓರೆಕೋರೆಯಾಗಿ ಸಾಗುವ ದಾರಿಯ ಉದ್ದ 60—80 ಕಿ.ಮೀ. ಇರಬಹುದು. ಅನಿರೀಕ್ಷಿತ ಹವಾ ಬದಲಾವಣೆಯಿಂದ ಯೋಜನೆಗಳೆಲ್ಲ ಮುರಿದುಬೀಳುವ ಸಂಭವವೂ ಉಂಟು.

ಇಂಗ್ಲಿಷ್ ಕಡಲ್ಗಾಲುವೆ ಈಜುವಾಗ ಇರುವ ದೊಡ್ಡ ಅನನುಕೂಲ — ಮಂಜುಗಡ್ಡೆಯಂತೆ ತಣ್ಣಗಿರುವ ನೀರು. ನಡು ಬೇಸಗೆಯಲ್ಲೂ ಇಲ್ಲಿನ ನೀರಿನ ಉಷ್ಣತೆ 50°—68° ಫ್ಯಾರನ್‌ಹೀಟ್ ಮೀರುವುದಿಲ್ಲ. ಈಜುಗಾರರು ಮೂರು ನಾಲ್ಕು ತಿಂಗಳವರೆಗೆ ಪ್ರತಿದಿನವೂ ಈ ಕಡಲ್ಗಾಲುವೆ ಕೊರೆಯುವ ನೀರಿನಲ್ಲಿ ಈಜುವುದನ್ನು ಕಲಿಯಬೇಕು. ಒಂದು ಬಾರಿಗೆ ಹತ್ತು—ಹದಿನೈದು ಗಂಟೆ ನೀರಿನಲ್ಲೇ ಇರುವುದನ್ನು ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡಬೇಕು. ಚಳಿಯಿಂದ ರಕ್ಷಣೆ ಪಡೆಯಲು ಮೈ ಮೇಲೆಲ್ಲ ದಪ್ಪನೆ ಗ್ರೀಸನ್ನು ಬಳಿದುಕೊಳ್ಳುವುದು ಸಾಮಾನ್ಯ.

1875 ಆಗಸ್ಟ್ 25ರಂದು ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ಕ್ಯಾಪ್ಟನ್ ಮಾಥ್ಯೂ ವೆಬ್ ಇಂಗ್ಲಿಷ್ ಕಡಲ್ಗಾಲುವೆಯನ್ನು ದಾಟಿದವರಲ್ಲಿ ಮೊದಲಿಗರಾದರು. ಅವರು ತೆಗೆದುಕೊಂಡ ಸಮಯ 21 ಗಂಟೆ 45 ಮಿನಿಟು. 1969ರ ಹೊತ್ತಿಗೆ ಒಂದು ಸಾವಿರಕ್ಕಿಂತಲೂ ಹೆಚ್ಚು ಜನ ಈ ಸಾಹಸ ಕಾರ್ಯಕ್ಕೆ ಕೈಹಾಕಿದ್ದರು. ಅವರಲ್ಲಿ 55 ಪುರುಷರೂ 15 ಸ್ತ್ರೀಯರೂ ತಮ್ಮ ಪ್ರಯತ್ನದಲ್ಲಿ ಸಫಲರಾದರು. ಸಪ್ತಸಾಗರಗಳನ್ನೂ ಈಜಿ ದಾಖಲೆ ನಿರ್ಮಿಸಿರುವ ಭಾರತದ ಮಿಹಿರ್‌ಸೇನ್ ಮತ್ತು ಆರತಿ ಸಹಾ ಇಂಗ್ಲಿಷ್ ಕಡಲ್ಗಾಲುವೆಯನ್ನು ದಾಟಿದ ಭಾರತೀಯರು.

ಫ್ರಾನ್ಸಿನ ದಡದಿಂದ ಹೊರಟು ಇಂಗ್ಲೆಂಡನ್ನು ತಲಪದಿದ್ದರೂ ಕಡಲ್ಗಾಲುವೆ ಈಜಿನ ಚರಿತ್ರೆಯಲ್ಲಿ ಅಮರರಾದವರು ಟೆಡ್ ಮೇ. ಇವರು ಉತ್ತಮ ಈಜುಗಾರರು ; ಎಣೆಯಿಲ್ಲದ ಸಾಹಸಿಗರು. ದಿಕ್ಕು ತೋರಿಸುವುದಕ್ಕಾಗಿ ದಿಕ್ಸೂಚಿಯನ್ನು ಕೈಗೆ ಕಟ್ಟಿಕೊಂಡು ಏಕಾಂಗಿಯಾಗಿ 1945 ಸೆಪ್ಟೆಂಬರ್ 8ರಂದು ಫ್ರಾನ್ಸಿನ ದಡವನ್ನು ಇವರು ಬಿಟ್ಟರು. ಮೂರು ತಿಂಗಳವರೆಗೆ ಸುದ್ದಿಯೇ ಇಲ್ಲ. ಕೊನೆಗೆ ಹಾಲೆಂಡ್ ತೀರದಲ್ಲಿ ಇವರ ಮೃತ ದೇಹ ಬಂದು ಬಿದ್ದದ್ದು ಕಂಡುಬಂತು.

ಕಡಲ್ಗಾಲುವೆ ಈಜುಗಾರನ ಬೆಂಗಾವಲಿಗೆ ಒಂದು ದೋಣಿ ಇರುವುದು ಅತಿ ಅಗತ್ಯ. ರೇಡಾರ್ ಉಪಕರಣಗಳಿಂದ ಸುಸಜ್ಜಿತವಾದ ದೋಣಿ

ಜಿಬ್ರಾಲ್ಟರ್ ಜಲಸಂಧಿ ದಾಟಿದ ಮಿಹಿರ್‌ಸೇನ್ —ಕೈಯಲ್ಲಿ ರಾಷ್ಟ್ರಧ್ವಜ





ರಿಲೇಈಜಿನಿಂದ ಇಂಗ್ಲಿಷ್ ಕಡಲ್ಗಾಲುವೆ ದಾಟಿದ ಆಂಗ್ಲ ಹುಡುಗರು

ಯಲ್ಲಿ ಇರುವವರು ಈಜುಗಾರನಿಗೆ ಆತನ ಸ್ಥಾನವನ್ನು ತಿಳಿಸುತ್ತಾರೆ. ಬಿರುಗಾಳಿಗೆ ಇವನ ಪಥ ಬದಲಾದರೆ ಮತ್ತೆ ಹೋಗಬೇಕಾದ ದಿಕ್ಕನ್ನು ಸೂಚಿಸುತ್ತಾರೆ. ಚಳಿಯಿಂದ ಹೆಪ್ಪುಗಟ್ಟಿ ಈಜುಗಾರ ನಿಶ್ಚೇಷ್ಟಿತನಾದರೆ ಅವನನ್ನು ಮೇಲಕ್ಕೆತ್ತಿ ಪ್ರಥಮ ಚಿಕಿತ್ಸೆ ನೀಡಲು ಜನ ಸಿದ್ಧರಾಗಿರುತ್ತಾರೆ. ನೀರಿನಲ್ಲಿರುವಾಗ ಆತನಿಗೆ ಆಹಾರ ಪೂರೈಕೆಯಾಗುವುದೂ ಬೆಂಗಾವಲಿನ ದೋಣಿಯಿಂದ. ಬಹಳ ಹೊತ್ತು ಈಜುವಾಗ ದೊಡ್ಡ ಪ್ರಮಾಣದಲ್ಲಿ ಆಹಾರವನ್ನು ಸೇವಿಸುವುದಕ್ಕಾಗುವುದಿಲ್ಲ. ಆದರೂ ಈಜುಗಾರನಿಗೆ ಅಧಿಕ ಚೈತನ್ಯದಾಯಕ ಆಹಾರ ಬೇಕು. ಕ್ಯಾಲರಿ ಮೌಲ್ಯ ಹೆಚ್ಚುಳ್ಳ ಆಹಾರಗಳಾದ ಐಸ್‌ಕ್ರೀಂ, ತರಕಾರಿ, ಆಲೂಗಡ್ಡೆ, ಬೆಣ್ಣೆ, ಪಿಷ್ಟ ಹಾಗೂ ಕೊಬ್ಬುಗಳಿಂದ ಕೂಡಿದ ಆಹಾರವನ್ನು ಪ್ರತಿ ಎರಡು ಗಂಟೆಗಳಿಗೊಮ್ಮೆ ಅವನು ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾನೆ. ಸಾಮಾನ್ಯ ಕ್ರೀಡಾಪಟು ದಿನವೊಂದಕ್ಕೆ 5,000 ಕ್ಯಾಲರಿ ಆಹಾರ ತೆಗೆದುಕೊಂಡರೆ ಕಡಲ್ಗಾಲುವೆ ಈಜುಗಾರನ ಆಹಾರದಲ್ಲಿ ದಿನವೊಂದಕ್ಕೆ 7,000ದಿಂದ 8,000 ಕ್ಯಾಲರಿ ಚೈತನ್ಯ ಇರುತ್ತದೆ. ಕಾಲ ಕಾಲಕ್ಕೆ ಬಿಸಿ ಚಹಾ, ಕೊಕೋ ನೀಡುತ್ತಾರೆ. ಇದರಿಂದಾಗಿ, ಕಡಲ್ಗಾಲುವೆ ದಾಟಿಯಾದ ಮೇಲೂ ಈಜುಗಾರ ತೂಕ ಕಳೆದುಕೊಂಡಿರುವುದಿಲ್ಲ.

ಈಜುಗಾರನು ತನ್ನ ಗುರಿಯನ್ನು ತಲಪುವ ಮೊದಲೇ ಬೆಂಗಾವಲಿನ ದೋಣಿಯನ್ನು ಮುಟ್ಟಿದರೆ ತನ್ನ ಪ್ರಯತ್ನದಲ್ಲಿ ವಿಫಲನಾದಂತೆ. ದೋಣಿಯಲ್ಲಿದ್ದವರು ಆಹಾರವನ್ನು ಕೊಡುವಾಗಲೂ ಉದ್ದವಾದ ಕೋಲಿನ ತುದಿಗೆ ಕಟ್ಟಿ ದಾಟಿಸುತ್ತಾರೆ. ಅನಾರೋಗ್ಯದಿಂದಾಗಿ ಮುಂದೆ ಈಜುವುದು ಅಸಾಧ್ಯ ಎಂದಾಗ ಮಾತ್ರ ಅವನನ್ನು ಮೇಲಕ್ಕೆ ಎತ್ತುತ್ತಾರೆ.

ಅತಿವೇಗದ ಇಂಗ್ಲಿಷ್ ಕಡಲ್ಗಾಲುವೆ ಈಜುಗಾರ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ಬ್ಯಾರಿವ್ಯಾಟ್ಸನ್–ಕಾಲ : 9 ಗ. 35 ಮಿ.



ಕಡಲ್ಗಾಲುವೆಯ ಚಳಿಯನ್ನು ತಡೆಯಲು ಈಜುಗಾರನ ಮೈಯಲ್ಲಿ ಸಾಕಷ್ಟು ಕೊಬ್ಬು ಇರಬೇಕು. ಬಹಳ ಸಣಕಲು ದೇಹದವರು ಕೊರೆಯುವ ಚಳಿಯನ್ನು ದೀರ್ಘಕಾಲ ತಡೆಯಲಾರರು. ಈಜುಗಾರ ಸಾಕಷ್ಟು ಸುಲಭವಾಗಿ ನೀರ ಮೇಲೆ ತೇಲುವಂತಿರಬೇಕು. ದೃಢವಾದ ಹೃದಯ, ಶ್ವಾಸಕೋಶ ಮತ್ತು ಅಗಲವಾದ ಎದೆ–ಕಡಲ್ಗಾಲುವೆ ಈಜುಗಾರನ ಲಕ್ಷಣ. ಈತ ಸಾಧಾರಣವಾಗಿ ಎರಡು ಮಿನಿಟುಗಳಿಗಿಂತಲೂ ಹೆಚ್ಚು ಹೊತ್ತು ಉಸಿರು ತಡೆಹಿಡಿಯಬಲ್ಲ.

ಇಂಗ್ಲಿಷ್ ಕಡಲ್ಗಾಲುವೆ ಮಾತ್ರವಲ್ಲದೆ ಭಾರತ ಮತ್ತು ಶ್ರೀಲಂಕಾಗಳ ನಡುವಿನ ಪಾಕ್‌ಜಲಸಂಧಿ, ಕಪ್ಪು ಸಮುದ್ರ ಮತ್ತು ಮರ್ಮರಾ ಸಮುದ್ರಗಳನ್ನು ಜೋಡಿಸುವ ಬಾಸ್ಫೊರಸ್ ಜಲಸಂಧಿಗಳನ್ನು ದಾಟುವುದರಲ್ಲಿ ಸಫಲರಾದವರಿದ್ದಾರೆ. ಪ್ರತಿ ವರ್ಷವೂ ಹೊಸ ಹೊಸ ಕಡಲ್ಗಾಲುವೆಗಳನ್ನು ದಾಟುವ ಪ್ರಯತ್ನಗಳಾಗುತ್ತವೆ.

ನೋಡಿ : ಆರತಿ ಸಹಾ ; ಈಜು ; ಮಿಹಿರ್‌ಸೇನ್

ಕಡ್ಡಿ ಬಂತು, ಕಡ್ಡಿ

ಆಟ ಆಡುವುದರ ಜೊತೆಗೆ ಲೌಕಿಕ ಜ್ಞಾನದ ಪರೀಕ್ಷೆಯೂ 'ಕಡ್ಡಿ ಬಂತು ಕಡ್ಡಿ' ಆಟದಲ್ಲಿ ಆಗುತ್ತದೆ

ನಾಲ್ಕು–ಐದರಿಂದ ಹಿಡಿದು ಇಪ್ಪತ್ತು–ಮೂವತ್ತು ಆಟಗಾರರು ಸೇರಬಹುದು. ಮೊದಲು ಅವರೆಲ್ಲ ಸುತ್ತಲೂ ವೃತ್ತಾಕಾರದಲ್ಲಿ ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ.

ಒಬ್ಬ ಹುಡುಗ ತನ್ನಲ್ಲಿರುವ ಕಡ್ಡಿಯನ್ನು ಬಲಗಡೆಯಲ್ಲಿರುವವನಿಗೆ ಕೊಡುತ್ತ 'ಕಡ್ಡಿ ಬಂತು, ಕಡ್ಡಿ' ಎನ್ನುತ್ತಾನೆ. ಆ ಕಡೆಯವನು 'ಯಾವೂರ ಕಡ್ಡಿ ?' ಎಂದು ಕೇಳಿದಾಗ 'ಚನ್ನಪಟ್ಣ ಕಡ್ಡಿ' ಎಂದೋ 'ಕೆಂಗೇರಿ ಕಡ್ಡಿ' ಎಂದೋ ಯಾವುದಾದರೂ ಊರಿನ **ಹೆಸರನ್ನು ಹೇಳಬೇಕು.** ಇದೇ ರೀತಿ ಎರಡನೆಯವನು ಬೇರೊಂದು ಊರಿನ ಹೆಸರನ್ನು ಹೇಳಿ ಕಡ್ಡಿಯನ್ನು ಮೂರನೆಯವನಿಗೆ ಕೊಡುತ್ತಾನೆ. ಹೀಗೆ ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಊರುಗಳ **ಹೆಸರು ಹೇಳುತ್ತ** ಕಡ್ಡಿ ಸುತ್ತುವರಿಯುತ್ತದೆ.

ಒಮ್ಮೆ ಹೇಳಿದ ಊರಿನ **ಹೆಸರನ್ನು** ಮತ್ತೆ **ಹೇಳುವ** ಹಾಗಿಲ್ಲ. ತನ್ನ ಸರದಿ ಬಂದಾಗ **ಹೊಸ** ಊರೊಂದರ **ಹೆಸರನ್ನು** ಹೇಳಲು ಬರದಿದ್ದರೆ ಆತ ಆಟದಿಂದ **ಹೊರಗೆ.** ಹೀಗೆ ಆಡುತ್ತ ಆಡುತ್ತ ಕೊನೆಗೆ ಉಳಿದವನು ಎಲ್ಲರಿಗಿಂತ **ಜಾಣನೆನಿಸುತ್ತಾನೆ.**

ಊರುಗಳ ಹೆಸರುಗಳು ಅನೇಕ ಇರುವುದರಿಂದ ಒಂದು ತಾಲ್ಲೂಕು ಅಥವಾ ಜಿಲ್ಲೆಯೊಳಗಿನ ಊರುಗಳ ಹೆಸರುಗಳನ್ನು ಮಾತ್ರ ಹೇಳಬೇಕೆಂದು ಮೊದಲೇ ನಿಶ್ಚಯಿಸಬಹುದು.

ಊರುಗಳ ಹೆಸರಿನ ಬದಲು ನದಿ, ಗುಡ್ಡಗಳ ಹೆಸರುಗಳನ್ನು ಹೇಳುವ ಆಟವನ್ನೂ ಆಡಬಹುದು.

ಕಡ್ಡಿಯಾಟ

ಹೊರಾಂಗಣ, ಒಳಾಂಗಣಗಳಲ್ಲಿ ಆಡಬಹುದಾದ್ದು, ಕಡ್ಡಿಯಾಟ.

ಆಟಕ್ಕೆ ನುಣುಪಾದ ಮೇಲ್ಮೈ ಇರುವ ದೋಣು ಅಥವಾ ಸೆ. 9 ಅಂಗುಲ ಉದ್ದಕ್ಕೆ ಕತ್ತರಿಸಿದ ತೆಂಗಿನ ಗರಿಯ ಅಥವಾ ಬಿದಿರಿನ 18—20 ಕಡ್ಡಿಗಳು ಬೇಕು.

ಉಳಿದ ಆಟಗಾರರು ವರ್ತುಲಾಕಾರವಲ್ಲಿ ಕುಳಿತಿರುತ್ತಾರೆ. ಒಬ್ಬ ಕುಳಿತಿದ್ದಂತೆಯೇ ಸುಮಾರು ಒಂದು ಅಡಿಯಷ್ಟು ಎತ್ತರದಿಂದ ಕಡ್ಡಿಗಳನ್ನೆಲ್ಲ ಕೆಳಗೆ ಬೀಳಿಸುತ್ತಾನೆ. ಪ್ರಟಾಣಿಯೊಬ್ಬನನ್ನು ಕರೆದು ಕಡ್ಡಿಗಳನ್ನು ಕೆಳಗೆ ಬೀಳಿಸುವಂತೆಯೂ ಕೇಳಬಹುದು.

ಕಡ್ಡಿಗಳೆಲ್ಲ ಮುದ್ದೆ ಮುದ್ದೆಯಾಗಿ ಒಂದರ ಮೇಲೊಂದು ನೆಲದ ಮೇಲೆ ಬೀಳುತ್ತವೆ. ಅನಂತರ ಇನ್ನೊಬ್ಬ ಆಟಗಾರ ಯಾವ ಕಡ್ಡಿಗೂ ತಾಟಿಕೊಳ್ಳದೆ ಸ್ವಲ್ಪ ದೂರದಲ್ಲಿ ಬಿದ್ದ ಕಡ್ಡಿಗಳನ್ನು ತೆಗೆದು, ಮುದ್ದೆ ಮುದ್ದೆಯಾಗಿ ಬಿದ್ದ ಕಡ್ಡಿಗಳನ್ನೆಲ್ಲ ಒಂದೊಂದಾಗಿ ಬೇರ್ಪಡಿಸಿ ಕೈವಶ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾನೆ. ಹೀಗೆ ಬೇರ್ಪಡಿಸುವಾಗ ಒಂದು ಕಡ್ಡಿ ಇನ್ನೊಂದು ಕಡ್ಡಿಯನ್ನು ತಗಲಿ ಅಲುಗಾಡಕೂಡದು. ಅಲುಗಾಡಿದ ಕ್ಷಣ ಅವನು ಆಟವನ್ನು ಬಿಟ್ಟುಕೊಡಬೇಕು. ಪುನಃ ಕಡ್ಡಿಗಳನ್ನು ಒಟ್ಟು ಸೇರಿಸಿ ಆಟ ಪ್ರಾರಂಭವಾಗುತ್ತದೆ.

ಕೊನೆಯಲ್ಲಿ ಅತಿ ಹೆಚ್ಚು ಕಡ್ಡಿಗಳನ್ನು ಸಂಗ್ರಹಿಸಿದವನು ಗೆಲ್ಲುತ್ತಾನೆ. ಮಳೆಗಾಲದಲ್ಲಿ ಹೊರಗೆ ಆಡಲು ಸಾಧ್ಯವಾಗದಿರುವಾಗ ಬೇಸರವನ್ನು ನೀಗಲು ಮನೆಯೊಳಗೇ ಇದನ್ನು ಆಡಬಹುದು.

ನೋಡಿ : ಒಳಾಂಗಣ ಆಟಗಳು

ಕಡ್ಡಿ ಹಿಡಿತ

ಕೈಗಳನ್ನು ಮೇಲೆತ್ತಿ ಒಂದು ಸಣ್ಣ ಕೋಲನ್ನು ಅಥವಾ ಕಡ್ಡಿಯನ್ನು ಇಬ್ಬರು ಆಟಗಾರರು ಅಡ್ಡಡ್ಡ ಹಿಡಿಯುತ್ತಾರೆ.

ಸೂಚನೆ ದೊರೆತ ಕೂಡಲೇ ಇಬ್ಬರೂ ಎದುರಾಳಿಯ ಕಡೆ ಕೆಳಕ್ಕೆ ಸರಿಯುವಂತೆ ಕಡ್ಡಿ ಕೆಳಗಿಳಿಸಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುತ್ತಾರೆ. ಹೀಗೆ ತಳ್ಳಿದವರು ಗೆಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ಕಡ್ಡಿ ಹಿಡಿತದ ಆಟ ಕೈ ಹಿಡಿತದ ಸಾಮರ್ಥ್ಯವನ್ನು ಹೆಚ್ಚಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಸಹಾಯಕಾರಿ.

ಕರ್ಣಿಸಿಂಗ್

ಬಂದೂಕು ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಭಾರತಕ್ಕೆ ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಸ್ಥಾನ ಗಳಿಸಿಕೊಟ್ಟ ಕೀರ್ತಿ ಕರ್ಣಿಸಿಂಗ್ ಅವರಿಗೆ ಸಲ್ಲುತ್ತದೆ.

ಗುರಿಯಿಟ್ಟು ಗುಂಡು ಹಾರಿಸುವ ಕಲೆ ಕರ್ಣಿಸಿಂಗ್ ಅವರಿಗೆ ಪರಂಪರೆಯಿಂದ ಬಂದದ್ದು.

ಇವರು ಹುಟ್ಟಿದ್ದು ಬಿಕಾನೀರ್‌ನ ರಾಜಮನೆತನದಲ್ಲಿ. ದೆಹಲಿಯ ಸೇಂಟ್ ಸ್ಟೀಫನ್ಸ್ ಕಾಲೇಜು ಮತ್ತು ಮುಂಬಯಿಯ ಸೇಂಟ್ ಕ್ಸೇವಿಯರ್ ಕಾಲೇಜಿನಲ್ಲಿ ಅವರ ವಿದ್ಯಾಭ್ಯಾಸ. 1465ರಿಂದ 1949ರ ವರೆಗಿನ ಅವಧಿಯಲ್ಲಿ ಬಿಕಾನೀರ್ ಮನೆತನಕ್ಕೂ ಕೇಂದ್ರ ಪ್ರಭುತ್ವಕ್ಕೂ ಇದ್ದ ಸಂಬಂಧಗಳ ಕುರಿತಾಗಿ ಕರ್ಣಿಸಿಂಗ್ ಬರೆದ ಪ್ರೌಢ ಪ್ರಬಂಧ ಅವರಿಗೆ ಡಾಕ್ಟರೇಟ್ ಪ್ರಶಸ್ತಿ ತಂದುಕೊಟ್ಟಿತು.

12ಕ್ಕಿಂತಲೂ ಹೆಚ್ಚು ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಲ್ಲಿ ಇವರು ಭಾಗವಹಿಸಿದ್ದಾರೆ. ನಾಲ್ಕು ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಲ್ಲಿ (ರೋಮ್ 1960, ಟೋಕಿಯೋ 1964, ಮೆಕ್ಸಿಕೋ 1968 ಮತ್ತು ಮ್ಯೂನಿಕ್ 1972) ಇವರು ಭಾರತವನ್ನು ಪ್ರತಿನಿಧಿಸಿದರು. ಕ್ಲೇ ಪಿಜನ್, ಟ್ರ್ಯಾಪ್ ಮತ್ತು ಸ್ಕೀಟ್ ಷೂಟಿಂಗ್‌ಗಳಲ್ಲಿ 1962ರಿಂದ ಈಚೆಗೆ ಇವರು ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ದಾಖಲೆ ಸ್ಥಾಪಿಸಿದ್ದಾರೆ. ಇವರಿಗೆ ಭಾರತದಲ್ಲಿ ಕ್ರೀಡಾಪಟುಗಳಿಗೆ ದೊರೆಯುವ ಅತ್ಯುನ್ನತ ಅರ್ಜುನ ಪ್ರಶಸ್ತಿ 1961ರಲ್ಲಿ ಮೊಟ್ಟಮೊದಲಿಗೆ ದೊರಕಿತು.



ಬಂದೂಕು ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಸ್ಥಾನ

1962ರಲ್ಲಿ ಕೈರೋದಲ್ಲಿ ನಡೆದ ವಿಶ್ವ ಷೂಟಿಂಗ್ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಕರ್ಣಿಸಿಂಗ್ ಮತ್ತು ಒಬ್ಬ ರಷ್ಯನ್ ಗುರಿಗಾರ 300ರಲ್ಲಿ 295 ಗೆಲ್ಲಂಕಗಳನ್ನು ಪಡೆದರು.

ಕರ್ಣಿ ಅವರ ಪರಿಣತಿ ರೈಫ಼ಲ್ ಷೂಟಿಂಗ್‌ಗೆ ಮಾತ್ರ ಸೀಮಿತವಾಗಿಲ್ಲ. ತೋಟಗಾರಿಕೆಯಲ್ಲಿ ಅತೀವ ಆಸಕ್ತಿಯಿರುವ ಇವರಿಗೆ 1970ರಲ್ಲಿ 'ಉದ್ಯಾನ ಪಂಡಿತ' ಎಂಬ ಬಿರುದು ಲಭಿಸಿತು. ಫೋಟೊಗ್ರಫಿ, ವಿಮಾನ ಚಾಲನೆ ಮತ್ತು ಕ್ರಿಕೆಟ್‌ಗಳಲ್ಲೂ ಇವರು ಕುಶಲರು. ಕರ್ಣಿ ಮತ್ತು ಅವರ ಮಗಳು ರಾಜ್ಯಶ್ರೀ ಚಿತ್ರಕಾರರು ಕೂಡ. ಜೊತೆಯಾಗಿ 1965ರಲ್ಲಿ ದೆಹಲಿಯಲ್ಲಿ 'ಭಾನುವಾರದ (ಬಿಡುವಿನ ಕಾಲದ) ವರ್ಣಚಿತ್ರಕಾರರು' ಎಂಬ ಪ್ರದರ್ಶನ ಏರ್ಪಡಿಸಿದರು.

ಬಿಕಾನೀರ್ ಪ್ರದೇಶದಲ್ಲಿ ಅವರು ತುಂಬಾ ಜನಪ್ರಿಯರು. 1952ರಿಂದ ಪ್ರತಿಬಾರಿಯೂ ಇವರು ಭಾರೀ ಬಹುಮತದಿಂದ ಲೋಕಸಭೆಗೆ ಆಯ್ಕೆಯಾಗಿದ್ದಾರೆ.

ಗುಂಡುಹಾರಿಸುವುದರಲ್ಲಿ ಕರ್ಣಿಸಿಂಗ್ ಅವರ ಸಂಪ್ರದಾಯವನ್ನು ಮಗಳು ರಾಜ್ಯಶ್ರೀ ಮುಂದುವರಿಸಿಕೊಂಡು ಬಂದಿದ್ದಾರೆ. ಈಕೆ ಅನೇಕ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ, ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಿ ಗೆದ್ದಿದ್ದಾರೆ. 1969ರಲ್ಲಿ ಇವರಿಗೆ ಅರ್ಜುನ ಪ್ರಶಸ್ತಿ ಬಂತು.

ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬ ಭಾರತೀಯನಿಗೂ ಗುಂಡುಹಾರಿಸುವುದರ ಬಗೆಗೆ ಸ್ವಲ್ಪವಾದರೂ ಪರಿಜ್ಞಾನ ಇರಬೇಕೆಂಬುದು ಕರ್ಣಿಸಿಂಗ್ ಅವರ ಮತ. ಅನೇಕ ಉತ್ಸಾಹೀ ತರುಣರನ್ನು ಗುಂಡುಹಾರಿಸುವುದರಲ್ಲಿ ತರಬೇತುಗೊಳಿಸುವ ಹೊಣೆಯನ್ನು ಇವರು ಸ್ವತಃ ಹೊತ್ತಿದ್ದಾರೆ.

ಕಣ್ಣು ಕಟ್ಟಾಟ

ಇದ್ದಕ್ಕಿದ್ದಂತೆ ಕೋಣೆಯೆಲ್ಲ ನಿಶ್ಶಬ್ದ. 'ಎಲಾ. ಈಗ ತಾನೆ ಸೂರು ಕಿತ್ತುಹೋಗುವಂತೆ ಗಲಾಟೆ ಎಬ್ಬಿಸುತ್ತಿದ್ದ ಹುಡುಗರೆಲ್ಲ ಎಲ್ಲಿ ?' ಎಂದು ನೋಡಿದರೆ, ಅಲ್ಲಿ ಮೋಜು ನಡೆಯುತ್ತಿರುತ್ತದೆ. ಅಂಥ ಕಿಲ ಕಿಲ ನಗುವಿನ ಶಬ್ದ ಶಬ್ದ ಮಾಡಿದವರನ್ನು ಹಿಡಿಯಲೆಂದು ಕಣ್ಣು ಕಟ್ಟಿದ ಹುಡುಗ ಧಾವಿಸು



'ಇದು ಯಾರ ಹಂದಿ ?'

ತ್ತಾನೆ. ಅದರೆ ಹಕ್ಕಿ ಆಗಲೇ ಹಾರಿ ಹೋಗಿದೆ. ಆಕಸ್ಮಿಕವಾಗಿ ಯಾರಾದರೂ ಸಿಕ್ಕಿಬಿದ್ದರೆ ಕಣ್ಣು ಕಟ್ಟಿಕೊಳ್ಳುವುದು ಅವರ ಪಾಳಿ. ಇದು ಕಣ್ಣು ಕಟ್ಟಾಟದ ಒಂದು ಸಾಮಾನ್ಯ ಬಗೆ.

ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಇದನ್ನು ಒಂದೇ ಕೋಣೆಯಲ್ಲಿ ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಇದರಿಂದ ಕಣ್ಣು ಕಟ್ಟಿಕೊಂಡವರಿಗೆ ಪೆಟ್ಟಾಗುವ ಸಾಧ್ಯತೆ ಕಡಮೆ. ಅವರು ಎಡವಿಬೀಳುವಂತೆ, ಅಥವಾ ಡಿಕ್ಕಿಹೊಡೆದು ಬಡಿದುಕೊಳ್ಳುವಂತೆ ಮಧ್ಯೆ ಸಾಮಾನುಗಳಿರ ಕೂಡದು. ಕೋಣೆಯ ಗಾತ್ರಕ್ಕೆ ಅನುಗುಣವಾಗಿ ಆಟಗಾರರ ಸಂಖ್ಯೆ ಇದ್ದರೆ ಉತ್ತಮ.

ಚಪ್ಪಾಳೆ ತಟ್ಟಿ ಅದರಲ್ಲಿ ಯಾರು ಮಿಗುವರೋ ಅವರು ಕಣ್ಣು ಕಟ್ಟಿಕೊಳ್ಳಬೇಕೆಂದು ವಿಧಿಸಬಹುದು. ಇಲ್ಲವೆ ಒಬ್ಬರು ಮೊದಲಿಗೆ ಕಣ್ಣು ಕಟ್ಟಿಕೊಳ್ಳಲು ಒಪ್ಪಬಹುದು. ಅತಿ ತೆಳುವಲ್ಲದ ಬಟ್ಟೆಯನ್ನು ಬಹಳ ಸಡಿಲವಾಗಲೀ ಅತಿ ಬಿಗಿಯಾಗಲೀ ಇರದಂತೆ ಕಟ್ಟಬೇಕು. ಉಸಿರಾಟಕ್ಕೆ ತಡೆ ಇರಬಾರದು. ಕಣ್ಣಿಗೆ ಬಾಧೆಯಾಗಕೂಡದು.

ಮತ್ತೊಂದು ಬಗೆಯ ಕಣ್ಣು ಕಟ್ಟಾಟದಲ್ಲಿ, ಕಟ್ಟಿಕೊಂಡವನು ಮುಟ್ಟಿದಾತ ಯಾರು ಎಂಬುದನ್ನು ಹೇಳಿದ ಅನಂತರವೇ ಔಟ್. ಇನ್ನೂ ಒಂದು ಬಗೆಯ ಆಟದಲ್ಲಿ ಆಟಗಾರರು ಯಾವುದಾದರೂ ಪ್ರಾಣಿಯಂತೆ ನಟಿಸಿ ಕೂಗುತ್ತಾರೆ. ಉದಾಹರಣೆಗೆ ಹಂದಿ. ಹಿಡಿದ ಮೇಲೆ 'ಇದು ಯಾರ ಹಂದಿ' ಎಂದು ಕೇಳಿದಾಗ ಕಣ್ಣುಕಟ್ಟಿಕೊಂಡವನು ಸರಿಯಾದವರ ಹೆಸರನ್ನು ಹೇಳಿದರೆ ಸಿಕ್ಕಿಬಿದ್ದವನು ಮೂರು ಬಾರಿ ಗಂಟುರುಹಾಕಿ ಒಪ್ಪಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾನೆ. ಅಲ್ಲಿಗೆ ಕಣ್ಣುಕಟ್ಟಿಕೊಳ್ಳುವುದು ಅವನ ಪಾಳಿ.

ಮತ್ತೊಂದು ಕಣ್ಣುಕಟ್ಟಾಟದಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬ ಹುಡುಗನ ಬಳಿ ಒಂದು ಗಂಟೆ ಇರುತ್ತದೆ. ಉಳಿದೆಲ್ಲ ಆಟಗಾರರು ಕಣ್ಣು ಕಟ್ಟಿಕೊಂಡಿರುತ್ತಾರೆ. ಗಂಟೆಯವನು ಸದ್ದುಮಾಡುತ್ತ ಕೋಣೆಯಲ್ಲಿ ಚಲಿಸುತ್ತಾನೆ. ತನ್ನನ್ನು ಹಿಡಿಯಲು ಬರುವಷ್ಟರಲ್ಲಿ ನುಸುಳಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾನೆ. ಕಣ್ಣುಕಟ್ಟಿಕೊಂಡವರು ತಮ್ಮ ತಮ್ಮನ್ನೇ ಮುಟ್ಟಿಕೊಳ್ಳುವುದು ಇದರಲ್ಲಿನ ತಮಾಷೆ. ಆದರೆ ತಾವು ಹಿಡಿದಿರುವುದು ಮಾತ್ರ ಗಂಟೆಯಿರುವ ಹುಡುಗನೆಂದು ಅವರ ದೃಢ ನಂಬಿಕೆ. ಗಂಟೆಯ ಸದ್ದು ಮತ್ತೊಂದೆಡೆಯಿಂದ ಬರುವವರೆಗೆ ಹಿಡಿದವರನ್ನು ಅವರು ಬಿಡುವುದಿಲ್ಲ.

ಕೆಲವು ಕಾಗದ ಚೂರುಗಳ ಮೇಲೆ ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಸಂಖ್ಯೆಗಳನ್ನು ಗುರುತಿಸುತ್ತಾರೆ. ಇವುಗಳನ್ನು ಒಂದು ಸಾಲಿನಲ್ಲಿರಿಸಿ ಸುಮಾರು ಎಂಟು ಹೆಜ್ಜೆಗಳ ದೂರದಲ್ಲಿ ಹಲವು ಆಟಗಾರರು ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ಈ ಎಲ್ಲ ವ್ಯವಸ್ಥೆಗಳನ್ನೂ ಸರಿಯಾಗಿ ನೋಡಿಕೊಂಡ ಅನಂತರ ಒಬ್ಬರಾದ ಮೇಲೆ ಒಬ್ಬರ ಕಣ್ಣುಗಳನ್ನು ಕಟ್ಟಬೇಕು: ಕೈಯಲ್ಲಿ ಒಂದು ಕೋಲು ಕೊಡಬೇಕು. ಆಟಗಾರ ಕಾಗದದ ಚೂರುಗಳನ್ನು ಕೋಲಿನಿಂದ ಮುಟ್ಟುತ್ತಾನೆ. ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬನೂ ಮೂರು ಬಾರಿ ಪ್ರಯತ್ನಿಸಬಹುದು. ಅನಂತರ ಅವನನ್ನು ಒಂದಕ್ಕೆ ಒಯ್ಯಬೇಕು. ಹೀಗೆ ಎಲ್ಲ ಆಟಗಾರರ ಸರದಿ ಮುಗಿದ ಅನಂತರ ಯಾರು ಹೆಚ್ಚು ಸಂಖ್ಯೆಯನ್ನು ಪಡೆಯುತ್ತಾರೋ ಅವರು ಗೆದ್ದಂತೆ.

ಕಣ್ಣು ಕಟ್ಟಿದ ತಡೆಯೋಟದಲ್ಲಿ ಆಟಗಾರರೆಲ್ಲರ ಕಣ್ಣುಗಳನ್ನು ಕಟ್ಟಲಾಗುತ್ತದೆ. ಅವರು ನಿಂತ ಸಾಲಿನಿಂದ ಸುಮಾರು ಮೂರು ಮೀಟರ್ ಆಚೆ ಒಂದು ಗೆರೆ ಎಳೆಯಬೇಕು. ಮಧ್ಯೆ ಕುರ್ಚಿ, ಪೆಟ್ಟಿಗೆಯಂಥ ಅಡೆತಡೆಗಳಿರುತ್ತವೆ. ಇವುಗಳನ್ನು ಆಟಗಾರರು ನೋಡಿದ ಮೇಲೆಯೇ ಅವರ ಕಣ್ಣನ್ನು ಕಟ್ಟುತ್ತಾರೆ. ಹೊರಡಲು ಸೂಚನೆ ಕೊಟ್ಟ ಬಳಿಕ ಆಚೆ ಬದಿಯ ಸಾಲನ್ನು ಅವರು ತಲಪಬೇಕು. ಮಧ್ಯೆ ಯಾವ ಸಾಮಾನನ್ನೂ ತಗಲಿಸಿಕೊಳ್ಳದೆ ದಾಟಿದವರು ವಿಜಯಿಗಳು. ಇದು ಸಾಧ್ಯವಾಗದಿದ್ದಲ್ಲಿ ಅತಿ ಕಡಮೆ ಸಾಮಾನುಗಳನ್ನು ತಗಲಿಸಿ ಗೆಲ್ಲು ಗೆರೆ ತಲಪಿದವರನ್ನು ಜಯಶಾಲಿಯೆಂದು ನಿರ್ಧರಿಸಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ.

ಈ ಎಲ್ಲ ಕಣ್ಣುಕಟ್ಟಾಟಗಳನ್ನು ಹುಡುಗರೂ ಹುಡುಗಿಯರೂ ಆಡಬಹುದು. ತಂಡಗಳಲ್ಲಿ ಆಡುವ ಕಣ್ಣುಮುಚ್ಚಾಟ ಒಂದಿದೆ. ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಟೆನಿಸ್ ಚೆಂಡು ಹಿಡಿದಿರುವ ತಂಡದ ಒಬ್ಬ ಆಟಗಾರ [illegible] 6 ಮೀಟರ್ ದೂರ ನಿಂತಿರುತ್ತಾನೆ. ಅವನ ಕಣ್ಣಿಗೆ ಬಟ್ಟೆ ಕಟ್ಟಿರುತ್ತಾರೆ. ಸೀಟಿ ಆದ ಅನಂತರ ಹೀಗೆ ಕಣ್ಣುಕಟ್ಟಿದವರನ್ನು ಒಂದು ಸುತ್ತು ತಿರುಗಿಸುತ್ತಾರೆ. ಅನಂತರ ಅವನು ತನ್ನ ತಂಡದ ದಿಕ್ಕನ್ನು ಅಂದಾಜು ಮಾಡಿ ಮೊದಲನೆಯ ಆಟಗಾರನ ಕಡೆ ಚೆಂಡನ್ನು ಕಳುಹಿಸಬೇಕು. ಅವನ ತಂಡದವರು ಸೂಕ್ತ ಸಲಹೆಗಳನ್ನು ಕೊಡಬಹುದು. ಚೆಂಡು 18 ಅಂಗುಲ ದೂರದ ಒಳಗಿದ್ದಲ್ಲಿ ಮೊದಲ ಆಟಗಾರ ಚೆಂಡೆತ್ತಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾನೆ: ತಾನು ಕಣ್ಣುಕಟ್ಟಿಕೊಳ್ಳುವವನಾಗುತ್ತಾನೆ. ಚೆಂಡೇನಾದರೂ 18 ಅಂಗುಲಕ್ಕಿಂತ ದೂರ ಬಿದ್ದರೆ ಪುನಃ ಚೆಂಡು ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಆರಂಭಿಸಬೇಕು. ಎಲ್ಲ ಆಟಗಾರರ ಸರದಿ ಮುಗಿಯುವ ವರೆಗೆ ಆಟ ಸಾಗುತ್ತದೆ.

ನೋಡಿ : ಕಣ್ಣುಮುಚ್ಚಾಲೆ

ಕಣ್ಣುಮುಚ್ಚಾಲೆ

"ನವಿಲ್ ಪಕ್ಕಿಗಳೆಲ್ಲ ಬಚ್ಚಿಟ್ಟುಕೊಳ್ಳಿ [illegible]".

ಕಣ್ಣುಮುಚ್ಚಾಲೆ ಆಟದಲ್ಲಿ [illegible] ಸರಸರನೆ ಸಂದಿಗೊಂದಿಗಳಲ್ಲಿ, ಹಿಡಿಯುವವರ ಕಣ್ಣಿಗೆ ಬೇಗ ಬೀಳದಂಥ ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿ ಅಡಗಿಕೊಳ್ಳಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುತ್ತಾರೆ. ಹಿಡಿಯುವವರು ಅಡಗಿದವರನ್ನು ಕಂಡರೆ ಅವರು ಸಿಕ್ಕಿಬಿದ್ದಂತೆ: ಹೀಗೆ ಸಿಕ್ಕಿಬಿದ್ದವರದ್ದು ಮುಂದೆ ಹಿಡಿಯುವ ಪಾಳಿ. ಇನ್ನೊಂದು ಬಗೆಯಲ್ಲಿ ಕಂಡವರನ್ನು ಮುಟ್ಟಬೇಕು: ಆಗ ಮಾತ್ರ ಅವರು 'ಔಟ್'.



'ಕಣ್ಣಾ ಮುಚ್ಚೇ ಕಾಡ ಗೂಡೆ...'

ಕಣ್ಣುಮುಚ್ಚಾಲೆ ಆಟದಲ್ಲಿ ಹಿಡಿಯುವವರು ಯಾರು ಎಂಬುದನ್ನು ಚಪ್ಪಾಳೆ ಹಾಕಿ ನಿರ್ಧರಿಸಬಹುದು. ಇಲ್ಲವೆ ಅವರವರೇ ಒಪ್ಪಿ ನಿರ್ಧರಿಸ ಬಹುದು. ಒಟ್ಟಿನಲ್ಲಿ ಹಿಡಿಯಬೇಕಾದವರು ಕಣ್ಣುಮುಚ್ಚಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಇದರಲ್ಲೂ ಎರಡು ಬಗೆ. ಕಣ್ಣುಮುಚ್ಚುವ 'ಅಜ್ಜಿ'ಯಾಗಿ ಒಬ್ಬ ಹುಡುಗಿ ಯನ್ನು ಕೂರಿಸುತ್ತಾರೆ; ಅಥವಾ ನಿಜವಾಗಿ ಅಜ್ಜಿಯೇ ಕೂಡಬಹುದು. ಅವಳು ಹಿಡಿಯಬೇಕಾದವರ ಕಣ್ಣನ್ನು ಮುಚ್ಚಿ ಆರಂಭಿಸುತ್ತಾಳೆ—"ಕಣ್ಣಾಮುಚ್ಚೇ ಕಾಡಗೂಡೆ, ಉದ್ದಿನಮೂಟೆ ಉರುಳೇ ಹೋಯ್ತು, ನಮ್ ಹಕ್ಕಿಗಳೆಲ್ಲ........." ಅವಳು ಇಷ್ಟನ್ನು ಹೇಳುವ ವರೆಗೆ ಅವಿತು ಕೊಳ್ಳುವವರಿಗೆ ಕಾಲಾವಕಾಶ. ಹಿಡಿಯುವವಳು ಹುಡುಕುತ್ತಿರುವಾಗ ಅವಿತುಕೊಂಡಿರುವ ಮಕ್ಕಳು ಓಡಿ ಬಂದು ಅಜ್ಜಿಯನ್ನು ಮುಟ್ಟಿದರೆ ಅವರು ಗೆದ್ದಂತೆ. ಹಾಗಲ್ಲದೆ ಸಿಕ್ಕುಬಿದ್ದರೆ ಹಿಡಿಯುವುದು ಅವರ ಪಾಳಿ.

ಇನ್ನೊಂದು ವಿಧದಲ್ಲಿ ಹಿಡಿಯುವವರು ಗೋಡೆಗೆ ಮುಖ ಮಾಡಿ ಕೊಂಡು ಕಣ್ಣಿನ ಎರಡೂ ಬದಿಗಳನ್ನೂ ಮುಚ್ಚಿ ಐವತ್ತು ಅಥವಾ ನೂರರ ವರೆಗೆ ಗಟ್ಟಿಯಾಗಿ ಎಣಿಸಬೇಕು. ಆ ವೇಳೆಗೆ ಅವಿತುಕೊಳ್ಳುವವರೆಲ್ಲ ಅಡಗಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಹಿಡಿಯಬೇಕಾದವನು ಅಡಗಿಕೊಂಡವರಲ್ಲಿ ಯಾರ ನ್ನಾದರೂ ಕಂಡರೆ, ಕೂಡಲೆ ತನ್ನ ನೆಲೆಗೆ ಹಿಂದಿರುಗಿ ಆ ಜಾಗವನ್ನು ಮುಟ್ಟಬೇಕು. ಇಲ್ಲದಿದ್ದರೆ ಅವನೇ ಮತ್ತೆ ಹಿಡಿಯ ಬೇಕು.

ಇಂಥ ಬಚ್ಚಿಟ್ಟುಕೊಳ್ಳುವ ಆಟ ಪುರಾತನ ಗ್ರೀಸಿನಲ್ಲಿ ಪ್ರಚಲಿತವಾಗಿತ್ತು.

ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್, ಅಮೆರಿಕ ಗಳಲ್ಲಿ 'ಹೈಡ್ ಅಂಡ್ ಸೀಕ್' ಎಂದು ಕಣ್ಣು ಮುಚ್ಚಾಲೆ ಆಟ ಪ್ರಸಿದ್ಧವಾಗಿದೆ. ಇದನ್ನು ತಂಡ ತಂಡವಾಗಿ ಆಡಲೂ ಬಹುದು. ಒಂದು ತಂಡ ಅವಿತರೆ ಮತ್ತೊಂದು ತಂಡ ಹುಡುಕುತ್ತದೆ.

ಒಂದು ಗೋಡೆ ಅಥವಾ ಬಂಡೆ ಇಲ್ಲವೆ ಯಾವುದಾದರೂ ಒಂದು ಜಾಗ ವನ್ನು ನೆಲೆಯಾಗಿ ಇಟ್ಟುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ; ಅವಿತವರು ಸಿಕ್ಕಿಬೀಳುವ ಮೊದಲೇ ನೆಲೆಯನ್ನು ಮುಟ್ಟಿದರೆ ಮತ್ತೆ ಅವಿತುಕೊಳ್ಳುವ ಸುಯೋಗ ಅವರದು. ಇಲ್ಲದಿದ್ದರೆ ಅವರಿಗೆ ಹುಡುಕುವ ಪಾಳಿ.

ಗೋಡೆ ಅಥವಾ ಯಾವುದಾದರೂ ಆಧಾರಕ್ಕೆ ಆನಿಸಿ ನಿಂತು ಎಣಿಸುವ ಕಣ್ಣುಮುಚ್ಚಾಲೆ ಆಟವನ್ನು 'ಗುಲ್ಬಾರಿಯೋ' ಎಂದೂ ಕರೆಯುತ್ತಾರೆ. ಅವಿತುಕೊಂಡವರು ಕಂಡ ಕೂಡಲೇ "ಗುಲ್ಬಾರಿಯೋ" ಎಂದು ಹಿಡಿಯುವ ವನು ಕರೆದರೆ, ಅವರು ಔಟ್ ಆದಂತೆ.

'ಮಳ್ಳ ವಂದ್ ಗಿಳ್ಳಿ ಪೋ'—ಮೆಲ್ಲಗೆ ಬಂದು ಗಿಳ್ಳಿ ಹೋಗು—ಎಂದು ಹುಡುಗಿಯರಾಡುವುದು ಒಂದು ಬಗೆಯ ಕಣ್ಣು ಮುಚ್ಚಾಟ.

ಹುಡುಗಿಯರು ಎರಡು ತಂಡಗಳಲ್ಲಿ ಇರುತ್ತಾರೆ. ಪ್ರತಿಯೊಂದು ತಂಡಕ್ಕೂ ಒಬ್ಬಳು ಮುಂದಾಳು ಇರುತ್ತಾಳೆ. ಇವಳು ಆಟಕ್ಕೆ ಮೊದಲೇ ತನ್ನ ತಂಡದ ಒಬ್ಬೊಬ್ಬರಿಗೂ ಸಂಪಿಗೆಹೂವು, ಮಲ್ಲಿಗೆಹೂವು ಇತ್ಯಾದಿ ಒಂದೊಂದು ಸಂಕೇತದ ಹೆಸರನ್ನು ಇಡುತ್ತಾಳೆ. ಇನ್ನೊಂದು ತಂಡ ಹಣ್ಣಿನ ಹೆಸರನ್ನು ಇಟ್ಟುಕೊಳ್ಳಬಹುದು.

ಸುಮಾರು 15–20 ಅಡಿ ದೂರದಲ್ಲಿ ಎರಡು ಗೆರೆಗಳನ್ನು ಗುರುತಿಸ ಲಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಈ ಗೆರೆಗಳ ಮೇಲೆ ಎರಡು ಪಕ್ಷದವರೂ ಎದುರು ಬದುರಾಗಿ ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ.

ಒಂದು ತಂಡದ ಮುಂದಾಳು ಎದುರು ತಂಡದ ಆಟಗಾರ್ತಿಯರ ಹಿಂದೆ ಹೋಗಿ ಯಾರಾದರೂ ಒಬ್ಬಳ ಕಣ್ಣುಮುಚ್ಚುತ್ತಾಳೆ. 'ಮಳ್ಳ ವಂದ್ ಗಿಳ್ಳಿ ಪೋ' ಎಂದು ಎರಡು ಮೂರು ಬಾರಿ ಹೇಳಿ ಯಾರಾದರೂ ಒಬ್ಬ ಹುಡುಗಿಯ ಸಂಕೇತದ ಹೆಸರು ಕರೆಯುತ್ತಾಳೆ. ಆ ಹೆಸರಿನವಳು ಎದ್ದು ಬಂದು ತನ್ನ ಮುಂದಾಳು ಕಣ್ಣುಮುಚ್ಚಿದವಳ ಮೂಗನ್ನು ಸ್ವಲ್ಪವೇ ತುದಿಯಲ್ಲಿ ಗಿಳ್ಳಿ ಹಿಂದಕ್ಕೆ ಹೋಗಿ ತನ್ನ ಜಾಗದಲ್ಲಿ ಮೊದಲಿನಂತೆ ಕುಳಿತಿರುತ್ತಾಳೆ. ಈಗ ಮುಂದಾಳು ಕೈ ಬಿಡುತ್ತಾಳೆ. ಕಣ್ಣು ಮುಚ್ಚಿಸಿಕೊಂಡವಳು ಕಣ್ಣು ತೆರೆದು ಯಾರು ತನ್ನನ್ನು ಬಂದು ಗಿಳ್ಳಿ ದವಳು ಎಂದು ತೋರಿಸಬೇಕು. ಅವಳು ಹೇಳಿದ್ದು ಸರಿಯಾದರೆ ಅವಳು ಒಂದು ಹೆಜ್ಜೆ ತನ್ನ ಗೆರೆಯಿಂದ ಮುಂದೈ ಹಾರಿ ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾಳೆ.

'ಮಳ್ಳ ವಂದ್ ಗಿಳ್ಳಿ ಪೋ'





ಮೂಗನ್ನು ಗಿಳ್ಳುವುದು

ಸರಿಯಿಲ್ಲದಿದ್ದರೆ ಗಿಳ್ಳಿ ಹೋದವಳು ಒಂದು ಹೆಜ್ಜೆ ಹಾರಿ ಮುಂದೆ ಬಂದು ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾಳೆ.

ಈಗ ಇನ್ನೊಬ್ಬಳು ಎದುರು ತಂಡದ ಹುಡುಗಿಯ ಕಣ್ಣುಮುಚ್ಚಿ ತನ್ನ ತಂಡದ ಹುಡುಗಿಯ ಸಂಕೇತ ಹೆಸರನ್ನು ಕರೆಯಬೇಕು. ಹೀಗೆ ಆಟ ಮುಂದೆ ಸಾಗುತ್ತದೆ. ಯಾವ ತಂಡದವರು ಒಂದೊಂದೇ ಹೆಜ್ಜೆ ಮುಂದೆ ಹಾರಿ ಎದುರು ತಂಡದ ಗೆರೆ ತಲಪುತ್ತಾರೋ ಅವರು ಗೆದ್ದಂತೆ.

ನೋಡಿ : ಓಡುವ, ಬೆನ್ನಟ್ಟುವ ಆಟ ; ಕಣ್ಣುಮುಚ್ಚಾಟ ; ಕಾಗದ ಆಟ ;
ಕೂಟ ಕ್ರೀಡೆ ; ಗುಲ್ಬಾರಿಯೋ

ಕಣ್ಣು ಮುಚ್ಚಿ ಅಂದಾಜು

ಕಣ್ಣು ಕಟ್ಟಿರುವಾಗ ದೂರದ ಅಂದಾಜು ಮಾಡುವುದೇ ಕಣ್ಣು ಮುಚ್ಚಿ ಅಂದಾಜು ಸ್ಪರ್ಧೆ.

ಬಯಲಿನಲ್ಲಿ ನೂರು ಗಜ ದೂರದಲ್ಲೊಂದು ಪದಾರ್ಥ ; ಆಟಗಾರರಿಗೆ ಬಟ್ಟೆಯಿಂದ ಕಣ್ಣು ಕಟ್ಟಿರಬೇಕು. ಒಂದು ನಿಮಿಷ ಅವಕಾಶ ಕೊಟ್ಟು ಹೊರಟ ಸ್ಥಳಕ್ಕೂ ವಸ್ತುವಿಗೂ ಮಧ್ಯದ ಸ್ಥಳ ತಲಪಲು ಹೇಳಬೇಕು.. ಸ್ಥಳ ತಲಪಿದೆ ಅನ್ನಿಸುವಾಗ ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳುವಂತೆ ಹೇಳಬೇಕು. ಒಂದು ಮಿನಿಟು ಕಳೆದು ಸೀಟಿ ಊದಿದಾಗ ಅವರೆಲ್ಲ ತಮ್ಮ ಕಣ್ಣಿಗೆ ಕಟ್ಟಿರುವ ಬಟ್ಟೆಯನ್ನು ಬಿಚ್ಚಬೇಕು. ಯಾರು ಮಧ್ಯ ಸ್ಥಳಕ್ಕೆ ಅತಿ ಹತ್ತಿರ ಇರುತ್ತಾರೋ ಅವರು ಗೆಲ್ಲುತ್ತಾರೆ.

ಕತ್ತಲೆಯಲ್ಲಿ ಪರೀಕ್ಷೆ

ಮಾಡುವ ಕೆಲಸವನ್ನು ಸರಿಯಾಗಿ ಮಾಡುವುದು, ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಸರಿಯಾದ ಸ್ಥಾನದಲ್ಲಿ ಇಡುವುದು ಮೊದಲಾದುವು ಉತ್ತಮ ಅಭ್ಯಾಸಗಳು. ಇದನ್ನು ಮಾಡುವವರ ಜೀವನದಲ್ಲಿ ಶಿಸ್ತು ಇರುತ್ತದೆ.

ಈ ಜಾಣ್ಮೆಯನ್ನೇ ಆಧಾರವಾಗಿಟ್ಟುಕೊಂಡು ಕತ್ತಲೆಯಲ್ಲಿ ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡಬಹುದು.

ಪಾರ್ಸೆಲ್ ಕಟ್ಟುವುದು, ಎರಡು ಹಗ್ಗಗಳ ತುದಿಗಳನ್ನು ಗಂಟು ಹಾಕುವುದು, ಸಾಲಾಗಿ ಇಟ್ಟ ಹಲವು ವಸ್ತುಗಳಲ್ಲಿ ಒಂದೊಂದನ್ನೇ ಎತ್ತಿ ಬೇರೆ ಕಡೆ ಸಾಗಿಸಿ ಅಲ್ಲಿ ಮೊದಲಿನ ಕ್ರಮದಲ್ಲಿಯೇ ಸಾಲಾಗಿ ಇರಿಸುವುದು, ನಾಣ್ಯಗಳನ್ನಾಗಲೀ ಅಂಥ ಇತರ ಒಂದೇ ಬಗೆಯ ವಸ್ತುವನ್ನಾಗಲೀ ಎಣಿಸುವುದು, ಪ್ರಥಮ ಚಿಕಿತ್ಸೆಯ ಬ್ಯಾಂಡೇಜ್ ಹಾಕುವುದು, ಅಂಗಿಗೆ ಗುಂಡಿ ಹೊಲಿಯುವುದು, ಮೊಳೆಯನ್ನು ಸುತ್ತಿಗೆಯಿಂದ ಹೊಡೆಯುವುದು. ಬೆಂಕಿಪೆಟ್ಟಿಗೆಯಲ್ಲಿನ ಕಡ್ಡಿಗಳನ್ನು ಎಣಿಸುವುದು, ಒಂದು ಪಾತ್ರೆಯಲ್ಲಿದ್ದ ನೀರನ್ನು ಇನ್ನೊಂದಕ್ಕೆ ವರ್ಗಾಯಿಸುವುದು. ಸೈಕಲ್ ನಳಿಗೆಗೆ ಗಾಳಿ ತುಂಬಿಸುವುದು, ಬೀಗದಕೈ ಗೊಂಚಲಿನಿಂದ ಬೀಗದಕ್ಕೆ ಹುಡುಕಿ ಅದರಿಂದ ಬೀಗ ತೆರೆಯುವುದು. ಟೆಲಿಫೋನ್ ಡಯಲ್ ತಿರುಗಿಸಿ ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ನಂಬರಿಗೆ ಫೋನ್ ಮಾಡುವುದು, ಗಡಿಯಾರ-ವಾಚುಗಳಿಲ್ಲದ ಕತ್ತಲೆ ಕೋಣೆಯೊಳಗೆ ಇದ್ದು ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಕಾಲಾವಧಿಯ ಅನಂತರ ಹೊರಬರುವುದು, ಕೈಯಿಂದ ತಡವಿ ವಸ್ತುಗಳ ಉದ್ದವನ್ನು ಅಂದಾಜು ಮಾಡುವುದು—ಹೀಗೆ ಉಪಯುಕ್ತ ಹಾಗೂ ಮೋಜಿನ ಹಲವು ಕೆಲಸಗಳನ್ನು ಕತ್ತಲೆಯಲ್ಲಿ ಮಾಡಬಹುದು. ಬೆಳಕು ಹಾಕಿದ ಮೇಲೆ ಮಾಡಿದ ಕೆಲಸ ಎಷ್ಟು ಸರಿಯಾಗಿದೆ ಎಂದು ನೋಡಬಹುದು. ಕತ್ತಲೆಯಲ್ಲಿ ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಕೆಲಸಗಳನ್ನು ಮಾಡುವುದೇ ಈ ಆಟದ ವಿಧಾನ. ಕೆಲಸ ಮಾಡುವಾಗ ಇತರ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಎಡವದಿರುವುದು, ಸದ್ದು ಉಂಟುಮಾಡದಿರುವುದು ಮೊದಲಾದ ನಿಯಮಗಳನ್ನು ಪಾಲಿಸಬೇಕು.

ಕತ್ತಿವರಸೆ

ಉದ್ದನೆಯ ಕೋಲನ್ನು ಲಾಠಿಯಂತೆ ತಿರುಗಿಸುತ್ತ ಕೈಚಳಕದಿಂದ ತನಗೆ ಒಂದೂ ಪೆಟ್ಟಾಗದಂತೆ ಸಂಗಾತಿಗಳೊಡನೆ ಹುಡುಗರು ಆಡುವ ಆಟ ಲಾಠಿವರಸೆ. ಕತ್ತಿಗಳಿಂದ ಹೀಗೆ ಆಡುವುದು ಕತ್ತಿವರಸೆ. ಥಳಥಳನೆ ಹೊಳೆಯುವ ಕತ್ತಿಯ ಅಲಗುಗಳು ತಾಗುವಾಗ ಖಣಿಖಣಿಲೆಂಬ ನಾದ, ನಿಖರವಾದ ಮಾಟ, ದೇಹಭಂಗಿ -ಇವು ಕತ್ತಿವರಸೆಯನ್ನು ಒಂದು ಆಕರ್ಷಕ ಕ್ರೀಡೆಯನ್ನಾಗಿಸಿವೆ.

ಚುರುಕಾದ ಸ್ನಾಯುಗಳು. ಒಳ್ಳೆಯ ಕೈಚಳಕ. ತ್ವರಿತ ನಿರ್ಧಾರ ಶಕ್ತಿ —ಇವು ಕತ್ತಿವರಸೆಗಾರನ ಮೇಲ್ಮೆಯನ್ನು ನಿರ್ಧರಿಸುತ್ತವೆ.

ಒಳ್ಳೆಯ ಕತ್ತಿವರಸೆಗಾರನಾಗಬೇಕಾದರೆ ಏಕಾಗ್ರತೆ ಹಾಗೂ ನಿರಂತರ ಅಭ್ಯಾಸಗಳು ಬೇಕು.

ಪ್ರಾಚೀನ ರೋಮಿನ ಖಡ್ಗಮಲ್ಲರು —ಗ್ಲೇಡಿಯೇಟರುಗಳು— ಕತ್ತಿಕಾಳಗಕ್ಕೆ ಪ್ರಸಿದ್ಧರಾದವರು. ಭಾರತದ ಪ್ರಾಚೀನ ಸಾಹಿತ್ಯದಲ್ಲಿ ಕತ್ತಿವರಸೆಯ ಉಲ್ಲೇಖವಿದೆ.

ಹಿಂದೆ ಭಾರತದಲ್ಲಿ ಕುಸ್ತಿಯೊಂದಿಗೆ, ಕತ್ತಿವರಸೆಯನ್ನು ಕಲಿಸಲಾಗುತ್ತಿತ್ತು. ರಾಣಾಪ್ರತಾಪಸಿಂಹ, ಶಿವಾಜಿ ಮೊದಲಾದ ಇತಿಹಾಸ ಪ್ರಸಿದ್ಧ ವೀರರು ಉತ್ತಮ ಖಡ್ಗಮಲ್ಲರಾಗಿದ್ದರು.

ಯೂರೋಪಿನಲ್ಲಿ ಕತ್ತಿವರಸೆಯ ರೀತಿ ಆರಂಭವಾದದ್ದು 14ನೆಯ ಶತಮಾನದಲ್ಲಿ. ಸಿಡಿಮದ್ದು ಬಂದು ಭಾರವಾದ ಆಯುಧಗಳನ್ನು ಕೈಬಿಡಲಾಯಿತು. ನೀಳವಾದ ಕತ್ತಿಯನ್ನು ಚಾತುರ್ಯದಿಂದ ಉಪಯೋಗಿಸಲು ಕಲಿತರು. ಅಂಗವನ್ನು ತುಂಡರಿಸುವುದಕ್ಕಿಂತ ದೇಹದೊಳಕ್ಕೆ ಕತ್ತಿಯನ್ನು ತೂರಿಸುವುದು ಮುಖ್ಯವಾಯಿತು. ಸ್ಪೇನಿನವರು ಇದರಲ್ಲಿ ನಿಸ್ಸೀಮರಾದರು. 15-16ನೆಯ ಶತಮಾನಗಳಲ್ಲಿ ಅವರಿಂದ ಪ್ರಭಾವಿತವಾದ ಕತ್ತಿವರಸೆ ಯೂರೋಪಿನಲ್ಲಿ ಹರಡಲಾರಂಭಿಸಿತು. ಕಾಳಗಕ್ಕೆಂದು ಕಲಿತ



[illegible]

ಈ ವಿದ್ಯೆ ಅಪಾಯಗಳನ್ನು ಎದುರಿಸುವುದಕ್ಕೂ ನೆರವಾಯಿತು. ಪ್ರತಿಷ್ಠಿತ ವ್ಯಕ್ತಿಗಳಿಗೆ ಖಡ್ಗಮಲ್ಲರು ಅಂಗರಕ್ಷಕರಾಗಿದ್ದರು.

ಯಾವುದೇ ಸಣ್ಣ ಕಾರಣಕ್ಕಾಗಿ ದ್ವಂದ್ವಯುದ್ಧಕ್ಕೆ ಆಹ್ವಾನವಿತ್ತು, ಇರಿದು ಕೊಲ್ಲುವುದು 16ನೆಯ ಶತಮಾನದ ಯೂರೋಪಿನಲ್ಲಿ ಬಹಳ ಸಾಮಾನ್ಯವಾಯಿತು.

ಆ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ರಹಸ್ಯ ವರಸೆಗಳು ಹೆಚ್ಚು. ಪ್ರತಿ ಕುಶಲ ಖಡ್ಗಮಲ್ಲರೂ ತಮ್ಮದೇ ಆದ ವಿಶಿಷ್ಟ ವರಸೆಗಳನ್ನು ಬೆಳೆಯಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಿದ್ದರು. ಈ ವೇಳೆಗೆ ಕತ್ತಿವರಸೆಯ ಬಗೆಗೆ ಹಲವಾರು ಪುಸ್ತಕಗಳು ಬಂದಿದ್ದುವು. ಒಂದಲ್ಲ ಒಂದು ವಿಧದಲ್ಲಿ ಈ ಕ್ರೀಡೆ ಸುಧಾರಣೆಗೊಳ್ಳುತ್ತಲೇ ಇದ್ದಿತು. 19ನೆಯ ಶತಮಾನದ ವೇಳೆಗೆ ಇದರಿಂದ ಕೊಲ್ಲುವುದನ್ನು ನಿಷೇಧಿಸಲಾಯಿತು. ಆದರೆ ಕತ್ತಿವರಸೆ ಒಂದು ವಿನೋದವಾಗಿ ಮುಂದುವರಿಯಿತು. ಸಮಾಜದ ಉನ್ನತ ವರ್ಗದವರಿಗೆ ಇದನ್ನು ಕಲಿಯುವುದು 'ಫ್ಯಾಷನ್' ಎನಿಸಿಕೊಂಡಿತು. ಕತ್ತಿಯನ್ನು ಕೈ ಚಳಕದಿಂದ ಹಿರಿಯುವುದು ಸ್ಪರ್ಧೆಯಾಗಿ ಮಾರ್ಪಟ್ಟಿತು. ಸ್ತ್ರೀಯರೂ ಈ ಆಟವನ್ನು ಕಲಿಯಲಾರಂಭಿಸಿದರು.

1896ರಲ್ಲಿ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಪಂದ್ಯಗಳ ಪುನರುತ್ಥಾನವಾದಾಗ ಕತ್ತಿವರಸೆಗಗಿಗೆರ್ದಿತು. ಇದಕ್ಕಾಗಿ ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಕತ್ತಿವರಸೆಯ ಒಕ್ಕೂಟ (ಇಂಟರ್‌ನ್ಯಾಷನಲ್ ಫೆಡರೇಷನ್ ಅಫ್ ಫೆನ್ಸಿಂಗ್) ಸ್ಥಾಪಿಸಲ್ಪಟ್ಟು, ಅದು ರೂಪಿಸಿದ ನಿಯಮಗಳಿಗೆ ಎಲ್ಲ ರಾಷ್ಟ್ರಗಳೂ ಬದ್ಧವಾದುವು.

ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಕತ್ತಿವರಸೆ ಒಕ್ಕೂಟವು ಕತ್ತಿವರಸೆಯಲ್ಲಿ ಮೂರು ಬಗೆಯ ಆಯುಧಗಳನ್ನು ಅಂಗೀಕರಿಸಿದೆ. ಫಾಯ್ಲ್, ಏಪೇ, ಹಾಗೂ ಸೇಬರ್ ಅಥವಾ ಕೊಂಕುಗತ್ತಿ. ಮೊದಲನೆಯದನ್ನು ಮಾತ್ರ ಮಹಿಳೆಯರೂ ಉಪಯೋಗಿಸಿ ಕತ್ತಿವರಸೆ ಮಾಡುತ್ತಾರೆ.

ಈ ಎಲ್ಲ ಆಯುಧಗಳನ್ನೂ ಚೆನ್ನಾಗಿ ಹದಗೊಂಡ ಉಕ್ಕಿನಿಂದ ತಯಾರಿಸುತ್ತಾರೆ. ಆದರೆ ಅವುಗಳ ತುದಿ ಮಾತ್ರ ಮೊಂಡಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಕತ್ತಿ ಹಿಡಿದವರ ಕೈ ರಕ್ಷೆಗಾಗಿ ಅದನ್ನು ಮುಸುಕಿದಂತೆ ರಕ್ಷಕ ಭಾಗವಿರುತ್ತದೆ. ಒಟ್ಟಿನಲ್ಲಿ ಆಯುಧ ಲಘುವಾದದ್ದು, ಭಾಗವಹಿಸುವವರು ಮುಖವಾಡ, ರಕ್ಷಕ ಅಂಗಿ ಹಾಗೂ ಇಜಾರ, ಕೈಗವಸುಗಳನ್ನು ರಕ್ಷಣೆಗಾಗಿ ತೊಡುತ್ತಾರೆ. ಆಟದ ಜಾಗ 40 ಅಡಿ ಉದ್ದ 3ರಿಂದ 6 ಅಡಿ ಅಗಲವಿರುತ್ತದೆ. ಹಿರಿಯ ಹಾಗೂ ಮುಖ್ಯ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಿಗೆ ಈ ಅಳತೆ ಇನ್ನೂ ಸ್ವಲ್ಪ ಹೆಚ್ಚಬಹುದು. ಈ ನೆಲಕ್ಕೆ ಕಾರ್ಕ್ ಅಥವಾ ಲಿನೋಲಿಯಮುಗಳನ್ನು



[illegible]

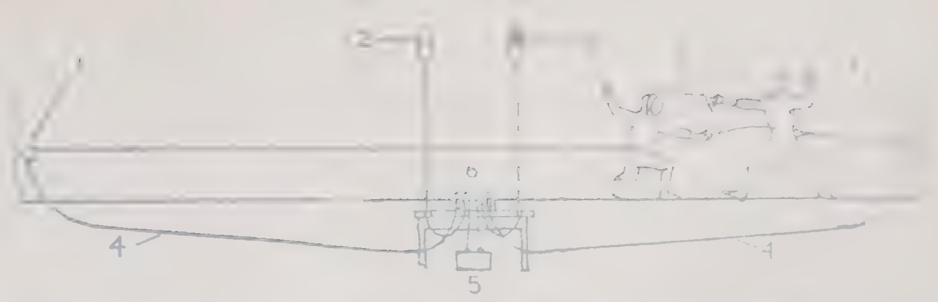
ಹೊದಿಸುತ್ತಾರೆ. ಕತ್ತಿ ವರಸೆ ಕ್ರೀಡೆಯ ಉದ್ದೇಶ ಎದುರಾಳಿಯನ್ನು 'ಇರಿ'ಯುವುದು ; ಎಂದರೆ ಘಾಸಿ ಮಾಡಿದಂತೆ ನಟಿಸುವುದು ಮತ್ತು ತನಗೆ ಪೆಟ್ಟು ತಾಗದಂತೆ ನೋಡಿಕೊಳ್ಳುವುದು.



ಫಾಯ್ಲ್ ಕತ್ತಿವರಸೆಯಲ್ಲಿ ತುದಿಯನ್ನು ಮಾತ್ರ ಸೋಕಿಸಿ ಆದ 'ಪೆಟ್ಟು'ಗಳನ್ನು ಗಣನೆಗೆ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಎದುರಾಳಿಯ ಮುಂಡದ ಮೇಲೆ ಮಾತ್ರ ಈ ಪೆಟ್ಟುಗಳು ತಾಗಬೇಕು. ತಲೆ, ತೋಳು, ಕಾಲುಗಳನ್ನು ಸೋಕಿಸಿದರೆ ಲೆಕ್ಕವಿಲ್ಲ. ಐದು ಬಾರಿ ಸೋಕಿಸಿದಾತ ಗೆದ್ದಂತೆ. ಹೆಣ್ಣು ಮಕ್ಕಳ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ನಾಲ್ಕು ಬಾರಿ ಸೋಕಿಸಿದರೆ ಸಾಕು.



[illegible]



ಕತ್ತಿವರಸೆಗೆ ವಿದ್ಯುತ್ ಜೋಡಣೆ : 1 ಚಕ್ರ 2, 6 ಗೆಲ್ಲಂಕ ಸೂಚಿದೀಪ 3 ವಿದ್ಯುತ್ ಫಾಯ್ಲ್ 4 ಜೋಡಣೆ ತಂತಿ 5 ಬ್ಯಾಟರಿ

ಏಪೇ ಫಾಯ್ಲ್‌ಗಿಂತ ಚಿಕ್ಕದು. ಅದಕ್ಕಿಂತ ಭಾರವಾದದ್ದು. ತಿವಿಯುವ ತುದಿಯಲ್ಲಿ ಮೂರು ಮೊಂಡಾದ ಮುಳ್ಳುಕೋಲಿನಂಥ ಭಾಗವಿದೆ. ಇಡೀ ಅಲಗು ತ್ರಿಕೋನಾಕಾರವಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ತಲೆಯಿಂದ ಕಾಲಿನ ವರೆಗೆ ಎಲ್ಲಿ ಬೇಕಾದರೂ ತಿವಿಯಬಹುದು. ಯಾರು ಮೊದಲು



[illegible] : ಫ್ರಾನ್ಸಿನ ಕ್ರಿಶ್ಚನ್‌ದ ಒರಿಯೋಲ

ತಿವಿಯುತ್ತಾರೋ ಅವರ ಗೆಲ್ಲಂಕ ಹೆಚ್ಚುತ್ತದೆ. ಇಬ್ಬರೂ ಒಟ್ಟಿಗೆ ತಿವಿದರೆ ಇಬ್ಬರಿಗೂ ಅಂಕ ದೊರೆಯುತ್ತದೆ.

ಸೇಬರ್ ಅಥವಾ ಕೊಂಕು ಕತ್ತಿಯ ಅಲಗು ' V ' ಆಕಾರದ್ದು. ಇಲ್ಲಿ ಅಲಗಿನ ಮುಂಭಾಗ, ಹಿಂಭಾಗ ಅಥವಾ ತುದಿಯಿಂದ ಎದುರಾಳಿಯ ಸೊಂಟದ ಮೇಲಿನ ಯಾವುದೇ ಭಾಗವನ್ನು ತಿವಿಯಬಹುದು.

ಕತ್ತಿವರಸೆಯಲ್ಲಿ, ಹೆಜ್ಜೆಯ ಚಲನೆ ಆಯುಧ ನಿರ್ವಹಿಸುವಷ್ಟೇ ಮುಖ್ಯವಾದದ್ದು. ಎದುರಾಳಿಯ ಬಳಿಸಾರಲು, ಅವನ ದಾಳಿಯಿಂದ [illegible] ಕೊಳ್ಳಲು, ತನ್ನ ಸಮತೋಲ ಕಳೆದುಕೊಳ್ಳದೆ ಕ್ರೀಡೆಯ ಕಿರಿದಾದ ಜಾಗದ ಮೇಲೆ ಮುಂದುವರಿಯಲು ಮತ್ತು ಹಿಂದೆ ಸರಿಯಲು ಚೆನ್ನಾಗಿ ತಿಳಿದಿರಬೇಕು.

ಕ್ರೀಡೆ ಆರಂಭಿಸುವ ಮೊದಲು ಆಟಗಾರರು ಒಬ್ಬರಿಗೊಬ್ಬರು ಮುಜರೆ ಮಾಡಿ ಗೌರವ ಸೂಚಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಆಟದ ತೀರ್ಪುಗಾರರು — ಒಬ್ಬ ಅಧ್ಯಕ್ಷ ಅಥವಾ ರೆಫರಿ ಮತ್ತು ನಾಲ್ಕು ಮಂದಿ ಜಡ್ಜಿಗಳು. ಈಗಿನ ಏಪೇ ಹಾಗೂ ಫಾಯ್ಲ್ ಕತ್ತಿವರಸೆಗಳನ್ನು ವಿದ್ಯುತ್ ಜೋಡಣೆಗಳಿಂದಲೂ ನಿರ್ಧರಿಸುತ್ತಾರೆ. ಇದರಲ್ಲಿ ಪ್ರತಿ ಸರಿಯಾದ ಇರಿತಕ್ಕೂ ಒಂದು ವಿದ್ಯುದ್ದೀಪ ಬೆಳಗುತ್ತದೆ ಅಥವಾ ಗಂಟೆಯು ಸದ್ದಾಗುತ್ತದೆ. ಇಂಥ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬ ತೀರ್ಪುಗಾರ ಇದ್ದರೆ ಸಾಕು.

ವೈಯಕ್ತಿಕವಾಗಿ ಶಿಸ್ತು, ಆಲೋಚನೆ ಮತ್ತು ಚಲನೆಗಳಲ್ಲಿ ಸಮನ್ವಯಗಳನ್ನು ಕತ್ತಿವರಸೆ ತಂದುಕೊಡುತ್ತದೆ.

ನೋಡಿ : ಲಾಠಿವರಸೆ

' ಕತ್ತೆ '

ಆಟಗಾರರು ' ಕತ್ತೆ 'ಯಾಗುವ ಆಟಗಳು ಅನೇಕ.

ಅಂಥ ಒಂದು ಆಟದಲ್ಲಿ, ಸಣ್ಣ ಚೀಟಿಗಳ ಮೇಲೆ ಒಂದೊಂದು ಪ್ರಾಣಿಯ ಹೆಸರನ್ನು ಬರೆದು ಆಡುತ್ತಾರೆ.

ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಪ್ರಾಣಿಯ ಹೆಸರಿರುವ ಎರಡೆರಡು ಚೀಟಿಗಳಿರುತ್ತವೆ. ' ಕತ್ತೆ ' ಎಂಬ ಹೆಸರನ್ನು ಮಾತ್ರ ಒಂದೇ ಚೀಟಿಯ ಮೇಲೆ ಬರೆಯುತ್ತಾರೆ. ಈ ಚೀಟಿಗಳೆಲ್ಲವನ್ನೂ ಗುಂಪಿನ ಒಬ್ಬೊಬ್ಬ ಆಟಗಾರರಿಗೆ ಒಂದೊಂದರಂತೆ ಕೊಡುತ್ತಾರೆ. ಆದರೆ ಆಟಗಾರರು ತಮ್ಮ ಚೀಟಿಗಳೆಡೆಗೆ ನೋಡುವಂತಿಲ್ಲ.

ಆಟ ನಡೆಸುವವ ಸೂಚನೆ ಕೊಟ್ಟ ಅನಂತರ ತಮ್ಮ ತಮ್ಮ ಚೀಟಿಗಳನ್ನು ಓದಿ ಆಯಾ ಪ್ರಾಣಿಯಂತೆ ಕೂಗಿಕೊಂಡು ತನ್ನ ಜೋಡಿ ಆಟಗಾರನನ್ನು ಹುಡುಕಿ ಹಿಡಿದು ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳಬೇಕು.

' ಕತ್ತೆ ' ಚೀಟಿ ಇರುವವನು ಮಾತ್ರ ಕತ್ತೆಯಂತೆ ಕಿರಿಚುತ್ತ ಹಾಗೆಯೇ ಉಳಿಯುತ್ತಾನೆ.

ಕತ್ತೆ ಆಟ

ಡಿ, ಓ, ಎನ್, ಕೆ, ಇ, ವೈ—ಇಂಗ್ಲಿಷಿನಲ್ಲಿ ' ಡಾಂಕಿ ' ಅಂದರೆ ಕತ್ತೆ. ಇಸ್ಪೀಟು ಆಡಿ ಕತ್ತೆ ಮಾಡುವುದು — ಕತ್ತೆ ಆಟ.

ಕತ್ತೆ ಆಟಕ್ಕೆ ಸೆಟ್ ಆಟ ಎಂದೂ ಕರೆಯುವುದುಂಟು. ಇಸ್ಪೀಟು ಎಲೆಗಳನ್ನು, ಕಲಸಿ ಒಬ್ಬೊಬ್ಬರಿಗೂ ಹತ್ತು ಎಲೆಗಳನ್ನು ಹಾಕುತ್ತಾರೆ ; ಆಟಗಾರರ ಸಂಖ್ಯೆ ನೋಡಿ 13 ಎಲೆಗಳನ್ನು ಹಾಕುವುದೂ ಉಂಟು. ಇಸ್ಪೀಟುಗಳು ಚೆನ್ನಾಗಿ ಹಂಚಿಕೊಂಡಿರಲಿ ಎಂದು ಎರಡೆರಡು, ಮೂರು ಮೂರಾಗಿ ಹಾಕುತ್ತಾರೆ. ಹತ್ತು ಎಲೆಗಳಲ್ಲಿ ಮೂರು, ಮೂರು ನಾಲ್ಕರ ತಂಡಗಳಲ್ಲಿ ಸೆಟ್ ಅಥವಾ ಜೋಡಿ ಮಾಡಬೇಕು. ಒಂದು

ಶ್ರೇಣಿ ಮತ್ತು ಒಂದು ಸೆಟ್ ಇರಲೇಬೇಕು. ಮೂರು ತಂಡದಲ್ಲಿ ಎರಡು ಶ್ರೇಣಿ, ಒಂದು ಸೆಟ್ ಅಥವಾ ಎರಡು ಸೆಟ್, ಒಂದು ಶ್ರೇಣಿಗಳು ಇರಬಹುದು. ಸೆಟ್‌ಗೆ ಉದಾಹರಣೆ ರಾಜ, ರಾಜ, ರಾಜ ಅಥವಾ ಹತ್ತು, ಹತ್ತು, ಹತ್ತು. ಶ್ರೇಣಿಯಾದರೆ ಹಾಸು, ರಾಜ, ರಾಣಿ, ಗುಲಾಮ ಅಥವಾ 7, 8, 9, 10 —ಹೀಗೆ.

ಜೋಡಿ ಅಥವಾ ಶ್ರೇಣಿ ಸಂಪಾದಿಸದೆ ಎಲೆಗಳನ್ನು ಉಳಿಸಿಕೊಂಡಾತ ಮೊದಲನೆಯ ಆಟದಲ್ಲಿ 'ಡಿ' ಆಗುತ್ತಾನೆ. ಹೀಗೆಯೇ ಅವನದು ಇನ್ನೂ ಐದು ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಉಳಿದರೆ ಅವನು 'ಓ', 'ಎನ್', 'ಕೆ', 'ಇ', 'ವೈ'ಗಳನ್ನು ಪಡೆದು 'ಕತ್ತೆ' ಆಗುತ್ತಾನೆ. ಅಲ್ಲಿಗೆ ಒಂದು ಆಟ ಮುಗಿಯುತ್ತದೆ. ಒಬ್ಬನಿಗೆ ಒಟ್ಟು ಆರು ಅಕ್ಷರಗಳಾಗುವಷ್ಟರಲ್ಲಿ ಇತರರೂ ಮಧ್ಯೆ ಮಧ್ಯೆ ಕೆಲವು ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಸೋತು, ಡಿ ಅಥವಾ ಡಿ, ಓ, ಎನ್ —ಹೀಗೆ ಕೆಲವು ಅಕ್ಷರಗಳನ್ನು ಪಡೆದಿರಬಹುದು. ಆದರೆ ಎಲ್ಲ ಅಕ್ಷರಗಳನ್ನೂ ಪಡೆದವನು ಮಾತ್ರ ಸೋತಂತೆ.

ಇನ್ನೂ ಒಂದು ಬಗೆಯ ಕತ್ತೆಯಾಟದಲ್ಲಿ ಅಂಕಗಳನ್ನು ಎಣಿಸುತ್ತಾರೆ. ಇದರಲ್ಲಿ ಹಾಸು, ರಾಜ, ರಾಣಿ, ಗುಲಾಮ —ಈ ಎಲೆಗಳಿಗೆ ಹತ್ತು ಅಂಕಗಳು. ಉಳಿದೆಲ್ಲ ಎಲೆಗಳಿಗೆ ಅವುಗಳ ಮೇಲೆ ಎಷ್ಟು ಬರೆಯಲ್ಪಟ್ಟಿದೆಯೋ ಅಷ್ಟು—10ಕ್ಕೆ ಹತ್ತು, 9ಕ್ಕೆ ಒಂಬತ್ತು ಇತ್ಯಾದಿ. ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಹೆಚ್ಚಿನ ಮೌಲ್ಯದ ಎಲೆಗಳನ್ನು ಆದಷ್ಟು ಬೇಗ ಕಳೆದುಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಇಲ್ಲದಿದ್ದರೆ ಅವರು ಬೇಗ 'ಕತ್ತೆ' ಯಾಗುತ್ತಾರೆ. ನೂರು ಅಂಕಗಳು ಯಾರ ಹೆಸರಿಗೆ ಸಂಗ್ರಹವಾಗುತ್ತವೋ ಅವರು ಕತ್ತೆಯಾದಂತೆ.

ಇನ್ನೊಂದು ಬಗೆಯ ಕತ್ತೆ ಆಟದಲ್ಲಿ ಎಷ್ಟು ಆಟಗಾರರಿರುವರೋ ಅವರಿಗೆ ನಾಲ್ಕರಷ್ಟು ಎಲೆಗಳಿರಬೇಕು. 4ರಿಂದ 13 ಜನರ ವರೆಗೆ ಈ ಆಟ ಆಡಬಹುದು —ನಾಲ್ಕು ಜನರಿದ್ದರೆ 16, ಐದು ಜನ ಇದ್ದರೆ 20, ಆರು ಜನ ಇದ್ದರೆ 24 ಹೀಗೆ ಎಲೆಗಳು ಬೇಕು. ಇದರಲ್ಲಿ ಯಾವ ಯಾವ ಎಲೆಗಳು ಇರಬೇಕು ಎಂದು ನಿರ್ಧರಿಸಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಹದಿನಾರು ಎಲೆಗಳಾದರೆ ಅದರಲ್ಲಿ ನಾಲ್ಕು ರಾಜ, ನಾಲ್ಕು ಏಳು, ನಾಲ್ಕು ರಾಣಿ, ನಾಲ್ಕು ಐದು ಇರಬಹುದು. ಯಾವುದೇ ಎಲೆ ಆರಿಸಿದರೂ ನಾಲ್ಕು ರಂಗಿನವೂ ಇರಬೇಕು. ಒಬ್ಬರಿಗೆ ನಾಲ್ಕು ನಾಲ್ಕು ಎಲ್ಲ ಎಲೆಗಳು ಬರುವಂತೆ ಕಲಸಿ, ಹರಡುತ್ತಾರೆ. ಆದಷ್ಟು ಬೇಗ ಒಂದೇ ಬಗೆಯ ನಾಲ್ಕು ಎಲೆಗಳನ್ನು ಸಂಪಾದಿಸುವುದು ಆಟದ ಉದ್ದೇಶ. ಮೊದಲಿಗೆ ತನ್ನ ಎಲೆಗಳನ್ನು ನೋಡಿಕೊಂಡು ತನಗೆ ಬೇಡದ ಎಲೆಯನ್ನು ಮತ್ತೆ ಮುಖ ಕೆಳಗೆ ಮಾಡಿ ಇಡುತ್ತಾನೆ. ಅವನ ಎಡಬದಿಯ ಆಟಗಾರ ಇದನ್ನು ಮುಂದುವರಿಸುತ್ತಾನೆ. ಹೀಗೆ ಆಟಗಾರರ ಕೈಯಲ್ಲಿ ಒಂದೇ ಬಗೆಯ ನಾಲ್ಕು ರಂಗಿನ ಎಲೆಗಳೂ ಸಂಗ್ರಹವಾಗುವ ವರೆಗೆ ಆಟ ಸಾಗುತ್ತದೆ. ಮೊತ್ತಮೊದಲು ಯಾರು ಮುಗಿಸುತ್ತಾನೋ ಅವನು ಇಟ್ಟಿದ್ದ ಎಲೆಗಳನ್ನು ತೆರೆದು ಇಡುತ್ತಾನೆ. ತನ್ನ ತೋರುಬೆರಳಿಂದ ಮೂಗನ್ನು ಉಜ್ಜಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾನೆ. ಇತರರೂ ಅವನ ಸೂಚನೆಯನ್ನು ಅರಿತವರಂತೆ ಮೂಗು ಉಜ್ಜಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಹೀಗೆಯೇ ಎಲ್ಲರ ಎಲೆಗಳೂ ಜೋಡಿಯಾಗುವ ವರೆಗೆ ಆಟ ಸಾಗುತ್ತದೆ. ಯಾರ ಕೈಯಲ್ಲಿ ಎಲೆಗಳು ಜೋಡಿಯಾಗದೆ ಹಾಗೆಯೇ ಉಳಿಯುತ್ತವೋ ಅವನು 'ಕತ್ತೆ' ಆದಂತೆ. ಮೂರು ಬಾರಿ ಕತ್ತೆ ಆದವರು ಆಟ ಬಿಟ್ಟು ಹೊರಗೆ ಹೋಗುತ್ತಾನೆ. ಎಲ್ಲರೂ ಹೀಗೆ ಹೊರಗೆ ಹೋಗಿ ಒಬ್ಬ ಉಳಿದರೆ ಅವನು ಗೆದ್ದಂತೆ.

ನೋಡಿ : ಇಸ್ಪೀಟು : ರಮ್ಮಿ : ಬ್ರಿಜ್ : ...

ಕತ್ತೆಯ ಬಾಲ

ಒಂದು ಕಪ್ಪು ಹಲಗೆ. ಅದರ ಮೇಲೆ ಒಂದು ಕತ್ತೆಯ ಚಿತ್ರ. ಆ ಕತ್ತೆಗೆ ಬಾಲವೇ ಇಲ್ಲ. ಚಿತ್ರಕ್ಕೆ ಕೊಂಚ ದೂರದಲ್ಲಿ ಹುಡುಗರು ಕುಳಿತಿದ್ದಾರೆ. ಅವರಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬನ ಕಣ್ಣಿಗೆ ಬಟ್ಟೆಕಟ್ಟಿ, ಕೈಗೆ ಒಂದು ಸೀಮೆ ಸುಣ್ಣದ ತುಂಡನ್ನು ಕೊಟ್ಟು ಕತ್ತೆಗೆ ಬಾಲ ಬರೆಯಲು ಹೇಳುತ್ತಾರೆ.

ಬಹಳ ಜನ ಹುಡುಗರು ಕತ್ತೆಯ ಕಣ್ಣಿನ ಬಳಿಯೋ ಬೆನ್ನಿನ ಮೇಲೋ ಕೆಲವೊಮ್ಮೆ ಕಾಲಸಂದಿಯಲ್ಲೋ ಬಾಲ ಬರೆಯುತ್ತಾರೆ. ಯಾರಾದರೂ ಸರಿಯಾದ ಜಾಗದಲ್ಲೇ ಬಾಲ ಬರೆದರೆ ಅವರು ಗೆದ್ದಂತೆ, ಇಲ್ಲದಿದ್ದರೆ ಬಾಲವಿರುವ ಜಾಗಕ್ಕೆ ಅತ್ಯಂತ ಹತ್ತಿರದಲ್ಲಿ ಬರೆದಿದ್ದರೆ ಗೆದ್ದಂತೆ. ಮಿಕ್ಕವರೆಲ್ಲ ಸೋತಂತೆ.

ಇದೇ ಆಟವನ್ನು ಇನ್ನೊಂದು ರೀತಿಯಲ್ಲೂ ಆಡಬಹುದು: ಬಾಲವಿಲ್ಲದ ದೊಡ್ಡ ಕತ್ತೆಯ ಚಿತ್ರವನ್ನು ಬಣ್ಣದ ಕಾಗದದ ಮೇಲೆ ಬರೆದು ಗೋಡೆ ಅಥವಾ ಹಲಗೆಯ ಮೇಲೆ ಅಂಟಿಸಬೇಕು. ಇನ್ನೊಂದು ಕಾಗದದಲ್ಲಿ ಬಾಲವನ್ನು ಬರೆದು ಅದನ್ನೂ ಕತ್ತರಿಸಿ ಅದರ ಮೇಲ್ತುದಿಗೆ ಗುಂಡುಸೂಜಿ ಸಿಕ್ಕಿಸಬೇಕು, ಕಣ್ಣು ಕಟ್ಟಿ ಬಾಲವನ್ನು ಕೊಡಬೇಕು. ಮೇಲಿನ ಆಟದಂತೆಯೇ ಬಾಲ ಇರಬೇಕಾದ ಕಡೆ ಅದನ್ನು ಚುಚ್ಚಿದರೆ ಅವನು ಗೆದ್ದಂತೆ.

ಇದೇ ರೀತಿ ಹುಡುಗರ ಕೈಗೆ ಒಂದು ಕಾಗದ, ಸೀಸದ ಕಡ್ಡಿ ಕೊಟ್ಟು ಎಲ್ಲರ ಕಣ್ಣನ್ನೂ ಕಟ್ಟಿ ಹಂದಿಯ ಚಿತ್ರವನ್ನು ಬರೆಯಲು ಹೇಳುವುದುಂಟು. ಆ ಹಂದಿಗೆ ಕಣ್ಣನ್ನು ಚಿತ್ರಿಸುವಂತೆ ಹೇಳುತ್ತಾರೆ. ಅನೇಕರು ಈ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಸೋಲಬಹುದು. ಆದರೆ ಅತ್ಯುತ್ತಮ ಮನೋರಂಜನೆಯಾಗುವಂಥ ಚಿತ್ರಗಳು ಸಿದ್ಧವಾಗಿರುತ್ತವೆ.

ನೋಡಿ : ಕಣ್ಣು ಕಟ್ಟಾಟ

ಕಥೆಯ ಆಟಗಳು

ಕಿರಿಯರಿಗೆ ಮೆಚ್ಚುಗೆಯಾಗುವ ವಿನೋದ–ಕಥೆಯ ಆಟಗಳು.

ನರಿ, ದ್ರಾಕ್ಷಿಹಣ್ಣಿನ ಕಥೆಯನ್ನೇ ಆಡಬಹುದು. "ಒಂದು ಊರಿನಲ್ಲಿ ಒಂದು ನರಿ ಇದ್ದಿತಂತೆ" ಎಂದ ಕೂಡಲೇ ಕೈಕಾಲುಗಳ ಮೇಲೆ ಓಡಾಡುತ್ತ ನರಿಯನ್ನು ಅನುಕರಿಸಬಹುದು. "ದ್ರಾಕ್ಷಿ ತೋಟಕ್ಕೆ ಹೋಯಿತು. ಅಲ್ಲಿ ದ್ರಾಕ್ಷಿ ಚಪ್ಪರವನ್ನು ಕಂಡು ಹಣ್ಣಿಗಾಗಿ ಜಿಗಿಯಲಾರಂಭಿಸಿತು" ಎನ್ನುವಾಗ ಸ್ವಲ್ಪ ದೂರ ಹೋಗಿ ಜಿಗಿಯುವ ಅಭಿನಯ. "ದ್ರಾಕ್ಷಿ ಹಣ್ಣು ಸಿಗದೆ ನರಿ, 'ಥೂ ದ್ರಾಕ್ಷಿ ಬಹಳ ಹುಳಿ, ಅದು ಬೇಡವೇ ಬೇಡ' ಎಂದುಕೊಂಡು ಹಿಂದಿರುಗಿತು" ಎನ್ನುವಾಗ ಮುಖವನ್ನು ಕಹಿ ಮಾಡಿಕೊಂಡು ಹಿಂದಿರುಗಿದಂತೆ ಅಭಿನಯ.

ಹೀಗೆ ಚಿರಪರಿಚಿತ ಕಥೆಗಳನ್ನು ಒಬ್ಬರು ಹೇಳುವಾಗ ಇತರ ಹುಡುಗರು ಅಭಿನಯಿಸಬಹುದು.

ವಿಮಾನ, ಹಡಗು, ವ್ಯೋಮನೌಕೆಗಳ ಕಥೆಗಳು ; ಪುರಾಣ ಕಥೆಗಳು : ಕೃಷಿ ಕೆಲಸ (ಬಿತ್ತುವುದು, ಕುಯ್ಲು ಇತ್ಯಾದಿ), ಗಿಡಗಳು, ಪ್ರಾಣಿಗಳು ಪಾತ್ರವಾಗಿ ಇರುವ ಕಥೆಗಳು –ಇವನ್ನು ಹೇಳಿ ಚಿಕ್ಕ ಮಕ್ಕಳು ಅಭಿನಯಿಸುವಂತೆ ಮಾಡಬಹುದು. ಇದರಿಂದ ಕಥೆಗಳೂ ವಿಷಯಗಳೂ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಚೆನ್ನಾಗಿ ಮನದಟ್ಟಾಗುತ್ತವೆ.

ಕಪ್ಪೆಯ ಪಾತ್ರವಿರುವ ಕಥೆಯಾದರೆ ತುದಿಗಾಲ ಮೇಲೆ ಕುಳ್ಳಿರಬೇಕು ; ಕೈ ಬೆರಳುಗಳನ್ನು ಮುಂದಕ್ಕೆ ಊರಿಕೊಂಡು ಜಿಗಿಯುತ್ತ, ಜಿಗಿಯುತ್ತ ಮುಂದೆ ಸಾಗಬೇಕು. ಮೊಲವನ್ನು ಅಭಿನಯಿಸಬೇಕಾದರೆ ಕಾಲುಗಳನ್ನು ಮಂಡಿಯ ಬಳಿ ಬಾಗಿಸಬೇಕು ; ಕೈಗಳನ್ನು ತಲೆಯ ಬದಿಗಳಿಗೆ ಹಚ್ಚಿ ಕಿವಿಗಳಂತೆ ಇಟ್ಟುಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಸೈಕಲನ್ನು ಅನುಸರಿಸಬೇಕಾದರೆ ಮೊಣಕಾಲುಗಳನ್ನು ಮೇಲಕ್ಕೆ ಎತ್ತುತ್ತ ಸ್ವಲ್ಪ ವರ್ತುಲವೆಂಬಂಥ ಚಲನೆ ತೋರಿಸಬೇಕು.

ಹೇಳುವವರು ಆದಷ್ಟು ಹಾವಭಾವದಿಂದ ಕಥೆಗಳನ್ನು ಹೇಳಬೇಕು. ಹುಡುಗರು ಅವರನ್ನು ಅನುಕರಿಸುತ್ತಾರೆ. ಅಭ್ಯಾಸಬಲದಿಂದ ಕೆಲವನ್ನು ತಾವೇ ಅಭಿನಯಿಸಲೂ ಸಾಕು. ಹೀಗೆ ಕಥೆ ಹೇಳುವವರೂ ಬಹುಪಾಲು ಹುಡುಗರೂ ಅಭಿನಯಿಸಿದರೆ ಕಥೆಯ ಆಟ ಚೆನ್ನಾಗಿ ಸಾಗುತ್ತದೆ. ಸಾಕಷ್ಟು ಪ್ರಶಸ್ತ ಜಾಗವಿದ್ದರೆ ಮಕ್ಕಳ ಸರಾಗ ಚಲನೆಗೆ ಅವಕಾಶವಿರುತ್ತದೆ. ಅವರ ಅಂಗಾಂಗಗಳಿಗೆ ಒಳ್ಳೆಯ ವ್ಯಾಯಾಮ ಕೊಡುವಂಥ ಅಭಿನಯ ತೋರಿದರೆ ಇನ್ನೂ ಲೇಸು.

ಕಥೆ ಹೇಳುವುದು

" ಒಂದು ಊರಿನಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬ ರಾಜನಿದ್ದ. ಅವನಿಗೆ ಒಬ್ಬಳು ಮಗಳು ಇದ್ದಳು."

ಹೀಗೆಂದ ಕೂಡಲೆ ಪುಟ್ಟಮಕ್ಕಳ ಕಿವಿಗಳು ನಿಮಿರುತ್ತವೆ. ಕಥೆ ಹೇಳುವವರ ಕಣ್ಣು, ಮುಖ, ಕೈಗಳನ್ನೇ ಅವರು ನೋಡುತ್ತಿರುತ್ತಾರೆ. ಅವರ ಹಾವಭಾವಗಳಿಗೆ ತಕ್ಕಂತೆ ಮಕ್ಕಳೂ ಕಥೆಯನ್ನು ಸವಿಯುತ್ತಾರೆ.

ರಾಮನ ಪರಾಕ್ರಮಗಳು, ಕೃಷ್ಣನ ವಿವಿಧ ಲೀಲೆಗಳು, ಇತರ ಅನೇಕಾನೇಕ ಕಲ್ಪಿತ ಕಥೆಗಳು—ಇವೆಲ್ಲವನ್ನೂ ಹುಡುಗರು ಮೈಯೆಲ್ಲ ಕಿವಿಯಾಗಿ ಕೇಳುವಂತೆ ಕಥೆ ಹೇಳುವುದು ಒಂದು ಕಲೆ.

ಬರೆಹ ಆರಂಭವಾಗುವುದಕ್ಕೆ ಮೊದಲೇ ಕಥನ ಆರಂಭವಾಯಿತು. ಹಲವು ಸಾವಿರ ವರ್ಷಗಳ ಹಿಂದಿನಿಂದಲೂ ಕಥೆ ಹೇಳುವ ಪದ್ಧತಿಯಿಂದಾಗಿ ಜಾನಪದ ಕಥೆಗಳ ಸಂಪತ್ತು ಇಂದಿಗೂ ಉಳಿದಿದೆ.

ಮಕ್ಕಳ ವಯೋಮಾನ, ಅಭಿರುಚಿಗಳಿಗೆ ತಕ್ಕಂತೆ ಕಥೆಯನ್ನು ಆರಿಸಬೇಕು. ಸಣ್ಣಕಥೆ, ಜಾನಪದ ಕಥೆ, ದಂತಕಥೆ, ಪುರಾಣ ಕಥೆಗಳ ಸಂಗ್ರಹಗಳೇ ಇಂದು ದೊರೆಯುತ್ತಿವೆ.

ಕೇವಲ ಉರುಹೊಡೆದಂತೆ ಹೇಳಿದರೆ ಕಥೆಯಲ್ಲಿ ಬಿಗಿ ಇರುವುದಿಲ್ಲ. ಅದಕ್ಕೆ ಬಣ್ಣ ಕಟ್ಟಬೇಕಾದರೆ ನಾವೇ ಅದನ್ನು ಅನುಭವಿಸಿದಂತೆ ಕಥೆಯನ್ನು ಮನನ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು.

ರಸಗಳಿಗೆ ತಕ್ಕಂತೆ ಕಂಠದಲ್ಲಿ ಏರಿಳಿತ, ಕಾಠಿಣ್ಯ, ಮಾರ್ದವತೆಗಳನ್ನು ತೋರಿಸಬೇಕು. ಉಚ್ಚಾರಣೆ ಸ್ಫುಟವಾಗಿರಬೇಕು. ಕಥೆಯು ಒಂದೇ ಓಟದಲ್ಲಿದ್ದರೆ ಬೇಸರ ಬರಿಸುತ್ತದೆ. ಆಗಾಗ ನಿಲ್ಲಿಸಬೇಕು. ಸೂಕ್ತ ವಾದೆಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಸ್ತಬ್ಧತೆ ಕೂಡ ಪರಿಣಾಮಕಾರಿಯಾಗುತ್ತದೆ.

ಕಥೆ ಹೇಳುವುದರ ಉದ್ದೇಶ ಮನೋರಂಜನೆ. ಅತಿ ಸಣ್ಣ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಶಿಶುಗೀತೆಗಳ ಮೂಲಕ ಕಥೆ ಹೇಳಬಹುದು. ಮಗು ಬೆಳೆದಂತೆ ಅದರ ವಿಚಾರಶಕ್ತಿಯೂ ಬೆಳೆಯುತ್ತದೆ. ಮಳೆ ಹೇಗೆ ಉಂಟಾಗುತ್ತದೆ, ಬೆಳೆ ಹೇಗೆ ಬೆಳೆಯುತ್ತದೆ ಮುಂತಾದ ವಿಷಯಗಳನ್ನೂ ಕಥೆಗಳ ಮೂಲಕ ತಿಳಿಸಬಹುದು.

ಕಥೆ ಹೇಳುವುದು ಭಾರತದ ಪ್ರಾಚೀನ ಕಲೆ. ಕಥನಕಾರರು ಹಳ್ಳಿ ಹಳ್ಳಿ ತಿರುಗುತ್ತ ಅನೇಕ ನೀತಿಬೋಧಕ ಕಥೆಗಳನ್ನು ಹೇಳುತ್ತಿದ್ದರು. ಆಗ ಕಥೆಗಳನ್ನು ಕೇಳುವುದಕ್ಕಾಗಿ ಹಳ್ಳಿಯ ಜನ ಸೇರುತ್ತಿದ್ದರು. ಯೂರೋಪಿನ ಮಧ್ಯಯುಗ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ಕಥೆ ಹೇಳುವುದು ಮುಖ್ಯ ಮನೋರಂಜನಾ ಕ್ರಮವಾಗಿದ್ದಿತು.

ರೇಡಿಯೊ, ಟೆಲಿವಿಷನ್, ಕಥಾ ಪುಸ್ತಕಗಳು ಇರುವ ಈ ಕಾಲದಲ್ಲಿಯೂ ಕಥೆ ಹೇಳುವುದು ಒಂದು ವಿಶೇಷ ಹವ್ಯಾಸ ಮತ್ತು ಮನೋರಂಜನೆಯಾಗಿಯೇ ಉಳಿದಿದೆ.

ನೋಡಿ ; ಈಸೋಪ ; ಗ್ರಿಮ್ ಸೋದರರು ; ಪಂಚತಂತ್ರ ; ಮಕ್ಕಳ ಸಾಹಿತ್ಯ–ಸಂಪುಟ ೫

ಕದ್ದ ವಸ್ತು

ಎಲ್ಲರೂ ನೋಡಿದ ವಸ್ತುಗಳ ಗುಂಪಿನಿಂದ 'ಕಳ್ಳ' ಒಂದು ವಸ್ತುವನ್ನು ಕದ್ದಿದ್ದಾನೆ. ಕದ್ದ ವಸ್ತು ಯಾವುದು ?

ಈ ಪ್ರಶ್ನೆಗೆ ಪೋಲೀಸನು ಉತ್ತರಿಸಬೇಕು. ಅವನು ಹೇಳುವುದಕ್ಕೆ ಹೆಚ್ಚು ಹೊತ್ತು ಕಳೆದಂತೆ ಕಳ್ಳನ ಗೆಲ್ಲಂಕ ಹೆಚ್ಚುತ್ತ ಹೋಗುತ್ತದೆ.

ಈ ಆಟವನ್ನು ಬಯಲಿನಲ್ಲಾಗಲೀ ವಿಶಾಲವಾದ ಕೋಣೆಯಲ್ಲಾಗಲೀ ಎರಡು ತಂಡಗಳ ನಡುವೆ ಆಡಬಹುದು.

ಮುಖಂಡ ಹಲವಾರು ಚಿಕ್ಕಪುಟ್ಟ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ನೆಲದ ಮೇಲೆ ಒಂದು ಕಡೆ ಇಟ್ಟು ಅವುಗಳನ್ನು ನೋಡಲು ಆಟಗಾರರಿಗೆ ಎರಡು ಮಿನಿಟು ಅವಕಾಶ ಕೊಡುತ್ತಾನೆ. ಅನಂತರ ಅಲ್ಲಿಂದ ಸುಮಾರು 25 ಅಡಿ ದೂರದಲ್ಲಿ ಎರಡು ತಂಡಗಳ ಆಟಗಾರರು ಸಾಲಾಗಿ ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಅವುಗಳಲ್ಲಿ ಒಂದು ಕಳ್ಳರ ತಂಡ ; ಇನ್ನೊಂದು ಪೋಲೀಸರ ತಂಡ.

ಒಬ್ಬ ಕಳ್ಳ ಮತ್ತು ಒಬ್ಬ ಪೋಲೀಸ್ ಎದ್ದು ಬರುತ್ತಾರೆ. ಪೋಲೀಸನು ವಸ್ತುಗಳಿಗೆ ಬೆನ್ನು ಹಾಕಿ ನಿಂತುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾನೆ. ಕಳ್ಳ ಅವುಗಳಲ್ಲಿ ಒಂದನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾನೆ. ಕೂಡಲೆ "ಕದ್ದೆ" ಎಂದು ಹೇಳಿ ಒಂದು ನಿಶ್ಚಿತ ವೃತ್ತಾಕಾರದಲ್ಲಿ ಓಡಲು ಪ್ರಾರಂಭಿಸುತ್ತಾನೆ.

" ಕದ್ದೆ " ಎಂದ ಕೂಡಲೇ ಪೋಲೀಸನು ಬೆನ್ನು ತಿರುಗಿಸಿ ಕಳ್ಳ ತೆಗೆದುಕೊಂಡ ವಸ್ತು ಯಾವುದೆಂದು ಊಹಿಸಬೇಕು. ಅವನು ಸರಿಯಾಗಿ ಊಹಿಸಿ ಹೇಳಿದರೆ ಕಳ್ಳ ಸಿಕ್ಕಿಬಿದ್ದಂತೆ.

ಹೀಗೆ ಸಿಕ್ಕಿಬೀಳುವ ಮೊದಲು ಕಳ್ಳನು ವೃತ್ತದಲ್ಲಿ ಎಷ್ಟು ಬಾರಿ ಓಡುತ್ತಾನೋ ಅದು ಕಳ್ಳನ ಗೆಲ್ಲಂಕ.

ಪುನಃ ಆಡುವಾಗ ಕಳ್ಳ ಮತ್ತು ಪೋಲೀಸರ ತಂಡಗಳು ಬದಲಾಗುತ್ತವೆ. ಯಾವ ತಂಡ 'ಕಳ್ಳ' ಆದಾಗ ಹೆಚ್ಚು ಗೆಲ್ಲಂಕ ಗಳಿಸುತ್ತದೋ ಅದು ಜಯಶೀಲವಾಗುತ್ತದೆ.

ಕಪ್ಪು, ಬಿಳಿ

ಮೈದಾನದಲ್ಲಿ ಎರಡು ತಂಡಗಳು ಆಡುವ ಆಟ—ಕಪ್ಪು, ಬಿಳಿ.

ಒಂದು 'ಕಪ್ಪು' ತಂಡ, ಇನ್ನೊಂದು 'ಬಿಳಿ' ತಂಡ. ಕೈಗೆ ಯಾವುದಾದರೂ ಬಣ್ಣದ ವಸ್ತ್ರ ಕಟ್ಟಿ ತಂಡಗಳ ಆಟಗಾರರನ್ನು ಗುರುತಿಸಬಹುದು.

ಮೈದಾನದಲ್ಲಿ ಎಲ್ಲರೂ ಒಂದಾಗಿ ಬೆರೆತಿರುತ್ತಾರೆ. ಮುಖಂಡ ಆಟಗಾರರಿಗೆ ಸೂಚನೆ ಕೊಟ್ಟು ಒಂದು ಕಡೆ ಕಪ್ಪು, ಒಂದು ಕಡೆ ಬಿಳಿ ಬಣ್ಣ ಬಳಿದಿರುವ ಮರದ ಚೆಂಡನ್ನು ಉರುಳಿಸುತ್ತಾನೆ. ಚೆಂಡು ಉರುಳಿ ಬಂದು ನಿಂತಾಗ ಯಾವ ಬಣ್ಣ ಮೇಲೆ ಕಾಣುತ್ತದೋ ಆ ತಂಡದವರು 'ಹಿಡಿಯುವವರು'. ಎದುರು ತಂಡದವರು ಅವರಿಗೆ ಸಿಕ್ಕದಂತೆ ಓಡಿ ತಪ್ಪಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತ, ಮಧ್ಯೆ ಮಧ್ಯೆ ಮಲಗುತ್ತ ಅವರನ್ನು ಸತಾಯಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಮಲಗಿದಾಗ 'ಹಿಡಿಯುವವರು' ಮುಟ್ಟಿದ ಆಟಗಾರ ಔಟ್. ಅವನು ಹೊರಗೆ ಹೋಗುತ್ತಾನೆ. ಯಾವ ತಂಡ ಮೊದಲು ಎದುರು ತಂಡದ ಎಲ್ಲ ಆಟಗಾರರನ್ನೂ ಹೊರಕ್ಕೆ ಕಳಿಸುತ್ತದೋ ಅದಕ್ಕೆ ಜಯ.

ಇಂಥದೇ ಆಟವನ್ನು 'ಹಗಲು, ರಾತ್ರಿ' ಎಂಬ ಹೆಸರಿನಿಂದಲೂ ಕರೆಯುತ್ತಾರೆ.

ನೋಡಿ : ಓಡುವ, ಬೆನ್ನಟ್ಟುವ ಆಟಗಳು

ಕಪ್ಪೆ ಆಟ

ಕಪ್ಪೆ ಆಟವನ್ನು ಆಡಲು ಬಾಲಕರು ಅಥವಾ ಬಾಲಕಿಯರ ಎರಡು ತಂಡಗಳು ಅಗತ್ಯ. ಆಟವನ್ನು ಆರಂಭಿಸುವಾಗ ಎರಡು ತಂಡಗಳ ಹುಡುಗರೂ ತಮ್ಮಲ್ಲಿ ಯಾರು ಯಾರು ಬಾಗಿ ನಿಲ್ಲಬೇಕು. ಯಾರು ಯಾರು ಹಾಗೆ ಬಾಗಿ ನಿಂತವರ ಬೆನ್ನಿನ ಮೇಲೆ ತಮ್ಮೆರಡೂ ಕೈಗಳನ್ನು ಊರಿ, ಅವರನ್ನು ಅದುಮಿ ಅವರ ಮೇಲೆ ಹಾರಿ ಹೋಗಬೇಕು ಎನ್ನುವುದನ್ನು ಪರಸ್ಪರ ಮಾತುಕತೆಯಿಂದ ತೀರ್ಮಾನಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಒಂದು ತಂಡದಲ್ಲಿ ಎಷ್ಟು ಮಂದಿ ಬಾಗಿ ನಿಲ್ಲುವರೋ ಅಷ್ಟೇ ಮಂದಿ ಅವರ ಮೇಲೆ ಕುಪ್ಪುವವರಿರುತ್ತಾರೆ.

ಒಂದು ತಂಡದಲ್ಲಿ ಎಂಟು ಹುಡುಗರು ಅಥವಾ ಹುಡುಗಿಯರು ಇರುತ್ತಾರೆನ್ನಿ. ಆಗ ನಾಲ್ವರು ಬಾಗಿ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ಉಳಿದ ನಾಲ್ವರು ಒಬ್ಬರಾದ ಮೇಲೆ ಒಬ್ಬರಂತೆ ಅವರ ಮೇಲೆ ಕುಪ್ಪಬೇಕು. ಇನ್ನೊಂದು ತಂಡದಲ್ಲೂ ಹಾಗೆಯೇ.

ಅನಂತರ ಎರಡು ತಂಡಗಳ ನಡುವೆ ಸ್ಪರ್ಧೆ ಆರಂಭವಾಗುತ್ತದೆ. ಒಂದು ಸಾಲಿನಲ್ಲಿ ಎಲ್ಲರ ಬೆನ್ನುಗಳ ಮೇಲೆಯೂ ಕುಪ್ಪಿ ಹೋದವನು ಇನ್ನೊಂದು ಸಾಲಿನಲ್ಲಿ ಕುಪ್ಪಿ ಹೋದವನಿಗಿಂತಲೂ ಮುಂಚೆಯಾದರೆ ಅವನು ಗೆದ್ದಂತೆ.

ಆ ಬಳಿಕ ಅವರಿಬ್ಬರ ಹಿಂದೆ ನಿಂತವರು ಹೀಗೆಯೇ ಕುಪ್ಪುತ್ತ ಹೋಗುತ್ತಾರೆ. ಅವರಲ್ಲಿ ಮೊದಲು ಬಂದು ಗೆದ್ದವನನ್ನು (ಅಥವಾ ಗೆದ್ದವಳನ್ನು) ಒಂದು ಕಡೆ ನಿಲ್ಲಿಸುತ್ತಾರೆ. ಎಲ್ಲರೂ ಕುಪ್ಪಿಯಾದ ಮೇಲೆ ಎರಡೂ ಕಡೆಯಿಂದಲೂ ಗೆದ್ದು ಬಂದವರನ್ನು ಪುನಃ ಕುಪ್ಪಲು ಬಿಡುತ್ತಾರೆ. ಹಾಗೆ ಕುಪ್ಪಳಿಸಿ ಗೆದ್ದವರು ಸಮ ಸಮ ಆದರೆ, ಆಗ ಮತ್ತೆ ಇಬ್ಬಿಬ್ಬರಾಗಿ ಅವರ ನಡುವೆ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಾಗುತ್ತದೆ. ಅವರಲ್ಲಿ ಗೆದ್ದ ಒಬ್ಬೊಬ್ಬರನ್ನೂ ಪುನಃ ಕುಪ್ಪಲು ಬಿಡುತ್ತಾರೆ. ಅವರಲ್ಲಿ ಯಾರು ಗೆಲ್ಲುತ್ತಾರೋ ಆ ತಂಡವೇ ಗೆದ್ದಂತೆ.

ಕುಪ್ಪಿ ಗೆದ್ದವರ ಸಂಖ್ಯೆ ಸಮ ಸಮವಾಗದೆ ಒಂದು ಕಡೆ ಮೂರು ಇನ್ನೊಂದು ಕಡೆ ಒಂದು ಆಯಿತೆನ್ನಿ. ಆಗ ಈ ಒಬ್ಬನ (ಅಥವಾ ಒಬ್ಬಳ) ಮೇಲೆ ಆ ಮೂವರಲ್ಲಿ ಯಾರಾದರೊಬ್ಬರು ಸ್ಪರ್ಧೆಯ ಕಣಕ್ಕಿಳಿಯುತ್ತಾರೆ. ಈತ ಸೋತರೆ ಪುನಃ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಿಲ್ಲ. ಆ ಮೂವರ ತಂಡವೇ ಗೆದ್ದಂತೆ. ಇಲ್ಲಿ, ಈತನೇ ಗೆದ್ದನೆಂದಿಟ್ಟುಕೊಳ್ಳಿ. ಆಗ ಆ ಮೂವರಲ್ಲಿ ಉಳಿದ ಇಬ್ಬರಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬ ಇವನೊಡನೆ ಸ್ಪರ್ಧಿಸುತ್ತಾನೆ. ಆತನೂ ಸೋತರೆ, ಕೊನೆಯವನು ಕಣಕ್ಕೆ ಇಳಿಯುತ್ತಾನೆ. ಅವನೂ ಸೋತರೆ ಈತ ಗೆದ್ದು ಈತನ ತಂಡವೇ ಗೆದ್ದಂತೆ.

ಸಮಯವಿದ್ದರೆ ಕುಳಿತವರು ನಿಂತು, ನಿಂತವರು ಕುಳಿತು ಪುನಃ ಆಟವನ್ನು ಮುಂದುವರಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಕಪ್ಪೆ ಕುಪ್ಪಳ

ಕಪ್ಪೆಯಂತೆ ಕುಪ್ಪಳಿಸುವ ಆಟ ನೋಡುವುದಕ್ಕೆ ತಮಾಷೆಯಾಗಿರುತ್ತದೆ.

ಹೊರಡು ಗೆರೆಯಲ್ಲಿ ಆಟಗಾರರು ನೆಲದ ಮೇಲೆ ಕೈ ಊರಿಕೊಂಡು ಕುಳಿತಿರುತ್ತಾರೆ. ಗುರಿಗೆರೆ 20 ಗಜ ದೂರದಲ್ಲಿರುತ್ತದೆ. ಸೀಟಿ ಕೇಳಿಸಿದಾಗ ಕಪ್ಪೆಯಂತೆ ಕುಪ್ಪಳಿಸುತ್ತ ಗುರಿಗೆರೆ ತಲಪಬೇಕು. ಉದ್ದಕ್ಕೂ 'ವಟ್ ವಟ್' ಎಂದು ವಟಗುಟ್ಟಬೇಕು.

ಆಟಗಾರರ ಹಲವು ತಂಡಗಳಿರುವಾಗ ಒಂದೊಂದು ತಂಡದಲ್ಲೂ ಒಬ್ಬರ ಹಿಂದೆ ಒಬ್ಬರಂತೆ ನೆಲದಲ್ಲಿ ಕೈ ಊರಿಸಿಕೊಂಡು ಕುಳಿತಿರಬೇಕು ; ಸೀಟಿಯ ನಂತರ ಎಲ್ಲ ತಂಡಗಳ ಆಟಗಾರರೂ ಒಬ್ಬರ ಹಿಂದೆ ಒಬ್ಬರು ಕುಪ್ಪಳಿಸುತ್ತ ಹೊರಟು ಗುರಿಗೆರೆ ತಲಪಬೇಕು. ಮೊದಲು ಗುರಿ ಮುಟ್ಟಿದ ಗುಂಪು ಗೆಲ್ಲುತ್ತದೆ.

ಇನ್ನೊಂದು ವಿಧದಲ್ಲಿ ಹುಡುಗರನ್ನು ಒಬ್ಬರ ಹಿಂದೆ ಒಬ್ಬರಂತೆ ಸಾಲಾಗಿ ನಿಲ್ಲಿಸುತ್ತಾರೆ. ಸಂಜ್ಞೆಯಾದಾಗ ಮೊದಲನೆಯವನು 1.5ರಿಂದ 2.5 ಮೀಟರ್ ದೂರದ ವರೆಗೆ ಓಡಿ ಮೊಣಕಾಲಿನ ಮೇಲೆ ಕೈಯಿರಿಸಿ ತಲೆ



ಬಗ್ಗಿಸಿ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾನೆ. ಈಗ ಎರಡನೆಯವನು ಓಡಿ ಬಂದು ಮೊದಲನೆಯವನ ಬೆನ್ನಿನ ಮೇಲೆ ಕೈಯನ್ನು ಊರಿ ಕಪ್ಪೆಯಂತೆ ಹಾರಿ ಅಲ್ಲಿಂದ 1.5 ರಿಂದ 2.5 ಮೀಟರ್ ಓಡಿ ತಾನೂ ಮೊದಲನೆಯವನಂತೆ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾನೆ. ಮೂರನೆಯವನು ಇವರಿಬ್ಬರನ್ನೂ ಹಾರಿಕೊಂಡು ಹೋಗಿ ಮುಂದೆ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾನೆ. ಹೀಗೆ ಎಲ್ಲ ಆಟಗಾರರೂ ಮಾಡಬೇಕು.

ಹಲವು ತಂಡಗಳ ಮಧ್ಯೆ ಈ ಬಗೆಯ ಸ್ಪರ್ಧೆಯನ್ನು ಏರ್ಪಡಿಸಬಹುದು. ಯಾವ ತಂಡದ ಎಲ್ಲ ಆಟಗಾರರೂ ಓಡಿ, ಹಾರಿ ಮುಂದೆ ಹೋಗಿ ಬಗ್ಗಿ ನಿಲ್ಲುವುದರಲ್ಲಿ ಮೊದಲಿಗರಾಗುತ್ತಾರೆಯೋ ಅವರು ಗೆದ್ದಂತೆ.

ಸುಮಾರು 12 ವರ್ಷ ವಯಸ್ಸು ಮೀರಿದ ಹುಡುಗರಿಗೆ ಇದು ಸೂಕ್ತವಾದ ಆಟ.

ಕಪ್ಪೆ ಗೂಡು

ನದಿ ಅಥವಾ ಸಮುದ್ರ ದಂಡೆಯ ನಸು ಒದ್ದೆ ಮರಳಿನಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳು ತಮ್ಮದೇ ಕಲ್ಪನೆಯ ಕಪ್ಪೆಯ ಗೂಡು ರಚಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಮರಳಿನಲ್ಲಿ ಪಾದವನ್ನೋ ಒಂದು ಕೈಯನ್ನೋ ತೂರಿ ಅದರ ಮೇಲೆ ಇನ್ನಷ್ಟು ಮರಳನ್ನು ಗುಪ್ಪೆ ಹಾಕಿ ಮೆತ್ತಗೆ ತಟ್ಟಿದರೆ ಗುಮ್ಮಟದಂತೆ ಆಗುತ್ತದೆ. ಈಗ ಕಾಲನ್ನು (ಅಥವಾ ಕೈಯನ್ನು) ನಿಧಾನವಾಗಿ, ಗುಮ್ಮಟ ಕುಸಿಯದಂತೆ ಹೊರಗೆಳೆಯಬೇಕು. ಪಾದ (ಅಥವಾ ಕೈ) ಇದ್ದ ಜಾಗ ಟೊಳ್ಳಾಗುತ್ತದೆ. ಈ ಗುಮ್ಮಟಕ್ಕೆ ಒಂದು ಬಾಗಿಲು ಸಹ ಆಗಿರುತ್ತದೆ. ಗುಮ್ಮಟದ ಸುತ್ತು ಬದಿಯಲ್ಲಿ ಜಾಗರೂಕತೆಯಿಂದ ಮರಳನ್ನು ಕೊರೆದು ಒಂದಕ್ಕಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ಬಾಗಿಲುಗಳನ್ನು ಮಾಡಬಹುದು. ದೊಡ್ಡ ದೊಡ್ಡ ಗುಮ್ಮಟ ರಚಿಸುವುದರಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳ ನಡುವೆ ಸ್ಪರ್ಧೆ ಇರುತ್ತದೆ. ಗುಮ್ಮಟದ ಬದಲು, ಮರಳಿನಲ್ಲಿ ಕಾಲನ್ನೋ ಕೈಯನ್ನೋ ತೂರಿ ಉದ್ದದ ಬಿಲದಂತೆ ರಚಿಸಬಹುದು. ಗುಮ್ಮಟ ಅಥವಾ ಬಿಲ ರಚಿಸಿ 'ಕಪ್ಪೆ ಗೂಡು' ಆಟ ಆಡಿದ ಬಳಿಕ ಮಕ್ಕಳು ಅದನ್ನು ಕಾಲಿನಿಂದ ತುಳಿದು ಹೋಗುತ್ತಾರೆ. ಈ ಆಟವನ್ನು ಮಣ್ಣಿನಲ್ಲೂ ಆಡಬಹುದು.

ಕಬ್

ಸ್ಕೌಟ್ ಚಳುವಳಿಯ ಪ್ರಥಮ ಹಂತದ ಸದಸ್ಯ–ಕಬ್.

ಕಬ್ ಎಂದರೆ ಹುಲಿ, ಸಿಂಹ, ತೋಳ ಇಂಥ ಕಾಡು ಪ್ರಾಣಿಗಳ ಮರಿ ಎಂದರ್ಥ. 'ಮರಿ ಸ್ಕೌಟ್' ಎಂದೂ ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ ಹೇಳುತ್ತಾರೆ. ಮರಿ ಸ್ಕೌಟುಗಳ ಬ್ಯಾಜ್‌ನಲ್ಲಿ ಅಚ್ಚ ನೀಲಿ ಅಥವಾ ಹಸಿರು ಹಿನ್ನೆಲೆಯ ಕಸೂತಿಯಲ್ಲಿ ತೋಳದ ಕೆಂಪುತಲೆ ಚಿತ್ರ ಇರುತ್ತದೆ. ಕಬ್ ಚಟುವಟಿಕೆಗೆ ಬಹುಮಟ್ಟಿಗೆ ಪ್ರೇರಕ–ಆಂಗ್ಲ ಸಾಹಿತಿ ರಡ್ಯರ್ಡ್ ಕಿಪ್ಲಿಂಗ್ ಬರೆದ ಕಾಡಿನ ಕಥೆಗಳು. ಅಮೆರಿಕದ ರೆಡ್ ಇಂಡಿಯನರು ಸಾಹಸಿಯಾದವನನ್ನು 'ತೋಳ' ಎಂದು ಕರೆಯುತ್ತಿದ್ದುದರಿಂದ ಅದರ ಚಿಹ್ನೆ ಬಳಕೆಗೆ ಬಂತು.

9–11ರ ವಯೋಮಾನದಲ್ಲಿ ಸೇರುವಾಗಲೇ 'ಕಬ್' ಆದವನು ಉತ್ತಮ ಕಾರ್ಯಗಳನ್ನು ರೂಢಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾನೆ. ತನಗಿಂತ ಮೊದಲು ಪರರ ಚಿಂತೆ ಮಾಡಬೇಕು ; ದಿನಕ್ಕೊಂದು ಸತ್ಕಾರ್ಯ ಮಾಡಬೇಕು—ಇತ್ಯಾದಿ ನಿಯಮಗಳಿಗೆ ಅವನು ಬದ್ಧ. ಒಂದಲ್ಲ ಒಂದು ಸಾಧನೆಯಿಂದ ಕಬ್ ತನ್ನ ಪ್ರಾಶಸ್ತ್ಯವನ್ನು ಹೆಚ್ಚಿಸಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು. ಸರಳವಾದ ಕಸರತ್ತು ಹಾಗೂ ಆರೋಗ್ಯದ ಸರಳ ಪಾಠಗಳನ್ನು ರೂಢಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದು–ಇದನ್ನು ಸಾಧಿಸಿದರೆ ಅವನಿಗೆ ಕಂಚಿನ ಅಂಚಿರುವ ಬ್ಯಾಜ್ ದೊರೆಯುತ್ತದೆ. ಈಜು, ಪ್ರಕೃತಿ ಅಧ್ಯಯನ, ಸೈಕಲ್ ಸವಾರಿ ಇವುಗಳಿಂದ ಕ್ರಮೇಣ ಅವನ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳು ಹೆಚ್ಚುತ್ತವೆ. ಪ್ರಥಮ ಚಿಕಿತ್ಸೆ, ಬೆಂಕಿ ಹತ್ತಿಸುವುದು, ಖಗೋಲವಿಜ್ಞಾನ, ದಾರ ಅಥವಾ ಹಗ್ಗಗಳಲ್ಲಿ ವಿಶೇಷ ಬಗೆಯ ಗಂಟುಗಳನ್ನು ಹಾಕುವುದು, ಪವನ ವಿಜ್ಞಾನ, ಅನೇಕ ಬಗೆಯ ಕೈಗೆಲಸಗಳು –ಅವನ ಪರಿಚಿತ ವಿಷಯಗಳಾಗುತ್ತವೆ.


ಮರಿ ಸ್ಕೌಟ್

ಕಬ್ ಸ್ಕೌಟ್ ಅಥವಾ ಮರಿ ಸ್ಕೌಟ್‌ಗಳನ್ನು 'ಡೆನ್'ಗಳೆಂದು (ಗುಹೆ ಅಥವಾ ಗವಿ) ಚಿಕ್ಕ ಗುಂಪುಗಳಾಗಿ ವಿಭಾಗಿಸುತ್ತಾರೆ. ಇಂಥ ಹಲವು ಡೆನ್‌ಗಳು ಸೇರಿ ಒಂದು 'ಪ್ಯಾಕ್' (ತಂಡ) ಎನಿಸುತ್ತದೆ. ಒಂದು ಡೆನ್ನಿನ ಮೇಲ್ವಿಚಾರಣೆಗೆ ಯಾರಾದರೊಬ್ಬ ಮರಿಸ್ಕೌಟ್‌ನ ತಾಯಿಯಿರಬಹುದು. ಆಕೆಗೆ 'ಡೆನ್ ತಾಯಿ' ಎಂದು ಹೆಸರು. ಆಕೆಗೆ ಸಹಾಯಕನಾಗಿ ಒಬ್ಬ ಸ್ಕೌಟ್ ಸದಸ್ಯ ಇರುತ್ತಾನೆ. ಒಬ್ಬ ಕಬ್‌ಮಾಸ್ಟರ್ ಡೆನ್ ತಾಯಿಯೊಡನೆ ಸಮಾಲೋಚನೆ ನಡೆಸಿ, ಕಬ್ ತಂಡದ ಹಿರಿಯ ಕೂಟಗಳನ್ನು ಸಂಘಟಿಸುತ್ತಾನೆ. ಕಬ್ ಸ್ಕೌಟಿನಲ್ಲಿ ತೋಳ, ಕರಡಿ, ಸಿಂಹಗಳೆಂದು ಮೂರು ಪದವಿಗಳಿವೆ.

ಬಾಯ್ ಸ್ಕೌಟ್ ಅಥವಾ ಸ್ಕೌಟ್ ಆಗುವುದು ಎಲ್ಲ ಕಬ್ ಸ್ಕೌಟುಗಳ ಹಂಬಲ. ತನ್ನ ಹನ್ನೊಂದನೆಯ ವಯಸ್ಸಿನ ವೇಳೆಗೆ ಕಬ್ ಸ್ಕೌಟ್ ಸ್ಥಳೀಯವಾದ ಅನೇಕ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸುತ್ತಾನೆ ; ಬಾಯ್ ಸ್ಕೌಟ್ ಆಗಲು ಅರ್ಹತೆ ಪಡೆಯುತ್ತಾನೆ.

ನೋಡಿ : ಬಾಯ್ ಸ್ಕೌಟ್

ಕಬಡ್ ಜಯಂತ್

1962ರಿಂದ 1965ರ ವರೆಗೆ ಬಿಡದೆ ಪ್ರತಿವರ್ಷ ಮೈಸೂರು ರಾಜ್ಯ ಟೇಬಲ್ ಟೆನಿಸ್ ಚಾಂಪಿಯನ್, 1964ರಲ್ಲಿ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ 'ರನ್ನರ್ ಅಪ್', 1965ರಲ್ಲಿ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಟೇಬಲ್ ಟೆನಿಸ್ ಸಿಂಗಲ್ಸ್ ಪ್ರಶಸ್ತಿ—ಇಷ್ಟೆಲ್ಲ 16 ವಯಸ್ಸಿನ ಒಬ್ಬ ಕಿರಿಯ ವ್ಯಕ್ತಿಯ ಸಾಧನೆ. ಮೈಸೂರು ರಾಜ್ಯದ ಆಟಗಾರ ಕಬಡ್ ಜಯಂತ್ ಭಾರತದ ಟೇಬಲ್ ಟೆನಿಸ್ ಚಾಂಪಿಯನ್ ಆದಾಗ ಇನ್ನೂ ಹೈಸ್ಕೂಲು ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿ.

ಜಯಂತ್ ಟೇಬಲ್ ಟೆನಿಸ್ ಬ್ಯಾಟನ್ನು ಹಿಡಿದದ್ದು ಹನ್ನೊಂದನೆಯ ವಯಸ್ಸಿನಲ್ಲಿ. 1961ರ ಹೊತ್ತಿಗೆ ಇವರು ರಾಜ್ಯದ ಜೂನಿಯರ್ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್‌ನಲ್ಲಿ ರನ್ನರ್ ಅಪ್ ಆದರು. ಅಲ್ಲಿಂದ ಮುಂದೆ ಒಂದೊಂದೇ ಮೆಟ್ಟಲು ಮೇಲೇರಿ ರಾಷ್ಟ್ರದ ಸೀನಿಯರ್ ಸಿಂಗಲ್ಸ್ ಪ್ರಶಸ್ತಿ ಗಳಿಸಿ



ವೇಗದ ಹೊಡೆತ, ಭದ್ರ ರಕ್ಷಣೆ : ಜಯಂತ್

ಕೊಂಡರು. 1965ರಲ್ಲಿ ಇವರು ಆಡಿದ ಐದು ಟೂರ್ನಿಗಳಲ್ಲಿ ನಾಲ್ಕರಲ್ಲಿ ಜಯಗಳಿಸಿದರು.

ಮಿಂಚಿನ ವೇಗದ ಹೊಡೆತ, ಅಷ್ಟೇ ಭದ್ರವಾದ ರಕ್ಷಣೆ—ಇವು ಜಯಂತ್ ಅವರ ಆಟದ ಗುಟ್ಟು. ಪ್ರತಿದಿನ ಹಲವು ಗಂಟೆ ಕಾಲ ಟೇಬಲ್ ಟೆನಿಸ್ ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡುವ ಅವರಿಗೆ ಈ ಆಟ ಜೀವನದ ಮುಖ್ಯ ಅಂಗ.

ಕಬಡ್ಡಿ

ಭಾರತದಲ್ಲೇ ಹುಟ್ಟಿ ಬೆಳೆದಿರುವ ಮುಖ್ಯ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಕಬಡ್ಡಿ ಒಂದು. ಒಂದೇ ಉಸಿರಿಗೆ "ಕಬಡ್ಡಿ...ಕಬಡ್ಡಿ...ಕಬಡ್ಡಿ" ಎಂದು ಹೇಳುತ್ತ ಎದುರು ಪಕ್ಷದವರೊಡನೆ ಸೆಣಸಿ ಹಿಂದೆ ಬರುವ ಈ ಆಟವು ಹಳ್ಳಿ–ನಗರಗಳಲ್ಲೆಲ್ಲ ಜನಪ್ರಿಯ.

"ಕಬಡ್ಡಿ...ಕಬಡ್ಡಿ..." ಅನ್ನುವ ಬದಲು "ಹುತುತು-ಹುತುತು......" "ಗುಡುಗುಡು..." "ಚುಡು ಚುಡು..." ಎನ್ನುವುದುಂಟು. ಆಗ ಆಟಕ್ಕೂ ಅದೇ ಹೆಸರು ಬರುತ್ತದೆ. ಈ ಆಟಕ್ಕೆ ಬೇಕಾದದ್ದು ಆಟಗಾರರು ಮಾತ್ರ, ಆಟದ ಅಂಗಣ ಮಾತ್ರ.

ಒಂಬತ್ತು ಆಟಗಾರರಿರುವ ಎರಡು ತಂಡಗಳು ಇರುತ್ತವೆ. ಆಟದ ಮೈದಾನದಲ್ಲಿ 13 ಮೀಟರ್ ಉದ್ದ, 10 ಮೀ. ಅಗಲದ ಜಾಗದ ಸುತ್ತು ಗೆರೆಗಳನ್ನು ಹಾಕಿ ಮಧ್ಯಕ್ಕೆ ಮತ್ತೊಂದು ಗೆರೆಯನ್ನು ಎಳೆದು ಎರಡು ಸಮಭಾಗಮಾಡುತ್ತಾರೆ. ಮಧ್ಯಗೆರೆಯ ಅಚೀಚೆ 3 ಮೀಟರ್ ದೂರಕ್ಕೆ ಸಮಾನಾಂತರವಾಗಿ ಎರಡು ರೇಖೆಗಳನ್ನು ಎಳೆಯಬೇಕು. ಇದಕ್ಕೆ ಪ್ರಾಣಗೆರೆ ಎಂದು ಹೆಸರು.

ಟಾಸ್ ಹಾಕಿದಾಗ ಯಾವ ಪಕ್ಷದವರು ಗೆಲ್ಲುತ್ತಾರೋ ಅವರಿಗೆ ಮನೆಯನ್ನು ಆರಿಸುವ ಹಕ್ಕು. ಎರಡೂ ಪಕ್ಷದವರು ಅವರವರ ಮನೆಯನ್ನು ಸೇರಿಯಾದ ಮೇಲೆ ಒಂದು ಪಕ್ಷದವರು ಒಬ್ಬನನ್ನು ಎದುರು ಪಕ್ಷದ ಮೇಲೆ ದಾಳಿ ಮಾಡಲು ಕಳುಹಿಸುತ್ತಾರೆ. ಇವನು ಉಸಿರು ಕಟ್ಟಿ "ಕಬಡ್ಡಿ...ಕಬಡ್ಡಿ..."ಎನ್ನುತ್ತ ಮಧ್ಯಗೆರೆಯನ್ನು ದಾಟಿ ಎದುರಾಳಿಗಳ ಮನೆಗೆ ಹೋಗುತ್ತಾನೆ. ಒಮ್ಮೆಯಾದರೂ ಪ್ರಾಣಗೆರೆಯನ್ನು ದಾಟಿ, ಅವರ ಹಿಡಿತಕ್ಕೆ ಸಿಗದೆ, ಆದಷ್ಟು ಎದುರಾಳಿಗಳನ್ನು ಮುಟ್ಟಿ ತನ್ನ ಮನೆಗೆ ಹಿಂದಿರುಗುವುದು ಇವನ ಉದ್ದೇಶ. ಇವನಿಂದ ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡ ಎದುರಾಳಿಗಳೆಲ್ಲ 'ಔಟ್' ಆಗುತ್ತಾರೆ. ದಾಳಿಗೆ ಹೊರಟವನೇ ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ಉಸಿರು ಬಿಟ್ಟರೆ, ಪ್ರಾಣಗೆರೆಯನ್ನು ಮುಟ್ಟದೆ ಹಿಂದಿರುಗಿದರೆ ಅಥವಾ ಎದುರಾಳಿಗಳ ಹಿಡಿತಕ್ಕೆ ಸಿಕ್ಕಿ ಮಧ್ಯದ ಗೆರೆಯನ್ನು ಮುಟ್ಟದಿದ್ದರೆ ಅವನು ಔಟ್. ಒಂದು ವೇಳೆ ಮಧ್ಯ ಗೆರೆಯನ್ನು ಮುಟ್ಟಿದರೆ ಅವನನ್ನು ಹಿಡಿದವರೆಲ್ಲ ಹೊರಹೋಗುತ್ತಾರೆ. ದಾಳಿಗಾರನನ್ನು ಹಿಡಿಯಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುವಾಗಲೋ ಅವನಿಂದ ತಪ್ಪಿಸಿಕೊಳ್ಳುವ ಸಮಯದಲ್ಲೋ ಹೊರಗಿನ ಎಲ್ಲೆಗೆರೆಯನ್ನು ದಾಟಿ ಹೊರಗೆ ಹೋದವರೆಲ್ಲ ಔಟ್.

ಒಬ್ಬ ಎದುರಾಳಿ ಔಟಾದಾಗ ಒಂದೊಂದು ಅಂಕ ಸಿಗುತ್ತದೆ. ಮಾತ್ರವಲ್ಲದೆ, ಔಟಾದ ತಮ್ಮ ಕಡೆಯ ಒಬ್ಬ ಆಟಗಾರ ಪುನಃ ಬಂದು ಸೇರಲು ಸಾಧ್ಯವಿರುತ್ತದೆ.

ಒಂದು ಕಡೆಯವನೊಬ್ಬ ದಾಳಿಗೆ ಹೋಗಿ ಬಂದ ಮೇಲೆ ಇನ್ನೊಂದು ಕಡೆಯವನ ಸರದಿ. ದಾಳಿಗೆ ಬಂದವನನ್ನು ಹಿಡಿಯಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುವಾಗ ಎದುರಾಳಿಗಳಲ್ಲಿ ಯಾರಾದರೂ ಅವನ ಕತ್ತು ಹಿಸುಕಿ ಅಥವಾ ಬಾಯಿಯನ್ನು ಮುಚ್ಚಿ 'ಕಬಡ್ಡಿ... ಕಬಡ್ಡಿ...' ಎನ್ನುವುದನ್ನು ನಿಲ್ಲಿಸಿದರೆ ಹೀಗೆ ಮಾಡಿದವನು ಆಟದಿಂದಲೇ ಹೊರಗೆ ಹೋಗಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ದಾಳಿಗೆ ಹೋದವ ಪುನಃ ಮಧ್ಯಗೆರೆಯ ಅಥವಾ ತನ್ನ ಮನೆಯ ಯಾವುದಾದರೊಂದು ಭಾಗವನ್ನು ಮುಟ್ಟಿದರೆ ಮನೆ ತಲುಪಿದಂತೆ. ಒಂದು ತಂಡದ ಎಲ್ಲ ಸದಸ್ಯರು ಔಟ್ ಆದರೆ ಆಗ ಎದುರು ಪಕ್ಷಕ್ಕೆ 'ಲೋನ' ಸಿಕ್ಕುತ್ತದೆ. ಔಟ್ ಮಾಡಿದುದಕ್ಕಾಗಿ ದೊರಕಿದ ಗೆಲ್ಲಂಕಗಳಲ್ಲದೆ ಲೋನಕ್ಕಾಗಿ ನಾಲ್ಕು ಅಧಿಕ ಗೆಲ್ಲಂಕಗಳು ದೊರಕುತ್ತವೆ.





ಕಬಡ್ಡಿ ಅಂಗಣ



ದಾಳಿಗಾರನನ್ನು ಹಿಡಿಯುವ ಜೊಂಪು

ಬಹಳ ಹೊತ್ತು ಉಸಿರು ಹಿಡಿದುಕೊಳ್ಳುವ ಶಕ್ತಿ, ಎದುರಾಳಿಗಳ ಹಿಡಿತದಿಂದ ನುಸುಳಿಕೊಂಡು ಹಿಂದೆ ಬರುವ ಚಾಕಚಕ್ಯತೆ ಇದ್ದರೆ ಉತ್ತಮ ಕಬಡ್ಡಿ ಆಟಗಾರರಾಗುತ್ತಾರೆ.

ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಆಟವು 20 ಮಿನಿಟುಗಳ ಎರಡು ಅವಧಿಗಳಿಂದ ಕೂಡಿರುತ್ತದೆ. ಮಧ್ಯ 5 ಮಿನಿಟುಗಳ ವಿರಾಮ. ಹೆಚ್ಚು ಅಂಕಗಳನ್ನು ಪಡೆದ ತಂಡ ಗೆಲ್ಲುತ್ತದೆ. ಒಬ್ಬ ರೆಫರಿ, ಇಬ್ಬರು ಅಂಪೈರುಗಳು, ಇಬ್ಬರು ಲೈನ್‌ಮೆನ್ (ಗೆರೆ ತೀರ್ಪುಗಾರ) ಮತ್ತು ಒಬ್ಬ ಸ್ಕೋರರ್, ಕಬಡ್ಡಿ ಆಟದ ನಿರ್ವಹಣೆಗಾಗಿ ಇರುವ ಅಧಿಕಾರಿಗಳು.

ಭಾರತದಲ್ಲಿ ಕಬಡ್ಡಿ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಮಟ್ಟದ ಆಟ. ಕಬಡ್ಡಿ ಸಂಘಗಳನ್ನು ಕಟ್ಟಿಕೊಂಡು ಆಟಗಾರರಿಗೆ ತರಬೇತಿ ಕೊಡುವ ವ್ಯವಸ್ಥೆ ಇರುತ್ತದೆ. ಆಗಾಗ ಎರಡು ಸಂಘಗಳೊಳಗೆ ಪಂದ್ಯಾಟಗಳು ನಡೆಯುತ್ತವೆ. ಅಂತರರಾಜ್ಯ ಮಟ್ಟದಲ್ಲೂ ಪಂದ್ಯಾಟಗಳನ್ನು ಏರ್ಪಡಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಕಬಡ್ಡಿಯಲ್ಲಿ ಹಲವಾರು ಬಗೆಗಳಿವೆ. 'ಸಂಜೀವಿನಿ' ಆಟದಲ್ಲಿ ಒಂದು ಬಾರಿ ಔಟಾದ ಆಟಗಾರ ಮತ್ತೆ ಅದೇ ಇನ್ನಿಂಗ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿಯೇ ಆಟದ ಕಣಕ್ಕೆ ಮರಳಿ ಬರಬಹುದು. ಆದರೆ ಅವನ ತಂಡ ಗೆಲ್ಲಂಕ ಕಳೆದುಕೊಳ್ಳುತ್ತದೆ. 'ಗಾಮಿನಿ' ಆಟದಲ್ಲಿ ಔಟಾದವರು ಇನ್ನಿಂಗ್ಸ್ ಮುಗಿಯುವ ವರೆಗೆ ಮತ್ತೆ ಆಡುವಂತಿಲ್ಲ. ಇನ್ನೊಂದು ಬಗೆಯ ಆಟ 'ಅಮರ್'. ಇದರಲ್ಲಿ ಔಟಾದರೂ ಆಟಗಾರರು ಯಾರೂ ಹೊರಗೆ ಹೋಗುವುದಿಲ್ಲ. ಗೆಲ್ಲಂಕಗಳ ದಾಖಲೆ ಮಾತ್ರ ಇಡುತ್ತಾರೆ.

ಶಕ್ತಿ, ಧೈರ್ಯಗಳಿಗೆ ಪ್ರಾಶಸ್ತ್ಯವಿರುವ ಕಬಡ್ಡಿ, ಯುವಕರಿಗೆ ಹೇಳಿಸಿದ ಆಟ.

'ಕಬಡ್ಡಿ ಫೆಡರೇಷನ್ ಆಫ್ ಇಂಡಿಯ' 1950ರಲ್ಲಿ ಸ್ಥಾಪನೆಯಾಯಿತು. 1951ರಲ್ಲಿ ಮೊದಲ ಬಾರಿಗೆ ಏಷ್ಯನ್ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ನವದೆಹಲಿಯಲ್ಲಿ ನಡೆದಾಗ ಈ ಪಂದ್ಯವೂ ಸೇರಿಸಲ್ಪಟ್ಟಿತ್ತು.

ನೋಡಿ : ಶ್ವಾಸಬಂಧ ಆಟಗಳು

ಕಮಾನಿನಡಿ ಓಟ

ತಂಡ ತಂಡಗಳೊಳಗೆ ನಡೆಯುವ ಒಂದು ಬಗೆಯ ಸ್ಪರ್ಧೆ– ಕಮಾನಿನಡಿ ಓಟ.

ಪ್ರತಿಯೊಂದು ತಂಡದ ಎಲ್ಲ ಆಟಗಾರರಿಗೂ ಸಂಖ್ಯೆ ಕೊಡುತ್ತಾರೆ. ಮುಖಂಡ ಅನುಕ್ರಮವಾದ ಯಾವುದಾದರೂ ಎರಡು ಸಂಖ್ಯೆಗಳನ್ನು (ಉದಾ: 8, 9) ಕೂಗುತ್ತಾನೆ. ಎಲ್ಲ ತಂಡಗಳ ಆ ಸಂಖ್ಯೆಯ ಆಟಗಾರರು ಒಂದೊಂದು ಬದಿಗೆ ತಿರುಗಿ ಎದುರು ಬದುರಾಗಿ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ಇಬ್ಬರೂ ಕೈಗಳನ್ನು ಮೇಲಕ್ಕೆತ್ತಿ ಜೋಡಿಸಿ ಕಮಾನು ಮಾಡುತ್ತಾರೆ.

ತಂಡದಲ್ಲಿ ಹಿಂದಿರುವ ಆಟಗಾರರು ಒಬ್ಬರ ಹಿಂದೊಬ್ಬರು ನಿಂತುಕೊಂಡು ಕಮಾನಿನ ಕೆಳಗಿನಿಂದ ಬಂದು ಪುನಃ ತಾವು ಮೊದಲು ನಿಂತಿದ್ದ ಸ್ಥಳಕ್ಕೆ ಬರುತ್ತಾರೆ. ಯಾವ ಗುಂಪಿನ ಎಲ್ಲಾ ಆಟಗಾರರೂ ಮೊದಲು ತಾವಿದ್ದ ಸ್ಥಳಗಳಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲುವುದರಲ್ಲಿ ಮೊದಲಿಗರಾಗುತ್ತಾರೋ ಅವರು ಗೆದ್ದಂತೆ.

ಕರವಸ್ತ್ರದ ಆಟ

ಕರವಸ್ತ್ರ ಬಳಸಿ ಆಟಗಳನ್ನು ಆಡಬಹುದು, ಚಮತ್ಕಾರಗಳನ್ನು ನಡೆಸಬಹುದು.

ಮಕ್ಕಳು ಮಧ್ಯೆ ಮಧ್ಯೆ ಜಾಗಬಿಟ್ಟು ವೃತ್ತಾಕಾರದಲ್ಲಿ ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಕೈಯಲ್ಲಿ ಕರವಸ್ತ್ರ ಹಿಡಿದ ಒಬ್ಬ ಹುಡುಗಿ ವೃತ್ತದ ಹೊರಗೆ ಉಳಿಯುತ್ತಾಳೆ. ಅವಳು ವೃತ್ತದ ಹೊರಗೆ ಸುತ್ತುತ್ತ ಕರವಸ್ತ್ರವನ್ನು ಒಬ್ಬ ಹುಡುಗನ ಹಿಂದುಗಡೆ ಇಡಬೇಕು. ಆಗ ಹುಡುಗ ಎದ್ದು ಅವಳನ್ನು ಹಿಡಿಯಲು ಮುಂದಾಗುತ್ತಾನೆ. ಹುಡುಗಿಯನ್ನು ಅವನು ಹಿಡಿಯುವ ವರೆಗೂ ಇಬ್ಬರೂ ವೃತ್ತದ ಒಳಕ್ಕೂ ಹೊರಕ್ಕೂ ಸುತ್ತುತ್ತಿರುತ್ತಾರೆ.

ಎಷ್ಟು ಜನ ಮಕ್ಕಳು ಬೇಕಾದರೂ ಆಡಬಹುದಾದ ಆಟ —ಕರವಸ್ತ್ರವನ್ನು ಗೋಲಿಗೆ ಮುಟ್ಟಿಸುವುದು. ಇದಕ್ಕೆ ದುಬಾರಿ ಬೆಲೆಯ ಚೆಂಡು, ರ್‍ಯಾಕೆಟ್ ಬೇಕಾಗಿಲ್ಲ. ಒಂದು ಕರವಸ್ತ್ರ ಹಾಗೂ ಎಷ್ಟು ಜನ ಆಡುತ್ತಾರೋ ಅಷ್ಟು ಬಿದಿರಿನ ಚಿಕ್ಕ ಕೋಲುಗಳಿದ್ದರೆ ಸಾಕು. ಹುಲ್ಲು ಮೈದಾನ ಅಥವಾ ಗಟ್ಟಿಯಾದ ಮರಳಿನ ತೀರದಲ್ಲಿ ಈ ಆಟ ಆಡಬಹುದು.

ಹುಲ್ಲು ಮೈದಾನದ ಎರಡು ಎದುರು ಬದುರು ಅಂಚುಗಳಲ್ಲಿ ನಾಲ್ಕು ಅಡಿ ಅಂತರದಲ್ಲಿ ಎರಡು ಕೋಲುಗಳನ್ನು ನೆಡಬೇಕು. ಇವು ಗೋಲನ್ನು ಸೂಚಿಸುತ್ತವೆ.

ಆಟವನ್ನು ಮೊದಲಿಗೆ ಇಬ್ಬರು ಆಡಿ ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡಿಕೊಂಡರೆ ಒಳ್ಳೆಯದು. ಅನಂತರ ಹೆಚ್ಚು ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಸೇರಿಸಿಕೊಂಡು ಗುಂಪಾಗಿ ಆಡಲು ಸುಲಭವಾಗುತ್ತದೆ.

ಇಬ್ಬರು ಆಟಗಾರರೂ ಒಂದೊಂದು ಕೋಲನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಬರಬೇಕು. ಹುಲ್ಲುಗಾವಲಿನ ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ನೆಲದ ಮೇಲೆ ಕರವಸ್ತ್ರವನ್ನಿಟ್ಟು ಇಬ್ಬರೂ ಎದುರು ಬದುರಾಗಿ ಎರಡು ಗೋಲುಗಳ ನಡುವೆ ನಿಲ್ಲಬೇಕು. ಇವರ ಕೋಲಿನ ತುದಿ ನೆಲವನ್ನು ಮುಟ್ಟಿದರೂ ಕರವಸ್ತ್ರದಿಂದ ಒಂದಡಿ ದೂರದಲ್ಲಿರಬೇಕು.

ಒಬ್ಬ ಆಟಗಾರ "ಒನ್, ಟೂ, ತ್ರೀ, ಗೋ" ಎಂದು ಹೇಳಿದ ಕೂಡಲೇ ಇಬ್ಬರೂ ಕರವಸ್ತ್ರವನ್ನು ತಮ್ಮ ಕೋಲಿನಿಂದ ಬಿಡಿಸಿಕೊಳ್ಳುವ ಪ್ರಯತ್ನ ಮಾಡತೊಡಗುತ್ತಾರೆ. ಇಬ್ಬರೂ ತಮ್ಮ ಎದುರಾಳಿಯ ಕೋಲನ್ನು ದೂರ ನೂಕಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುತ್ತಾರೆ. ಅವರಲ್ಲೊಬ್ಬ ಆಟಗಾರ ಕರವಸ್ತ್ರವನ್ನು ತನ್ನ ಕೋಲಿನ ಮೇಲೆ ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಎದುರು ತಂಡದ ಗೋಲಿನ ಕಡೆ ಸಾಧ್ಯವಿದ್ದಷ್ಟೂ ಜೋರಾಗಿ ಓಡುತ್ತಾನೆ. ಇನ್ನೊಬ್ಬ ಆಟಗಾರ ಇವನ ಹಿಂದೆಯೇ ಓಡಿ ಕರವಸ್ತ್ರವನ್ನು ಅವನ ಕೋಲಿನಿಂದ ಬೀಳಿಸಲು ಯತ್ನಿಸು


ಕರವಸ್ತ್ರಕ್ಕಾಗಿ ಹೋರಾಟ

ತ್ತಾನೆ. ಮೊದಲ ಆಟಗಾರ ಓಡುವಾಗ ಕರವಸ್ತ್ರ ನೆಲಕ್ಕೆ ಬಿದ್ದರೆ, ಪುನಃ ಇಬ್ಬರೂ ಕರವಸ್ತ್ರವನ್ನು ತಮ್ಮ ಕೋಲಿನ ಮೇಲೆ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳಲು ಹೋರಾಟ ನಡೆಯುತ್ತದೆ.

ಗೋಲು ಆದಾಗ ಆಟ ಮುಗಿಯುತ್ತದೆ. ಒಂದು ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಐದು ಆಟಗಳು. ಹೆಚ್ಚು ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಯಾರು ಗೆದ್ದಿರುತ್ತಾರೋ ಅವರು ಜಯಗಳಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಪೆಟ್ಟಾಗುವ ಸಂಭವ ಬಹು ಕಡಮೆ. ಮುಖಕ್ಕೆ ಪೆಟ್ಟಾಗದಿರಲು ಕೋಲಿನ ತುದಿಯನ್ನು ಭುಜದಿಂದ ಮೇಲಕ್ಕೆ ಎತ್ತಬಾರದೆಂಬ ನಿಯಮ ಇರಿಸಿಕೊಂಡಿದ್ದಾರೆ.

ನಾಲ್ಕು, ಆರು ಅಥವಾ ಹತ್ತು ಜನಗಳಿರುವ ಎರಡು ತಂಡಗಳೂ ಈ ಆಟವನ್ನು ಆಡಬಹುದು. ಮೊದಲಿಗೆ ಎರಡು ಗುಂಪಿನ ಕ್ಯಾಪ್ಟನರನ್ನು ಚುನಾಯಿಸುತ್ತಾರೆ. ಅವರಿಬ್ಬರೂ ತಮಗೆ ಬೇಕಾದ ಆಟಗಾರರನ್ನು ಆರಿಸಿಕೊಂಡು ಹುಲ್ಲು ಮೈದಾನದಲ್ಲಿ ಎಲ್ಲೆಲ್ಲಿ ಬೇಕೋ ಅಲ್ಲಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲಿಸುತ್ತಾರೆ. ಇಬ್ಬರು ಕ್ಯಾಪ್ಟನರೂ ಕರವಸ್ತ್ರದ ಇಬ್ಬದಿಗಳಲ್ಲಿ ನಿಂತು ಆಟ ಆರಂಭಿಸಬೇಕು. ಗುಂಪುಗಳನ್ನು ಗುರುತಿಸಲು ಕೋಲಿನ ಮಧ್ಯಭಾಗಕ್ಕೆ ಕೆಂಪು, ಹಸಿರುಗಳ ಕಡುಬಣ್ಣದ ಕಾಗದದ ಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ಅಂಟಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ.

ಇನ್ನೊಂದು ಬಗೆಯ ಆಟದಲ್ಲಿ ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ಒಂದು ಪುಟ್ಟ ವೃತ್ತವಿರುತ್ತದೆ. ಅದರ ಮೇಲೆ ಕರವಸ್ತ್ರ. ವೃತ್ತದ ಎರಡು ಕಡೆ ಸುಮಾರು ಎಪ್ಪತ್ತು ಹೆಜ್ಜೆ ದೂರದಲ್ಲಿ ಒಂದೊಂದು ಗೆರೆ ಎಳೆಯುತ್ತಾರೆ. ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಎರಡು ಗುಂಪುಗಳನ್ನಾಗಿ ಮಾಡಿ, ಒಂದೊಂದು ಗುಂಪನ್ನು ಒಂದೊಂದು ಗೆರೆಯ ಮೇಲೆ ಕರವಸ್ತ್ರಕ್ಕೆ ಎದುರಾಗಿ ನಿಲ್ಲಿಸಬೇಕು. ಎರಡೂ ಗುಂಪುಗಳಲ್ಲಿ ಒಂದೊಂದು ಮಗುವನ್ನೂ ಸಂಖ್ಯೆಯಿಂದ ಗುರುತಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಆಟ ಆಡಿಸುವವರು ಕರವಸ್ತ್ರದಿಂದ ಸ್ವಲ್ಪ ದೂರದಲ್ಲಿ ನಿಂತು ಯಾವುದಾದರೊಂದು ಸಂಖ್ಯೆಯನ್ನು ಕೂಗಿದಾಗ ಆ ಸಂಖ್ಯೆಯ ಎರಡೂ ಗುಂಪಿನ ಮಕ್ಕಳು ಓಡಿ ಬಂದು ಕರವಸ್ತ್ರವನ್ನೆತ್ತಿಕೊಂಡು ತಮ್ಮ ಗೆರೆಗೆ ತಲಪಬೇಕು. ಕರವಸ್ತ್ರ ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಓಡುವ ಮಗುವನ್ನು ಇನ್ನೊಂದು, ಮಗು ಗೆರೆ ತಲಪುವಷ್ಟರಲ್ಲಿ ಹಿಡಿಯಬೇಕು. ಆಗ ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡ ಮಗು ಆಟದಿಂದ ಹೊರಗೆ. ಹಾಗೆ ಕರವಸ್ತ್ರ ತೆಗೆದುಕೊಂಡ ಮಗು ಗೆರೆ ತಲಪಿದರೆ ಆ ತಂಡಕ್ಕೆ ಒಂದು ಗೆಲ್ಲಂಕ ಸಿಗುತ್ತದೆ. ಕರವಸ್ತ್ರವನ್ನು ಮೊದಲಿದ್ದಲ್ಲೇ ಇಟ್ಟು ತಿರುಗಿ ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಹೀಗೆ ಎಲ್ಲ ಮಕ್ಕಳ ಸರದಿಯೂ ಆಗುವವರೆಗೆ ನಡೆಯುತ್ತದೆ. ಕೊನೆಯಲ್ಲಿ ಯಾವ ತಂಡಕ್ಕೆ ಹೆಚ್ಚು ಗೆಲ್ಲಂಕ ದೊರಕಿರುತ್ತದೋ ಅದಕ್ಕೆ ಜಯ.

ಕರಾಟೆ

1972 ಜೂನ್ 4ರಂದು ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ಬೆಡ್‌ಫರ್ಡ್‌ನಲ್ಲಿ 150 ವರ್ಷ ಹಳೆಯ 6 ಕೊಠಡಿಗಳ ಕಟ್ಟಡವನ್ನು 15 ಮಂದಿ ಜಪಾನೀ ಕರಾಟೆ ಪಟುಗಳು ಕೇವಲ ತಲೆ, ಕೈ, ಪಾದಗಳಿಂದ ಕುಟ್ಟಿ ನೆಲಸಮ ಮಾಡಿದರು. ಈ ಕರಾಟೆ ಪ್ರದರ್ಶನದ ಉದ್ದೇಶ –ಸಾರ್ವಜನಿಕ ಕೆಲಸಗಳಿಗಾಗಿ ಸಹಾಯ ಧನ ಸಂಗ್ರಹ.

'ಕರಾಟೆ' ಎಂದರೆ ಜಪಾನೀ ಭಾಷೆಯಲ್ಲಿ 'ಬರಿಮುಷ್ಟಿ' ಎಂದು ಅರ್ಥ. ಅಪಾಯದಿಂದ ಪಾರಾಗಿ ಆತ್ಮರಕ್ಷಣೆಯನ್ನು ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವ ಒಂದು ಕಲೆ ಕರಾಟೆ. ಪಟ್ಟು, ಹಿಡಿತ, ಒದೆತ–ಇವು ಅದರ ಮೂರು ವಿಶಿಷ್ಟ ಅಂಶಗಳು.

ಜಪಾನೀಯರು 17ನೆಯ ಶತಮಾನದಲ್ಲಿ ಒಕಿನಾವ ದ್ವೀಪವನ್ನು ಗೆದ್ದುಕೊಂಡಾಗ, ಚೀನೀಯರ ಮೂಲಕ ಅಲ್ಲಿ ಪ್ರಚಾರದಲ್ಲಿದ್ದ ಕರಾಟೆ ಕಲೆಯನ್ನು ಕಲಿತುಕೊಂಡರು. ಸಶಸ್ತ್ರ ಸೈನಿಕರ ಹಿಂಸೆಯಿಂದ ರಕ್ಷಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಜನಸಾಮಾನ್ಯರಿಗೆ ಇದು ಒಂದು ಉತ್ತಮ ವಿಧಾನವಾಯಿತು.

ಕರಾಟೆಯಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬ ವ್ಯಕ್ತಿ ತನ್ನ ಎದುರಾಳಿಯ ಮರ್ಮಸ್ಥಳಗಳಿಗೆ (ಹೊಟ್ಟೆಯ ಮಧ್ಯಭಾಗ, ಹಣೆಯ ಕೆಳಭಾಗ, ಕುತ್ತಿಗೆ) ಮೊಣಕಾಲು, ಪಾದಗಳಿಂದ ಒದೆತಗಳನ್ನು ನೀಡುತ್ತಾನೆ. ಕರಾಟೆಪಟು ಮರ್ಮಸ್ಥಳಕ್ಕೆ ನೀಡಿದ ಒಂದೇ ಹೊಡೆತದಿಂದ ಎದುರಾಳಿ ಹತನಾಗಲೂಬಹುದು.

ಕರಾಟೆಯಲ್ಲಿ ತರಬೇತಿ ಪಡೆಯುವವನು ಆರಂಭದಲ್ಲಿ ಕಠಿಣ ಸಾಧನೆ ಮಾಡಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಕೈಗಳನ್ನು ಗಡುಸಾಗಿ ಮಾಡಲು ಪ್ರತಿದಿನವೂ ಉಪ್ಪು ಬೆರಸಿದ ನೀರಿನಲ್ಲಿ ಐದಾರು ಮಿನಿಟು ನೆನಸುತ್ತಾನೆ. ಒಬ್ಬನು ಒದೆತಗಳನ್ನು ಕೊಡುತ್ತ ಇನ್ನೊಬ್ಬನು ತಡೆಯುತ್ತ ಸಹಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡುತ್ತಾರೆ. ಒಬ್ಬನೇ ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡುವಾಗ ದಪ್ಪ ದಪ್ಪವಾದ ಹುಲ್ಲಿನ ರಟ್ಟುಗಳನ್ನು ಮೂರಡಿ ಎತ್ತರದ ಸಿಮೆಂಟು ಕಂಬಗಳ ಮೇಲಿಟ್ಟು ಕೈ ಗುದ್ದುಗಳನ್ನು ಹೊಡೆದು ಸಂಧಾರಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾನೆ. ನಿಲುಗಂಬಗಳನ್ನಿಟ್ಟು ಅದರ ಮೇಲೆ ದಪ್ಪದಪ್ಪ ರಟ್ಟುಗಳನ್ನಿಟ್ಟು ಕಾಲಿನ ಒದೆತವನ್ನೂ ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡುತ್ತಾನೆ.

ಕರಾಟೆಯಲ್ಲಿ ಸುಮಾರು ಹನ್ನೆರಡು ಬಗೆಯ ಒದೆತಗಳೂ ಹದಿನಾಲ್ಕು ಬಗೆಯ ಕೈ ಗುದ್ದು ಅಥವಾ ಏಟುಗಳೂ ಇವೆ. ಮುಷ್ಟಿ ಹಿಡಿದು ಬಾಗಿದ ಒಂದು ಬೆರಳಿನಿಂದ, ಎರಡು ಬೆರಳುಗಳಿಂದ, ಅಂಗೈ ಮತ್ತು ಮಡಿಸಿದ ಬೆರಳುಗಳ ತುದಿಯಿಂದ, ಅಂಗೈ ಬುಡದಿಂದ, ಮೊಣಕೈಯಿಂದ ನೀಡುವಂಥವು ಕೆಲವು ವಿಧದ ಏಟುಗಳು. ಕಾಲಿನಿಂದ ಕಾಲಿಗೆ, ಪಾದದ ಹೊರ

ಕರಾಟೆ ತರಬೇತಿ



ಅಂಚಿನಿಂದ ಮುಂಗಾಲಿನ ಮೂಳೆಗೆ, ಮೊಣಕಾಲಿನಿಂದ ಸೊಂಟಕ್ಕೆ ನೀಡುವುದು ಒದೆತದ ಕೆಲವು ವಿಧಗಳು. ಕುತ್ತಿಗೆ, ಕಾಲು, ಸೊಂಟ ಹಿಡಿತಗಳನ್ನೂ ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡುತ್ತಾರೆ. ಕರಾಟೆಪಟುಗಳು ತಾವು ಹೊಡೆಯುವಾಗ ವಿಕಾರವಾಗಿ ಅರಚುತ್ತಾರೆ. ಹೀಗೆ ಅರಚುವುದರಿಂದ ಹೊಡೆತ ಹೆಚ್ಚು ಶಕ್ತಿಯುತವಾಗುತ್ತದೆಂದು ನಂಬಿಕೆ.

ಕರಾಟೆಪಟುಗಳು ಆಕ್ರಮಣ ಮಾಡುವುದರಲ್ಲಿ ಹಾಗೂ ಎದುರಾಳಿಯ ಆಕ್ರಮಣದಿಂದ ತಪ್ಪಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದರಲ್ಲಿ ನುರಿತವರಾಗಬೇಕು. ಮನೋರಂಜನೆಗಾಗಿ ಕರಾಟೆ ಪ್ರದರ್ಶಿಸುವಾಗ ಎದುರಾಳಿಯನ್ನು ಗಾಯಗೊಳಿಸುವುದಾಗಲೀ ಕೊಲ್ಲುವುದಾಗಲೀ ಸಲ್ಲದು. ಆದರೂ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಗಾಯಗೊಳ್ಳುವುದು ಮತ್ತು ಸಾವು ಎರಡೂ ಸಂಭವನೀಯ.

ಕರಾಟೆಪಟುಗಳು ಬಿಳಿ ಪಾಯಜಾಮವನ್ನೂ (ಷರಾಯಿ) ಹೆಚ್ಚು ಬಿಗಿಯಲ್ಲದ ನಡುವಂಗಿಯನ್ನೂ ಧರಿಸುತ್ತಾರೆ. ಸೊಂಟದ ಸುತ್ತಲೂ ಕಪ್ಪು ಅಥವಾ ಬಿಳಿ ಇಲ್ಲವೆ ಕಂದುಬಣ್ಣದ ನಡುಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ಬಿಗಿಯುತ್ತಾರೆ. ಕರಾಟೆಪಟು ಪಡೆದ ಶಿಕ್ಷಣದ ಹಂತವನ್ನು ನಡುಪಟ್ಟಿಯ ಬಣ್ಣ ಸೂಚಿಸುತ್ತವೆ.

ಕರಾಟೆ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳು ನಡೆಯುವ ಕ್ರೀಡಾಂಗಣ 20 ಅಡಿ ಉದ್ದಗಲ ಅಥವಾ 40 ಅಡಿ ಉದ್ದಗಲವಿರುತ್ತದೆ. ಕ್ರೀಡೆಯಲ್ಲಿ ಮೂವರು ಅಥವಾ ಐದು ಮಂದಿ ತೀರ್ಪುಗಾರರಿರುತ್ತಾರೆ. ಸ್ಪರ್ಧೆಯ ಅವಧಿ ಮೂರು ಅಥವಾ ಐದು ಮಿನಿಟು. ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸುವವರು ಕಾಲಿನ ಬೆರಳು ಮತ್ತು ಕೈ ಬೆರಳುಗಳ ಉಗುರುಗಳನ್ನು ಕತ್ತರಿಸಿ ದೇಹವನ್ನು ಸ್ವಚ್ಛಗೊಳಿಸಿ ಆಟದ ಕಣಕ್ಕೆ ಇಳಿಯುತ್ತಾರೆ. ಆಟದ ಕಣವನ್ನು ಡೊಜೊ ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ. ಕರಾಟೆಪಟು ಪ್ರದರ್ಶಿಸಿದ ಚಮತ್ಕಾರ ಮತ್ತು ಒದೆತಗಳ ವೈವಿಧ್ಯವನ್ನು ಗಮನಿಸಿ ಗೆಲ್ಲುಂಕಗಳನ್ನು ನೀಡಲಾಗುತ್ತದೆ. ಒಂದು ಪೂರ್ಣ ಗೆಲ್ಲುಂಕವನ್ನು 'ಇಪ್ಪೊನ್' ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ.

ಸ್ಪರ್ಧಾಳುಗಳು ಗಟ್ಟಿಯಾಗಿ ಕಿರಿಚುತ್ತ ಒಮ್ಮೆಲೆ ಮೇಲಕ್ಕೆ ನೆಗೆದು ಎದುರಾಳಿಯ ಕಡೆಗೆ ಬಿರುಗಾಳಿಯಂತೆ ಮುನ್ನುಗ್ಗಿ ಮುಷ್ಟಿ, ಮೊಣಕಾಲು ಪಾದಗಳಿಂದ ಅವನ ಎದೆ, ತೋಳು, ಹಣೆ, ಹೊಟ್ಟೆಗೆ ಬಲವಾದ ಏಟು ಕೊಡುತ್ತಾರೆ.

ಸ್ತ್ರೀ ಪುರುಷ ಭೇದವಿಲ್ಲದೆ ಯಾರು ಬೇಕಾದರೂ ಕರಾಟೆಯನ್ನು ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡಬಹುದು.

ಜಪಾನಿನ ಜೋಎಂ ಫ್ಯೂನ್, ವಿಮ್‌ರುಸ್‌ಕಾ, ಅಮೆರಿಕದ ಬ್ರೂಸ್ ಟೆಗ್‌ನರ್ ಈ ಶತಮಾನದ ವಿಖ್ಯಾತ ಕರಾಟೆಪಟುಗಳು.

ನೋಡಿ : ಐಕಿಡೋ ; ಜೂಜಿತ್ಸೂ ; ಜೂಡೋ ; ಸ್ವಸಂರಕ್ಷಣೆ

ಕರ್ಲ್ ಆಟ

ಶೀತವಲಯ ಪ್ರದೇಶಗಳಲ್ಲಿ ಚಳಿಗಾಲ ಬಂತೆಂದರೆ ನದಿ, ಕೆರೆ ಎಲ್ಲೆಲ್ಲೂ ನೀರು ಹೆಪ್ಪುಗಟ್ಟುತ್ತದೆ. ಹೀಗೆ ಉಂಟಾದ ಹಿಮನೆಲದ ಮೇಲೆ ಭಾರವಾದ ಕಲ್ಲನ್ನು ಗುರಿಯಿಟ್ಟು ಜಾರಬಿಡುವ ಒಂದು ವಿಶೇಷ ಆಟ ಕರ್ಲಿಂಗ್ ಅಥವಾ ಕರ್ಲ್ ಆಟ. ಕೆರೆ, ಸರೋವರಗಳ ಮೇಲ್ಭಾಗದಲ್ಲಿ ಗಟ್ಟಿಯಾದ ಮಂಜುಗಡ್ಡೆಯ ಮೇಲೆ ಭಾರವಾದ ಕಲ್ಲು ಜಾರುವಾಗ ಉಂಟಾಗುವ ಗಂಭೀರ ಸದ್ದಿನಿಂದಾಗಿ ಇದಕ್ಕೆ 'ಗರ್ಜಿಸುವ ಆಟ' ಎಂಬ ಹೆಸರೂ ಉಂಟು.

ಹಿಂದೆ, ಚಪ್ಪಟೆ ತಳವಿರುವ ಯಾವುದೇ ಕಲ್ಲನ್ನು ಆಟಕ್ಕೆ ಉಪಯೋಗಿಸುತ್ತಿದ್ದರು. ಸುಮಾರು 35 – 44 ಪೌಂಡು ಭಾರವಾದ ಚೆನ್ನಾಗಿ ನಯ ಮಾಡಿದ ಗ್ರಾನೈಟ್ ಕಲ್ಲು ಈಗ ಬಳಕೆಯಲ್ಲಿದೆ. ಅಮೆರಿಕ, ಕೆನಡಗಳಲ್ಲಿ 70 ಪೌಂಡು ತೂಕದ ಕಬ್ಬಿಣದ ಗುಂಡುಗಳಿಂದ ಆಟವಾಡುವುದುಂಟು. ಹಿಡಿದುಕೊಳ್ಳಲು ಅನುಕೂಲವಾಗುವಂತೆ ಕಲ್ಲಿನ ಮೇಲ್ಭಾಗದಲ್ಲಿ ಒಂದು ಹಿಡಿಕೆ ಇರುತ್ತದೆ. ಆಟಗಾರ ಹಿಡಿಕೆಯಿಂದ ಕಲ್ಲನ್ನು ಗಿರ್ರನೆ ತಿರುಗಿಸಿ ಅದು ಜಾರುತ್ತ ಹೋಗುವಾಗ ಬೇಕಾದ ದಿಕ್ಕಿಗೆ ಹೊರಳುವಂತೆ ಮಾಡಬಲ್ಲ. ಇಂಥ ತಿರುವು ಅಥವಾ 'ಕರ್ಲ್'ನಿಂದ ಈ ಆಟಕ್ಕೆ ಕರ್ಲ್ ಆಟ ಎಂಬ ಹೆಸರು ಬಂದಿದೆ.

ಕರ್ಲ್ ಆಟಕ್ಕೆ ಗಟ್ಟಿ ಮತ್ತು ನುಣುಪಾದ ಮಂಜುಗಡ್ಡೆಯ ನೆಲಬೇಕು. 32ರಿಂದ 42 ಗಜ ಉದ್ದ ಮತ್ತು ಸುಮಾರು 14 ಅಡಿ ಅಗಲದ ಮಂಜುಗಡ್ಡೆಯ ಪಟ್ಟಿ ಕರ್ಲಿಂಗ್ ಆಟದ ಸ್ಥಳ. ಮಂಜುಗಡ್ಡೆಯ ಪಟ್ಟಿಯ ಒಂದು ತುದಿಯಲ್ಲಿ ಮೂರು ಏಕಕೇಂದ್ರೀಯ ವೃತ್ತಗಳಿರುತ್ತವೆ. ಹೊರಗಿನ ವೃತ್ತದ ವ್ಯಾಸ 14 ಅಡಿ. ಪಟ್ಟಿಯ ಇನ್ನೊಂದು ತುದಿಯಿಂದ ಎಸೆದ ಕಲ್ಲು ವೃತ್ತದೊಳಗೆ ಬಂದರೆ ಮಾತ್ರ ಅದಕ್ಕೆ ಗೆಲ್ಲುಂಕ. ಮಂಜುಗಡ್ಡೆ ಪಟ್ಟಿಯ ಇನ್ನೊಂದು ತುದಿಯಲ್ಲೂ ಇಂಥ ಗುರಿವೃತ್ತ ಇರುತ್ತದೆ. ವಿರುದ್ಧ ದಿಕ್ಕಿನಲ್ಲಿ ಆಟವಾಡುವಾಗ ಇದಕ್ಕೆ ಗುರಿಯಿಡಬೇಕು.

ಪ್ರತಿಯೊಂದರಲ್ಲೂ ನಾಲ್ಕು ಆಟಗಾರರಿರುವ ಎರಡು ತಂಡಗಳೊಳಗೆ ಕರ್ಲಿಂಗ್ ಪಂದ್ಯಗಳಾಗುತ್ತವೆ. ಪ್ರತಿ ಆಟಗಾರನೂ ಎರಡೆರಡು ಕಲ್ಲುಗಳನ್ನು ಎಸೆಯುತ್ತಾನೆ. ಆಟಗಾರ ತನ್ನೊಡನೆ ಒಂದು ಉದ್ದವಾದ ಹಿಡಿಯಿರುವ ಪೊರಕೆಯನ್ನು ಇಟ್ಟುಕೊಂಡಿರುತ್ತಾನೆ. ಎಸೆದ ಕಲ್ಲು ಗುರಿಯ ಸಮೀಪಕ್ಕೆ ಬರುವ ಮೊದಲೇ ನಿಲ್ಲುವ ಲಕ್ಷಣ ಕಂಡುಬಂದರೆ (ಅಥವಾ ಅದರ ವೇಗ 'ಕ್ಷೀಣ'ವಾದರೆ) ಆಟಗಾರ ಪೊರಕೆಯಿಂದ ಅದರ ಹಾದಿಯಲ್ಲಿರುವ ಹಿಮಪುಡಿಯನ್ನು ಬೇಗಬೇಗನೆ ಗುಡಿಸಿ ಬದಿಗೆ ಮಾಡಿ ಕಲ್ಲಿನ ದಾರಿ ಸುಗಮವಾಗುವಂತೆ ಮಾಡುತ್ತಾನೆ. ಹೀಗೆ ಮಾಡುವುದರಿಂದಲೇ ಹದಿನೈದು ಅಡಿಗಳವರೆಗೆ ಕಲ್ಲಿನ ಪ್ರಯಾಣವನ್ನು ಮುಂದುವರಿಸಬಹುದು. ಆಕಸ್ಮಾತ್ತಾಗಿ ಚಲಿಸುತ್ತಿರುವ ಕಲ್ಲಿಗೆ ಪೊರಕೆ ತಗಲಿದರೆ ಅದನ್ನು 'ಉರಿದು ಹೋದ ಕಲ್ಲು' ಎಂದು ಆಟದಿಂದ ಹೊರಕ್ಕೆ ಹಾಕುತ್ತಾರೆ.

ಒಂದು ಪಂಗಡದ ಮೊದಲ ಆಟಗಾರ ಒಂದು ಕಲ್ಲನ್ನು ಎಸೆದ ಬಳಿಕ ಎದುರು ಪಂಗಡದ ಮೊದಲ ಆಟಗಾರ ತನ್ನ ಕಲ್ಲನ್ನು ಎಸೆಯುತ್ತಾನೆ. ಎರಡೂ ಕಲ್ಲುಗಳು ಗುರಿ ವೃತ್ತದೊಳಕ್ಕೆ ಬಂದರೆ ಯಾವ ತಂಡದ ಕಲ್ಲು ಕೇಂದ್ರಕ್ಕೆ ಹೆಚ್ಚು ಸಮೀಪವಾಗಿದೆಯೋ ಅದಕ್ಕೆ ಒಂದು ಗೆಲ್ಲುಂಕ. ಎರಡೂ ತಂಡಗಳ ಆಟಗಾರರು ಪರ್ಯಾಯವಾಗಿ ಆಡುತ್ತ ಹೋದಂತೆ ಗೆಲ್ಲುಂಕಗಳು ಹೆಚ್ಚುತ್ತ ಹೋಗುತ್ತವೆ.

ಪ್ರತಿ ಪಂಗಡದ ಕೊನೆಯ ಸದಸ್ಯನೇ ಅದರ ನಾಯಕ. ಪ್ರತಿ ಆಟಗಾರನೂ ಹೇಗೆ ಕಲ್ಲನ್ನು ಎಸೆಯಬೇಕೆಂದು ಈತ ನಿರ್ದೇಶಿಸುತ್ತಾನೆ. ವಿರುದ್ಧ ಪಕ್ಷದವರ ಕಲ್ಲು ಗುರಿಕೇಂದ್ರಕ್ಕೆ ಹತ್ತಿರದಲ್ಲಿದ್ದರೆ ಈ ಕಲ್ಲಿಗೇ ಗುರಿಯಿಟ್ಟು ಅದನ್ನು ದೂರಕ್ಕೆ ಸರಿಸುವಂತೆ ಈತ ತನ್ನ ಆಟಗಾರರಿಗೆ ಹೇಳಬಹುದು ; ಅಥವಾ ತುಸು ದೂರದಲ್ಲಿದ್ದ ತಮ್ಮ ಪಕ್ಷದ ಕಲ್ಲಿಗೆ ಗುರಿಯಿಟ್ಟು ಅದನ್ನು ಕೇಂದ್ರಕ್ಕೆ ಹತ್ತಿರವಾಗುವಂತೆ 'ಢಿಕ್ಕಿ' ನೀಡಲು ನಿರ್ದೇಶಿಸಬಹುದು. ಗುರಿಮುಟ್ಟಿದ ತಮ್ಮ ಕಲ್ಲನ್ನು ವಿರುದ್ಧ ಪಕ್ಷದವರ

ಕರ್ಲಿಂಗ್ ಪಂದ್ಯ– ಓಡುಪ್ರದಿ ಗುಡಿಸಿ ಕಲ್ಲಿಗೆ ದಾರಿ

ಕಲ್ಲುಗಳಿಂದ ರಕ್ಷಿಸಲು, 'ರಕ್ಷಕ ಗೋಡೆ' ಯನ್ನು ಕಟ್ಟಲು, ಬೇರೆ ಕಲ್ಲುಗಳನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸುವುದೂ ಉಂಟು. ಒಂದು ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಸಂಖ್ಯೆಯ ಆಟಗಳ ಬಳಿಕ ಅಥವಾ ಒಂದು ಸಮಯ ಮಿತಿಯಲ್ಲಿ ಯಾವ ಪಕ್ಷ ಅಧಿಕ ಗೆಲುವುಗಳನ್ನು ಪಡೆಯುತ್ತದೋ ಅದಕ್ಕೆ ಜಯ.

ಸ್ಕಾಟ್ಲೆಂಡಿನಲ್ಲಿ ಚಳಿಗಾಲ ಆರಂಭವಾದೊಡನೆ ಉತ್ಸಾಹಿಗಳು ಕರ್ಲ್ ಆಟಕ್ಕೆ ತೊಡಗುತ್ತಾರೆ. ಈ ಆಟ ಪ್ರಾರಂಭವಾದದ್ದೇ ಸ್ಕಾಟ್ಲೆಂಡಿನಲ್ಲಿ. ಅಮೇರಿಕದ ಕ್ರಾಂತಿಯುದ್ಧದ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಕರ್ಲಿಂಗ್ ಅಲ್ಲಿಗೂ ಹರಡಿತು. ಕೆನಡದ ಬ್ರಿಟಿಷ್ ಸೈನಿಕ ನೆಲೆಗಳಲ್ಲಿ ಸೈನಿಕರು ದೀರ್ಘ ಚಳಿಗಾಲಗಳಲ್ಲಿ ಫಿರಂಗಿ ಗುಂಡುಗಳನ್ನೇ ತುಸು ಚಪ್ಪಟೆಗೊಳಿಸಿ ಕರ್ಲಿಂಗ್ ಆಟಕ್ಕೆ ಉಪಯೋಗಿಸುತ್ತಿದ್ದರು. ಈಗಲೂ ಕೆನಡ, ಅಮೆರಿಕದ ಉತ್ತರ ಭಾಗಗಳಲ್ಲಿ ಈ ಆಟ ಜನಪ್ರಿಯವಾಗಿದೆ.



ವಿಲಿಯಂ ಯಂಗ್ : ವಿಶ್ವ ಚಾಂಪಿಯನ್

ಮೊದಮೊದಲು ನೈಸರ್ಗಿಕ ಮಂಜು ಗಡ್ಡೆ ಇದ್ದಲ್ಲಿ ಮಾತ್ರ ಕರ್ಲಿಂಗ್ ಆಡುವುದಿತ್ತು. ಈಗ ಕೃತಕವಾಗಿ ಮಂಜುಗಡ್ಡೆ ತಯಾರಿಸಿ ಅದರ ಮೇಲೆ ಆಟವಾಡುವುದುಂಟು. ಪ್ರತ್ಯೇಕ ಬೆಳಕು ವ್ಯವಸ್ಥೆಯನ್ನೂ ಮಾಡುವುದುಂಟು. ಆಟದಲ್ಲಿ ದೈಹಿಕ ಪರಿಶ್ರಮಕ್ಕಿಂತ ಕೈಚಳಕಕ್ಕೇ ಹೆಚ್ಚು ಮಹತ್ವವಿರುವುದರಿಂದ ಹೆಂಗಸರೂ ವಯಸ್ಸಾದವರೂ ಇದರಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಬಹುದು. ಒಂದು ಕಾಲದಲ್ಲಿ ಇದಕ್ಕೆ 'ಮುದುಕರ ಆಟ' ಎಂದೇ ಹೆಸರಿತ್ತು. ಈಗ ಯುವಕರೂ ಹೆಚ್ಚು ಸಂಖ್ಯೆಯಲ್ಲಿ ಇದನ್ನು ಆಡುತ್ತಾರೆ.

ಎಡಿನ್‌ಬರೋದಲ್ಲಿ 1838ರಲ್ಲಿ 'ಗ್ರಾಂಡ್ ಕಾಲೆಡೋನಿಯನ್ ಕರ್ಲಿಂಗ್ ಕ್ಲಬ್' ಸ್ಥಾಪಿಸಲ್ಪಟ್ಟಿತು.

ಚಿತ್ರ : [illegible]

ಕಲ್ಲಾಟ

ಹುಡುಗಿಯರು ಒಂದಲ್ಲ ಒಂದು ಸಮಯ ಕಲ್ಲಾಟವನ್ನು ಆಡದಿರುವುದು ಬಹಳ ಅಪರೂಪ. ಇದು ಬಹಳ ಪುರಾತನವಾದ ಆಟ.

ಪ್ರಾಚೀನ ರೋಮನರು ಉರುಟು ಕಲ್ಲುಗಳಿಂದ ಆಡುತ್ತಿದ್ದ ಕಲ್ಲಾಟ 'ಡಿಬ್ಸ್'. ಗ್ರೀಸಿನ ಪ್ರಾಚೀನ ಕುಂಭ ಪದಾರ್ಥದ ಮೇಲೆ ಈ ಆಟ ಚಿತ್ರಿಸಲ್ಪಟ್ಟಿದೆ. ಹಿಂದೆ ಗ್ರೀಕರು ಇಂಥ ಆಟ ಆಡುತ್ತಿದ್ದರೆಂಬುದು ಇದರಿಂದ ಸ್ಪಷ್ಟ.

ರಷ್ಯದಲ್ಲಿರುವ ಇತಿಹಾಸಪೂರ್ವದ ಕೀವ್ ಗುಹೆಗಳಲ್ಲಿ ಕಲ್ಲಾಟದ ಚಿತ್ರಗಳು ಕಾಣಬರುತ್ತವೆ.

ಆಯಾ ದೇಶಗಳಲ್ಲಿ ಈ ಆಟ ಸ್ವಲ್ಪ ಭಿನ್ನವಾಗಿರಬಹುದು. ಕಲ್ಲಿಗೆ ಬದಲಾಗಿ ಬೇರೆ ಸಾಮಾನುಗಳನ್ನು ಬಳಸಲೂಬಹುದು.

ಮೂಲತಃ ಈ ಆಟಗಳ ಉದ್ದೇಶ ಒಂದೇ : ಮೇಲಕ್ಕೆ ಒಂದು ಕಲ್ಲನ್ನು ತೂರಬೇಕು ; ಅದು ನೆಲ ತಾಗುವಷ್ಟರಲ್ಲಿ ಕೆಳಗೆ ನೆಲದ ಮೇಲೆ ಹರಡಿದ ಇತರ ಕಲ್ಲುಗಳನ್ನು ಒಂದೊಂದಾಗಿ, ಎರಡೆರಡಾಗಿ ಆಟದ ಹಂತಕ್ಕೆ ತಕ್ಕಂತೆ ಬಾಚಿ ಎತ್ತಿಕೊಂಡು, ಕೆಳಗೆ ಬೀಳುವ ಮೊದಲು ಕಲ್ಲನ್ನು ಹಿಡಿದು ಬಿಡಬೇಕು. ಹೀಗೆ ಎಲ್ಲ ಹಂತಗಳನ್ನೂ ಮೊದಲು ಮುಗಿಸಿದವರು ಗೆದ್ದಂತೆ. ಇದಕ್ಕೆ ಒಂದು 'ಗೀಚಿ' ಅಥವಾ ಒಂದು 'ಆಟ' ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ. ಐದು ಆಟಗಳೆಂದೋ ಅಥವಾ ಒಂದೇ ಆಟವೆಂದೋ ಮಿತಿ ಇಟ್ಟುಕೊಳ್ಳುವುದು ರೂಢಿ.

ಐದು ಕಲ್ಲುಗಳ ಆಟ ಬಹಳ ಸಾಮಾನ್ಯವಾದದ್ದು. ಇದರಲ್ಲಿ ಆಟದ ಪ್ರತಿ ಹಂತದ ಆರಂಭವನ್ನು ಎರಡು–ಮೂರು ಬಗೆಗಳಲ್ಲಿ ಮಾಡುತ್ತಾರೆ. ಮೊದಲನೆಯ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಒಂದು ಕಲ್ಲು ಮೇಲೆಸೆದು ಮಿಕ್ಕವನ್ನು ಬಲಗೈಯಿಂದ ಕೆಳಗೆ ಬಿಟ್ಟು, ಮೇಲಿನ ಕಲ್ಲು ಕೆಳಗೆ ಬೀಳುವ ಮೊದಲೇ ಅದನ್ನು ಹಿಡಿಯಬೇಕು.

ಇಲ್ಲದಿದ್ದರೆ ಐದು ಕಲ್ಲುಗಳನ್ನು ಕೆಳಕ್ಕೆ ಚೆಲ್ಲಿ ಬೇರೆ ಕಲ್ಲುಗಳಿಗೆ ತಗಲದಂತೆ ಒಂದನ್ನು ತೆಗೆದು ಅದನ್ನು ಮೇಲೆ ತೂರುವುದಕ್ಕಾಗಿ ಇಟ್ಟುಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಹೀಗೆ ಕೆಳಗೆ ಚೆಲ್ಲಿದ ಕಲ್ಲುಗಳಲ್ಲಿ ಒಂದಕ್ಕೊಂದು ತಗಲಿದರೆ, ಆಗ 'ದೇವರಿಗೆ' ಎಂದು ಅದೇ ಆಟಗಾರ್ತಿ ಮತ್ತೆ ಆಡುವ ಅವಕಾಶವುಂಟು. ಇದೊಂದು ರಿಯಾಯಿತಿ. ಹೆಚ್ಚೆಂದರೆ ಮೂರು ಬಾರಿ ಈ ರೀತಿ ಮಾಡಬಹುದು. ಇಂಗ್ಲಿಷಿನಲ್ಲಿ ಇದಕ್ಕೆ 'ಓವರ್' ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ. ಒಬ್ಬಳು 'ಓವರ್' ಎಂದು ಹೇಳಿ ತನ್ನ ಸರದಿಯನ್ನು ಉಳಿಸಿಕೊಳ್ಳುವ ಮೊದಲೇ ಇನ್ನೊಬ್ಬಳು "ನೋ ಓವರ್ಸ್" ಎಂದು [illegible] ಮೊದಲಿನವಳು ತನ್ನ ಸರದಿ ಕಳೆದುಕೊಳುತ್ತಾಳೆ. 'ದೇವರಿಗೆ' ಅಥವಾ 'ಓವರ್' ರಿಯಾಯಿತಿ ಆಟದ ಆರಂಭದಲ್ಲಿ ಮಾತ್ರ, ಆಮೇಲೆ ಇಲ್ಲ.

ಇನ್ನೊಂದು ವಿಧದಲ್ಲಿ ಐದೂ ಕಲ್ಲುಗಳನ್ನು ಮೇಲೆ ಹಾರಿಸಿ, ಮುಂಗೈಯ ಮೇಲೆ ಬೀಳಿಸಿ, ಪುನಃ ಹಾರಿಸಿ, ಅಂಗೈಯಲ್ಲಿ ಹಿಡಿಯಬೇಕು. ಹೀಗೆ

ಆಡುವಾಗ ಮುಂಗೈ ಮೇಲೆ ಒಂದೂ ಕಲ್ಲು ಬೀಳದಿದ್ದರೆ, ಅಥವಾ ಪುನಃ ಹಾರಿಸಿ ಅಂಗೈಯಲ್ಲಿ ಹಿಡಿಯುವಾಗ ಸಿಗದಿದ್ದರೆ, ಅವಳ ಆಟ ಹೋಯಿತು.

ಅನಂತರ ಪ್ರತಿ ಬಾರಿಗೂ ಮೇಲೆಸೆಯಬೇಕಾದ ಕಲ್ಲನ್ನು ತೂರಿ ಅದು ಬೀಳುವ ಮೊದಲೇ ಕೆಳಗಿನ ಒಂದು ಕಲ್ಲನ್ನು ಎತ್ತಿಕೊಂಡು, ತೂರಿದ ಕಲ್ಲನ್ನೂ ಹಿಡಿಯಬೇಕು. ಹೀಗೆಯೇ ಕೆಳಗಿನ ನಾಲ್ಕು ಕಲ್ಲುಗಳನ್ನು ಬೇರೆ ಬೇರೆಯಾಗಿ ಹಿಡಿಯಬೇಕು. ಯಾವ ಕಲ್ಲನ್ನು ಎತ್ತಬೇಕೆಂದು ಎದುರು ಪಕ್ಷದವಳು ತೋರಿಸಿಕೊಡುವುದುಂಟು. ಇದನ್ನು 'ಒಂದಂಗಾಯಿ' ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ.

ಈಗ ಕಲ್ಲುಗಳನ್ನು ಎರಡೆರಡಾಗಿ ಎತ್ತುವ ಹಂತ. ಎಂದಿನಂತೆ ಒಂದು ಕಲ್ಲನ್ನು ಮೇಲಕ್ಕೆ ಹಾರಿಸಿ ಉಳಿದ ಕಲ್ಲಗಳನ್ನು ಕೆಳಗೆ ಬಿಡಬೇಕು. ಮೇಲಿನ ಕಲ್ಲನ್ನು ಹಿಡಿಯಬೇಕು. ಅನಂತರ ಮತ್ತೆ ತೂರಿ ಕೆಳಗಿನ ಕಲ್ಲುಗಳಲ್ಲಿ ಎರಡನ್ನು ಬಾಚಿ ಹಾರಿಸಿದ ಕಲ್ಲನ್ನೂ ಒಡನೆಯೇ ಹಿಡಿಯಬೇಕು. ಕೆಳಗೆ ಉಳಿದ ಇನ್ನೆರಡು ಕಲ್ಲುಗಳನ್ನು ಇದೇ ರೀತಿ ಇನ್ನೊಮ್ಮೆ ಬಾಚಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಇದನ್ನು 'ಎರಡಂಗಾಯಿ' ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ.

ಮೂರು, ಒಂದು, ನಾಲ್ಕು (ಇದನ್ನು 'ಕೈ' ಎಂದು ಕರೆಯುವುದುಂಟು) ಒಂದು, ಮೂರು, ಒಂದು, ಎರಡು, ಒಂದು —ಹೀಗೆ ವಿವಿಧ ಬಗೆಗಳಲ್ಲಿ ಬಾಚುವ ಆಟ ನಡೆಯುತ್ತದೆ.

ಹಂತಗಳ ಮಧ್ಯೆ ಪ್ರತಿಬಾರಿಗೂ ಒಂದು 'ಗುಚ್ಚಿ' ಇಡುವ ಪದ್ಧತಿಯೂ ಇದೆ. ನಾಲ್ಕು ಕಲ್ಲುಗಳನ್ನು ಗಪ್ಪನೆ ಗುಡ್ಡೆಯಾಗಿ ಇಟ್ಟು, ತೂರಿದ ಕಲ್ಲು ಹಿಡಿಯಬೇಕು. ಅನಂತರ ಅದನ್ನು ಬಾಚಿ, ಮತ್ತೆ ತೂರಿದ ಕಲ್ಲನ್ನೂ ಹಿಡಿಯಬೇಕು. ಇದಕ್ಕೆ 'ಗುಚ್ಚಿ ಗುದ್ದಂಡ' ಆಟವೆಂದೂ ಹೇಳುತ್ತಾರೆ.

ಅನಂತರ ಬರುವುವವೆಲ್ಲ ಜಟಿಲ ಹಂತಗಳು. ಮೊದಲಿಗೆ ಕೈ ಮೇಲಿನ ಕಲ್ಲುಗಳೆಲ್ಲವನ್ನೂ ತೂರಿಕೊಂಡು ಹಿಡಿಯಬೇಕು. 'ಬಿಡುವ ತಕ್ಕಡಿ' ಯಲ್ಲಿ ಕೈಮೇಲೆ ಕಲ್ಲುಗಳನ್ನು ಹಾಕಿಕೊಂಡು ಮೂರನ್ನು ಕೆಳಕ್ಕೆ ಕೆಡವಿ ಮುಂಗೈ ಮೇಲಿರುವ ಎರಡನ್ನು ಮಾತ್ರ ತೂರಿ ಅಂಗೈಯಲ್ಲಿ ಹಿಡಿಯಬೇಕು. ಎರಡನ್ನೂ ತೂರಿ ಕೆಳಗಿನ ಒಂದು ಕಲ್ಲು ತೆಗೆದುಕೊಂಡು, ತೂರಿದ ಕಲ್ಲು ಕೆಳಗೆ ಬರುತ್ತಿರುವಂತೆ ಒಂದನ್ನು ಹಿಡಿಯಬೇಕು. ಒಂದು ಕಲ್ಲು ಹಾಗೆಯೇ ನೆಲಕ್ಕೆ ಬೀಳುವಂತೆ ಬಿಟ್ಟುಬಿಡಬೇಕು. ಇದೇ ರೀತಿ ಮಾಡಿ ಕಡೆಯ ಎರಡು ಕಲ್ಲುಗಳಲ್ಲಿ ಒಂದನ್ನು ಬಿಟ್ಟು ಇನ್ನೊಂದು ನೆಲಕ್ಕೆ ಬಿದ್ದಕೂಡಲೇ ನೆಲ ತಟ್ಟಿ ಅದರ ಮೇಲೆ ಕೈಗಳನ್ನು ಗೂಡಿನಂತೆ ಮುಚ್ಚಬೇಕು. ಹೀಗೆ ಮುಚ್ಚಿದ ಕಲ್ಲು ಸ್ವಲ್ಪ ಕಂಡರೂ ಆಟ ಹೋಗುತ್ತದೆ.

'ಹಿಡಿಯುವ ತಕ್ಕಡಿ'ಯಲ್ಲಿ ನೆಲಕ್ಕೆ ಬಿಡುವ ಬದಲು ಒಂದು ಕಲ್ಲನ್ನು ಎಡಗೈಯಲ್ಲಿ ಹಿಡಿಯಬೇಕು. ಕಡೆಗೆ ಬಲಗೈಯಲ್ಲಿ ಉಳಿದಿರುವ ಕಲ್ಲನ್ನು ಎಡಗೈಗೆ ತೂರಿ ನೆಲ ತಟ್ಟಿ ಎಡಗೈಯ ಕಲ್ಲುಗಳನ್ನೆಲ್ಲ ಬಲಗೈಯಿಂದ ಮುಚ್ಚಬೇಕು.

ಮುಂದಿನ ಹಂತ–'ಬದಲಾಯಿಸುವುದು'. ಮೇಲಕ್ಕೆ ಒಂದು ಕಲ್ಲು ತೂರಿ ಕೈಯಲ್ಲಿ ಒಂದನ್ನು ಉಳಿಸಿಕೊಂಡು ಉಳಿದ ಮೂರನ್ನು ಕೆಳಕ್ಕೆ ಚೆಲ್ಲಬೇಕು. ತೂರಿದ ಕಲ್ಲನ್ನು ಹಿಡಿಯಬೇಕು. ಅನಂತರ ಮತ್ತೆ ಕಲ್ಲು ತೂರಿ ಅದು ಬೀಳುವ ಮೊದಲೇ ಕೈಯಲ್ಲಿರುವ ಕಲ್ಲನ್ನು ಕೆಳಗಿಟ್ಟು ಕೆಳಗಿರುವ ಕಲ್ಲನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಹೀಗೆಯೇ ನಾಲ್ಕು ಕಲ್ಲುಗಳನ್ನೂ ಮಾಡಿ, ಕಡೆಯ ಕಲ್ಲನ್ನು ತೂರಿ ನೆಲ ತಟ್ಟಿ, ಅದು ಕೆಳಗೆ ಬಿದ್ದಕೂಡಲೇ ಕೈಯಿಂದ ಮುಚ್ಚಬೇಕು.

ಮುಂದೆ ಬದಲಾಯಿಸಿ ಕೈಗೆ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಹಿಂದಿನ ಹಂತದಂತೆ ಕೈಯಲ್ಲಿರುವ ಕಲ್ಲನ್ನೂ ಕೆಳಗಿನ ಕಲ್ಲಿಗೆ ಬದಲಾಯಿಸಿ ಹೀಗೆ ಬದಲಾಯಿಸಿದ ಕಲ್ಲನ್ನು ಎಡಗೈಗೆ ಹಾಕಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಒಂದು ಕಲ್ಲನ್ನು ತೂರಿ ಅದನ್ನು ಹಿಡಿಯುವಷ್ಟರಲ್ಲಿ ಇದು ನಡೆಯಬೇಕು.

ಮುಂದಿನ ಹಂತ 'ಹೂ ಬುಟ್ಟಿ'. ಒಂದು ಕಲ್ಲು ತೂರಿ ಉಳಿದುವನ್ನು ಚೆಲ್ಲಿ ಒಂದೊಂದನ್ನೇ ಎಡಗೈಗೆ ಹೂವು ಆರಿಸುವಂತೆ ತೆಗೆದು ಹಾಕಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಪ್ರತಿಬಾರಿಗೂ ಕಲ್ಲು ತೂರುವುದು, ಹಿಡಿಯುವುದು ನಡೆಯುತ್ತಲೇ ಇರುತ್ತವೆ. ಈ ವೇಳೆಗೆ ಆಟದ ಮೂರನೆಯ ಎರಡು ಭಾಗ ಮುಗಿದಂತೆ.

ಮುಂದೆ 'ಕೊಬ್ಬರಿ ಗಿಟಕು' ಅಥವಾ 'ಗುಡಿಸಲು' ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಎಡಗೈಯನ್ನು ಬೆರಳುಗಳ ತುದಿ ನೆಲತಾಗುವಂತೆ ಇಟ್ಟು ಬಲಗೈಯಿಂದ ಒಂದು ಕಲ್ಲು ತೂರಿ ಉಳಿದುವನ್ನು ಕೆಳಗೆ ಚೆಲ್ಲಬೇಕು. ಈಗ ಒಂದು ಕಲ್ಲನ್ನು ಪ್ರತಿ ಬಾರಿಗೂ ತೂರುತ್ತಾ ಕೆಳಗಿನ ಒಂದೊಂದೇ ಕಲ್ಲನ್ನು ಗುಡಿಸಲಿನ ಒಳಕ್ಕೆ (ಎಡಗೈ ಅಡಿಗೆ) ತಳ್ಳಬೇಕು. ಕಡೆಯ ಬಾರಿಗೆ ಉಳಿದ ಕಲ್ಲನ್ನು ತೂರಿ, ನೆಲ ತಟ್ಟಿ ಮುಚ್ಚಬೇಕು.

ಮುಂದೆ ಆಡುವುದು 'ಕಪ್ಪೆಯ ಗೂಡು'. ಎಡಗೈ ಪೂರ್ತಿ ನೆಲತಾಗುವಂತೆ ಹೆಬ್ಬೆಟ್ಟಿಗೂ ತೋರುಬೆರಳಿಗೂ ನಡುವೆ ಜಾಗ ಬಿಡುವಂತೆ ಇಟ್ಟುಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಕಲ್ಲುಗಳನ್ನು ಚೆಲ್ಲಿ [illegible] ಹೆಬ್ಬೆರಳು ತೋರುಬೆರಳುಗಳ ನಡುವಿನ ಜಾಗಕ್ಕೆ ಎಳೆದು ಬಿಡಬೇಕು. ಕೆಲವರು ಅಲ್ಲಿಯೇ ಒಂದು ಗೆರೆಯ ಬಳಿಗೆ ಸಾಲಾಗಿ ಎಳೆದು ಬಿಡುವುದೂ ಉಂಟು. ಕೊನೆಯ ಕಲ್ಲನ್ನು ತೂರಿ ನೆಲ ತಟ್ಟಿ ಮುಚ್ಚಬೇಕು.

ಇದರ ಮುಂದಿನ ಘಟ್ಟ 'ಗಂಟಲಗಾಣ'. ಗಂಟಲ ಬಳಿ ಎಡಗೈಯನ್ನು ಒತ್ತಿ ಹಿಡಿದು ಬುಟ್ಟಿಯಂತೆ ಸ್ವಲ್ಪ ನಡುವೆ ಜಾಗಬಿಡಬೇಕು. ಕಲ್ಲುಗಳನ್ನು ಚೆಲ್ಲಿ ಒಂದೊಂದಾಗಿ ಕಲ್ಲನ್ನು ಎತ್ತಿ ಎಡಗೈಯ ಕುಳಿಯಲ್ಲಿ ಹಾಕಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಪ್ರತಿಬಾರಿಗೂ ಕಲ್ಲು ತೂರಿ ಹಿಡಿಯಬೇಕು.

ಕೊನೆಯದಾಗಿ ಗುಚ್ಚಿ ಇಟ್ಟು "ಒಂದೋ? ಎರಡೋ ? ಮೂರೋ?" ಎಂದು ಎದುರಾಳಿಯನ್ನು ಕೇಳಬೇಕು. ಅವಳು ಯಾವುದನ್ನು ಹೇಳುತ್ತಾಳೋ ಅಷ್ಟು [illegible] ಕೈ ತಟ್ಟುವುದು, ಚಪ್ಪಾಳೆ ತಟ್ಟುವುದು ಮುಂತಾದ ಕ್ರಿಯೆಗಳನ್ನು [illegible] ಮಾಡಬೇಕು. ಈ ಕೊನೆಯ ಹಂತ ಆಡುವಾಗ '[illegible]' '[illegible]' ಎಂದು ಹೇಳುತ್ತಾರೆ. '[illegible]' ಎಂದರೆ [illegible] ಕೊಂಡಿರಬೇಕು. 'ಮೂಕಿ' ಎಂದರೆ ತುಟಿಗಳನ್ನು ಹಲ್ಲುಗಳ ಮಧ್ಯೆ



ಬರುವಂತೆ ಸೆಟೆದು ಹಿಡಿಯಬೇಕು. ಏನೇ ಆದರೂ ಎರಡು ಸಂದರ್ಭಗಳಲ್ಲೂ ನಗುವಂತಿಲ್ಲ. 'ಮೂಕಿ'ಯಾಗಿರುವವರು ತುಟಿ ಸಡಿಲಬಿಟ್ಟರೆ ಸರದಿ ಹೋಯಿತು. ಆ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ನಗಿಸಲು ಬೇರೆ ಆಟಗಾರ್ತಿಯರು ಬಹಳ ಪ್ರಯತ್ನಿಸುತ್ತಾರೆ. ಆದ್ದರಿಂದ ಬಾಯಿ ಬಿಡದಿರುವುದು ಪ್ರಯಾಸಕರ. ಅಂತೂ ಹೀಗೆ ಆಡಿ ಕೊನೆಯ ಹಂತ ಮುಗಿಸಿದರೆ ಆಗ ಒಂದು 'ಗೀಚಿ' ಎಂದು ಗೆರೆ ಎಳೆಯುತ್ತಾರೆ.

ಇದು ಐದು ಕಲ್ಲಾಟದ ಒಂದು ಬಗೆ. ಇದರಲ್ಲಿಯೇ ಕೆಲವು ವ್ಯತ್ಯಾಸಗಳಿರುತ್ತವೆ. ದೊಡ್ಡ ಬಾವಿ, ಗಿಣಿ ಮೂತಿ, ಚೇಳು, ತಪ್ಪ, ಚಿಮ್ಮಿಟ ಮುಂತಾದ ನಾನಾ ಬಗೆಯ ಹೆಸರುಗಳಿವೆ.

ಕೆಲವು ಕಡೆ ಒಂದೊಂದು ಹಂತವನ್ನು ಐದು ಬಾರಿ ಆಡುವುದುಂಟು. ಒಂದು ಹಂತವನ್ನು ತಪ್ಪದೆ ಒಮ್ಮೆಗೆ ಐದು ಬಾರಿ ಆಡುವುದಕ್ಕೆ ಖುಷಿ ಆಟ ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ. ಇಬ್ಬರು ಅಥವಾ ಎರಡು ತಂಡಗಳಲ್ಲಿ ಆಟ ನಡೆಯುತ್ತದೆ. ವಿವಿಧ ಹಂತಗಳನ್ನು ಆಡಿ ಮೊದಲು ಮುಗಿಸುವವರು ಒಂದು ಆಟ (ಅಥವಾ 'ಹಾರಿ')ಮಾಡಿದಂತಾಗುತ್ತದೆ.

ಎಲ್ಲ ಕಲ್ಲಾಟಗಳಲ್ಲೂ ಇರುವ ಸವಾಲೆಂದರೆ ಮೇಲೆ ತೂರಿದ ಕಲ್ಲನ್ನು ಮತ್ತೆ ಹಿಡಿಯುವ ಮೊದಲು ಕೆಳಗಿನ ಕಲ್ಲುಗಳಲ್ಲಿ ಆಡುವುದು. ಕೆಳಗಿನ ಕಲ್ಲುಗಳಲ್ಲಿ ಯಾವುದನ್ನು ಮುಟ್ಟುತ್ತೇವೆಯೋ ಅದನ್ನು ಬಿಟ್ಟು ಉಳಿದ ಕಲ್ಲುಗಳಿಗೆ ಕೈತಾಗಿದರೆ ಸರದಿ ಹೋಗುತ್ತದೆ.

ತೂರಿದ ಕಲ್ಲು ಎಷ್ಟು ಬೇಗ ಬರುತ್ತದೆ ಎಂಬ ಕಾಲ ಪರಿಜ್ಞಾನ ಹಾಗೂ ಕೈಚಳಕ ಕಲ್ಲಾಟದಲ್ಲಿ ಮುಖ್ಯವಾದ ಅಂಶಗಳು. ಅಲ್ಲದೆ, ನೇರವಾಗಿ ಎಸೆದು ಕಲ್ಲನ್ನು ಹಿಡಿಯುವ ರೀತಿ ತಿಳಿದಿರಬೇಕು.

ಏಳು ಕಲ್ಲುಗಳಿಂದಲೂ ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಒಂದೊಂದು ಕೈಯಲ್ಲಿ ಎರಡೆರಡು ಕಲ್ಲುಗಳನ್ನೂ ನೆಲದ ಮೇಲೆ ಮೂರು ಕಲ್ಲುಗಳನ್ನೂ ಇಡುತ್ತಾರೆ. ಎರಡು ಕಲ್ಲುಗಳನ್ನು ಪರಸ್ಪರ ಎಡಗೈ ಬಲಗೈಗಳಿಗೆ ತೂರಿಕೊಳ್ಳುತ್ತ ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಇದು ಸ್ವಲ್ಪ ತೊಡಕಿನ ಆಟ ; ಬಹಳ ಅಭ್ಯಾಸ ಬೇಕು.

ಒಂದು, ಒಂದು ; ಎರಡು, ಎರಡು ಮುಂತಾದ ಸರಳ ಘಟ್ಟಗಳು ವಿದೇಶೀ ಕಲ್ಲಾಟಗಳಲ್ಲೂ ಇವೆ. ಕೊಬ್ಬರಿ ಬಟ್ಟಲು ಅಥವಾ ಗುಂಡಿಸಲು ಹಂತವನ್ನು ಅಲ್ಲಿ 'ಹಂದಿಗಳನ್ನು ರೊಪ್ಪಕ್ಕೆ ಹಾಕುವ ಘಟ್ಟ' ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ. ಕಪ್ಪೆಯ ಗೂಡನ್ನು 'ಬೇಲಿಯ ಆಚೆಯಿಂದ ಹಂದಿಗಳು' ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ.

ಕೆಲವು ಪಾಶ್ಚಾತ್ಯ ದೇಶಗಳಲ್ಲಿ ಪುಟ್ಟ ಚೆಂಡು ಹಾಗೂ ಪ್ಲಾಸ್ಟಿಕ್ ಅಥವಾ ಲೋಹದ 'ಕಾಯಿ'ಗಳಿಂದ ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಈ ಕಾಯಿಯನ್ನು ಇಂಗ್ಲಿಷಿನಲ್ಲಿ 'ಜಾಕ್' ಎಂದು ಕರೆಯುತ್ತಾರೆ. ಜಾಕ್ ಆಟದಲ್ಲಿ ಈಗ ಚೆಂಡು ಬಳಸುತ್ತಾರೆ. ನೆಲದಲ್ಲಿ ಚೆಂಡು ಸುಲಭವಾಗಿ ಪುಟಿಯುವಂಥದಿರಬೇಕು.

ಕಲ್ಲಾಟವನ್ನು ಸಾಧಾರಣವಾಗಿ ಹೆಣ್ಣು ಹುಡುಗಿಯರು ಆಡುತ್ತಾರೆ. ವಿದೇಶದ ಜಾಕ್ ಆಟದಲ್ಲಿ ಆರು ಅಥವಾ ಹನ್ನೆರಡು 'ಜಾಕ್'ಗಳಿರುವುದು ರೂಢಿ. ಚೆಕೊಸ್ಲೊವಾಕಿಯಾದ ಹುಡುಗಿಯರು ಬೀಜಗಳನ್ನು ಇಟ್ಟುಕೊಂಡು ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಪ್ರತಿ ಹಂತವನ್ನೂ ಒಂದು ಬಾರಿ ಬಲಗೈಯಿಂದ, ಒಂದು ಬಾರಿ ಎಡಗೈಯಿಂದ, ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಮೇಕೆ, ಕುರಿ ಇವುಗಳ ಬೆರಳು ಗಂಟುಗಳ ಮೂಳೆಯನ್ನು ಇಟ್ಟುಕೊಂಡು ಮಧ್ಯಪ್ರಾಚ್ಯದ ಹುಡುಗಿಯರು ಆಡುತ್ತಾರೆ.

ಈಜಿಪ್ಟ್‌ನಲ್ಲಿ ಈ ಆಟಕ್ಕೆ ಸಕ್ಕರೆ ಬಾದಾಮಿಯ ಬೀಜಗಳನ್ನು ಬಳಸುತ್ತಾರೆ. ಯಾರು ಮೊದಲು ಆಡಬೇಕೆಂದು ನಿರ್ಧಾರವಾಗುತ್ತದೋ ಅವರು ಬೀಜಗಳನ್ನೆಲ್ಲ ತೂರಿ ಮುಂಗೈಯ ಮೇಲೆ ಹಿಡಿಯಬೇಕು. ಎಷ್ಟು ಹಿಡಿಯುವರೋ ಅಷ್ಟು ಬಾರಿ ಅವಳ ಆಟ. ಅನಂತರ ಒಂದು ಬೀಜ ಬಿಟ್ಟು ಉಳಿದೆಲ್ಲವನ್ನು ಕೆಳಗೆ ಹಾಕಬೇಕು. ಅವನ್ನು ಬಾಚಿಕೊಂಡು, ತೂರಿದ ಕಲ್ಲು ಹಿಡಿಯಬೇಕು. ಜಪಾನ್, ಚೀನಗಳಲ್ಲಿ ಕಲ್ಲುಗಳ ಬದಲು ಪುಟ್ಟ ಪುಟ್ಟ ಚೀಲಗಳಲ್ಲಿ ಅಕ್ಕಿಯನ್ನು ಕುಟ್ಟಿ ತುಂಬಿ ತೂರಿ ಆಡುತ್ತಾರೆ.

ಯೂರೋಪಿನ ಯೆಹೂದ್ಯ ಹುಡುಗಿಯರು ಸಾಂಪ್ರದಾಯಿಕವಾದ 'ಫಾಪ್ ಬಾಗಿ' ಆಟವನ್ನು ಐದು ಎಲುಬು ಚೂರುಗಳಿಂದ ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಮೊದಲನೆಯ ಬಾರಿಗೆ ಒಂದನ್ನು ತೂರಿ ಉಳಿದುವನ್ನು ಬಾಚಬೇಕು. ಎರಡನೆಯ ಬಾರಿಗೆ ಎರಡನ್ನು ತೂರಿ ಉಳಿದುವನ್ನು ಬಾಚಬೇಕು — ಹೀಗೆ ನಾಲ್ಕು ಎಲುಬು ಚೂರುಗಳನ್ನು ತೂರಿ ಕೊನೆಯದನ್ನು ಬಾಚುವವರೆಗೆ ಆಟ ನಡೆಯುತ್ತದೆ. ಅನಂತರದ ಹಂತಗಳು ಇನ್ನೂ ಜಟಿಲ.

ಕಲ್ಲು ಒಯ್ಯುವ ಆಟ

ನೆಲದ ಮೇಲೆ ಸುಮಾರು ಹದಿನೈದು ಹೆಜ್ಜೆಗಳ ಬದಿಯಿರುವ ಒಂದು ಚೌಕ. ನಡುವೆ ಒಂದಕ್ಕೊಂದು ಹಾಯುವಂತೆ ಸುಮಾರು ಐದು ಅಡಿ ಅಗಲದ ಎರಡು ಪಟ್ಟಿಗಳು. ಚೌಕದ ಮಧ್ಯೆ, ಪಟ್ಟಿಗಳೆರಡೂ ಪರಸ್ಪರ ಸಂಧಿಸುವಲ್ಲಿ ಇರುವ ಚೌಕದಲ್ಲಿ ಕೆಲವು ಕಲ್ಲುಗಳನ್ನಿಡುತ್ತಾರೆ. ಒಂದು ತಂಡ ಪಟ್ಟಿಗಳಲ್ಲಿಯೇ ಸರಿಯುತ್ತ ಕಲ್ಲು ಕಾಯುತ್ತದೆ. ಇನ್ನೊಂದು ತಂಡ ಪಟ್ಟಿಗಳ ಹೊರಗಿದ್ದು ಕಲ್ಲುಗಳನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಓಡಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುತ್ತದೆ,

ಕಲ್ಲು ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳಲು ಬರುವವರನ್ನು ಕಾಯುವ ತಂಡದವರು ಮುಟ್ಟಿದರೆ ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡವರು ಆಟದಿಂದ ಹೊರಗೆ. ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಳ್ಳದೆ ಕಲ್ಲನ್ನು ಒಯ್ದವನು ತನ್ನ ತಂಡಕ್ಕೆ ಗೆಲ್ಲಂಕ ದೊರಕಿಸಿಕೊಡುತ್ತಾನೆ.

ಹೊರಗಿದ್ದ ಎಲ್ಲರೂ ಔಟಾಗುವ ವರೆಗೆ, ಇಲ್ಲವೇ ಎಲ್ಲ ಕಲ್ಲುಗಳೂ ಖರ್ಚಾಗುವ ವರೆಗೆ ಆಟ ಮುಂದುವರಿಯುತ್ತದೆ.

ಕಲ್ಲು ಸಂಗ್ರಹ

ವಿವಿಧ ಬಣ್ಣ, ರಚನೆ. ಆಕಾರಗಳ ಕಲ್ಲು ಸಂಗ್ರಹ ಒಂದು ಉಲ್ಲಾಸದಾಯಕ ಹವ್ಯಾಸ. ಭೂ ವಿಜ್ಞಾನದಲ್ಲಿ ಆಸಕ್ತರಾಗಿರುವವರಿಗಂತೂ ಇದು ಹೆಚ್ಚು ವಿಷಯವನ್ನು ತಿಳಿಯುವ ವಿಧಾನವೂ ಹೌದು.

ಸಂಗ್ರಹಕಾರ ತಾನಿರುವ ಊರಿನಲ್ಲಿಯೇ ಕಲ್ಲುಗಳನ್ನು ಶೇಖರಿಸಲು ಆರಂಭಿಸಬಹುದು.

ಕಲ್ಲು ಸಂಗ್ರಹಕ್ಕಾಗಿ ಬೇರೆ ಸ್ಥಳಗಳಿಗೆ ಹೋಗಿ ಬರುವುದೂ ಉಂಟು. ಸಂಗ್ರಹಣೆಗೆ ಹೊರಡುವಾಗ ದಪ್ಪ ಬಟ್ಟೆಯಿಂದ ಮಾಡಿದ ಹೆಗಲಿಗೆ ಹಾಕಿಕೊಳ್ಳಲಾಗುವಂಥ ಚೀಲ ತೆಗೆದುಕೊಂಡಿರಬೇಕು. ಚೀಲದಲ್ಲಿ ಸಂಗ್ರಹ ಕಾರ್ಯಕ್ಕೆ ಅಗತ್ಯವಾದ ಚಾಕು ಅಥವಾ ಕಲ್ಲಿನ ಮೇಲ್ಭಾಗವನ್ನು ಕೆರೆದು ನೋಡಲು ಉಕ್ಕಿನ ಅರ, ಕಲ್ಲುಗಳನ್ನು ಪರೀಕ್ಷಿಸಲು ಭೂತಕನ್ನಡಿಗಳನ್ನು ಇಟ್ಟುಕೊಳ್ಳಬೇಕು.

ನದಿ ತೀರ, ಸಮುದ್ರ ದಂಡೆ ಮೊದಲಾದ ಕಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಕಂಡುಬರುವ ನುಣುಪಾದ ಕಲ್ಲುಗಳು, ಹೊಳೆಯುವ ಕಲ್ಲು, ಬಣ್ಣ ಬಣ್ಣದ ಗೆರೆ ಇರುವ ಕಲ್ಲು, ಕರಿ ಕಲ್ಲು, ಬೆಣಚು ಕಲ್ಲು ಮುಂತಾದುವನ್ನು ಸಂಗ್ರಹಿಸಬಹುದು.

ಕ್ರೀಡೆ, ಮನೋಲ್ಲಾಸ

ಸಂಗ್ರಹ ಮಾಡುವಾಗ ಒಂದು ಶಿಲೆಯ ಎರಡು ಮಾದರಿಗಳನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳುವುದು ಉತ್ತಮ. ಒಂದು ಸಂಗ ಹಕ್ಕೆ; ಎರಡನೆಯದು ಪರೀಕ್ಷೆ ನಡೆಸುವುದಕ್ಕೆ. ಶೇಖರಿಸಿರುವ ಇತರ ಕಲ್ಲುಗಳನ್ನು ಬೇರೆ ಸಂಗ್ರಹಗಾರರಿಗೆ ಕೊಟ್ಟು ತಮ್ಮಲ್ಲಿಲ್ಲದ ಮಾದರಿಯನ್ನು ವಿನಿಮಯ ವಾಗಿ ಪಡೆಯಬಹುದು.

ನೋಡಿ : ಹವ್ಯಾಸ

ಕಲ್ಲೆಲ್ಲಿ ?

ಮಣ್ಣಿನಲ್ಲಿ ಒಂದು ಕಪ್ಪೆಗೂಡು ಕಟ್ಟಬೇಕು. ಹಾಗೆಯೇ ಬರಿದೇ ಗುಡ್ಡೆ ಹಾಕಲೂ ಬಹುದು. ಒಟ್ಟಿನಲ್ಲಿ ಹೀಗೆ ಗುಡ್ಡೆ ಹಾಕಿದ ಅನಂತರ ಹುಡುಗರು ಅದರೊಳಗೆ ಯಾವುದಾದರೂ ಒಂದು ಸಾಮಾನನ್ನು ಬಚ್ಚಿಡುತ್ತಾರೆ. ಒಂದು ಬೆಣಚುಕಲ್ಲಿನ ಚೂರು, ಒಡೆದ ಬಳೆಯ ಚೂರು ಹೀಗೆ ಅವರಿಗೆ ಇಷ್ಟಬಂದ ಸಾಮಾನನ್ನು ಗಂಪ್ಪೆಯ ಒಳಗೆ ಹುದುಗಿಸಿಡುತ್ತಾರೆ.

ಇದು ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಪುಟ್ಟ ಮಕ್ಕಳು ಆಡುವ ಆಟ. ಬಹಳ ಜಾಣತನದಿಂದ ಮಕ್ಕಳು ಬಚ್ಚಿಡುವುದೇ ಒಂದು ಮೋಜು. ಅದಕ್ಕಾಗಿ ಗುಂಪ್ಪೆಯಲ್ಲಿ ಇಲ್ಲಿ ಅಲ್ಲಿ ಇಟ್ಟಂತೆ ಮಾಡಿ ಮಗು ಕೈ ತೆಗೆಯುತ್ತದೆ. ಕೆಲವೊಮ್ಮೆ ಅತ್ತಕಡೆಗೆ ತಿರುಗ ಹೇಳಿ ಮುಚ್ಚಿಡುವುದೂ ಉಂಟೂ.

ಹೀಗೆ ಬಚ್ಚಿಟ್ಟ ಮೇಲೆ ಒಂದು ಮಗು 'ಕಲ್ಲೆಲ್ಲಿ ?' ಎಂದು ಕೇಳುತ್ತದೆ. ಆಗ ಇನ್ನೊಂದು ಮಗು ಅದು ಇಟ್ಟ ಜಾಗವನ್ನು ತೋರಿಸಬೇಕು. ಜಾಣ್ಮೆಗಿಂತ ಆಕಸ್ಮಿಕವಾಗಿ ಪತ್ತೆ ಹಚ್ಚುವುದೇ ಹೆಚ್ಚು. ತೋರಿಸಿದ ಜಾಗದಿಂದ ಅಷ್ಟು ಮಣ್ಣನ್ನು ಹಿಡಿಯಾಗಿ ತೆಗೆದು ಪದಾರ್ಥದ ಚೂರನ್ನು ಹೊರತೆಗೆಯಬೇಕು.

ಎರಡು ಮೂರು ಬಾರಿಯೂ ಕೇವಲ ಮಣ್ಣೇ ದೊರೆತರೆ ಆ ಮಗು 'ಸೋತೆ' ಎಂದು ಒಪ್ಪಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು. ಆಗ ಬಚ್ಚಿಟ್ಟ ಮಗು ಎತ್ತಿ ತೋರಿಸುತ್ತದೆ.

ಸೋತವರಿಗೆ ಬಚ್ಚಿಡುವ ಸರದಿ ಬರುವುದು ಸಾಮಾನನ್ನು ತೋರಿಸಿದ ಮೇಲೆಯೇ.

ನೋಡಿ : ಕಪ್ಪೆಗೂಡು

ಕಲ್ಲೋ ? ಮಣ್ಣೋ ?

ಇದು ಜೂಟಾಟದ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಒಂದು. ಹಿಡಿಯುವವರು ಒಬ್ಬರಾದರೆ ಉಳಿದವರೆಲ್ಲ ಓಡುತ್ತಾರೆ. ಯಾರು ಹಿಡಿಯುವವರು ಎಂಬುದನ್ನು ಕೈ ತಟ್ಟಿ ನಿರ್ಧರಿಸುತ್ತಾರೆ. ಅನಂತರ ಆಟದ ಪ್ರಾರಂಭ.

'ಕಲ್ಲೋ ? ಮಣ್ಣೋ ?' ಎಂದು ಹಿಡಿಯುವವರು ಓಡುವವರನ್ನು ಕೇಳಬೇಕು. ಆಗ ಉಳಿದವರು ಕಲ್ಲು ಅಥವಾ ಮಣ್ಣು ಎರಡರಲ್ಲಿ ಒಂದನ್ನು ಆರಿಸುತ್ತಾರೆ. ಅವರು ಕಲ್ಲು ಎಂದಾಗ ಹಿಡಿಯುವವರು ಕಲ್ಲಿನ ಮೇಲೆ ನಿಂತವರನ್ನು ಮುಟ್ಟುತ್ತಾರೆ. ಹಾಗೆ ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡವರು ಆಟ ಬಿಟ್ಟು ಹೊರಗೆ ಹೋಗಬೇಕು. 'ಮಣ್ಣು' ಎಂದು ಹೇಳಿದರೆ ಮಣ್ಣಿನ ಮೇಲೆ



'ಕಲ್ಲು ಬಿಟ್ಟರೆ ಹಿಡಿಯುತ್ತೇನೆ'

ನಿಂತವರನ್ನು ಮುಟ್ಟಬೇಕು. ಆಟದಿಂದ ಹೊರಗಾದವರು ಹಿಡಿಯುವ ಕೆಲಸ ಮಾಡುವುದೂ ಉಂಟು.

ಮಣ್ಣು ಸಾರ್ವತ್ರಿಕ. ಆದ್ದರಿಂದ ಆಟವನ್ನು ಆದಷ್ಟು ಕಷ್ಟವಾಗಿ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಲೆಂದು ಹುಡುಗರು ಸಾಧಾರಣವಾಗಿ ಕಲ್ಲನ್ನೇ ಆರಿಸುತ್ತಾರೆ. ಕಲ್ಲು ಯಾವುದಾದರೂ ಒಂದು ಜಾಗದಲ್ಲಿ ಅಲ್ಲೊಂದು ಇಲ್ಲೊಂದು ಇದ್ದರೆ ಒಂದು ಕಲ್ಲಿನಿಂದ ಇನ್ನೊಂದು ಕಲ್ಲಿಗೆ ಓಡುವುದರೊಳಗೆ ಹಿಡಿಯುವವರಿಗೆ ಹೆಚ್ಚಿನ ಅವಕಾಶ ಒದಗುತ್ತದೆ.

ಸರದಿ ಹೋಗುವ ಹೆದರಿಕೆಗೆ ಓಡದೆಯೇ ಕಲ್ಲಿನ ಮೇಲೆ ನಿಂತೇ ಇದ್ದರೆ ಅದು ತಪ್ಪು, ಆಟದಲ್ಲಿ ಸ್ವಾರಸ್ಯವೂ ಇರುವುದಿಲ್ಲ. ಹೀಗೆ ಮಾಡಿದರೆ 'ಆಟ ಕೊಡು' ಎಂದು ಕೇಳುವ ಹಕ್ಕು ಹಿಡಿಯುವವರಿಗೆ ಉಂಟು.

ನೋಡಿ : ಕುಂತೋ ? ನಿಂತೋ ?

ಕವಡೆಯಾಟ

"ಎಲ್ಲಾ ದಚ್ಚಿ ನಾನೇ ಬಾಚಿಕೊಂಡೆ !" ಹುಡುಗಿ ಉತ್ಸಾಹದಿಂದ ಕೂಗಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾಳೆ. ಮಧ್ಯಾಹ್ನದ ಸುಡುಬಿಸಿಲು, ಹೊರಗೆ ಹೋಗಿ ಆಡುವಂತಿಲ್ಲ. ಹುಡುಗಿಯರು ಮನೆಯಲ್ಲೇ ಕುಳಿತು ಕವಡೆ ಆಟ ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಗೆದ್ದ ಹುಡುಗಿಯರಿಗೆಲ್ಲ ಹಿಗ್ಗು—ಸಂತೋಷ.

ಅಂಗೈಯಲ್ಲಿ ನಾಲ್ಕು ಕವಡೆಗಳನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಮುಂಗೈ ಮೇಲೆ ಬೀಳುವಂತೆ ಹಾಕಿಕೊಳ್ಳುವುದರಿಂದ ಕವಡೆ ಆಟ ಪ್ರಾರಂಭವಾಗುತ್ತದೆ. ಮುಂಗೈಯಲ್ಲಿ ಒಂದೆರಡು ಕವಡೆ ಉಳಿದು, ಒಂದೆರಡು ಕೆಳಗೆ ಬೀಳುತ್ತವೆ. ಆಟ ಆಡುತ್ತಿರುವವಳು, ನಾಲ್ಕೂ ಕವಡೆಗಳು ಮೇಲ್ಮುಖವಾಗಿ ಅಥವಾ ಕೆಳಮುಖವಾಗಿಯೇ ಬೀಳುವಂತೆ ನೋಡಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಹಾಗೆ ಆಗದಿದ್ದರೆ ಅವಳ ಆಟ ಹೋದಂತೆ. ಮುಂದಿನ ಹುಡುಗಿ ಆಟ ಆರಂಭಿಸುತ್ತಾಳೆ.

ನಾಲ್ಕು ಕವಡೆಗಳೂ ಮೇಲ್ಮುಖವಾಗಿದ್ದರೆ ಎಂಟು ಗೆಲ್ಲಂಕಗಳೂ ನಾಲ್ಕೂ ಕೆಳಮುಖವಾಗಿ ಬಿದ್ದರೆ ನಾಲ್ಕು ಗೆಲ್ಲಂಕಗಳೂ ಸಿಗುತ್ತವೆ. ಅನಂತರ ಕವಡೆಗಳನ್ನು ಮುಂಪ್ಟಿಯಲ್ಲಿ ಹಿಡಿದುಕೊಂಡು ನೆಲದ ಮೇಲೆ ಹಾಕಬೇಕು. 3 ಕವಡೆಗಳು ಮೇಲ್ಮುಖವಾಗಿ, ಒಂದು ಕವಡೆ ಕೆಳಮುಖವಾಗಿ ಬಿದ್ದರೆ



ಅವರಲ್ಲಿ ಒಂದರಿಂದ ಇನ್ನೊಂದಕ್ಕೆ ಹೊಡೆದು ಪಕ್ಕಕ್ಕೆ ಇರಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಉಳಿದೆರಡನ್ನೂ ಹೀಗೆ ಹೊಡೆದರೆ ಎರಡು ಗೆಲ್ಲಂಕಗಳು ಸಿಕ್ಕಿದಂತಾಯಿತು, ಎರಡು ಮೇಲ್ಮುಖ, ಎರಡು ಕೆಳಮುಖವಾಗಿ ಬಿದ್ದಾಗ ಕೆಳಮುಖವಾಗಿ ಬಿದ್ದ ಕವಡೆಗಳನ್ನು ಎತ್ತಿಟ್ಟು ಮೇಲ್ಮುಖವಾಗಿರುವವುಗಳಲ್ಲಿ ಒಂದರಿಂದ ಇನ್ನೊಂದಕ್ಕೆ ಹೊಡೆಯಬೇಕು. ಕವಡೆಗಳು ಒಂದಕ್ಕೊಂದು ತಗುಲಿದರೆ ಮಾತ್ರ ಈ ಸಂದರ್ಭಗಳಲ್ಲಿ ಒಂದು ಗೆಲ್ಲಂಕ ಸಿಗುತ್ತದೆ. ಮೂರು ಕವಡೆಗಳು ಮುಖ ಕೆಳಗಾಗಿ ಬಿದ್ದರೆ ಅದಕ್ಕೆ 'ಮೂಸಿ' ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ. ಮೂಸಿ ಆದರೂ ಆಟ ಹೋದಂತೆ. 4 ಕವಡೆಗಳೂ ತಲೆಕೆಳಗಾಗಿ ಬಿದ್ದರೆ 'ದಚ್ಚಿ' ಎನಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತದೆ. ಆಟ ಆಡಲು ಸೇರಿರುವವರೆಲ್ಲ ಅದನ್ನು ಬಾಚಿ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳಲು ಕೈಹಾಕುತ್ತಾರೆ. ಇದೇ ದಚ್ಚಿ ಬಾಚಿಕೊಳ್ಳುವುದು. ಯಾರು ಎಷ್ಟು ಕವಡೆ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳುವರೋ ಅವರಿಗೆ ಅಷ್ಟು 'ಗೀಚಿ' ಆದಂತೆ. 20 ಗೆಲ್ಲಂಕಗಳು ಆದಾಗಲೂ ಒಂದು ಗೀಚಿ ಆದಂತೆ. ಇದನ್ನು ಇಪ್ಪತ್ತರಾಟ ಎಂದೂ ಕರೆಯುತ್ತಾರೆ. ಒಂದು ಗೀಚಿ ಮಾಡಿದವರು ಪುನಃ ಆಟವನ್ನು ಮೊದಲಿನಿಂದ ಆರಂಭಿಸುತ್ತಾರೆ. ಆಟ ಮುಗಿದಾಗ ಯಾರು ಹೆಚ್ಚು ಗೀಚಿಗಳನ್ನು ಮಾಡುತ್ತಾರೋ ಅವರು ಗೆದ್ದಂತೆ.

ಒಮ್ಮೊಮ್ಮೆ ಆಟ ಮುಂದುವರಿಸಲು ಗೆದ್ದ ಹುಡುಗಿ ಕವಡೆಗಳನ್ನು ಕೊಠಡಿಯೊಂದರಲ್ಲಿ ಅಲ್ಲಲ್ಲಿ ಬಚ್ಚಿಟ್ಟು ಸೋತ ಹುಡುಗಿಯನ್ನು ಹುಡುಕಲು ಬಿಡುತ್ತಾಳೆ. ಪಟಗಳ ಹಿಂದೆ, ಕುರ್ಚಿಗಳ ಕೆಳಗೆ, ಪುಸ್ತಕಗಳ ಸಂದಿಯಲ್ಲಿ-ಹೀಗೆ ಎಲ್ಲೆಲ್ಲೋ ಬಚ್ಚಿಟ್ಟಿರುತ್ತಾಳೆ. ಸೋತ ಹುಡುಗಿ ನಾಲ್ಕು ಕವಡೆಗಳನ್ನೂ ಹುಡುಕಬೇಕು. ಇಲ್ಲದಿದ್ದರೆ "ನಾನು ಸೋತೆ" ಎಂದು ಹೇಳಬೇಕು. ಆಗ ಮುಚ್ಚಿಟ್ಟ ಹುಡುಗಿ ಅವನ್ನು ತಾನಿರಿಸಿದ ಸ್ಥಳಗಳಿಂದ ತೆಗೆದು ತೋರಿಸುತ್ತಾಳೆ ; ಆಟ ಆರಂಭಿಸುತ್ತಾಳೆ.

ನೋಡಿ ; ಒಳಾಂಗಣ ಆಟ

ಕವಾಯತು

ಡ್ರಿಲ್ ಅಥವಾ ಕವಾಯತು ಮಾಡುವುದು ಎಲ್ಲ ಶಾಲೆಗಳಲ್ಲಿ ಶರೀರ ಶಿಕ್ಷಣದ ಒಂದು ಅಂಗ. ಶಾಲೆಯಲ್ಲಿ ನಡೆಸುವ ಡ್ರಿಲ್‌ಗಳಲ್ಲಿ ಸಾಧಾರಣವಾಗಿ ಕೈ, ಕಾಲುಗಳಿಗೆ ವ್ಯಾಯಾಮ ನೀಡುವ ಚಲನೆಗಳೇ ಹೆಚ್ಚು. ಎಲ್ಲ [illegible] ಶರೀರವನ್ನು [illegible] ಕವಾಯತು [illegible] ಅಥವಾ [illegible] ಎಂದು [illegible]

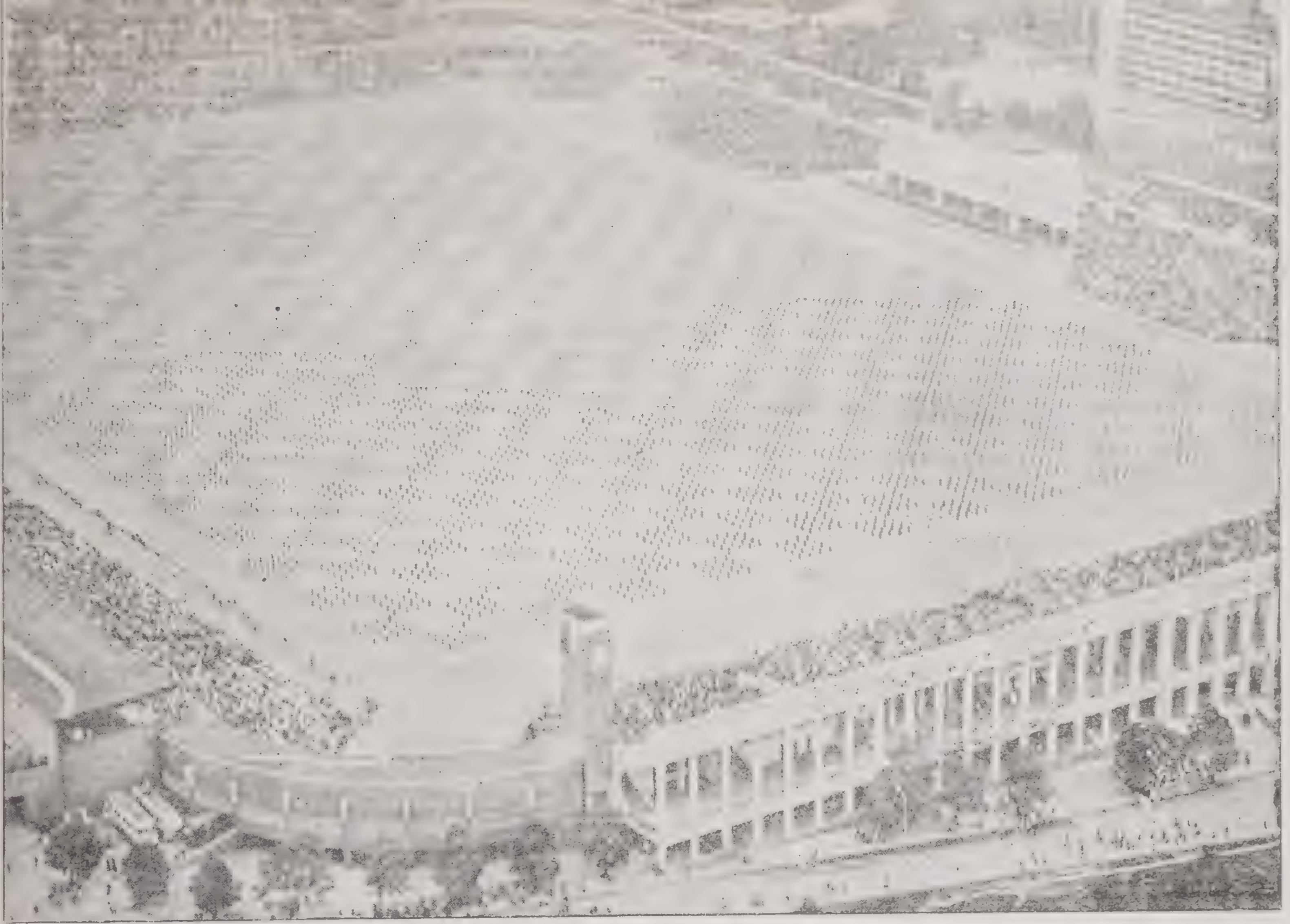
ಕವಾಯತಿನಲ್ಲಿ ಸ್ಥಿತಿವಿನ್ಯಾಸ ಶಿಕ್ಷಣ ಮತ್ತು ವ್ಯಾಯಾಮ ಶಿಕ್ಷಣಗಳೆಂದು ಎರಡು ವಿಧ. ಮೊದಲನೆಯ ವಿಧದಲ್ಲಿ ಧ್ವಜ, ದಂಡ, ಬೊಂಬು, ಪಂಜು ಮೊದಲಾದುವುಗಳನ್ನು ಬಳಸುವುದಿದೆ. ಒಬ್ಬ ವ್ಯಕ್ತಿಯ ಶರೀರ ಮತ್ತು ಮನಸ್ಸುಗಳ ಹೊಂದಿಕೆ ಹಾಗೂ ಹಲವು ವ್ಯಕ್ತಿಗಳ ಮನಸ್ಸುಗಳ ಹೊಂದಿಕೆಯನ್ನು ಇಲ್ಲಿ ಸಾಧಿಸಬಹುದು. ಎರಡನೆಯ ವಿಧದಿಂದ ಶರೀರದ ಅಂಗಾಂಗಗಳಿಗೆ ವ್ಯಾಯಾಮ ದೊರಕುತ್ತದೆ. ದುರ್ಬಲ ಶರೀರವನ್ನು ಸಬಲಗೊಳಿಸುವುದುಕ್ಕೆ, ಅಸ್ಥಿಭಂಗ ಇತ್ಯಾದಿ ಅಸೌಖ್ಯಗಳಿಂದ ಗುಣಗೊಳ್ಳುವುದಕ್ಕೆ ಇದು ಅನುಕೂಲ. ಇವೆರಡನ್ನೂ ದ್ರುತಗತಿ (ಮಿನಿಟಿಗೆ 180 ಎಣಿಕೆ), ಮಂದಗತಿ (ಮಿನಿಟಿಗೆ 60 ರಿಂದ 80 ಎಣಿಕೆ) ಹಾಗೂ ಲವಲವಿಕೆ ತರುವ ಉದ್ದೇಶದಿಂದ ಇತರ ಎಣಿಕೆಗಳಲ್ಲಿ ನಡೆಸಬಹುದು.

ಕವಾಯತಿನ ಚಲನೆಗಳೆಲ್ಲ ಒಂದು ಶ್ರೇಣಿಯಲ್ಲಿ ನಡೆಯುತ್ತವೆ. ಇಲ್ಲಿ ಬಿಗುವಿನ ಮೈ ಚಲನೆ ಕೂಡದು. ಸರಸರನೆ ಅವಸರ ಚಲನೆಗಳನ್ನೂ ನಡೆಸಬಾರದು.

ಕವಾಯತಿನಲ್ಲಿ ಹಲವು ಸಾಮಾನ್ಯ ಭಂಗಿಗಳಿವೆ. ಸಾವಧಾನ್ ಅಥವಾ ಹೋಷ್ಯಾರ್ (ಅಟೆನ್ಷನ್) ಎಂದರೆ ನೆಟ್ಟಗೆ ನಿಂತು ಕಾಲುಗಳನ್ನು ಜೋಡಿಸಿ ಕೈಗಳನ್ನು ಎರಡೂ ಬದಿಗಳಲ್ಲಿ ಇಳಿಬಿಡುವುದು. ವಿಶ್ರಾಮ್ ಅಥವಾ ಕದಮ್‌ಖೋಲ್ (ಸ್ಟ್ಯಾಂಡ್ ಅಟ್ ಈಸ್) ಎಂದರೆ ಕಾಲುಗಳನ್ನು ಅನುಕೂಲವಾದ ಸ್ಥಿತಿಯಲ್ಲಿ ಸ್ವಲ್ಪ ದೂರ ದೂರ ಇಟ್ಟು ಕೈಗಳನ್ನು ಹಿಂಭಾಗಕ್ಕೆ

ಸಾಮೂಹಿಕ ಕವಾಯತು





ಒಮ್ಮೆಗೆ 33.000 ಜನರ ಕವಾಯತು – ಚೆಕೊಸ್ಲೊವಾಕಿಯದ ಕ್ರೀಡಾಂಗಣದಲ್ಲಿ

ಹಾಕುವುದು. ಎಲ್ಲ ಚಲನೆಗಳೂ ಸಾವಧಾನ್ ಸ್ಥಿತಿಯಿಂದ ಆರಂಭವಾಗುತ್ತವೆ.

ಶರೀರವು ಸಹಜವಾಗಿ ಯಾವ ಯಾವ ಭಂಗಿಯಲ್ಲಿರಬಹುದೋ ಹೇಗೆ ಚಲಿಸಬಹುದೋ ಅವುಗಳಿಗೆ ಹೊಂದಿಕೊಂಡು ಮಾಡಬಹುದಾದ ಕವಾಯತನ್ನು ಒಬ್ಬರು ಕೊಡುವ ಆಜ್ಞೆಗಳಿಗೆ ಅನುಗುಣವಾಗಿ ಮಾಡುವುದೇ ಸಾರ್ವತ್ರಿಕ ಪದ್ಧತಿ. ಶರೀರದ ಮೂಲಭೂತ ಚಲನೆಗಳನ್ನು ವಿಧವಿಧವಾಗಿ ಸಂಘಟಿಸಿ ಬೇರೆ ಬೇರೆ ವ್ಯಾಯಾಮಗಳನ್ನು ಮಾಡುತ್ತಾರೆ. ಚಲನೆಗಳು ಮುಖ್ಯವಾಗಿ ನಿಲ್ಲುವ, ಕೂಡುವ ಹಾಗೂ ಮಲಗುವ ಸ್ಥಿತಿಗಳಿಗೆ ಸಂಬಂಧಪಟ್ಟವೆ. ಯಾವುದೇ ಸಾಮಗ್ರಿಯ ನೆರವಿಲ್ಲದೆ, ಇವುಗಳನ್ನು ಮಾಡಬಹುದು. ಇದಕ್ಕೆ ಅಪವಾದವೆಂದರೆ ಮಿಲಿಟರಿ ಕವಾಯತು.

ಸೈನಿಕರನ್ನು ಸಮರ ಕಾಲಗಳಿಗಾಗಿ ಯಾವಾಗಲೂ ಸನ್ನದ್ಧರಾಗಿರುವಂತೆ ತಯಾರುಮಾಡುವುದಕ್ಕೆ ಮಿಲಿಟರಿ ಕವಾಯತು ಮಾಡುತ್ತಾರೆ. ಸೈನಿಕರಿಗೆ ಕದನ ಸನ್ನಿವೇಶ ಹಾಗೂ ತಾವು ಹಿಡಿಯುವ ಆಯುಧಗಳ ಪರಿಚಯ ಇದರಿಂದ ದೊರೆಯುತ್ತದೆ ; ಶಿಸ್ತು, ಸ್ವನಿಯಂತ್ರಣ, ತಂಡದಲ್ಲಿ ಕಾರ್ಯಪ್ರಜ್ಞೆ, ಸ್ವಚಾಲಿತಯಂತ್ರದಂತೆ ಕೆಲಸ ಮಾಡುವ ಪ್ರವೃತ್ತಿ—ಇವು ಮೈಗೂಡುತ್ತವೆ. ಎಂಥ ಗೊಂದಲದ, ವಿಷಮ ಪರಿಸ್ಥಿತಿಯಲ್ಲೂ ಅವನು ತನ್ನ ಕೆಲಸ ನಿರ್ವಹಿಸುವುದಕ್ಕೆ ತಯಾರಾಗುವುದು ಮಿಲಿಟರಿ ಕವಾಯತಿನ ಫಲ. ಹಾಗೆಯೇ ಒಬ್ಬ ನಾಯಕನ ಆದೇಶಕ್ಕೆ ಬಾಗುವ, ಅವನಿಂದ ಪ್ರೇರಿತಗೊಳ್ಳುವ ಮನೋವೃತ್ತಿ ಬೆಳೆಯುತ್ತದೆ.

ಪ್ರಾಚೀನ ಈಜಿಪ್ಟ್, ಗ್ರೀಕ್ ಮತ್ತು ರೋಮ್‌ಗಳಲ್ಲಿ ಮಿಲಿಟರಿ ಕವಾಯತು ರೂಢಿಯಲ್ಲಿತ್ತು. ಆಧುನಿಕವಾಗಿ 17ನೆಯ ಶತಮಾನದ ಮೊದಲಿಗೆ ಸ್ವೀಡನ್ ಅನಂತರ ಫ್ರಾನ್ಸ್, ಪ್ರಷ್ಯಗಳಿಗೆ ಕವಾಯತು ವಿಧಾನ ಹರಡಿತು. ಅಮೆರಿಕದ ಅಂತರ್ಯುದ್ಧ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ಸಿಪಾಯಿಗಳ ತರಬೇತಿಗಾಗಿ ಕವಾಯತು ಮತ್ತೆ ಅಲ್ಲಿ ವ್ಯಾಪಕವಾಗಿ ಆಚರಿಸಲ್ಪಡುತ್ತಿತ್ತು.

ಟ್ಯಾಟೂ ಅಥವಾ ಸಂಗೀತ ಕವಾಯತನ್ನು ಸೇನಾದಳಗಳಲ್ಲಿ ಮನೋರಂಜನೆಯ ಕಾರ್ಯಕ್ರಮವಾಗಿ ನಡೆಸುತ್ತಾರೆ. ತಂತ್ತೂರಿ ಮತ್ತು ಡ್ರಂ ಇವುಗಳನ್ನು ಪ್ರಧಾನವಾಗಿ ಉಪಯೋಗಿಸುತ್ತಾರೆ. ಸೈನಿಕ ಚಲನೆ ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಸಾಮೂಹಿಕವಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಕುದುರೆ ಸವಾರಿಯಲ್ಲಿ ನಾನಾ ವಿಧವಾದ ಕೌಶಲವನ್ನು ತೋರುತ್ತಾರೆ. ಈ ಕಾರ್ಯಕ್ರಮಗಳು ಯಾವುದಾದರೂ ಸಂತೋಷ ಸಮಾರಂಭದ ಅಂಗವಾಗಿ, ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ದೀಪದ ಬೆಳಕಿನಲ್ಲಿ ನಡೆಯುತ್ತವೆ.

ಸವಾರರು ಒಂಟಿಯಾಗಿ, ಜೋಡಿಯಾಗಿ, ಅಥವಾ ಗುಂಪಾಗಿ ತಮ್ಮ ಕೌಶಲವನ್ನು ತೋರಿಸುತ್ತಾರೆ. ಕುದುರೆಗಳು ಸಾಮಾನ್ಯ ನಡಿಗೆಯಲ್ಲಿರುವಾಗ, ನೇರವಾಗಿ ಚಲಿಸುತ್ತಿರುವಾಗ, ಚಕ್ರಾಕಾರವಾಗಿ ಸುತ್ತುತ್ತಿರುವಾಗ, ಒಬ್ಬಿಬ್ಬರು ಅಥವಾ ಹಲವರು ಕುದುರೆ ಮೇಲೆ ಕುಳಿತು ಸವಾರಿ ಮಾಡುತ್ತಾ ಥಟ್ಟನೆ ಕುದುರೆಯ ಬೆನ್ನಮೇಲೆದ್ದು ನಿಲ್ಲುವುದು ; ಕುದುರೆಯಿಂದ ಕುದುರೆಗೆ ಸ್ಥಳ ಬದಲಾಯಿಸುವುದು ; ಚಲನೆಯ ವೇಗವನ್ನು ಏರಿಸುವುದು, ಇಳಿಸುವುದು, ಉರಿಯಲ್ಲಿ ಹಾರುವುದು. ಮುಂತಾದುವು

ಗಳಲ್ಲಿ ತಮ್ಮ ಕೌಶಲವನ್ನು ತೋರಿಸಿ ಪ್ರೇಕ್ಷಕರಿಗೆ ಮನೋರಂಜನೆಯನ್ನು ಒದಗಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಕ್ರೀಡೋತ್ಸವ, ಶಿಬಿರಗಳಲ್ಲಿ ನಡೆಯುವ ಕವಾಯತುಗಳ ಉದ್ದೇಶವಾದರೂ ನಾಯಕನ ಆದೇಶ ಪರಿಪಾಲನೆ, ಸ್ವನಿಯಂತ್ರಣ, ತಂಡದ ಒಗ್ಗಟ್ಟು ಮುಂತಾದ ಮನೋಭಾವಗಳನ್ನು ಬೆಳೆಸುವುದೇ ಆಗಿದೆ. ಒಂದೊಂದು ಅಂಗವನ್ನು ಚುರುಕುಗೊಳಿಸುವ ಕವಾಯತುಗಳೂ ಇವೆ. ಸಾವಿರಾರು ಆಟಗಾರರು ಭಾಗವಹಿಸುವ ಸಾಮೂಹಿಕ ಕವಾಯತು ಚಲನೆಗಳು ನೋಡಲು ಸೊಗಸಾಗಿರುತ್ತವೆ. ಕವಾಯತನ್ನು ಹೆಚ್ಚು ರಂಜನೀಯವಾಗಿ ಮಾಡಲೆಂದು ಬ್ಯಾಂಡ್ ಸಂಗೀತ ಬಾರಿಸುತ್ತಾರೆ.

ನೋಡಿ : ಕೂಚು ; ಫ್ಲವರ್ ಡ್ರಿಲ್ ; ಸೆಟ್ ಡ್ರಿಲ್

ಕಸರತ್ತು

ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳ ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ನೋಡುವಾಗ ಅಲ್ಲಿ ಬ್ಯಾಲೆ ನರ್ತನ ಸ್ಪರ್ಧೆಯೂ ಉಂಟೆ ಎಂಬ ಸಂಶಯ ಬರಬಹುದು. ಆದರೆ ವಾಸ್ತವವಾಗಿ ಅವು ಅಂಗಾಂಗಗಳ ಮಾಟದ ಭಂಗಿಯ—ಕಸರತ್ತು ಸ್ಪರ್ಧೆಯ —ಚಿತ್ರಗಳು. ಅದು ದೇಹದಾರ್ಢ್ಯ, ಕಸರತ್ತಿನ ಚಳಕ, ಮೈ ಭಂಗಿಯ ಸಮತೋಲ ಮತ್ತು ನಿಲುವಿನ ಚೆಲುವುಗಳ ಪ್ರದರ್ಶನ.



ಕಸರತ್ತು ಎಂದರೆ ಶರೀರದ ಒಂದೊಂದು ಅಂಗ ಮತ್ತು ಸ್ನಾಯುಗಳಿಗೆ ಶಕ್ತಿ, ಮೈಮಣಿತ, ಜೋಲಿಗಳು ಬೆಳೆಯುವಂತೆ ಮಾಡುವ ಶ್ರಮದ ಅಭ್ಯಾಸ. ಇದಕ್ಕಾಗಿ ವಿಶಿಷ್ಟ ಉಪಕರಣಗಳ ಬಳಕೆ ಇದೆ. ವಯೋಮಾನಕ್ಕೆ ತಕ್ಕಂತೆ ಇದರ ರೀತಿಗಳಲ್ಲಿ ವ್ಯತ್ಯಾಸವಿದೆ.

ಜಗತ್ತಿನ ವಿವಿಧ ದೇಶಗಳಲ್ಲಿ ಕಸರತ್ತು ರೂಢಿಯಲ್ಲಿದೆ. ಶಾಲೆ, ಕಾಲೇಜುಗಳಲ್ಲಿ ಸೈನಿಕ ಶಿಕ್ಷಣ, ಸ್ಕೌಟ್ ತರಬೇತಿಗಳಲ್ಲಿ ಇದನ್ನು ಸೇರಿಸಿದ್ದಾರೆ. ಜನರ ದೈಹಿಕ ಸಾಮರ್ಥ್ಯ ಹೆಚ್ಚಿಸಲು ಕಸರತ್ತುಗಳನ್ನು ರೂಪಿಸಿದ್ದುಂಟು.

ಯಾವುದೇ ಉಪಕರಣಗಳ ಸಹಾಯವಿಲ್ಲದೆ, ನೆಲದ ಮೇಲೆ ವಿವಿಧ ಭಂಗಿಗಳಲ್ಲಿ ಸಮತೂಕ ಮತ್ತು ದಾರ್ಢ್ಯದ ಅಭ್ಯಾಸಕ್ಕಾಗಿ ಮಾಡುವ ಕಸರತ್ತುಗಳಿವೆ. ಇವು ಬರಿಗೈ ವ್ಯಾಯಾಮಗಳು. ಇವನ್ನು ಬರಿ ನೆಲದ ಮೇಲಿನ ವ್ಯಾಯಾಮಗಳು ಅಥವಾ ಕ್ಯಾಲಿಸ್ತಾನಿಕ್ಸ್ ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ.

ಇನ್ನೊಂದು ವರ್ಗದ ಅಭ್ಯಾಸಗಳಲ್ಲಿ ದೇಹದ ಪೂರ್ಣ ಭಾರವನ್ನು ಉಪಕರಣಗಳು ಆಧರಿಸುತ್ತವೆ. ಸಮಮಟ್ಟದ ಸರಳು, ಉದ್ದ ಸರಳು ಅಥವಾ ಜಿಗಿತ ಕುದುರೆ, ಸಮಾನಾಂತರ ಸರಳುಗಳು, ಪಕ್ಕ ಕುದುರೆ ಅಥವಾ ಹಿಡಿತ ಕುದುರೆ, ಸ್ಥಿರವಾಗಿ ತೂಗುವ ಬಳೆಗಳು, ಏರುವ ಹಗ್ಗ, ಮತ್ತು ಜಗ್ಗುವ ಚೌಕಟ್ಟುಗಳು ಇಂಥ ಉಪಕರಣಗಳು.

ಜಾಗತಿಕ ಮಟ್ಟದಲ್ಲಿ ಮನ್ನಣೆ ಪಡೆದ ಪುರುಷರ ಕಸರತ್ತು ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳು ಈ ಕೆಳಗಿನಂತಿವೆ.

1 ಬರಿ ನೆಲದ ಮೇಲೆ ಕಸರತ್ತು : ಇದು ಬರಿಗೈಯಲ್ಲಿ ಮಾಡುವ ಹಲವು ಅಂಗ ಭಂಗಿಗಳ ಶ್ರೇಣಿ.

2 ಸಮಾನಾಂತರ ಸರಳುಗಳು : ನೆಲದಲ್ಲಿ ಭದ್ರವಾಗಿ ಹುಗಿಯಲ್ಪಟ್ಟ ಕಂಬಗಳಿಂದ ಆಧರಿಸಲ್ಪಟ್ಟ ಎರಡು ಸಮಾನಾಂತರ ಸರಳುಗಳ ಮೇಲೆ ಜೋತಾಡುವ ಮತ್ತು ಜಿಗಿಯುವ ಚಲನೆಗಳು.

3 ಸಮಮಟ್ಟದ ಸರಳು : ನೆಲದಿಂದ ಸುಮಾರು ಎಂಟು ಅಡಿ ಎತ್ತರದಲ್ಲಿ ಸಿಕ್ಕಿಸಲ್ಪಟ್ಟ ಸರಳನ್ನು ಹಿಡಿದು ಜೋತಾಡುವ, ತಿರುಗುವ ಮತ್ತು ಜಿಗಿಯುವ ಚಲನೆಗಳು.

4 ಪಕ್ಕ ಕುದುರೆ ಅಥವಾ ಹಿಡಿತ ಕುದುರೆ : ದಪ್ಪನೆ ಅಡ್ಡ ಕೊರಡಿನ ಮೇಲೆ ಎರಡು ಹಿಡಿಕೆಗಳಿದ್ದು ಅವುಗಳನ್ನು ಎರಡು ಕೈಗಳಲ್ಲಿ ಆಧರಿಸಿ ಮಾಡುವ ಶ್ರೇಣಿ ಚಲನೆಗಳು.

5 ಉದ್ದ ಸರಳು ಅಥವಾ ಜಿಗಿತ ಕುದುರೆ: ಪಕ್ಕ ಕುದುರೆಯಂಥ ಸಾಧನದಲ್ಲಿ ಹಿಡಿಕೆ ಸಿಕ್ಕಿಸಿದರೆ ಅದನ್ನು ಆಧರಿಸಿ ಮಾಡುವ ವಿವಿಧ ಜಿಗಿತಗಳು. ಓಡಿ ಬಂದು ಜಿಗಿಯುವುದೂ ಉಂಟು.

6 ಸ್ಥಿರ ಬಳೆಗಳು : ನೆಲದಿಂದ ಸುಮಾರು 7 ಅಡಿ ಎತ್ತರದಲ್ಲಿ ನೇತಾಡಿಸಲ್ಪಟ್ಟ ಎರಡು ಮರದ ಬಳೆಗಳನ್ನು ಕೈಗಳಲ್ಲಿ ಹಿಡಿದು ದೇಹದ ಬಲವನ್ನು ವಿವಿಧ ಭಂಗಿಗಳಲ್ಲಿ ಸಮತೂಕಗೊಳಿಸುವ ಚಲನೆಗಳು.

ಮಹಿಳೆಯರಿಗೋಸ್ಕರ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳು ಈ ಕೆಳಗಿನವು.

1 ಬರಿನೆಲದ ಮೇಲೆ ಅಂಗಸಾಧನೆ.

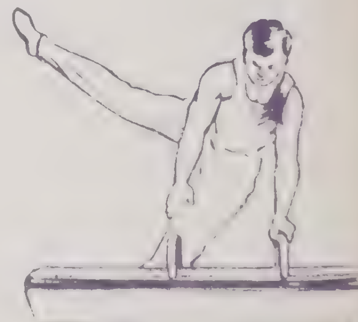
2 ಜಿಗಿತ ಕುದುರೆ.

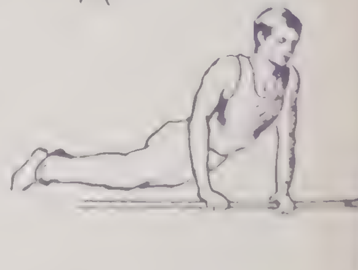
3 ಸಮತೋಲ ತೂಕದ ಸರಳು : ನೆಲದಿಂದ ಎತ್ತರದಲ್ಲಿ ಇರಿಸಲ್ಪಟ್ಟ ತೊಲೆಯ ಮೇಲೆ ದೇಹದ ವಿವಿಧ ಭಂಗಿಗಳ ಸಮತೋಲ ತೂಕ ಮತ್ತು ಚಲನೆ.

4 ಅಸಮ ಸಮಾನಾಂತರ ಸರಳು : ನೆಲದಿಂದ ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಎತ್ತರದಲ್ಲಿ ಸಮಾನಾಂತರವಾಗಿ ಸಿಕ್ಕಿಸಲ್ಪಟ್ಟ ಎರಡು ಸರಳುಗಳ ಮೇಲೆ ದೇಹವನ್ನು ಆಧರಿಸಿ ವಿವಿಧ ಭಂಗಿಗಳ ಸಮತೂಕ ಮತ್ತು ಚಲನೆ.









ವಿವಿಧ ಕಸರತ್ತುಗಳು : (ಮೇಲಿನಿಂದ ... ತೋಲ ಸರಳು, ಬಳೆ, ಸಮಾ... ಸರಳು, ಪಕ್ಕ ಕುದುರೆ, ಉದ್ದ ...



ಪಾಲಿನ ಅಸ್ತಕೋವಾ

ಪುರುಷರಿಗೆ ಮತ್ತು ಮಹಿಳೆಯರಿಗೆ ಸಮಾನವಾದ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳೂ ಇವೆ. ಪ್ರಾಚೀನ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ಗ್ರೀಸ್, ಭಾರತ ಮತ್ತು ಈಜಿಪ್ಟ್‌ಗಳಲ್ಲಿ ಕಸರತ್ತು ರೂಢಿಯಲ್ಲಿತ್ತು. ಅದರಲ್ಲಿ ಮಲ್ಲಯುದ್ಧ, ನೃತ್ಯ, ಚೆಂಡಾಟ, ಕುಸ್ತಿ ಮೊದಲಾದ ಅಂಗಗಳಿದ್ದವು. ಸೈನಿಕರು ತರಬೇತಿಗಾಗಿ ಕಸರತ್ತುಗಳನ್ನು ಮಾಡುತ್ತಿದ್ದರು.

ಅನಂತರ ರೋಮನರು ಕಸರತ್ತು ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡಿದರು. ಆದರೆ ಕ್ರಮೇಣ ದೈಹಿಕ ಉತ್ಕರ್ಷ ಸಾಧನೆಗೆ ಮಹತ್ವ ಕಡಮೆಯಾಯಿತು.

ಆಧುನಿಕ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ಪ್ರಥಮ ಕಸರತ್ತು ಶಾಲೆ 1776ರಲ್ಲಿ ವಾಯುವ್ಯ ಜರ್ಮನಿಯಲ್ಲಿ ಜೊಹಾನ್ ಬಾಂಡೋನಿಂದ ಸ್ಥಾಪಿಸಲ್ಪಟ್ಟಿತು. 1811ರಲ್ಲಿ ಬರ್ಲಿನಿನ ಸಮೀಪದ ಟರ್ನ್‌ಪಾಜ್‌ನಲ್ಲಿ ಎಫ್. ಎಲ್. ಜಾನರು ಕಸರತ್ತು ಶಾಲೆಯನ್ನು ಸ್ಥಾಪಿಸಿದರು. ಅವರು ರೂಪಿಸಿದ ಅಭ್ಯಾಸ ವಿಧಾನಗಳಲ್ಲೇ ಬಹುಮಟ್ಟಿಗೆ ಕಸರತ್ತಿನ ಜಾಗತಿಕ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳು ಇಂದು ನಡೆಯುತ್ತಿವೆ. ಎಫ್.ಎಲ್. ಜಾನರ ಸಮಕಾಲೀನನಾದ ಸ್ವೀಡನಿನ ಪಿ.ಎಚ್. ಲಿಂಗ್ 1813ರಲ್ಲಿ ಸ್ಟಾಕ್‌ಹೋಮಿನಲ್ಲಿ 'ಸೆಂಟ್ರಲ್ ಜಿಮ್ನಾಸ್ಟಿಕ್ ಇನ್‌ಸ್ಟಿಟ್ಯೂಟ್' ಎಂಬ ಸಂಸ್ಥೆಯನ್ನು ಪ್ರಾರಂಭಿಸಿದರು. ಅವರು ರೂಪಿಸಿದ ಕಸರತ್ತು ರೀತಿಗಳು



'ಪಕ್ಕ ಕುದುರೆ' ಕಸರತ್ತಿನಲ್ಲಿ ವಲೇರಿ ಕರಾಸ್ಯೋವ್

ಬಳೆ ಕಸರತ್ತಿನ ಒಂದು ಭಂಗಿ : ಯೂರಿ ಟಿಟೋವ್





ಮಿಖಾಯಿಲ್ ವೊರೊನಿನ್ — 1966ರ ವಿಶ್ವ ಚಾಂಪಿಯನ್

ರೋಮ್ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ನಾಲ್ಕು ಸ್ವರ್ಣಪದಕ — ಶಾಕ್ಲಿನ್











ಸ್ವೀಡಿಷ್ ವಿಧಾನ ಎನಿಸಿವೆ. ಅದು ಶರೀರದ ಅಂಗಾಂಗಗಳ ದೌರ್ಬಲತೆಯನ್ನು ಹೋಗಲಾಡಿಸಲು ತಕ್ಕ ವೈದ್ಯಕೀಯ ವಿಧಾನವೆನಿಸಿದೆ.

ಇತ್ತೀಚೆಗೆ ಕಸರತ್ತು ಹೆಚ್ಚು ಜನಪ್ರಿಯವಾಗುತ್ತಿದೆ. ವಿವಿಧ ಕ್ರೀಡಾಪಟುಗಳು ಕಸರತ್ತಿನಿಂದ ತಮ್ಮ ಸಾಮರ್ಥ್ಯ ಬೆಳೆಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಿದ್ದಾರೆ. ಜಪಾನ್, ರಷ್ಯ, ಜರ್ಮನಿ, ಚೆಕೊಸ್ಲೊವಾಕಿಯ, ಫಿನ್‌ಲೆಂಡ್, ಪೋಲೆಂಡ್ ಮತ್ತು ಅಮೆರಿಕಗಳು ಕಸರತ್ತಿನಲ್ಲಿ ಮುಂದುವರಿದ ದೇಶಗಳು.

ಆಧುನಿಕ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಕಸರತ್ತು ಸೊಬಗಿನ ನೋಟದ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಲ್ಲೊಂದು. 1896ರಲ್ಲಿ ಪ್ರಥಮ ಆಧುನಿಕ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್ ಜರಗಿದಾಗಿನಿಂದಲೂ ಪ್ರಥಮ ಬಾರಿಗೆ ಕಸರತ್ತಿನ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳು ಸೇರಿಸಲ್ಪಟ್ಟಿವೆ. ಮಹಿಳೆಯರಿಗಾಗಿ ಕಸರತ್ತು ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳು 1928ರ ಆ[illegible] ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಸೇರಿಸಲ್ಪಟ್ಟವು. 1932ರ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಆ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳು ನಡೆಯದೇ ಹೋದರೂ 1936ರಿಂದ ಎಲ್ಲ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ಗಳಲ್ಲಿ ಮಹಿಳೆಯರಿಗೂ ಕಸರತ್ತು ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳು ಜರುಗಿವೆ. ಕಸರತ್ತು ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಲ್ಲಿ ಸ್ಪರ್ಧಾ











ಕಂಪಿನ ಚಲನೆಯ ಲಾಲಿತ್ಯ, ಸಾಮರ್ಥ್ಯ ಮತ್ತು ಚಲನೆಗಳ ಹೊಂದಾಣಿಕೆಯ ಮಟ್ಟವನ್ನು ಗಮನಿಸಿ ತೀರ್ಪು ನೀಡಲಾಗುತ್ತದೆ. ಈ ದೃಷ್ಟಿಯಿಂದ ಇದು ಮಂಜಿನಾಗು. ಆಕಾರ ಸ್ಕೇಟಿಂಗ್‌ಗಳಂತೆ ಪ್ರದರ್ಶನ ಸ್ಪರ್ಧೆ.

ರಷ್ಯದ ಬೋರಿಸ್ ಷಾಕ್ಲಿನ್ 10 ಬಾರಿ (1954–64) ವೈಯಕ್ತಿಕ ವಿಶ್ವ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಶಿಪ್‌ಗಳನ್ನೂ ಲಾರಿಸ ಲಾತ್ಯಿನಿನ ಮಹಿಳೆಯರ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಲ್ಲಿ (1956-1964) 10 ವೈಯಕ್ತಿಕ ವಿಜಯ ಹಾಗೂ 5 ತಂಡ ವಿಜಯಗಳನ್ನೂ ಪಡೆದರು. ಚೆಕೊಸ್ಲೊವಾಕಿಯದ ವಿರಾ ಕಸ್ಲಾವ್‌ಸ್ಕಾ ಪ್ರಸಿದ್ಧ ಕಸರತ್ತು ಕ್ರೀಡಾಪಟು.

1972ರ ಮ್ಯೂನಿಕ್ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ರಷ್ಯದ ಲ್ಯುಡ್ಮಿಲ ತುರಿಷ್ಚೇವಾ ಕಸರತ್ತಿನ ಚಾಂಪಿಯನ್ ಪ್ರಶಸ್ತಿ ಗಳಿಸಿದಳು. ತಂಡ ಕಸರತ್ತಿನಲ್ಲಿ ರಷ್ಯದ ತಂಡ ಆಕೆಯ ನೇತೃತ್ವದಲ್ಲಿ ಚಿನ್ನದ







ಪದಕಗಳಿಸಿತು. ಓಲ್ಗಾ ಕೊರ್‌ಬುತ್—ಮ್ಯೂನಿಕ್‌ನಲ್ಲಿ ಮೂರು ಚಿನ್ನದ ಪದಕಗಳಿಸಿದ ಚಿಡಗಿನ ಕಸರತ್ತುಗಾರ್ತಿ.

ನೋಡಿ : ಓಲ್ಗಾ ಕೊರ್‌ಬುತ್ ; ವ್ಯಾಯಾಮ ; ವ್ಯಾಯಾಮ ಶಾಲೆ ; ವಿರಾ ಕಸ್ಲಾವ್‌ಸ್ಕಾ

ಕಳ್ಳ ಪೋಲೀಸ್

ಹಲವು ಆಟಗಾರರಿದ್ದರೆ ಕಳ್ಳ ಪೋಲೀಸ್ ಆಟ ಚೆನ್ನಾಗಿರುತ್ತದೆ. 30 ಅಥವಾ 40 ಅಡಿ ಅಂತರದಲ್ಲಿ ಎರಡು ಗೆರೆಗಳು. ಆಟಗಾರರಲ್ಲಿ ಒಂದು ತಂಡ ' ಕಳ್ಳ'ರದ್ದು ; ಮತ್ತೊಂದು ' ಪೋಲೀಸ್' ರದ್ದು. ಒಂದು ಗೆರೆಯ ಹಿಂದೆ ಕಳ್ಳರೂ ಮತ್ತೊಂದರ ಹಿಂದೆ ಪೋಲೀಸರೂ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ.

ಪೋಲೀಸರು ಕಳ್ಳರಿಗೆ ಬೆನ್ನು ಹಾಕಿ ನಿಲ್ಲಬೇಕು. ಅವರೆಡೆಗೆ ಕಳ್ಳರು ನಡೆಯುತ್ತ ಹೋಗುತ್ತಾರೆ. ಮೆಲ್ಲ ಮೆಲ್ಲನೆ ಅವರನ್ನು ಸಮೀಪಿಸುತ್ತಾರೆ. ಪೋಲೀಸರಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬನು ಆದೇಶ ನೀಡಬೇಕೆಂದು ಮೊದಲೇ ನಿಗದಿಯಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಆ ಆಟಗಾರ, " ಕಳ್ಳರು ಬಂದರು, ಅವರನ್ನು ಹಿಡಿಯಿರಿ " ಎಂದು ಕೂಗಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು.

ಕೂಡಲೇ ಪೋಲೀಸರೆಲ್ಲ ಓಡಿ ಆದಷ್ಟು ಮಂದಿ ಕಳ್ಳರನ್ನು ಹಿಡಿಯಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುತ್ತಾರೆ. ಕಳ್ಳರು ತಪ್ಪಿಸಿಕೊಂಡು ತಮ್ಮ ಗೆರೆಯೆಡೆಗೆ ಓಡಲು ಯತ್ನಿಸುತ್ತಾರೆ. ಪೋಲೀಸರ ಕೈಗೆ ಸಿಕ್ಕಿ ಬಿದ್ದ ಕಳ್ಳರೆಲ್ಲ ಪೋಲೀಸರ ತಂಡ ಸೇರಿಕೊಂಡು ಆಟ ಮುಂದುವರಿಸಬಹುದು.

ಇದರಲ್ಲಿ ತಂಡದ ವಿಜಯ ಮುಖ್ಯ. ನಾಲ್ಕೈದು ಬಾರಿ ಆಡಿದ ಅನಂತರವೂ ಒಬ್ಬ ಕಳ್ಳನೂ ಔಟಾಗದೆ ಉಳಿದರೆ, ಕಳ್ಳರ ತಂಡ ಗೆದ್ದಂತೆ, ಹಾಗಲ್ಲದೆ ಪೋಲೀಸ್ ತಂಡದ ಸಂಖ್ಯೆ ಹೆಚ್ಚಿದರೆ ಅವರು ಗೆದ್ದಂತೆ.

ಕಳ್ಳೀ ಮಳ್ಳೀ ಸ್ಪರ್ಧೆ

ಈ ಆಟವನ್ನು ಬಹುಮಟ್ಟಿಗೆ ಹುಡುಗಿಯರು ಆಡುತ್ತಾರೆ. ತಂಡ ತಂಡವಾಗಿಯೂ ಆಟ ಆಡಬಹುದು.

ಸುಮಾರು 20-25 ಅಡಿಗಳ ಅಂತರದಲ್ಲಿ ಎರಡು ಗೆರೆಗಳನ್ನು ಎಳೆಯುತ್ತಾರೆ. ಇವುಗಳ ನಡುವೆ ಎರಡು ತಂಡಗಳ ಆಟಗಾರ್ತಿಯರು ತಮ್ಮ ತಮ್ಮಲ್ಲಿ ಒಪ್ಪಿಕೊಂಡಂತೆ ಮೂರು ಅಥವಾ ನಾಲ್ಕು ಸಣ್ಣ ವೃತ್ತಗಳನ್ನು ಗುರುತಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಆರಂಭ ಗೆರೆಯ ಹಿಂದೆ ಹುಡುಗಿಯರು ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ಓಡಲು ಸೂಚನೆ ಕೊಟ್ಟಕೂಡಲೇ ಒಂದೊಂದು ತಂಡದ ಒಬ್ಬೊಬ್ಬ ಆಟಗಾರ್ತಿ ಮೊದಲನೆಯ ಗೆರೆಯಿಂದ ಓಡತೊಡಗುತ್ತಾರೆ. ಎರಡನೆಯ ಗೆರೆ ತಲಪಿ ಮಧ್ಯೆ ಗುರುತಿಸಿರುವ ವರ್ತುಲಗಳಲ್ಲಿ ಕಳ್ಳೀ ಮಳ್ಳೀ ಆಡಿ ([illegible] ಬದಿಗೆ ಚಾಚಿ ತಿರುಗಿ) ಹಿಂದಕ್ಕೆ ಓಡಿ ಬರುತ್ತಾರೆ.

[illegible] ಮೊದಲನೆಯ ಹುಡುಗಿ ಹೀಗೆ ಹಿಂದಕ್ಕೆ ಬಂದು [illegible]ಳನ್ನು ತಟ್ಟುತ್ತಾಳೆ. ಅನಂತರ ಎರಡನೆಯವಳೂ ಓಡಿ. [illegible] ತಿರುಗಿ ಬರಬೇಕು. ಹೀಗೆ ತಂಡದವರೆಲ್ಲ ಮುಗಿಯುವ [illegible]ಗುತ್ತದೆ. ಮೊದಲು ಮುಗಿಸುವ ತಂಡ ಗೆಲ್ಲುತ್ತದೆ.

[illegible]ದೆ ಹಾಗೆಯೇ ಕೆಲವೇ ಹುಡುಗಿಯರು ಕೂಡಿ [illegible].

[illegible]

ಕ್ಲಬ್

ಸಮಾನವಾದ ಆಸಕ್ತಿ, ಅಭಿರುಚಿ ಹಾಗೂ ಸಂಪ್ರದಾಯಗಳುಳ್ಳ ಜನರ ಕೂಟ-ಕ್ಲಬ್.

ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನಲ್ಲಿ ಎರಡನೆಯ ಚಾರ್ಲ್ಸ್(1630—1685) ರಾಜ್ಯಭಾರ ಮಾಡುತ್ತಿದ್ದ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ಕ್ಲಬ್‌ಗಳ ಉದಯವಾಯಿತು. ಅವು ಮೊದಲಿಗೆ ಸಾಮಾಜಿಕ ಮತ್ತು ಉತ್ಸವ ಕೂಟಗಳಾಗಿದ್ದವು. ಸೇರಿದ ಜನರೆಲ್ಲ ಊಟ ಮತ್ತಿತರ ಖರ್ಚನ್ನು ಸಮನಾಗಿ ಹಂಚಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಿದ್ದರು.

1652 ಲಂಡನಿನಲ್ಲಿ ಕಾಫಿ ಕ್ಲಬ್ಬುಗಳು ಪ್ರಾರಂಭವಾದುವು. 1736ರ ಸುಮಾರಿನಲ್ಲಿ ಕ್ಲಬ್ಬಿನ ನಿಯಮಾವಳಿಗಳನ್ನು ರೂಪಿಸಲಾಯಿತು.

18ನೆಯ ಶತಮಾನದ ಕ್ಲಬ್ಬುಗಳಲ್ಲಿ ಇಸ್ಪೀಟು ಆಟ ಜನಪ್ರಿಯವಾಯಿತು. 1766ರಲ್ಲಿ ಲಂಡನಿನಲ್ಲಿ ಸ್ಥಾಪಿಸಲ್ಪಟ್ಟ ಲೂನಾರ್ ಕ್ಲಬ್ ಪ್ರತಿ ಹುಣ್ಣಿಮೆಯ ದಿನ ಸೇರುತ್ತಿತ್ತು. ಅಲ್ಲಿ ಯಾವುದೇ ರೀತಿಯ ಔಪಚಾರಿಕ ಕಟ್ಟುಪಾಡುಗಳ ಆಚರಣೆಯಿರಲಿಲ್ಲ. ಸದಸ್ಯರು ಕವಿತೆ, ರಾಜಕಾರಣ, ವಿಜ್ಞಾನ, ಸಂಗೀತ, ಮತ ಮೊದಲಾದ ವಿಷಯಗಳ ಮೇಲೆ ಚರ್ಚೆ ನಡೆಸುತ್ತಿದ್ದರು.

ಸಾಹಿತಿಗಳು ಮತ್ತು ಕಲಾವಿದರಿಗಾಗಿ ಕ್ರಮೇಣ ವಿವಿಧ ಕ್ಲಬ್‌ಗಳು ಸ್ಥಾಪಿಸಲ್ಪಟ್ಟುವು. ಈಗ ಹವ್ಯಾಸಿಗಳ ಕ್ಲಬ್, ವ್ಯವಸಾಯಿಗಳ ಕ್ಲಬ್, ನಾಯಿ ಸಾಕುವವರ ಕೆನಲ್ ಕ್ಲಬ್ ಮುಂತಾದವುಗಳಿವೆ. ರೋಟರಿ ಕ್ಲಬ್, ಲಯನ್ಸ್ ಕ್ಲಬ್‌ಗಳಂಥ ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ವ್ಯಾಪ್ತಿಯುಳ್ಳ ಕ್ಲಬ್ಬುಗಳೂ ಇವೆ.

ಕ್ಲಬ್‌ಗಳಲ್ಲಿ ಟೇಬಲ್ ಟೆನಿಸ್, ಟೆನಿಸ್, ಬ್ಯಾಡ್ಮಿಂಟನ್, ಷಟಲ್ ಕಾಕ್, ಇಸ್ಪೀಟು ಆಟಗಳಿಗೆ ಅವಕಾಶವಿದೆ. ಕೆಲವು ಮಹಿಳಾ ಕ್ಲಬ್ಬುಗಳಲ್ಲಿ ಆಟಗಳಲ್ಲದೆ ಹೊಲಿಗೆ, ಕಸೂತಿ, ಬೊಂಬೆ ತಯಾರಿ, ಬಟ್ಟೆಗೆ ಪೇಂಟ್ ಮಾಡುವುದು, ಚಾಪೆ ಹೆಣೆಯುವುದು ಮುಂತಾದ ತರಗತಿಗಳನ್ನೂ ನಡೆಸುತ್ತಾರೆ. ದೊಡ್ಡ ದೊಡ್ಡ ಸಂಸ್ಥೆಗಳಲ್ಲಿ ಮನೋರಂಜನೆಯನ್ನೇ ಗುರಿಯಾಗಿಟ್ಟುಕೊಂಡ ಕ್ಲಬ್‌ಗಳಿವೆ. ಉಪಯುಕ್ತ ಉಪನ್ಯಾಸ ಹಾಗೂ ಶೈಕ್ಷಣಿಕ ಪ್ರವಾಸ ಏರ್ಪಡಿಸುವುದನ್ನೂ ಕೆಲವು ಕ್ಲಬ್ಬುಗಳು ಮಾಡುತ್ತಿವೆ.

ಕಾಂಕರ್ ಆಟ

ಚೆಸ್ಟ್‌ನಟ್ ಮರದ ಕಾಯಿಯನ್ನು ಬಳಸಿ ಆಡುವುದು —ಕಾಂಕರ್ ಆಟ. ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನಲ್ಲಿ ಬಾಲಕರ ಮೆಚ್ಚಿನ ಆಟ ಇದು.

ಕಾಯಿಯ ಸರಿ ಮಧ್ಯಭಾಗದಲ್ಲಿ ಒಂದು ರಂಧ್ರವನ್ನು ಕೊರೆದು ಅದರಲ್ಲಿ ಒಂದು ದಾರ ಹಾದು ಹೋಗುವಂತೆ ಮಾಡುತ್ತಾರೆ. ಕಾಯಿ ಕೆಳಗೆ ಬೀಳದಂತೆ ದಾರದ ಇನ್ನೊಂದು ಕೊನೆಯಲ್ಲಿ ಗಂಟು ಹಾಕುತ್ತಾರೆ. ಕಾಂಕರ್ ಎನ್ನುವುದು ಇದನ್ನೇ.

ಆಟದಲ್ಲಿ ಇಬ್ಬರು ಬಾಲಕರು ಭಾಗವಹಿಸುತ್ತಾರೆ. ಒಬ್ಬ ಕಾಂಕರನ್ನು ದಾರದ ಒಂದು ಕೊನೆಯಲ್ಲಿ ಹಿಡಿದು ನೇತಾಡಿಸುತ್ತಿರುತ್ತಾನೆ. ಅವನ ಎದುರಾಳಿ ತನ್ನ ಬಳಿ ಇರುವ ಕಾಂಕರ್‌ನಿಂದ ಗುರಿಯಿಟ್ಟು ಅದಕ್ಕೆ ಹೊಡೆಯುತ್ತಾನೆ. ಅವನು ಹೊಡೆದಾಗೆಲ್ಲ ಇನ್ನೊಬ್ಬ ತನ್ನ ಕಾಂಕರನ್ನು ಆ ಹೊಡೆತದಿಂದ ತಪ್ಪಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ತೂಗಾಡಿಸುತ್ತಿರುತ್ತಾನೆ. ಕಾಯಿ ಸಿಡಿದು ಚೂರಾಗಿ ಕೆಳಗೆ ಬೀಳುವವರೆಗೆ ಆಟ ಮುಂದುವರಿಯುತ್ತದೆ.

ಒಬ್ಬನ ಬಳಿ ಇರುವ ಕಾಯಿ ಸಿಡಿದು ಜೂರಾದ ಬಳಿಕ ಕಾಯಿಗೆ ಹೊಡೆಯುವ ಸರದಿ ಅವನದ್ದು. ಇನ್ನೊಬ್ಬನಿಗೆ ಕಾಯನ್ನು ಹಿಡಿದು ಕೊಳ್ಳುವ ಸರದಿ.

ಕಾಂಕರನ್ನು ಪುಟ್ಟ ಹಲಗೆಯ ಮೇಲೆ ಅಥವಾ ಹುಲ್ಲು ನೆಲದ ಮೇಲೆ ಇರಿಸಿ ಹೊಡೆಯುವ ಕ್ರಮವೂ ಬಳಕೆಯಲ್ಲಿದೆ.

ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನಲ್ಲಿ ಕೆಲವು ಕಡೆ ಈ ಆಟವನ್ನು 'ಕಾಂಕರರ್ಸ್' ಅಥವಾ 'ಜಯಶಾಲಿಗಳಾಟ' ಎಂದೂ ಕರೆಯುತ್ತಾರೆ. ಶಾಲಾ ಬಾಲಕರು ಹಳೆಯ ಸಾಂಪ್ರದಾಯಿಕ ಗೀತೆಗಳನ್ನು ಹಾಡುತ್ತಾ ಕಾಂಕರ್ ಆಡುವ ಪದ್ಧತಿ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನಲ್ಲಿ ಇಂದಿಗೂ ಇದೆ.

'ಕಾಂಗರೂ ಓಟ'

ಮುಂಗಾಲನ್ನು ಮೇಲೆತ್ತಿ, ಹಿಂಬದಿಯ ಕಾಲುಗಳ ಮೇಲೆ ಜಿಗಿಯುತ್ತ ಕಾಂಗರೂ ಚಲಿಸುತ್ತದೆ. ಇದೇ ರೀತಿ ಜಿಗಿದು ಓಡುವುದೇ ಕಾಂಗರೂ ಓಟ.

ಆಟಗಾರರು ತಮ್ಮ ಎರಡು ಕಾಲು ಹರಡುಗಳ ನಡುವೆ ಒಂದು ಚೆಂಡು ಅಥವಾ ಚೌಕಾಕಾರದ ರಟ್ಟನ್ನು ಭದ್ರವಾಗಿ ಇಡಕಟ್ಟು ಕೊಂಡು ಆರಂಭಗೆರೆಯಿಂದ ಮುಕ್ತಾಯ ಗೆರೆಯ ವರೆಗೆ ಜಿಗಿಯುತ್ತ ಹೋಗುತ್ತಾರೆ.

ಜಿಗಿಯುವಾಗ ಚೆಂಡಾಗಲೀ ರಟ್ಟಾಗಲೀ ಬಿದ್ದುಹೋದರೆ ಮತ್ತೆ ಅದನ್ನು ಎತ್ತಿ ಇಟ್ಟುಕೊಳ್ಳುವ ರಿಯಾಯಿತಿಯಿದೆ. ಮುಕ್ತಾಯ ಗೆರೆಯನ್ನು ಮೊದಲು ತಲಪಿದಾತ ವಿಜಯಿ.

ಕಾಗದ ಆಟ

ಒಬ್ಬನೇ ಕುಳಿತು ಮನೋರಂಜನೆ ಪಡೆಯುವ ವಿಧಾನ ಒಂದಿದೆ. ಕಾಗದದ ತುಂಡಿನ ಮೇಲೆ ಮಸಿ ಕೊಡವಬೇಕು. ಮಸಿ ಚುಕ್ಕೆಯ ಮಧ್ಯಕ್ಕೆ ಸರಿಯಾಗಿ ಕಾಗದವನ್ನು ಮಡಿಸಿ ಚೆನ್ನಾಗಿ ಹಿಸುಕಬೇಕು. ಅನಂತರ ಕಾಗದವನ್ನು ಬಿಚ್ಚಿ ನೋಡಿದರೆ ವಿಚಿತ್ರ ಆಕಾರಗಳು ಮೂಡಿರುತ್ತವೆ.

ಹೀಗೆ ಮನೆಯಲ್ಲೇ ಕುಳಿತು ಕಾಗದ ಉಪಯೋಗಿಸಿ ಮನೋಲ್ಲಾಸಕ್ಕಾಗಿ ಆಡುವ ಆಟಗಳು ಹಲವು.

18ನೆಯ ಶತಮಾನದಲ್ಲಿ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನಲ್ಲಿ ಜನಪ್ರಿಯವಾಗಿದ್ದ ಕಾಗದ ಆಟವೊಂದಿದೆ. ಅದನ್ನು ಖ್ಯಾತ ಬ್ರಿಟಿಷ್ ಲೇಖಕಿ ಜೇನ್ ಆಸ್ಟಿನ್ (1775—1817) ಪ್ರಸ್ತಾಪಿಸಿದ್ದಾಳೆ. ಆಟದ ಹೆಸರು 'ಪರಿಣಾಮ'. ಮೊದಲನೆಯ ಆಟಗಾರ ಕಾಗದದ ಚೂರಿನಲ್ಲಿ ಕಥೆಯ ಭಾಗವನ್ನು ಬರೆದು ಮಡಚಿ ಮುಂದಿನವನಿಗೆ ಕೊಡುತ್ತಾನೆ. ಮುಂದಿನವನು ಅದರ ಮುಂದಿನ ಭಾಗ ಬರೆಯುತ್ತಾನೆ. ಹೀಗೆ ಎಲ್ಲ ಆಟಗಾರರ ಸರದಿ ಮುಗಿದ ಬಳಿಕ ಒಬ್ಬರು ಎಲ್ಲ ಕಾಗದಗಳನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಗಟ್ಟಿಯಾಗಿ ಓದುತ್ತಾರೆ. ಇದು ಬಹಳ ವಿನೋದಕ್ಕೆ ಕಾರಣವಾಗುತ್ತದೆ. ಈ ಒಟ್ಟು ಪ್ರಯತ್ನದ ಪರಿಣಾಮದಿಂದ ಉಂಟಾಗುವ ಅಸಂಬದ್ಧತೆ ನಗೆ ಎಬ್ಬಿಸುತ್ತದೆ.

ಕತೆಯ ಬದಲು ಕವಿತೆ ಬರೆದು ಈ ಆಟವನ್ನು ಸ್ವಲ್ಪ ಬದಲಾವಣೆಗಳೊಡನೆ ಆಡಬಹುದು. ಕಾಗದವನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿ ಕ್ರಿಕೆಟ್. ಡಾರ್ಟ್ಸ್‌ಗಳನ್ನು ಅನುಕರಿಸುವ ಅಣಕ ಆಟಗಳನ್ನು ಆಡಬಹುದು.

ಹರಿಯುವ ನೀರಿದ್ದಾಗ ಕಾಗದ ದೋಣಿ ಸ್ಪರ್ಧೆ ನಡೆಸುತ್ತಾರೆ, ಕಾಗದದಿಂದ ವಿವಿಧ ವಿನ್ಯಾಸಗಳನ್ನು ಮಾಡುತ್ತಾರೆ. ಕಾಗದ ಚೂರುಗಳನ್ನಿಕ್ಕುತ್ತ ಹಿಂಬಾಲಿಸುವ ಆಟವನ್ನು ಬೆಳದಿಂಗಳಲ್ಲಿ ಆಡುತ್ತಾರೆ.

ನೋಡಿ : ಕಾಗದದಲ್ಲಿ ವಿನ್ಯಾಸ ; ಕಾಗದದೋಣಿ ಸ್ಪರ್ಧೆ ; ಚುಕ್ಕೆ ಆಟ ; ಡ್ಯಾಬ್ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ; ನೌಕಾಯುದ್ಧ ; ಬೆಳದಿಂಗಳ ಆಟ ; ಸೊನ್ನೆ ಕತ್ತರಿ ; ಓಗ್‌ಲ್ಡಿ ಪಿಗ್‌ಲ್ಡಿ

ಕಾಗದ ದೋಣಿ ಸ್ಪರ್ಧೆ

ಮಳೆ ಎಂದರೆ ಮಕ್ಕಳ ಹುಮ್ಮಸ್ಸಿಗೆ ಕೊನೆ ಮೊದಲಿಲ್ಲ. ಹೊರಗಡೆ ಆಡುವುದು ತಪ್ಪಿದರೂ ಒಳಗೇ ಕುಳಿತು ಏನಾದರೂ ಹೊಸ ಆಟ ಹುಡುಕುತ್ತಿರುತ್ತಾರೆ. ಕಾಗದದಲ್ಲಿ ದೋಣಿ ಮಾಡುವುದಂತೂ ಅವರಿಗೆ ಬಲು ಇಷ್ಟ.

ಮಳೆ ನಿಂತ ಮೇಲೆ ಚರಂಡಿಯಲ್ಲಿ ಹರಿಯುವ ನೀರಿನಲ್ಲಿ ದೋಣಿ ಬಿಡುವವರು ಕೆಲವರು. ಮನೆಯಲ್ಲೇ ನೀರಿನ ತೊಟ್ಟಿಯ ತುಂಬ ನೀರಿದ್ದರೆ ಅಲ್ಲಿ ದೋಣಿ ಬಿಡುವವರು ಕೆಲವರು.

ಸಾದಾ ದೋಣಿ, ಕತ್ತಿದೋಣಿ, ಸಾಲುದೋಣಿಗಳೆಂದು ಕಾಗದವನ್ನು ಚೌಕಾಕಾರದಲ್ಲಿ ಕತ್ತರಿಸಿ ಮಾಡುತ್ತಾರೆ.

ಎಲ್ಲ ಮಕ್ಕಳೂ ಏಕಕಾಲದಲ್ಲಿ ದೋಣಿಯನ್ನು ನೀರಿಗೆ ಬಿಡುತ್ತಾರೆ. ಯಾರ ದೋಣಿ ಮುಳುಗದೆ ಹೆಚ್ಚು ದೂರ ಹೋಗುತ್ತದೋ ಆ ಹುಡುಗ ಗೆದ್ದನೆಂದು ಲೆಕ್ಕ.

ಕತ್ತಿದೋಣಿಗೆ ತಳಭಾಗದಲ್ಲಿ ತ್ರಿಕೋನಾಕಾರದ ಚಾಚೊಂದಿರುತ್ತದೆ. ಈ ದೋಣಿ ನೀರಿನಲ್ಲಿ ಸಾದಾ ದೋಣಿಗಿಂತ ವೇಗವಾಗಿ ಸಾಗುತ್ತದೆ.

ಸಾಲು ದೋಣಿಯಲ್ಲಿ ಒಂದೇ ಕಾಗದದಲ್ಲಿ ಮಾಡಿದ ಐದಾರು ದೋಣಿಗಳು ಪಕ್ಕಪಕ್ಕದಲ್ಲಿರುತ್ತವೆ. ಇದನ್ನು ಒಬ್ಬೊಬ್ಬರಾಗಿ ಹುಡುಗರು ನೀರಿನ ಮೇಲೆ ತೇಲಬಿಡುತ್ತಾರೆ. ಸ್ಪರ್ಧೆಗೆ ಇದನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸುವುದು ಕಡಮೆ. ದೋಣಿಯಲ್ಲಿ ಚಿಕ್ಕ ಪ್ಲಾಸ್ಟಿಕ್ ಬೊಂಬೆಯನ್ನಿಟ್ಟು, ಪೊರಕೆ ಕಡ್ಡಿಯ ತುಂಡನ್ನು ಹುಟ್ಟುಗೋಲೆಂದು ಇಡುವುದೂ ಉಂಟು.

ಕಾಗದ ದೋಣಿ ಸ್ಪರ್ಧೆಯೆಂದು ಕರೆಯಲ್ಪಡುವ ಇನ್ನೊಂದು ವಿಧದ ಆಟವಿದೆ. ಗಲ್ಲದ ಎತ್ತರಕ್ಕೆ ಒಂದು ದೊಡ್ಡ ಕೋಣೆಯ ಒಂದು ಬದಿಯಿಂದ ಇನ್ನೊಂದು ಬದಿಗೆ ಒಂದು ದಾರ ಕಟ್ಟುತ್ತಾರೆ. ಸುಮಾರು 3 ಅಂಗುಲ ವ್ಯಾಸ, 6 ಅಂಗುಲ ಉದ್ದದ ಕಾಗದ ಸಿಲಿಂಡರಿನ ಮೂಲಕ ಈ ದಾರವನ್ನು ಹಾಯಿಸುತ್ತಾರೆ. ತಂಡದ ಮೊದಲ ಆಟಗಾರ ಕಾಗದ ಸಿಲಿಂಡರನ್ನು ಊದುತ್ತ ಒಂದು ತುದಿಯಿಂದ ಮತ್ತೊಂದು ತುದಿಗೆ ಸಾಗಿಸುತ್ತಾನೆ.

ಹಲವು ತಂಡಗಳೊಳಗೆ ಸ್ಪರ್ಧೆ ನಡೆಸಲು ಅನೇಕ ದಾರಗಳನ್ನು ಕಟ್ಟಬಹುದು. ಮೊದಲು ಕಾಗದ ಸಿಲಿಂಡರನ್ನು ಎರಡನೆಯ ತುದಿಗೆ ಮುಟ್ಟಿಸಿದ ಆಟಗಾರ ಅಥವಾ ತಂಡ ಜಯಶಾಲಿ.

ಕಾಗದ ವಿನ್ಯಾಸ ಆಟ

ಕಾಗದಗಳಲ್ಲಿ ನಾಜೂಕಾದ, ಗೂಡು ಗೂಡಾದ ಅತಿ ಸುಂದರ ವಿನ್ಯಾಸಗಳನ್ನು ಕತ್ತರಿಸುವುದು ಒಂದು ಹವ್ಯಾಸ. ಅಚ್ಚ ಬಣ್ಣದ ಹಿನ್ನೆಲೆಯ ಒಂದು ಕಾಗದದ ಮೇಲೆ ಅಂಟಿಸಿದರೆ ವಿನ್ಯಾಸದ ಚೆಲುವು ಚೆನ್ನಾಗಿ ಎದ್ದು ಕಾಣುತ್ತದೆ.

ಆದರೆ ಕಾಗದ ವಿನ್ಯಾಸ ಆಟದ ರೀತಿ ಬೇರೆ. ಯಾವುದೇ ಬಣ್ಣದ ಕಾಗದವನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಅದನ್ನು ಮನಸ್ಸಿಗೆ ಬಂದ ಆಕಾರಗಳಲ್ಲಿ ಕತ್ತರಿಸಬೇಕು. ಅನಂತರ ವಸ್ತುವೊಂದಕ್ಕೆ ಹೋಲಿಕೆಯಿರುವಂಥ ಏನಾದರೂ ಒಂದು ಆಕಾರ ಬರುವಂತೆ ಜೋಡಿಸಬೇಕು.

ಇದು ಅಷ್ಟೇನೂ ಸುಲಭವಲ್ಲ. ಆದರೆ ಒಂದು ಬಾರಿ ಜೋಡಿಸಲು ಆರಂಭಿಸಿದರೆ ಇದನ್ನು ಬಿಡುವ ಮನಸ್ಸೇ ಆಗುವುದಿಲ್ಲ. ಒಬ್ಬೊಬ್ಬರು ಒಂದೊಂದು ಬಗೆಯ ವಿನ್ಯಾಸಗಳನ್ನು ಪೂರೈಸಬಹುದು.

ಸ್ಪರ್ಧೆ ನಡೆಸುವಾಗ ಆಟಗಾರರಿಗೆಲ್ಲ ವೃತ್ತಪತ್ರಿಕೆಯ ಹಾಳೆಗಳನ್ನು ಕೊಟ್ಟು ಕೋಣೆಯಲ್ಲಿ ದೀಪ ಆರಿಸಿ, ಕಿಟಕಿ, ಬಾಗಿಲು ಮುಚ್ಚಿ ಕತ್ತಲು ಮಾಡುತ್ತಾರೆ. ಕಾಗದವನ್ನು ಹರಿದು ಮುಖಂಡ ಹೇಳುವ ಆನೆ, ದೋಣಿ ಮೊದಲಾದ ಆಕಾರಗಳನ್ನು ಬರಿ ಕೈಯಿಂದ ಆಟಗಾರರು ರಚಿಸಬೇಕು.

ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಸಮಯ ಕಳೆದ ಬಳಿಕ ಮುಖಂಡ ಬೆಳಕು ಮಾಡುತ್ತಾನೆ. ಯಾರು ಚೆನ್ನಾಗಿ ಆಕಾರ ರಚಿಸಿರುತ್ತಾರೋ ಅವರು ಹೆಚ್ಚಿನ ಅಂಕ ಗಳಿಸಿ ವಿಜಯಿಗಳಾಗುತ್ತಾರೆ.

ಕಾಗೆ ಗುಬ್ಬಿ

ಕಾಗೆ ಯಾರು ? ಗುಬ್ಬಿ ಯಾರು ?

ಮುಟ್ಟುವ ಆಟ ಆಡುವ ಮೊದಲು ಹುಡುಗಿಯರೆಲ್ಲ ಇದನ್ನು ನಿಶ್ಚಯಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬಳೂ ಹೆಬ್ಬೆರಳು ಮತ್ತು ತೋರುಬೆರಳುಗಳಿಂದ ಉಂಗುರ ಮಾಡಬೇಕು. ಮುಖ ಕೆಳಗೆಮಾಡಿ ಉಗುಳಿದಾಗ ಉಗುಳು ಬೆರಳುಗಳಿಗೆ



ಕಾಗೆಯೋ ? ಗುಬ್ಬಿಯೋ ?

ತಗಲದೆ ಉಂಗುರದೊಳಗೆ ಸಾಗಿ ನೆಲಕ್ಕೆ ಬಿದ್ದವರು ಗುಬ್ಬಿಗಳಾಗುತ್ತಾರೆ; ಉಗುಳು ಬೆರಳಿಗೆ ತಗಲಿದವರು ಕಾಗೆಗಳಾಗುತ್ತಾರೆ.

ಕಾಗೆಗಳು ಗುಬ್ಬಿಗಳನ್ನು ಮುಟ್ಟಬೇಕು. 'ಕುಳಿತೋ ? ನಿಂತೋ ?' ಎಂದು ಕಾಗೆಗಳು ಕೇಳುತ್ತವೆ. 'ನಿಂತು' ಎಂದರೆ ಗುಬ್ಬಿಗಳು ನಿಂತಾಗ ಮಾತ್ರ ಕಾಗೆಗಳು ಮುಟ್ಟಬೇಕು. ನಿರ್ಭಯವಾಗಿ ಅತ್ತಿತ್ತ ಸಾಗಬೇಕಾದರೆ ಗುಬ್ಬಿಗಳು ಕುಕ್ಕರಗಾಲಿನಲ್ಲಿ ಕುಳಿತೇ ಚಲಿಸಬೇಕು.

'ಕುಳಿತು' ಎಂದರೆ ಗುಬ್ಬಿಗಳು ಕುಳಿತುಕೊಂಡಾಗ ಕಾಗೆಗಳು ಮುಟ್ಟಬೇಕು.

ಗುಬ್ಬಿಗಳು ಆಗಾಗ ಕುಳಿತು ನಿಂತು ಮಾಡಿದರೆ ಮಾತ್ರ ಆಟ ನಡೆಯುತ್ತದೆ. ಯಾವುದಾದರೊಂದೇ ಸ್ಥಿತಿಯಲ್ಲಿ ಗುಬ್ಬಿಗಳಿದ್ದರೆ ಸ್ವಾರಸ್ಯವಿರುವುದಿಲ್ಲ.

ನೋಡಿ : ಕುಂತೋ ? ನಿಂತೋ ?

ಕಾಡುಕೋಣ ಬೇಟೆ

ಒಂದಕ್ಕೊಂದು ಅಂಟಿಕೊಂಡಂತಿರುವ ಸಾಲು ಮನೆಗಳು. ಈ ಮನೆಗಳನ್ನು 'ಟಿಪಿ'ಗಳೆನ್ನುತ್ತಾರೆ. ಇವನ್ನು ತಯಾರಿಸುವುದು ಕಾಡುಕೋಣಗಳ ಚರ್ಮದಿಂದ. ತೊಡುವ ಬಟ್ಟೆ ಕಾಡುಕೋಣದ ಚರ್ಮದಿಂದಾದದ್ದು ; ತಿನ್ನುವುದೂ ಅದರ ಮಾಂಸ.

ಇವನ್ನೆಲ್ಲ ಪಡೆಯುವುದಕ್ಕೆ ಅಮೆರಿಕನ್ ಇಂಡಿಯನರು ಕಾಡುಕೋಣ ಬೇಟೆಯಾಡುತ್ತಿದ್ದರು. ಅವರಿಗೆ ಅದೊಂದು ಕ್ರೀಡೆಯೂ ಆಗಿತ್ತು.

ಬಹಳ ಹಿಂದಿನ ಪದ್ಧತಿಯಲ್ಲಿ ಬೇಟೆಗಾರ ತೋಳದ ಚರ್ಮವನ್ನು ಬೆನ್ನಿಗೆ ಕಟ್ಟಿಕೊಂಡು, ಬೇಟೆಗೆ ಹೊರಡುತ್ತಿದ್ದ. ಬಿಲ್ಲು, ಬಾಣಗಳೇ ಅವನ ಆಯುಧ.

ಕೈಯನ್ನು ನೆಲದ ಮೇಲೆ ಊರಿ ಮಂಡಿಯ ಮೇಲೆ ಚತುಷ್ಪಾದಿಯಂತೆ ಕೋಣಗಳ ಹಿಂಡಿರುವಲ್ಲಿಗೆ ಹೋಗುತ್ತಿದ್ದ. ಕಾಡುಕೋಣಕ್ಕೆ ವಾಸನೆ ತಿಳಿಯದಿರಲೆಂದು ಅವುಗಳ ಕಡೆಯಿಂದ ಗಾಳಿ ಬರುತ್ತಿರುವ ದಿಕ್ಕಿನಲ್ಲಿ ಆತ ಮುಂದುವರೆಯುತ್ತಿದ್ದ. ಕಾಡುಕೋಣಗಳಿಗೆ ಕುತೂಹಲ ಹೆಚ್ಚು. ತಮ್ಮ ಮಧ್ಯೆ ತೋಳದಂಥ ಪ್ರಾಣಿಯೊಂದು ಚಲಿಸುತ್ತಿರುವುದನ್ನು ಕಂಡು ಅದೇನೆಂದು ನೋಡಬೇಕೆಂದು ಕೆಲವು ಹತ್ತಿರ ಬರುತ್ತವೆ. ಕಾಡುಕೋಣ ಸರಿಯಾದ ಸ್ಥಳಕ್ಕೆ ಬಂದಾಗ ಬೇಟೆಗಾರ ಬಾಣ ಹೂಡಿ ಅದಕ್ಕೆ ಗುರಿಯಿಟ್ಟು ಹೊಡೆಯುತ್ತಾನೆ.

ಬಿಲ್ಲು –ಬಾಣದಿಂದ ಕಾಡುಕೋಣದ ಬೇಟೆಯಾಡುವವನು ಉತ್ತಮ ಗುರಿಗಾರನಾಗಿರಬೇಕು. ಗುರಿ ತಪ್ಪಿ ಕಾಡುಕೋಣಕೆ ಸುಮ್ಮನೆ ಪೆಟ್ಟು ಬಿದ್ದರೆ ಅದು ಪ್ರತಿ ದಾಳಿಮಾಡುತ್ತದೆ. ಬೇಟೆಗಾರನಿಗೆ ಇಂಥ ಹೊತ್ತಿನಲ್ಲಿ ಅಪಾರ ಧೈರ್ಯವಿರಬೇಕು. ಕಾಡುಕೋಣಗಳು ಸಿಟ್ಟಿನಿಂದ ಮೇಲೇರಿ ಬಂದರೆ ಬೇಟೆಗಾರನ ಜೀವಕ್ಕೇ ಅಪಾಯ. ಅವನು ತನ್ನನ್ನು ತಾನು ರಕ್ಷಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಸಮರ್ಥನಾಗಿರಬೇಕು.

ಕಡಿದಾದ ಬಂಡೆಯ ಮೇಲಿನಿಂದ ಕಾಡುಕೋಣಗಳನ್ನು ಬೆದರಿಸಿ ಓಡಿಸುವುದೂ ಅವನ್ನು ಬೇಟೆಯಾಡುವ ಒಂದು ವಿಧ. ಕಾಡುಕೋಣಗಳು ಹಿಂದುಮುಂದು ನೋಡದೆ ನುಗ್ಗುವುದರಿಂದ ಬಂಡೆಯಿಂದ ಬಿದ್ದು ಸಾವಿಗೀಡಾಗುತ್ತವೆ.

ಈಗ ಕಾಡುಕೋಣಗಳನ್ನು ಬಂದೂಕಿನಿಂದ ಬೇಟೆಯಾಡುತ್ತಾರೆ.

ಕಾಡುಹಂದಿ ಬೇಟೆ

ಹೊಲ–ಗದ್ದೆಗಳಿಗೆ ನುಗ್ಗಿ ಪೈರುಗಳನ್ನು ಹಾಳು ಮಾಡುವುದರಲ್ಲಿ ಕಾಡುಹಂದಿಗಳು ಹೆಸರಾದ ಪ್ರಾಣಿಗಳು. ವಿನೋದಕ್ಕಾಗಿಯೂ ಮಾಂಸಕ್ಕಾಗಿಯೂ ಇವುಗಳನ್ನು ಮನುಷ್ಯ ಪ್ರಾಚೀನ ಕಾಲದಿಂದಲೂ ಬೇಟೆಯಾಡುತ್ತ ಬಂದಿದ್ದಾನೆ.

ಕಾಡುಹಂದಿಗಳು ಬಹಳ ವೇಗವಾಗಿ ಓಡಬಲ್ಲುವು. ಶತ್ರುವಿನ ಆಕ್ರಮಣಕ್ಕೊಳಗಾದಾಗ ಪ್ರತಿಭಟಿಸಿ ನಿರ್ಭಯವಾಗಿ ಕಾದಾಡಬಲ್ಲುವು. ಕೋರೆ ದಾಡೆಗಳು ಅವುಗಳ ಪ್ರಮುಖ ರಕ್ಷಣಾ ಸಾಧನಗಳು.

ಅವು ಸಂಜೆಯಿಂದ ಮುಂಜಾನೆಯ ವರೆಗೆ ಆಹಾರಕ್ಕಾಗಿ ಅಲೆದಾಡುತ್ತವೆ. ಈ ಕಾಲ ಬೇಟೆಗೆ ಅನುಕೂಲ. ದಟ್ಟವಾದ ಅರಣ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಮತ್ತು ನೀರು ತುಂಬಿದ ಜವುಗು ಪ್ರದೇಶಗಳಲ್ಲಿ ಇವು ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ವಾಸಿಸುತ್ತವೆ. ಭಾರತ, ಉತ್ತರ ಅಮೆರಿಕ, ಫ್ರಾನ್ಸ್, ಜರ್ಮನಿ, ರಷ್ಯ, ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್‌ಗಳಲ್ಲಿ ಕಾಡುಹಂದಿಗಳು ವಾಸಿಸುತ್ತವೆ. ಭಾರತದ ಕಾಡುಹಂದಿ ಯೂರೊಪಿನ ಕಾಡುಹಂದಿಗಳಿಗಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ಎತ್ತರವಾದದ್ದು. ಬೇರು, ಗಡ್ಡೆಗೆಣಸು, ಹಕ್ಕಿಯ ತತ್ತಿ, ಚಿಕ್ಕ ಚಿಕ್ಕ ಪ್ರಾಣಿ—ಇವು ಕಾಡು ಹಂದಿಗಳ ಪ್ರಧಾನ ಆಹಾರ.

ಕಾಡುಹಂದಿಯ ಬೇಟೆ ಬಹಳ ಹಿಂದಿನ ಕಾಲದಿಂದಲೂ ಭಾರತದಲ್ಲಿ ಬಳಕೆಯಲ್ಲಿತ್ತು. ರಾಜರು ತಮ್ಮ ಮನೋಲ್ಲಾಸಕ್ಕಾಗಿ ಅಥವಾ ಗಣ್ಯ ಅತಿಥಿಗಳ ಗೌರವಾರ್ಥ ಕಾಡುಹಂದಿ ಬೇಟೆಗಳನ್ನು ಏರ್ಪಡಿಸುತ್ತಿದ್ದರು. ಅಶ್ವಾರೋಹಿಗಳಾದ ಬೇಟೆಗಾರರು ಈಟಿ, ಭಲ್ಲೆ ಮುಂತಾದ ಆಯುಧಗಳಿಂದ ಸಜ್ಜಾಗಿ ಹೊರಡುತ್ತಿದ್ದರು.

19ನೆಯ ಶತಮಾನದ ಆದಿಭಾಗದಲ್ಲಿ ಭಾರತದ ವಿವಿಧ ಭಾಗಗಳಲ್ಲಿ ಬ್ರಿಟಿಷ್ ಸೈನ್ಯಾಧಿಕಾರಿ ಅಥವಾ ಗಣ್ಯ ಮಹನೀಯರು ಕಾಡುಹಂದಿ ಬೇಟೆಯ ಸ್ಪರ್ಧೆ ಏರ್ಪಡಿಸುತ್ತಿದ್ದರು. ಇದಕ್ಕಾಗಿ 'ಟೆಂಟ್ ಕ್ಲಬ್'ಗಳು ಸ್ಥಾಪಿಸಲ್ಪಟ್ಟುವು. 1864ರಲ್ಲಿ ಮೀರತ್‌ನಲ್ಲಿ ಇಂಥ ಒಂದು ಟೆಂಟ್ ಕ್ಲಬ್ಬು ಮೊದಲಿಗೆ ಸ್ಥಾಪಿಸಲ್ಪಟ್ಟಿತು (ಟೆಂಟ್ ಎಂದರೆ ಡೇರೆ ಅಥವಾ ಗುಡಾರ).

ಬೇಟೆಗಾರರು ನಾಲ್ಕು ಜನರ ಒಂದೊಂದು ಗುಂಪಾಗಿ ಅರ್ಧರ್ಧ ಮೈಲುಗಳ ಅಂತರದಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ.

ಮೃಗಗಳನ್ನು ಎಬ್ಬಿಸುವವರು ಡೋಲು, ತಮಟೆಗಳನ್ನು ಬಾರಿಸಿ ಅವುಗಳ ವಾಸಸ್ಥಾನದಿಂದ ಕಾಡುಹಂದಿಗಳನ್ನು ಹೊರಗೆಬ್ಬಿಸುತ್ತಾರೆ. ಮೊದಲನೆಯ ಗುಂಪಿನ ಬೇಟೆಗಾರರು ಅಶ್ವಾರೋಹಿಗಳಾಗಿ ಅತ್ಯಂತ ವೇಗವಾಗಿ ಕಾಡುಹಂದಿಗಳನ್ನು ಹಿಂಬಾಲಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಕಾಡುಹಂದಿ ತಮ್ಮ ಸಮೀಪದಲ್ಲೇ ಹಾದುಹೋದರೂ ಮಿಕ್ಕುಳಿದ ಗುಂಪುಗಳು ಅವುಗಳ ಕಡೆಗೆ ಈಟಿಯನ್ನು ಎಸೆಯುವಂತಿಲ್ಲ. ಮೊದಲ ಗುಂಪಿನ ಬೇಟೆಗಾರನ ಈಟಿ ಹಂದಿಯ ದೇಹವನ್ನು ಇರಿದು ಒಳ ಪ್ರವೇಶಿಸಿದಾಗ ಆತ 'ಮೊದಲನೇ ಈಟಿ' ಎನ್ನುವ ಗೌರವಕ್ಕೆ ಪಾತ್ರನಾಗುತ್ತಾನೆ. ಕಾಡುಹಂದಿಯನ್ನು ಕೊಂದ ಬಳಿಕ ಅದನ್ನು ಕೊಂದ ವೀರನಿಗೆ ಹಂದಿಯ ಶಿರೋಭಾಗ ಮತ್ತು ಕೋರೆ ದಾಡೆಗಳು ಬಹುಮಾನವಾಗಿ ಲಭಿಸುತ್ತವೆ.

15-16ನೆಯ ಶತಮಾನದ ಯೂರೊಪಿನಲ್ಲಿ ಕಾಡುಹಂದಿ ಬೇಟೆ ಮನೋಲ್ಲಾಸದ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಮುಖ್ಯವಾಗಿತ್ತು. ರಾಜಮನೆತನದವರಿಗೆ ಬೇಟೆಯಾಡಲೆಂದೇ ಕೆಲವು ಅರಣ್ಯಗಳ ಕಾಡುಹಂದಿಗಳನ್ನು ಮೀಸಲಾಗಿಡುತ್ತಿದ್ದರು. ಕಾಡುಹಂದಿ ಬೇಟೆಗಾರರಿಗೆ ರಾಜನ ಆಸ್ಥಾನದಲ್ಲಿ ವಿಶೇಷ ಗೌರವ ಮನ್ನಣೆಗಳಿದ್ದುವು.

ಫ್ರಾನ್ಸ್ ದೇಶದಲ್ಲಿ ಕಾಡುಹಂದಿ ಬೇಟೆಗಾರರೊಂದಿಗೆ ಬೇಟೆ ನಾಯಿಗಳೂ ಭಾಗವಹಿಸುತ್ತಿದ್ದುದುಂಟು. ಬೇಟೆ ನಾಯಿಗಳು ವಾಸನೆ ಹಿಡಿದು ಕಾಡುಹಂದಿಗಳ ರಹಸ್ಯ ಸ್ಥಾನವನ್ನು ಪತ್ತೆ ಹಚ್ಚಿ ಅದರ ಸುಳಿವನ್ನು ತಿಳಿಸಿ ಕೊಡುತ್ತಿದ್ದುವು.

ಅಮೆರಿಕದಲ್ಲಿ ಅಶ್ವಾರೋಹಿಗಳಾಗಿಯೂ ಜೀಪ್‌ನಲ್ಲಿ ಕುಳಿತು ಬಂದೂಕಿನಿಂದ ಗುಂಡು ಹಾರಿಸಿಯೂ ಕಾಡುಹಂದಿಗಳನ್ನು ಬೇಟೆಯಾಡುವುದು ಬಳಕೆಯಲ್ಲಿದೆ.

ನೋಡಿ ಬೇಟೆ

ಕಾಣಿಕ್ಕಂ

'ದಕ್ಷಿಣ ಭಾರತದ ಹಾಬ್ಸ್' ಎಂದು ಕ್ರೀಡಾಭಿಮಾನಿಗಳಿಂದ ಕರೆಯಲ್ಪಟ್ಟ ಪ್ರಸಿದ್ಧ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಆಟಗಾರ ಬೆಂಗಳೂರಿನ ಪಿ. ಎ. [illegible]. ಇಪ್ಪತ್ತನೆಯ [illegible] ಎರಡು–ಮೂರನೆಯ [illegible]ಗಳಲ್ಲಿ ಅವರು ಕ್ರಿ[illegible] ಆಟ ಆಡಿದರು.

1932–33ರಲ್ಲಿ ಮೈಸೂರು ಪರ ಅವರು ಎಂ.ಸಿ.ಸಿ. ವಿರುದ್ಧ ಬೆಂಗಳೂರಿನಲ್ಲಿ ಆಡಿದರು. ಅವರ ಆಫ್‌ಸೈಡ್ ಆಟ ಕಣ್ಣಿಗೆ ಹಬ್ಬ. ಸ್ಥಳೀಯ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ನೂರಕ್ಕಿಂತಲೂ ಹೆಚ್ಚು ಶತಕಗಳನ್ನು ಅವರು ಬಾರಿಸಿದ್ದರು.



[illegible]

ಜೀವನ ನಿರ್ವಹಣೆಗಾಗಿ ಕಷ್ಟ ಪಡಬೇಕಾಗಿದ್ದ ಅವರಿಗೆ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಹೆಚ್ಚು ಸಮಯ ಮೀಸಲಾಗಿಡಲು ಸಾಧ್ಯವಾಗುತ್ತಿರಲಿಲ್ಲ. ಆದರೂ ಅವರು ತಮ್ಮ ಪ್ರತಿಭೆಯಿಂದ ಬೆಂಗಳೂರು ಕ್ರಿಕೆಟ್‌ರಂಗಕ್ಕೆ ಕಳೆ ನೀಡಿದರು.

ಕಾನಕಾನ ಉತ್ತತ್ತಿ

ಎತ್ತರ ಜಿಗಿತದ ಅಭ್ಯಾಸಕ್ಕೆ ಉತ್ತಮ ಪೂರಕ ಆಟ—ಕಾನಕಾನ ಉತ್ತತ್ತಿ.

ಒಬ್ಬ ಮುಖಂಡ. ಅವನು ಬಯಲಿನಲ್ಲಿ ಒಂದು ಕಾಲು ನೀಡಿ ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾನೆ. ಹುಡುಗರು ಅವನ ಬಲಗಡೆಗೆ ನಿಂತಿರುತ್ತಾರೆ. ಕುಳಿತವನು "ಕಾನಕಾನ ಉತ್ತತ್ತಿ" ಎಂದಾಗ ಮುಂದಿನ ಆಟಗಾರ "ದುಡ್ಡಿಗೆ ಸೇರು ಬೆಳ್ಳುಳ್ಳಿ" ಎಂದು ಉತ್ತರಿಸಿ ಕಾಲನ್ನು ದಾಟುತ್ತಾನೆ. ಹೀಗೆ ಎಲ್ಲರೂ ದಾಟಿ ಎಡಗಡೆ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ.

ನೀಡಿದ ಕಾಲಿನ ಬೆರಳಿನ ಮೇಲೆ ಇನ್ನೊಂದು ಕಾಲಿನ [illegible] ಕೊಂಡು ಮುಖಂಡ ಎತ್ತರ ಹೆಚ್ಚಿಸುತ್ತಾನೆ. ಆಗಲೂ ಹಿ[illegible] ದಾಟಬೇಕು. ಮುಖಂಡ ಬೆನ್ನು ಬಗ್ಗಿಸಿ, ತುದಿಗಾಲಿನ [illegible]

ಹಾರಬೇಕಾದ [illegible]



ಹಾರಬೇಕಾದ ಎತ್ತರವನ್ನು ಹೆಚ್ಚಿಸುತ್ತ ಹೋಗುತ್ತಾನೆ. ಹಾರುವಾಗ ಎಡವಿದವರು ಅಥವಾ ಹಾರಲಾಗದವರು ಆಟದಿಂದ ಹೊರಗೆ. ಹಾರಲು ಮೂರು ಅವಕಾಶಗಳಿವೆ.

ಯಾವನಾದರೂ ಮುಖಂಡನ ಕಾಲು ತಗಲಿಸಿದರೆ ಆತ "ಕಾನಕಾನ ಉತ್ತುತ್ತಿ" ಎಂದು ಹೇಳುತ್ತ ಅವನ ಕಿವಿ ಹಿಡಿದುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾನೆ. ಹುಡುಗರು "ಇಲ್ಲಿಗೆ ಬಂತೋ ಸಂಗಯ್ಯ" ಎಂದು ಮರುತ್ತರ ಕೊಡುತ್ತಾರೆ.

ಮೂರು ಸಲ ಹೀಗೆ ಹೇಳಿದ ಅನಂತರ ಮುಖಂಡ ಆಟಗಾರರನ್ನು ಅಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡು ಹೋಗುತ್ತಾನೆ. ಮುಖಂಡ ಯಾರನ್ನಾದರೂ ಹಿಡಿದರೆ ಅವನು ಮುಂದೆ ಮುಖಂಡ ಆಗುತ್ತಾನೆ. ಆಟ ಮುಂದೆ ಸಾಗುತ್ತದೆ.

ಈ ಆಟವನ್ನೇ ಗುಂಪಿನ ಆಟವನ್ನಾಗಿ ಮಾರ್ಪಡಿಸಬಹುದು. ಆಟಗಾರರ ಎರಡು ತಂಡಗಳಿರುತ್ತವೆ. ಒಂದು ತಂಡದವರು ಸ್ವಲ್ಪ ಅಂತರ ಬಿಟ್ಟು ಸಾಲಾಗಿ ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಇನ್ನೊಂದು ಗುಂಪಿನ ಆಟಗಾರರು ಒಬ್ಬರಾಗುತ್ತಲೊಬ್ಬರು ಬಂದು ಎಲ್ಲರನ್ನೂ ಹಾರಿಕೊಂಡು ಹೋಗಬೇಕು.

ಹಾರುವಾಗ ಕುಳಿತವರನ್ನು ಕೈ ಅಥವಾ ಕಾಲಿನಿಂದ ಮುಟ್ಟಿದರೆ ಆಟದಿಂದ ಔಟ್ ಆಗುತ್ತಾರೆ. ಒಬ್ಬೊಬ್ಬ ಕುಳಿತವನನ್ನು ಹಾರಿದರೆ ಆಟಗಾರನಿಗೆ ಒಂದೊಂದು ಗೆಲ್ಲಂಕ. ಹೀಗೆ ಗುಂಪಿನ ಎಲ್ಲ ಆಟಗಾರರೂ ಹಾರಿದ ಬಳಿಕ ಕುಳಿತಿದ್ದವರು ಹಾರುತ್ತಾರೆ; ಹಾರಿದವರು ಕೂಡುತ್ತಾರೆ. ಯಾವ ಗುಂಪಿಗೆ ಹೆಚ್ಚು ಗೆಲ್ಲಂಕ ಬಂದಿರುತ್ತದೋ ಅವರು ಗೆಲ್ಲುತ್ತಾರೆ.

ಕಾಪಾಡಿ

ಜೂಟಾಟದಲ್ಲಿ 'ಅಂಬಾಲ್' ಎಂದು ಸ್ವಲ್ಪ ವಿರಾಮ ಪಡೆಯುವ ಪದ್ಧತಿಯುಂಟು. ಅದೇ ರೀತಿ ಆಟದಲ್ಲಿ ಓಡುವಾಗ ಹಿಡಿಯುವವರಿಂದ ಇನ್ನು ರಕ್ಷಣೆ ಇಲ್ಲವೆಂದು ಅನಿಸಿದಾಗ 'ಕಾಪಾಡಿ' ಎಂದು ಕೂಗಿದರೆ, ಜೊತೆಯ ಆಟಗಾರರಲ್ಲಿ ಯಾರಾದರೂ ಒಬ್ಬರು ಓಡಿ ಬಂದು ಕೈ ಹಿಡಿಯುತ್ತಾರೆ. ಆಗ ಹಿಡಿಯುವವರು ಮುಟ್ಟಿದರೂ ಔಟಾಗುವುದಿಲ್ಲ.

ಇದೇ ರೀತಿ ಹಿಡಿಯುವವರು ಮುಟ್ಟಿದರೂ ಔಟಾಗದ ಇನ್ನೂ ಹಲವು ಬಗೆಯ ಆಟಗಳಿವೆ. ಹಿಡಿಯುವವರು ಮುಟ್ಟುವುದಕ್ಕೆ ಬಂದ ಕೂಡಲೆ ಓಡುತ್ತಿರುವವರು ಕೆಳಗೆ ಕೂಡಬೇಕು. ಆಗ ಅವರು ಔಟ್ ಆಗುವುದಿಲ್ಲ. ನೆಲಕ್ಕೆ ಹಣೆ ತಾಗಿಸುವುದು. ಇಬ್ಬರು ಒಬ್ಬರಿಗೊಬ್ಬರು ಬೆನ್ನು ತಗಲಿಸಿ ನಿಲ್ಲುವುದು ಇವೆಲ್ಲ ತಪ್ಪಿಸಿಕೊಳ್ಳುವ ವಿವಿಧ ವಿಧಾನಗಳು.

ಈ ಎಲ್ಲದರಲ್ಲಿ ಒಂದು ಸಾಮಾನ್ಯ ಅಂಶವಿದೆ. ಹಿಡಿಯುವಾತ ದೂರದಲ್ಲಿರುವಾಗಲೇ ಇಂಥ ಸುರಕ್ಷಿತ ಸ್ಥಾನಗಳಿಸುವುದು ಅನ್ಯಾಯ. ಹಿಡಿಯುವವನಿಗೂ ಅವಕಾಶ ಕೊಡಬೇಕು. ಎಂದರೆ ಸರಿಯಾದ ಅವಕಾಶ ಕೊಟ್ಟು ಅವರಿಂದ ತಪ್ಪಿಸಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು.

ನೋಡಿ : ಜೂಟಾಟ

ಕಾಮನ್‌ವೆಲ್ತ್ ಕ್ರೀಡೆಗಳು

ಕಾಮನ್‌ವೆಲ್ತ್ ಕ್ರೀಡೆ ನಾಲ್ಕು ವರ್ಷಗಳಿಗೊಮ್ಮೆ ನಡೆಯುತ್ತದೆ. ಇದರಲ್ಲಿ ಅಥ್ಲೆಟಿಕ್ಸ್, ಬ್ಯಾಡ್ಮಿಂಟನ್, ಕತ್ತಿವರಸೆ, ಷೂಟಿಂಗ್ ಹಾಗೂ ಈಜುವ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳು ಪುರುಷರಿಗೂ ಮಹಿಳೆಯರಿಗೂ ನಡೆಯುತ್ತವೆ. ಪುರುಷರಿಗೆ ಬಿಲ್ಲು, ಸೈಕಲ್ ಸ್ಪರ್ಧೆ, ಭಾರ ಎತ್ತುವಿಕೆ ಹಾಗೂ ಮುಷ್ಟಿ ಮುಷ್ಟಿ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳೂ ನಡೆಯುತ್ತವೆ.

ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ಆಸ್ಟ್ಲಿ ಕೂಪರ್ 1891ರಲ್ಲಿ ಬ್ರಿಟಿಷ್ ಸಾಮ್ರಾಜ್ಯ ಕ್ರೀಡಾ ಮಹೋತ್ಸವ ನಡೆಸಬೇಕೆಂಬ ಯೋಜನೆಯನ್ನು ಮುಂದಿಟ್ಟರು. ಇದು ಆಗ ಯಾರ ಗಮನವನ್ನೂ ವಿಶೇಷವಾಗಿ ಸೆಳೆಯಲಿಲ್ಲ. ಮುಂದೆ 1911ರಲ್ಲಿ ಐದನೆಯ ಜಾರ್ಜರ ಪಟ್ಟಾಭಿಷೇಕದ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ನಡೆದ ಉತ್ಸವಗಳಲ್ಲಿ 'ಸಾಮ್ರಾಜ್ಯ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್' ಎಂಬ ಹೆಸರಿನಲ್ಲಿ ಕ್ರೀಡಾಸ್ಪರ್ಧೆಗಳು ನಡೆದುವು. ಬ್ರಿಟನ್, ಕೆನಡ, ದಕ್ಷಿಣ ಆಫ್ರಿಕ ಹಾಗೂ ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯದ ಕ್ರೀಡಾಪಟುಗಳು ಭಾಗವಹಿಸಿದ್ದರು.

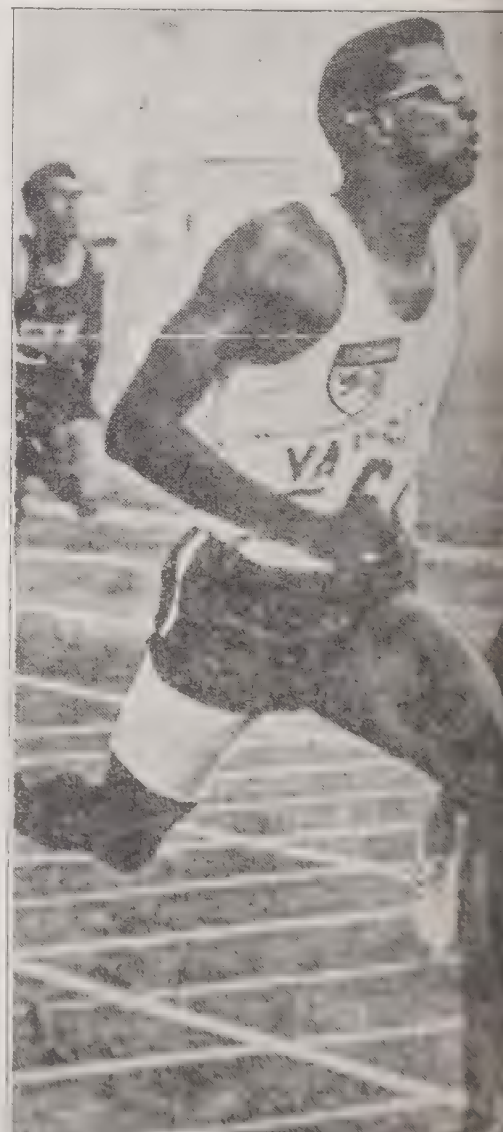
1928ರಲ್ಲಿ ಆಮ್‌ಸ್ಟರ್‌ಡ್ಯಾಮಿನಲ್ಲಿ ನಡೆದ ಒಲಿಂಪಿಕ್‌ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ಸಾಮ್ರಾಜ್ಯ ಕ್ರೀಡೆಗಳನ್ನು ನಡೆಸುವ ಬಗೆಗೆ ಯೋಜನೆ ಸಿದ್ಧವಾಯಿತು. ಕೆನಡದ ಹ್ಯಾಮಿಲ್ಟನ್‌ನಲ್ಲಿ 1930ರಲ್ಲಿ ಪ್ರಥಮ ಸಾಮ್ರಾಜ್ಯ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಪ್ರಾರಂಭವಾದುವು. ಇದರಲ್ಲಿ 11 ದೇಶಗಳ 400 ಸ್ಪರ್ಧಿಗಳು ಭಾಗವಹಿಸಿದ್ದರು. 4 ವರ್ಷಗಳಿಗೊಮ್ಮೆ ಕ್ರೀಡೆಗಳನ್ನು ನಡೆಸುವ ನಿರ್ಧಾರವನ್ನು ಇಲ್ಲಿ ಕೈಗೊಳ್ಳಲಾಯಿತು. 1932ರಲ್ಲಿ ಕ್ರೀಡಾಮಂಡಲಿ ಅಸ್ತಿತ್ವಕ್ಕೆ ಬಂತು.

ಎರಡನೆಯ ಕ್ರೀಡೋತ್ಸವ ನಡೆದದ್ದು ಲಂಡನಿನಲ್ಲಿ. 16 ತಂಡಗಳು ಅಲ್ಲಿ ಸೇರಿದ್ದುವು. ಆಗ ಭಾರತ, ಹಾಂಕಾಂಗ್, ಜಮೈಕ, ದಕ್ಷಿಣ ರೊಡೀಷಿಯಾ ಮತ್ತು ಟ್ರಿನಿಡಾಡ್‌ಗಳು ಹೊಸದಾಗಿ ಕ್ರೀಡೋತ್ಸವದಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಿದುವು.

1938ರ ಕ್ರೀಡೆಗಳನ್ನು ಸಿಡ್ನಿಯಲ್ಲಿ ನಡೆಸಿದರು. ಮುಂದೆ ಎರಡನೆಯ ಮಹಾಯುದ್ಧದಿಂದಾಗಿ 11 ವರ್ಷಗಳ ಕಾಲ ಈ ಕ್ರೀಡಾಮಹೋತ್ಸವದ ಆಚರಣೆಗೆ ಅಡ್ಡಿಯುಂಟಾಯಿತು.

ನ್ಯೂಜಿಲೆಂಡಿನ ಆಕ್‌ಲೆಂಡ್ ನಗರದಲ್ಲಿ 1950ರಲ್ಲಿ ಕಾಮನ್‌ವೆಲ್ತ್ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ನಡೆದುವು. 1954ರಲ್ಲಿ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಕೆನಡದ ವ್ಯಾಂಕೂವರ್‌ನಲ್ಲಿ ನಡೆದುವು. 24 ದೇಶಗಳ 600 ಸ್ಪರ್ಧಿಗಳು ಪಾಲ್ಗೊಂಡಿದ್ದರು. ಈ ಕ್ರೀಡೋತ್ಸವದಲ್ಲಿ 52 ಹೊಸ ದಾಖಲೆಗಳು ಸ್ಥಾಪಿಸಲ್ಪಟ್ಟುವು.

ವೇಲ್ಸಿನ ಕಾರ್ಡಿಫ್‌ನಲ್ಲಿ 1958ರಲ್ಲಿ ನಡೆದ ಕ್ರೀಡೋತ್ಸವದ ಉದ್ಘಾಟನೆಯನ್ನು ಡ್ಯೂಕ್ ಆಫ್ ಎಡಿನ್‌ಬರೋ ನೆರವೇರಿಸಿದರು. ರಾಣಿ ಎರಡನೆಯ ಎಲಿಜಬೆತರ ಸಂದೇಶವನ್ನಿಟ್ಟ ಬೆಳ್ಳಿಯ ದಂಡವನ್ನು ಲಂಡನಿನಲ್ಲಿ ಮೊದಲು ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳುವ ಗೌರವ ರೋಜರ್ ಬ್ಯಾನಿಸ್ಟರ್, ಕ್ರಿಸ್ಟೊಫರ್ ಚ್ಯಾಟವೇ ಹಾಗೂ ಪೀಟರ್ ಡ್ರೈವರ್‌ರವರದಾಗಿತ್ತು. ಈ ಮೂವರು ಓಡಿನ



1966ರ [illegible] ಅತಿ ವೇಗದ ಓಟಗಾರ :



ಕಾಮನ್‌ವೆಲ್ತ್ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ವಿವಿಧ ರಾಷ್ಟ್ರಗಳ ಕ್ರೀಡಾಪಟುಗಳು

ಜಾರಿಯ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಚಿನ್ನದ ಪದಕಗಳಿಸಿದ್ದ ಕ್ರೀಡಾಪಟುಗಳು. ಕ್ರೀಡಾ ಮಹೋತ್ಸವಕ್ಕೆ ಕೆಲವು ಕಾಲ ಮೊದಲೇ ಇವರಿಗೆ ಬೆಳ್ಳಿಯ ದಂಡವನ್ನು



ಭಾರತದ ವೇಗದ ಓಟಗಾರ್ತಿ ಕಮಲ್‌ಜಿತ್ ಸಂಧು : ವಿಜಯ ಪೀಠದಲ್ಲಿ (ಮಧ್ಯ)

ಕೊಡಲಾಯಿತು. ಲಂಡನಿನಿಂದ ಅದನ್ನು ಕಾರ್ಡಿಫ್‌ಗೆ ತರುವುದರಲ್ಲಿ 1,200 ಕ್ರೀಡಾಪಟುಗಳು ಪಾಲುಗೊಂಡರು. ಡ್ಯೂಕ್ ಆಫ್ ಎಡಿನ್‌ಬರೋ ಸಂದೇಶವನ್ನು ಓದಿದರು. ಕಾರ್ಡಿಫ್‌ನಲ್ಲಿ 8 ವಿಶ್ವ ದಾಖಲೆಗಳು ಸ್ಥಾಪಿತವಾದುವು. 440 ಗಜ ಓಟದ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಮಿಲ್ಖಾಸಿಂಗ್ ಭಾರತಕ್ಕೆ ಪ್ರಥಮ ವಿಜಯವನ್ನು ದೊರಕಿಸಿಕೊಟ್ಟರು. ಎರಡನೆಯ ಸ್ವರ್ಣಪದಕ ತಂದಿತ್ತವರು ಕುಸ್ತಿಪಟು ಲೀಲಾರಾಂ.

1962ರ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯದ ಪರ್ತ್‌ನಲ್ಲಿ ನಡೆದುವು. ಕ್ರೀಡಾ ಮಹೋತ್ಸವಕ್ಕೆ ಕಾಮನ್‌ವೆಲ್ತ್ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಎಂಬ ಹೆಸರು ಬಂದದ್ದು ಇಲ್ಲಿ. ಭಾರತೀಯ ಕ್ರೀಡಾಪಟುಗಳ ನಾಯಕರಾಗಿ ಅಲ್ಲಿಗೆ ಮೈಸೂರಿನ ಕೆನೆತ್ ಪೊವೆಲ್ ಹೋದರು. ಚಿನ್ನ, ಬೆಳ್ಳಿ ಹಾಗೂ ಕಂಚಿನ ಮೂರು ಮೂರು ಪದಕಗಳನ್ನು ಭಾರತದ ಕುಸ್ತಿಮಲ್ಲರು ಗೆದ್ದುಕೊಂಡರು. ಪ್ರವೀಣ್ ಕುಮಾರ್ ಹ್ಯಾಮರ್ ಎಸೆತದಲ್ಲಿ ಬೆಳ್ಳಿಯ ಪದಕ ಗಿಟ್ಟಿಸಿದರು. ಕೂಟಕ್ಕೆ ಸೇರಿದ್ದ ಸ್ಪರ್ಧಿಗಳ ಸಂಖ್ಯೆ 1,041.

ಮುಂದೆ ಜಮೈಕಾದ ಕಿಂಗ್‌ಸ್ಟನ್ (1966) ಮತ್ತು ಸ್ಕಾಟ್ಲೆಂಡಿನ ಎಡಿನ್‌ಬರೋಗಳಲ್ಲಿ (1970) ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಜರಗಿದುವು. ಭಾರತದ ಕುಸ್ತಿಪಟುಗಳು ಎಡಿನ್‌ಬರೋದಲ್ಲಿ ಅತಿ ಹೆಚ್ಚಿನ ಚಿನ್ನದ ಪದಕಗಳನ್ನು ಪಡೆದರು. 1974ರಲ್ಲಿ ನ್ಯೂಜಿಲೆಂಡಿನಲ್ಲಿ ಕ್ರಿಸ್ಟ್‌ಚರ್ಚ್‌ನಲ್ಲಿ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ನಡೆಯುತ್ತವೆ.

ಕಾಮನ್‌ವೆಲ್ತ್ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಹವ್ಯಾಸಿ ಆಟಗಾರರಿಗೆ ಮಾತ್ರ ಸ್ಪರ್ಧಿಸುವ ಅವಕಾಶ. ಸ್ಪರ್ಧಿಗಳು ಕಾಮನ್‌ವೆಲ್ತ್ ಕೂಟಕ್ಕೆ ಸೇರಿದ ದೇಶದಲ್ಲಿ ಜನಿಸಿದವರಾಗಿರಬೇಕು ಅಥವಾ ಅಲ್ಲಿಯ ನಿವಾಸಿಗಳಾಗಿರಬೇಕು.

ಕಾಮನ್‌ವೆಲ್ತ್ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ವೈಯಕ್ತಿಕ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳ ಹೊರತು ತಂಡ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳು ಇರುವುದಿಲ್ಲ.

ನೋಡಿ : ಏಷ್ಯನ್ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ; ಕ್ರೀಡೋತ್ಸವ

ಕಾಯ್ಟ್ಸ್

ನೆಲದ ಮೇಲೆ ಊರಿದ ಗೂಟವನ್ನು ಸುತ್ತುಗಟ್ಟುವಂತೆ ಅಥವಾ ಅದರ ಸಮೀಪದಲ್ಲಿಯೇ ಹೋಗಿ ಬೀಳುವಂತೆ, ಕಬ್ಬಿಣದ ಉಂಗುರವನ್ನು ಎಸೆಯುವ ಆಟ — ಕಾಯ್ಟ್ಸ್ ಅಥವಾ ಬಳೆ ಎಸೆಯುವ ಆಟ. ಇಬ್ಬರು ಅಥವಾ ಎರಡು ತಂಡಗಳು ಇದನ್ನು ಆಡಬಹುದು.

ಸುಮಾರು 15ನೆಯ ಶತಮಾನದಲ್ಲಿ ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್, ಸ್ಕಾಟ್ಲೆಂಡ್‌ಗಳ ಗ್ರಾಮೀಣ ಪ್ರದೇಶಗಳಲ್ಲಿ ಕಾಯ್ಟ್ಸ್ ಅತ್ಯಂತ ಜನಪ್ರಿಯ ಕ್ರೀಡೆಯಾಗಿತ್ತು.

ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ [illegible] –1813 ರಲ್ಲಿ



ಉತ್ತರ ಅಮೆರಿಕ, ಕೆನಡಗಳಲ್ಲಿ ಈ ಆಟ ಇಂದಿಗೂ ಪ್ರಸಿದ್ಧವಾಗಿದೆ. ಅಮೆರಿಕದಲ್ಲಿ ಗ್ರಾಂಡ್ ನ್ಯಾಷನಲ್ ಕರ್ಲಿಂಗ್ ಕ್ಲಬ್ ನಡೆಸುವ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಪ್ರತಿ ವರ್ಷವೂ 'ಬೆಲ್ ಕಾಯ್ಟ್ ಪದಕ' ವನ್ನು ಕೊಡುತ್ತಾರೆ. 1968ರಲ್ಲಿ ಡೇವಿಡ್ ಬೆಲ್ ಎಂಬವನಿಂದ ಈ ಪದಕ ಸ್ಥಾಪಿಸಲ್ಪಟ್ಟಿತು.

ಸುಮಾರು 20 ಸೆ. ಮೀ. ವ್ಯಾಸ 9 ಪೌಂಡು ಭಾರದ ಕಬ್ಬಿಣದ 'ಕಾಯ್ಟ್' ಒಳಮೈಯಲ್ಲಿ ದಪ್ಪ, ಹೊರಮೈಯಲ್ಲಿ ತೆಳುವಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಇದರ ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ 4 ಅಂಗುಲದ ತೂತು ಇರುತ್ತದೆ. ಜೇಡಿಮಣ್ಣಿನ ನೆಲದಲ್ಲಿ ಸುಮಾರು 20ರಿಂದ 30 ಗಜ ಅಂತರದಲ್ಲಿ ಎರಡು ಕಬ್ಬಿಣದ ಗೂಟಗಳನ್ನು ಭದ್ರವಾಗಿ ಊರುತ್ತಾರೆ. ಇವು ನೆಲದ ಮೇಲೆ 2.5 ಸೆ. ಮೀ. ಎತ್ತರದಲ್ಲಿ ಕಾಣಿಸುತ್ತವೆ.

ಟಾಸ್ ಹಾಕಿ ಯಾವ ತಂಡ ಮೊದಲು ಆಡಬೇಕೆಂಬುದನ್ನು ನಿರ್ಧರಿಸುತ್ತಾರೆ. ಕಾಯ್ಟ್ ಆಟಗಾರರು ಒಂದು ಗೂಟದತ್ತ ಕಾಯ್ಟನ್ನು ಎಸೆಯುತ್ತಾರೆ. ಅವರು ಎಸೆದ ಕಾಯ್ಟ್ ಗೂಟವನ್ನು ಸುತ್ತುಗಟ್ಟಿದರೆ, ಅವರಿಗೆ ಎರಡು ಗೆಲ್ಲಂಕಗಳು ಲಭಿಸುತ್ತವೆ. ಅಂಥ ಕಾಯ್ಟ್ 'ರಿಂಗರ್'.

ಗೂಟದ ಬಹಳ ಸಮೀಪದಲ್ಲಿ ಕಾಯ್ಟ್ ಬಂದು ಬಿದ್ದರೂ ಗೆಲ್ಲಂಕ ಲಭಿಸುತ್ತದೆ. ಕಾಯ್ಟ್ ಮತ್ತು ಗೂಟದ ನಡುವಿನ ಅಂತರವನ್ನು ಟೇಪ್‌ನ ಸಹಾಯದಿಂದ ಅಳೆಯುತ್ತಾರೆ. ಈ ರೀತಿ ಅಳೆಯುವವನನ್ನು 'ಲೈಟರ್' ಎಂದು ಕರೆಯುತ್ತಾರೆ. ಎಸೆದ ಕಾಯ್ಟ್ ಅಡಿ ಮೇಲಾಗಿ ಬಿದ್ದರೆ ಅದನ್ನು ತಪ್ಪೆಂದು ಪರಿಗಣಿಸುತ್ತಾರೆ. ಆಟಗಾರನಿಗೆ ಈ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಯಾವ ಅಂಕಗಳೂ ಲಭಿಸುವುದಿಲ್ಲ. ಆಟಗಾರರು ಸರದಿ ಪ್ರಕಾರ ಕಾಯ್ಟನ್ನು ಎಸೆಯುತ್ತಾರೆ. ಆಟದಲ್ಲಿ 21 ಅಂಕಗಳನ್ನು ಗಳಿಸಿದವರು ಗೆಲ್ಲುತ್ತಾರೆ.

ಡೆಕ್ ಕಾಯ್ಟ್ ಹಡಗಿನಲ್ಲಿ ಪ್ರಯಾಣಿಕರು ಆಡುವ ಆಟ. ಇದರಲ್ಲಿ ಹಗ್ಗ ಅಥವಾ ರಬ್ಬರಿನಿಂದ ತಯಾರಿಸಿದ ಕಾಯ್ಟ್‌ಗಳನ್ನು ಬಳಸುತ್ತಾರೆ. 18 ಅಡಿ ಎತ್ತರವಾದ ಮರದ ಗೂಟದ ಸುತ್ತ ಬೀಳುವಂತೆ 15 ಅಡಿ ದೂರದಿಂದ ಕಾಯ್ಟನ್ನು ಎಸೆಯುತ್ತಾರೆ.

ಇನ್ನೊಂದು ಬಗೆಯ ಆಟದಲ್ಲಿ ಹಗ್ಗದ ತುಣುಕುಗಳಿಂದ ಕಾಯ್ಟ್ ರಚಿಸುತ್ತಾರೆ. ಗೂಟವಿರುವುದು ಚಚ್ಚೌಕದ ಪೀಠದ ಮೇಲೆ. ಇದನ್ನು ಒಳಾಂಗಣದಲ್ಲಿಯೂ ಆಡಬಹುದು. ಚಿಕ್ಕ ಹುಡುಗರಿಗೆ ಭಾರವಾದ ಕಬ್ಬಿಣದ ಉಂಗುರವನ್ನು ಎತ್ತಿ ಎಸೆಯಲು ಕಷ್ಟ. ಅವರು ಮನೆಯೊಳಗೆ ಈ ಬಗೆಯ ಕಾಯ್ಟ್ ಆಟವನ್ನು ಆಡಬಹುದು.

ಮಕ್ಕಳು ಕಾಯ್ಟ್ ಆಟವನ್ನು ಹೋಲುವಂಥ ಇನ್ನೊಂದು ಆಟ ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಇದರಲ್ಲಿ ಕುರ್ಚಿಯೊಂದನ್ನು ತಲೆಕೆಳಗಾಗಿ, ಕಾಲುಗಳು ಮೇಲಿರುವಂತೆ ಇಡುತ್ತಾರೆ. ಪ್ರತಿ ಆಟಗಾರನೂ 8ರಿಂದ 10 ಅಡಿ ದೂರದಲ್ಲಿ ನಿಂತು ಹಗ್ಗದ ಕುಣಿಕೆಯನ್ನು ಕಾಲಿಗೆ ಹೋಗುವಂತೆ ಎಸೆಯುತ್ತಾನೆ. ಒಂದೊಂದು ಕಾಲಿಗೂ ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಗೆಲ್ಲಂಕ ಇಟ್ಟುಕೊಂಡು ಗೆದ್ದವರನ್ನು ನಿರ್ಧರಿಸಬಹುದು.

ನೋಡಿ : ಟೆನಿಕಾಯ್ಟ್ ; ಡೆಕ್ ಆಟ ; ರಿಂಗ್ ಆಟ

ಕಾಲ ಕಾಲ ಅಡ್ಡಣಿಗೆ

ಕೈ ಕಾಲುಗಳನ್ನೆಲ್ಲ ಹೆಣೆದುಕೊಂಡಂತೆ ಮಾಡಿ, ಹಾಡಿಕೊಳ್ಳುತ್ತ ಒಂದು ಗೆರೆಯಿಂದ ಇನ್ನೊಂದು ಗೆರೆ ತಲಪುವ ಆಟ ಕಾಲ ಕಾಲ ಅಡ್ಡಣಿಗೆ. ಸಾಧಾರಣವಾಗಿ ಇದನ್ನು ಹೆಣ್ಣು ಮಕ್ಕಳು ಆಡುತ್ತಾರೆ.

ಮೂವರು ಹುಡುಗಿಯರು ತ್ರಿಕೋನದಂತೆ ಹೊರಬದಿಗೆ ಮುಖ ಮಾಡಿ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ಕೈಗಳನ್ನು ಪಕ್ಕದಲ್ಲಿ ಹೆಣೆದಂತೆ ಇಟ್ಟುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಅನಂತರ ಬಲಗಾಲುಗಳನ್ನು ಪರಸ್ಪರ ಹೆಣೆದುಕೊಂಡು ಗುಂಪು ಗುಂಪಾಗಿ ಕೈಯಾಗಲೀ ಕಾಲಾಗಲೀ ಬಿಡಿಸಿಕೊಳ್ಳದಂತೆ ಒಂದು ಗೆರೆಯಿಂದ ಇನ್ನೊಂದನ್ನು ತಲಪುತ್ತಾರೆ.

ಆಗ,

> "ಕಾಲ ಕಾಲ ಅಡ್ಡಣಿಗೆ । ಮಾವನ ಮನೆಯಲ್ಲಿ ಮೆರವಣಿಗೆ ॥
> ಅಳಿಯನಿಗೇನು ಊಟ । ಬೀಸುವ ಕಲ್ಲಗೂಟ ॥
> ಅಳಿಯನಿಗೇನು ಹಾಸಿಗೆ । ನೆಗ್ಗಿನ ಮುಳ್ಳಿನ ಹಾಸಿಗೆ" ॥

ಎಂದು ಹಾಡುತ್ತಾರೆ.

ಈ ಆಟಕ್ಕೆ ಗೆರೆಗಳ ಅಂತರ ಬಹಳ ಇರಬೇಕಿಲ್ಲ. ಸುಮಾರು 20 ಅಡಿ ಇದ್ದರೆ ಸಾಕು.

ಕಾಲ ಪ್ರಜ್ಞೆ

ಗಡಿಯಾರವಿಲ್ಲದೆ ಇಷ್ಟೇ ಸೆಕೆಂಡುಗಳು ಕಳೆದಿವೆಯೆಂದು ಅಂದಾಜು ಮಾಡಬಲ್ಲಿರಾ ?

ಆಟಗಾರರನ್ನು ಒಂದೆಡೆ ಸಾಲಾಗಿ ಕುಳ್ಳಿರಿಸಬೇಕು. ಸೀಟಿಯಾದ ಮೇಲೆ 30 ಸೆಕೆಂಡುಗಳು ಆದ ಅಂದಾಜಿನ ಮೇಲೆ ಆಟಗಾರರು ಎದ್ದು ನಿಲ್ಲಬೇಕು. ನಿಗದಿಯಾಗಿದ್ದ ಅವಧಿಗೆ 7 ಸೆಕೆಂಡು ಮುಂಚಿತವಾಗಿ ಅಥವಾ ನಿಧಾನವಾಗಿ ಎದ್ದು ನಿಂತವರನ್ನೆಲ್ಲ ಆಟದಿಂದ ಹೊರಡಿಸಬೇಕು.

ಈ ಆಟವನ್ನೇ ಒಂದು, ಒಂದೂಕಾಲು, ಒಂದೂವರೆ ಹಾಗೂ ಎರಡು ಮಿನಿಟುಗಳಿಗೂ ಆಡಿಸಬಹುದು.

ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಾದರೆ ಆಡಿಸುವವನು ತನ್ನ ಸಹಾಯಕನೊಬ್ಬನಿಂದ ಆಟಗಾರರ ಹೆಸರು, ಅವರು ನಿಂತುಕೊಂಡಾಗ ಆಗಿದ್ದ ಸಮಯಗಳ ದಾಖಲೆ ಮಾಡಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾನೆ.

ಇನ್ನೊಂದು ವಿಧದಲ್ಲಿ ಆಟಗಾರರನ್ನು ಗುಂಪುಗಳಾಗಿ ವಿಂಗಡಿಸಿ, ಒಂದೊಂದು ಗುಂಪಿನ ಆಟಗಾರರನ್ನು ಒಬ್ಬರ ಹಿಂದೊಬ್ಬರಂತೆ ನಿಲ್ಲಿಸುತ್ತಾರೆ. ಮುಖಂಡ ನಿರ್ದೇಶಿಸಿದ ಗುಂಪಿನ ಒಬ್ಬೊಬ್ಬ ಆಟಗಾರನೂ ಸಾಲು ಬಿಟ್ಟು ನಿಶ್ಚಿತ ಜಾಗದಲ್ಲಿ ಓಡಾಡಿ ಅರ್ಧ ಮಿನಿಟಿನಲ್ಲಿ ಹಿಂದೆ ಬರಬೇಕು. ಈಗ ಮುಂದಿನವರ ಸರದಿ. ಇದಕ್ಕೆ ಒಂದು ಗುಂಪಿನಲ್ಲಿ 6 ಜನ ಆಟಗಾರರಿದ್ದರೆ ಅವರಿಗೆ ಕೊಡುವ ಅವಧಿ 3 ಮಿನಿಟು ಮಾತ್ರ. ಆಟಗಾರರು ಮಾಡಿರುವ ತಪ್ಪುಗಳ ಆಧಾರದ ಮೇಲೆ ಅಂಕ ಕೊಡುತ್ತಾರೆ. ಆಟಗಾರರ ಏಕಾಗ್ರತೆಯನ್ನು ಭಂಗಗೊಳಿಸಲು, ಆಸಕ್ತಿ ಕೆರಳಿಸುವಂಥ ಕಥೆಯನ್ನು ಯಾರಾದರೂ ಹೇಳುತ್ತಾರೆ ; ಜನಪ್ರಿಯ ಗೀತೆ ಹಾಡುತ್ತಾರೆ.

ಎರಡು ಆಟಗಳಲ್ಲೂ ಆಟಗಾರರ ಕಾಲಪ್ರಜ್ಞೆಯೇ ಜಯಕ್ಕೆ ಕಾರಣವಾಗುತ್ತದೆ.

ಕಾಲಿನ್ ಕೌಡ್ರಿ

ಅತ್ಯಂತ ಹೆಚ್ಚು ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಆಡಿದ ದಾಖಲೆ ಕಾಲಿನ್ ಕೌಡ್ರಿ ಅವರದು. ಅವರು 109 ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯಗಳ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಕಲಿ.

ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ಖ್ಯಾತ ಟೆಸ್ಟ್ ನಾಯಕರಲ್ಲೊಬ್ಬರೆನಿಸಿದವರು ಮೈಕೆಲ್ ಕಾಲಿನ್ ಕೌಡ್ರಿ. 1957ರಲ್ಲಿ ವೆಸ್ಟ್ ಇಂಡೀಸ್ ವಿರುದ್ಧ ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯ ಒಂದರಲ್ಲಿ ಆಗಿನ ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್ ನಾಯಕ ಪೀಟರ್ ಮೇಯವರೊಂದಿಗೆ



ಅತ್ಯಂತ ಹೆಚ್ಚು ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯ : [illegible]

ನಾಲ್ಕನೆಯ ವಿಕೆಟಿನಲ್ಲಿ ಜೋಡಿ ಬ್ಯಾಟುಗಾರರಾಗಿ ಒಟ್ಟು 441 ರನ್ ಗಳಿಸಿದು ಅವರ ಇನ್ನೊಂದು ದಾಖಲೆ.

ಮುಂದೆ ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್ ತಂಡದ ನಾಯಕರಾದ ಕೌಡ್ರಿ 1968ರಲ್ಲಿ ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯದ ವಿರುದ್ಧ ಆಡುತ್ತಿದ್ದಾಗ ಒಟ್ಟು 112 ಕ್ಯಾಚುಗಳ ಮೊತ್ತ ಸಾಧಿಸಿದರು. ಆಗ ಆ ಮೊದಲು ವ್ಯಾಲಿ ಹ್ಯಾಮಂಡ್ ಸ್ಥಾಪಿಸಿದ್ದ ಜಾಗತಿಕ ದಾಖಲೆ (110) ಮುರಿಯಲ್ಪಟ್ಟಿತು.

1932ರ ಡಿಸೆಂಬರ್ 24ರಂದು ಕೌಡ್ರಿಯ ಜನನ. ಮೃದು ಸ್ವಭಾವ, ಸದಾ ಸಂತೋಷಚಿತ್ತದ ಕೌಡ್ರಿ ಶಾಲಾ ದಿನಗಳಿಂದಲೂ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಆಟಗಾರ. ಟಾನ್ ಬ್ರಿಜ್‌ನಲ್ಲಿ ಶಾಲೆಗೆ ಹೋಗುತ್ತಿದ್ದಾಗ ಐದು ವರ್ಷ ಕಾಲ ಶಾಲೆಯ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ತಂಡದ ಆಟಗಾರರಾಗಿದ್ದರು. ಒಂದು ವರ್ಷ ಅದರ ನಾಯಕರೂ ಆದರು.

ಆಕ್ಸ್‌ಫರ್ಡ್ ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾನಿಲಯವನ್ನು ಸೇರಿದ ಅನಂತರ ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾನಿಲಯ ತಂಡದಲ್ಲಿ ಹಲವಾರು ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಆಡಿದರು. 1954ರಲ್ಲಿ ಆಕ್ಸ್‌ಫರ್ಡ್ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ತಂಡದ ನಾಯಕರಾದರು. 1958ರಿಂದ ಹತ್ತು ವರ್ಷಕ್ಕೂ ಹೆಚ್ಚುಕಾಲ ಕೆಂಟ್ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ತಂಡದ ನಾಯಕತ್ವ ನಿರ್ವಹಿಸಿ ಅದಕ್ಕೆ ಹಲವು ಯಶಸ್ಸುಗಳು ಲಭಿಸುವಂತೆ ಮಾಡಿದರು.

ಕೌಡ್ರಿಯವರು ಮೊದಲಿಗೆ ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಿದ್ದು 1954ರಲ್ಲಿ ; ಆಗ ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯದ ವಿರುದ್ಧ ತಾವು ಭಾಗವಹಿಸಿದ ಮೂರನೆಯ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ನಾಲ್ಕು ಗಂಟೆಗಳ ಅವಧಿಯಲ್ಲಿ ಶತಕ ಗಳಿಸಿದರು.

ಒಮ್ಮೆ ವೆಸ್ಟ್ ಇಂಡೀಸ್ ವಿರುದ್ಧ 154 ರನ್ ಗಳಿಸಿದಾಗ ಪ್ರಥಮ 100 ರನ್‌ಗಳಿಗೆ ಏಳೂ ಮುಕ್ಕಾಲು ಗಂಟೆ ತೆಗೆದುಕೊಂಡರೆ ಉಳಿದ 54 ರನ್‌ಗಳಿಗೆ ಕೇವಲ 55 ಮಿನಿಟುಗಳಷ್ಟೇ ಸಾಕಾದುವು. 1958ರಲ್ಲಿ ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯದ ವಿರುದ್ಧ ಏಳು ಗಂಟೆಗಳಿಗಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ಹೊತ್ತು ಆಡಿ ಔಟಾಗದೆ 100 ರನ್ ಗಳಿಸಿದರು. 1968ರಲ್ಲಿ ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯದ ವಿರುದ್ಧ ಆಡುತ್ತಿದ್ದಾಗ ಪ್ರಾರಂಭದಲ್ಲಿ 99 ರನ್‌ಗಳನ್ನು ಗಳಿಸಿದ ಅನಂತರ ಮುಂದಿನ 99 ಚೆಂಡುಗಳಲ್ಲಿ ಅವರು ಔಟ್ ಆಗಲೂ ಇಲ್ಲ, ರನ್ ಗಳಿಸಲೂ ಇಲ್ಲ ; ಕೊನೆಗೆ ಮಾತ್ರ 104 ರನ್ ಗಳಿಸಿದರು. ನ್ಯೂಜಿಲೆಂಡ್ ವಿರುದ್ಧ 1962ರಲ್ಲಿ ಕೈ ಬೆರಳಿಗೆ ಪೆಟ್ಟಾಗಿದ್ದಾಗಲೂ ನಾಲ್ಕು ಗಂಟೆ ಬ್ಯಾಟುಮಾಡಿ 128 ರನ್ ಗಳಿಸಿದ್ದು, 1965ರಲ್ಲಿ ಬೆನ್ನು ನೋವಿನಿಂದ ನರಳುತ್ತಿದ್ದರೂ ಐದು ಗಂಟೆ ಬ್ಯಾಟುಮಾಡಿ 119 ರನ್ ಗಳಿಸಿದ್ದು ಅವರ ಸ್ಮರಣೀಯ ಸಾಧನೆಗಳಲ್ಲಿ ಕೆಲವು.

1962ರಲ್ಲಿ ಪಾಕಿಸ್ತಾನದ ವಿರುದ್ಧ ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ 182 ರನ್‌ಗಳು ಅವರ ಅತ್ಯುಚ್ಚ ದಾಖಲೆ. 1968ರಲ್ಲಿ ವೆಸ್ಟ್ ಇಂಡೀಸ್ ವಿರುದ್ಧ ಒಟ್ಟು 534 ರನ್ ಗಳಿಸಿದ್ದು ಅವರ ಯಾವುದೇ ಟೆಸ್ಟ್ ಸರಣಿಯ ಅತ್ಯುಚ್ಚ ಮೊತ್ತ. ಟೆಸ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಅವರು ಗಳಿಸಿದ ಒಟ್ಟು ರನ್‌ಗಳು 7,579 (ಸರಾಸರಿ 45.48). 1972ರ ತನಕ 22 ಶತಕಗಳನ್ನು ಬಾರಿಸಿದ್ದಾರೆ, 117 ಕ್ಯಾಚುಗಳನ್ನು ಹಿಡಿದಿದ್ದಾರೆ.

ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ಸರ್ರೆಯ ಲಿಂಪ್ಸ್‌ಫೀಲ್ಡ್‌ನಲ್ಲಿ ನೆಲೆಸಿರುವ ಕೌಡ್ರಿ, ಡಿಪಾರ್ಟ್‌ಮೆಂಟ್ ಸ್ಟೋರ್ ಒಂದರಲ್ಲಿ ನಿರ್ವಾಹಕ ಅಧಿಕಾರಿ ಆಗಿದ್ದಾರೆ. ಕ್ರಿಕೆಟ್‌ಗೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದಂತೆ 'ಈಗಿನ ಕ್ರಿಕೆಟ್', 'ಯೋಚಿಸಬೇಕಾದ ಸಮಯ', 'ಈ ರೀತಿ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಆಡಿ'–ಎಂಬ ಪುಸ್ತಕಗಳನ್ನು ಬರೆದಿದ್ದಾರೆ.

ಕಾಲು ಎಳೆ

ಹೊಸಬರು ಸಿಕ್ಕಿದಾಗ ತಮಾಷೆಮಾಡಿ ನಗಿಸುವ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಕಾಲು ಎಳೆಯುವ ಆಟ ಒಂದು.

ಗುಂಪಿಗೆ ಭೇಟಿ ಕೊಡುವ ಹೊಸಬನೊಬ್ಬನಿಗೆ ಒಂದು ಸೂಚನೆ ಕೊಡುತ್ತಾರೆ : " ಈ ಗುಂಪಿನವರೆಲ್ಲ ಬಹಳ ಒಳ್ಳೆಯವರು. ಆದರೆ ಪರಿಚಯ ಮಾಡಲು ಬಲಗಾಲನ್ನು ಹಿಡಿದು ಕುಲುಕಬೇಕು. " " ಇದೇನು ವಿಚಿತ್ರ? " ಎಂದು ಹೊಸಬ ಹಾಗೆಯೇ ಮಾಡುತ್ತಾನೆ.

ಒಬ್ಬ ಹುಡುಗನನ್ನು ಈ ಆಟಕ್ಕಾಗಿ ಮುಂಚಿತವಾಗಿ ತಯಾರು ಮಾಡಿರುತ್ತಾರೆ. ಅದೂ ಇದೂ ತುಂಬಿದ, ಷೂ ಸಹ ತೊಡಿಸಿದ, ಉದ್ದನೆಯ ಕಾಲುಚೀಲವನ್ನು ಅವನ ಬಲಗಾಲು ಬರುವೆಡೆಯಲ್ಲಿ ಇಡುತ್ತಾರೆ. ಅಲ್ಲಿರಬೇಕಾದ ತನ್ನ ನಿಜ ಕಾಲನ್ನು ಆಟಗಾರ ಮಡಚಿಕೊಂಡು ಕುರ್ಚಿಯ ಮೇಲೆ ಇಟ್ಟುಕೊಂಡು ಅತಿ ಸಹಜವೆಂಬಂತೆ ಕುಳಿತಿರುತ್ತಾನೆ.

ಹೊಸಬ ಒಬ್ಬೊಬ್ಬರ ಬಲಗಾಲನ್ನೂ ಹಿಡಿದು ಕುಲುಕುತ್ತ ಬರುತ್ತಾನೆ. ಕೃತಕ ಕಾಲು ಇಟ್ಟಿರುವವನ ಕಾಲನ್ನೂ ಎತ್ತಿ ಕುಲುಕುವಾಗ ಅವನ ಕಾಲೇ ಬಂದು ಬಿಡುತ್ತದೆ. ಆಗ ನಗುವಿನ ಹೊಳೆ ಹರಿಯುತ್ತದೆ.

ಕಾಲುಮುರಿಗಿ

ಎರಡು ಗುಂಪುಗಳ ಸೆಣಸಾಟ, ಎದುರು ಪಕ್ಷದವರು [illegible] ದಂತೆ ಎಸೆಯುವುದು, ಹೇಗಾದರೂ ಮಾಡಿ ಎಸೆದ ವಸ್ತುವನ್ನು ಹಿಡಿಯುವುದು —ಇದನ್ನು ಕಾಲುಮುರಿಗಿ ಅಥವಾ ಬಟ್ಟೆಯಾಟದಲ್ಲಿ ಕಾಣುತ್ತೇವೆ.

15-20 ಅಡಿಗಳ ಅಂತರದಲ್ಲಿ ಎರಡು ಗೆರೆಗಳನ್ನು ಎಳೆಯುತ್ತಾರೆ. ಒಂದೊಂದು ತಂಡ ಒಂದೊಂದು ಗೆರೆಯ ಹಿಂದೆ ಸಾಲಾಗಿ ನಿಲ್ಲುತ್ತದೆ. ಮುರಿಗಿಯನ್ನು 5-6 ಮೊಳ ಪಂಚೆ ಅಥವಾ ಹಗ್ಗವನ್ನು ಹೊಸೆದು ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಒಂದು ತಂಡ ಮುರಿಗಿ ಎಸೆಯುತ್ತದೆ. ಇನ್ನೊಂದು ತಂಡ ಅದನ್ನು ಹಿಡಿಯುತ್ತದೆ.

ಎಸೆಯುವಾತ ಮುರಿಗಿಯ ಒಂದು ತುದಿಯನ್ನು ಕಾಲ್ಬೆರಳುಗಳ ನಡುವೆ ಸಿಕ್ಕಿಸಿಕೊಂಡು ಸ್ವಲ್ಪ ದೂರದಿಂದ ಓಡಿಬಂದು ಗೆರೆಯ ಹಿಂದೆ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾನೆ. ಮುರಿಗಿ ಇರುವ ಕಾಲನ್ನು ಮೇಲಕ್ಕೆತ್ತಿಕೊಂಡು, ಕೈಗಳನ್ನು ನೆಲದ ಮೇಲೆ ಊರಿಕೊಂಡು ಮುರಿಗಿಯನ್ನು ಬೆನ್ನಿನ ಮೇಲಿನಿಂದ ಬಂದು ಬೀಳುವಂತೆ ಎದುರು ಪಕ್ಷದತ್ತ ಎಸೆಯುತ್ತಾನೆ. ಎದುರು ಪಕ್ಷದ ಆಟಗಾರ ಮುರಿಗಿ ಹಿಡಿಯಲಾಗದಿದ್ದರೆ ಎಸೆದವನು ಗೆಲ್ಲುತ್ತಾನೆ. ಹಿಡಿದರೆ, ಹಿಡಿದವನು ಗೆಲ್ಲುತ್ತಾನೆ. ಈ ರೀತಿ ತಂಡದ ಎಲ್ಲ ಆಟಗಾರರೂ ಮುರಿಗಿ ಎಸೆಯಬೇಕು.

ಆಟದ ಮೊದಲೇ ಮುರಿಗಿ ಇಷ್ಟು ದೂರಕ್ಕೆ ಬೀಳಬೇಕು, ಒಬ್ಬೊಬ್ಬ ಆಟಗಾರ ಮೂರು ಮೂರುಸಲ ಮುರಿಗಿ ಎಸೆಯತಕ್ಕದ್ದು ಎಂದು ಮುಂತಾಗಿ ನಿಶ್ಚಯಿಸಬಹುದು.

ಎರಡು ತಂಡದವರೂ ಅನುಕ್ರಮವಾಗಿ ಮುರಿಗಿ ಎಸೆಯುವವರಾಗಬೇಕು. ಎಸೆದ ತಂಡದಲ್ಲಿ ಎಷ್ಟು ಜನ ಗೆದ್ದಿರುತ್ತಾರೋ ಅವರು ತಮ್ಮ ಎದುರಾಳಿಗಳ ಬೆನ್ನಿನ ಮೇಲೆ ಕುಳಿತು ಎರಡು ಗೆರೆಗಳ ಮಧ್ಯೆ ಇರುವ ಜಾಗದಲ್ಲಿ ಮೆರವಣಿಗೆ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವುದೂ ಉಂಟು.

ಕಾಲುಸಂದಿನ ಕೋಲು

ಕೋಲಾಟದ ಕೋಲುಗಳನ್ನು ಇಟ್ಟುಕೊಂಡು ಹಲವಾರು ಬಗೆಯ ಆಟಗಳನ್ನು ಆಡಬಹುದು. ಅವುಗಳಲ್ಲೊಂದು –ಕಾಲುಸಂದಿನ ಕೋಲು.

ಎಲ್ಲ ಆಟಗಾರರಿಗೂ ಕೋಲಾಟದ ಎರಡು ಕೋಲುಗಳನ್ನು ಕೊಟ್ಟು ಇಬ್ಬಿಬ್ಬರನ್ನು ಎದುರು ಬದುರಾಗಿ ನಿಲ್ಲಿಸುತ್ತಾರೆ. ಎಲ್ಲರೂ ಎಡಗಾಲು ಎತ್ತಿಕೊಂಡು ಎರಡು ಕೋಲುಗಳನ್ನು ಬಡಿಯುತ್ತಾರೆ. ಆನಂತರ ಬಲಗಾಲನ್ನು ಎತ್ತಿಕೊಂಡು ಕೋಲುಗಳನ್ನು ಬಡಿಯುತ್ತಾರೆ.

ಈಗ ಆಟಗಾರ ಮುಂದೆ ನೆಗೆದು ಇನ್ನೊಬ್ಬ ಆಟಗಾರನ ಕೋಲಿಗೆ ತನ್ನ ಕೋಲನ್ನು ತಾಗಿಸಿ, ಮೇಲಿನ ರೀತಿಯನ್ನು ಪುನರಾವರ್ತನೆಗೊಳಿಸುತ್ತಾನೆ.

ಎಲ್ಲ ಆಟಗಾರರೂ ಏಕ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ತಮ್ಮ ಕೋಲುಗಳನ್ನು ಒಂದಕ್ಕೊಂದು ಬಡಿಯುವುದರಿಂದ ಕ್ರಮಬದ್ಧ ಸದ್ದಿನಿಂದೊಡಗೂಡಿ ಆಟ ಸಾಗುತ್ತದೆ.

ನೋಡಿ : ಕೋಲಾಟ

ಕಾಲುಸಂದಿ ಮಜಲು

ಗುಂಪುಗಳ ನಡುವೆ ನಡೆಯುವ ಒಂದು ವಿಧದ ಓಟದ ಸ್ಪರ್ಧೆ—ಕಾಲುಸಂದಿ ಮಜಲು.

ಓಟ ಆರಂಭಿಸುವ ಜಾಗದಲ್ಲಿ ಹೊರಡುಗೆರೆಯನ್ನು ಗುರುತಿಸಬೇಕು. ಅಲ್ಲಿಂದ ಸುಮಾರು 20 ಅಡಿ ಬಿಟ್ಟು ಗುರಿಗೆರೆಯನ್ನು ಹಾಕಬೇಕು.

ಆಟಗಾರರನ್ನು ಗುಂಪುಗಳಾಗಿ ವಿಂಗಡಿಸಿ ಹೊರಡುಗೆರೆಯ ಹಿಂದೆ ಒಂದೊಂದು ಗುಂಪಿನ ಒಬ್ಬೊಬ್ಬರು ಇರುವಂತೆ ನಿಲ್ಲಿಸಬೇಕು. ಗುಂಪುಗಳ ನಡುವೆ ಇರಬೇಕಾದ ಅಂತರ 8 ರಿಂದ 10 ಅಡಿಗಳು.

ಸಿಳ್ಳೆ ಊದಿದ ತಕ್ಷಣವೇ ಗುಂಪುಗಳ ಮೊದಲನೆಯ ಆಟಗಾರರು ಗುರಿಗೆರೆಯನ್ನು ಸೇರಿ ಕಾಲುಗಳನ್ನು ಅಗಲಿಸಿ ನಿಲ್ಲಬೇಕು. ಎರಡನೆಯವನು ಓಡಿ ಮೊದಲನೆಯವನ ಕಾಲುಗಳ ಸಂದಿಯಲ್ಲಿ ತೂರಿ ಹೋಗಿ ಅವನ ಮುಂದೆ ಅದೇ ರೀತಿ ನಿಲ್ಲಬೇಕು. ಮೂರನೆಯವನು ಮೊದಲ ಇಬ್ಬರ ಕಾಲುಗಳ ನಡುವೆ ನುಸುಳಿ ಹೋಗಿ ಎರಡನೆಯವನ ಮುಂದಕ್ಕೆ ನಿಲ್ಲಬೇಕು.

ಹೀಗೆ ಗುಂಪಿನ ಎಲ್ಲ ಆಟಗಾರರೂ ತಮ್ಮ ಹಿಂದಿನವರ ಕಾಲುಗಳ ಮಧ್ಯದಿಂದ ತೂರಿ ಹೋಗಿ ಗುರಿಗೆರೆಯಿಂದ ಆಚೆಗೆ ತಮ್ಮ ತಮ್ಮ ಸ್ಥಾನದಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲಬೇಕು. ಇದನ್ನು ಮೊದಲು ಸಾಧಿಸಿದ ಗುಂಪು ಗೆಲ್ಲುತ್ತದೆ.

ನೋಡಿ : ಕೂಟ ಕ್ರೀಡೆ

'ಕಾವಲುಗಾರ'

ಆಟಗಾರರೆಲ್ಲ ಸುತ್ತಲೂ ನಿಂತಿರುತ್ತಾರೆ. ಮಧ್ಯೆ ಒಂದು ಚಿಕ್ಕ ವೃತ್ತದಲ್ಲಿ ಕೆಲವು ಕಲ್ಲುಗಳನ್ನು ಪೇರಿಸಿ ಇಡುತ್ತಾರೆ. ಇದನ್ನು ಕಾಯುವವನೇ ಕಾವಲುಗಾರ.

ಆಟಗಾರರು ಒಂದು ಚೆಂಡಿನಿಂದ ಕಲ್ಲುಗಳನ್ನು ಉರುಳಿಸಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುತ್ತಾರೆ. ಚೆಂಡು ಅದಕ್ಕೆ ತಾಗದಂತೆ ಕಾವಲುಗಾರ ಪ್ರಯತ್ನಿಸುತ್ತಾನೆ. ಕೈಗಳಿಂದಾಗಲೀ, ಕಾಲಿನಿಂದಾಗಲೀ ಹೇಗೆ ಬೇಕಾದರೂ ಚೆಂಡನ್ನು ಹಿಂದಕ್ಕೆ ಹೋಗುವಂತೆ ಮಾಡಬಹುದು ಅಥವಾ ಅದನ್ನು ಹಿಡಿಯಬಹುದು.

ಅವರನ್ನು ತಪ್ಪಿಸಿ ಯಾರಾದರೂ ಕಲ್ಲುಗಳನ್ನು ಉರುಳಿಸಿದರೆ ಅವರು ಮುಂದಿನ ಆಟದ ಕಾವಲುಗಾರರಾಗುತ್ತಾರೆ. ಆಟಗಾರರು ಕಲ್ಲುಗಳತ್ತ ಚೆಂಡನ್ನು ಕೈಗಳಿಂದ ಎಸೆಯುವ ಬದಲು ಕಾಲಿನಿಂದ ಒದೆಯಬಹುದು.

ಒಂದು ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಅವಧಿಯಲ್ಲಿ ಯಾರು ಹೆಚ್ಚು ಕಾಲ ಕಲ್ಲುಗಳು ಉರುಳದಂತೆ ಕಾಯಬಲ್ಲರೋ ಅವರು ಒಳ್ಳೆಯ ಆಟಗಾರರೆಂದು ಪರಿಗಣಿಸಲ್ಪಡುತ್ತಾರೆ.

ಕಾಳಿನ ಚೀಲ

ಎಸೆದುದನ್ನು ಹಿಡಿಯುವುದರಲ್ಲಿ ಜಾಣ್ಮೆ ತೋರಿಸುವುದೇ ಕಾಳಿನ ಚೀಲ ಆಟದ ಉದ್ದೇಶ.

ಮೂವತ್ತು ಆಟಗಾರರಿದ್ದರೆ ಹತ್ತತ್ತು ಮಂದಿ ಆಟಗಾರರ ಗುಂಪನ್ನು ಮೂರು ಸಾಲುಗಳಲ್ಲಿ ಅನುಕ್ರಮವಾಗಿ ಒಬ್ಬರ ಹಿಂದೊಬ್ಬರಂತೆ ನಿಲ್ಲಿಸುತ್ತಾರೆ. ಮೂವತ್ತು ಮಂದಿಗೂ ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಸಂಖ್ಯೆಗಳನ್ನು ನೀಡುತ್ತಾರೆ.

ನಾಯಕ ಎಲ್ಲರಿಗೂ ಕಾಣಿಸುವಂತೆ ಎದುರಲ್ಲಿ ನಿಂತು ಯಾವುದಾದರೂ ಒಂದು ಸಂಖ್ಯೆಯನ್ನು ಕೂಗಿ ಕಾಳಿನ ಚೀಲ ಎಸೆಯುತ್ತಾನೆ. ಆಗ ಆ ಸಂಖ್ಯೆಯ ಆಟಗಾರ ಎಸೆದ ಚೀಲವನ್ನು ಹಿಡಿಯಬೇಕು. ಆ ಬಳಿಕ ಆಟಗಾರ ಇನ್ನೊಂದು ಸಂಖ್ಯೆಯನ್ನು ಕೂಗಿ ಚೀಲವನ್ನು ಎಸೆಯುತ್ತಾನೆ. ಎಸೆದ ಚೀಲವನ್ನು ಆ ಸಂಖ್ಯೆಯ ಆಟಗಾರ ಹಿಡಿಯಬೇಕು.

ಚೆಂಡನ್ನು ಹಿಡಿಯಲಾಗದೆ ಹೋದರೆ ಅಥವಾ ಚೀಲ ಕೈಯಿಂದ ಜಾರಿ ಕೆಳಕ್ಕುರುಳಿದರೆ ಆತ ಚೀಲ ಎಸೆದವನ ಸ್ಥಾನಕ್ಕೆ ಹೋಗಿ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾನೆ; ಹೊಸ ನಾಯಕನಾಗುತ್ತಾನೆ.

ಕ್ಯಾಚ್ ಆ್ಯಸ್ ಕ್ಯಾಚ್ ಕ್ಯಾನ್

ಜಗತ್ತಿನ ಒಂದು ಅತ್ಯಂತ ಪುರಾತನ ಹಾಗೂ ಸಾರ್ವತ್ರಿಕ ಕ್ರೀಡೆ—ಕುಸ್ತಿ. ಇದರಲ್ಲಿ ಇಬ್ಬರು ಅಸ್ತ್ರರಹಿತ ಸ್ಪರ್ಧಾಳುಗಳು ಕೈಕಾಳಗದಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬರನ್ನೊಬ್ಬರು ಎತ್ತಿಹಾಕಲು ಯತ್ನಿಸುತ್ತಾರೆ. ಇವುಗಳಲ್ಲಿ ಜನಪ್ರಿಯ

ವಿಧ—ಫ್ರೀಸ್ಟೈಲ್ ಅಥವಾ ಕ್ಯಾಚ್ ಆ್ಯಸ್ ಕ್ಯಾಚ್ ಕ್ಯಾನ್ (ಹಿಡಿಯಲು ಸಾಧ್ಯವಾಗುವಂತೆ ಹಿಡಿ).

ಪುರಾತನ ಗ್ರೀಸಿನಲ್ಲಿ ನಡೆಯುತ್ತಿದ್ದ ನೇರ ನಿಲುವಿನ ಕುಸ್ತಿ ಮತ್ತು ನೆಲ ಕುಸ್ತಿಯಿಂದ ಈ ಕುಸ್ತಿ ಶೈಲಿ ವಿಕಾಸಗೊಂಡಿತು. 15–16ನೆಯ ಶತಮಾನದ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನಲ್ಲಿ ಜನರೂ ರಾಜರೂ ಇದನ್ನು ಮೆಚ್ಚಿಕೊಂಡರು. ಇದರಲ್ಲಿ ಇಂದಿಗೆ ಎರಡು ಶೈಲಿಗಳಿವೆ. ಪಶ್ಚಿಮ ಸೀಮೆ (ಕಾರ್ನ್‌ವಾಲ್ ಮತ್ತು ಡೆವಾನ್) ಶೈಲಿ ಹಾಗೂ ಉತ್ತರ ಸೀಮೆ (ಕಂಬರ್ಲೆಂಡ್ ಮತ್ತು ವೆಸ್ಟ್‌ಮೋರ್ ಲೆಂಡ್) ಶೈಲಿಗಳು.

ಪಶ್ಚಿಮ ಸೀಮೆ ಶೈಲಿಯಲ್ಲಿ ಜಟ್ಟಿಗಳಿಗೆ ನಡುವಂಗಿಯಿದೆ. ಇದು ದೊಡ್ಡದಾಗಿ, ಬಲವಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಹಿಂದಿನಂತೆ ಜಟ್ಟಿಗಳು ಭಾರವಾದ ಪಾದರಕ್ಷೆ ಹಾಕಿಕೊಳ್ಳುವುದಿಲ್ಲ. ಬರಿ ನೆಲದ ಮೇಲೆ ಕುಸ್ತಿ ಆಡುವುದೂ ಈಗ ನಿಷಿದ್ಧ. ಕುಸ್ತಿ ಕಣದಲ್ಲಿ ಮೆತ್ತೆ ಹಾಸುತ್ತಾರೆ.

ಉತ್ತರ ಸೀಮೆ ಶೈಲಿಯಲ್ಲಿ ಸ್ಪರ್ಧಿಗಳು ನಿಯಮಾನುಸಾರ ಕೈಗಳನ್ನು ಸೇರಿಸಿದಾಗ ಕುಸ್ತಿ ಆರಂಭವಾಗುತ್ತದೆ. ಸ್ಪರ್ಧಿಯ ಎಡಗೈ ಎದುರಾಳಿಯ ಬಲಗೈ ಮೇಲೆಯೂ ಬಲಗೈ ಎಡಗೈಯ ಕೆಳಗೂ ಸೇರುತ್ತದೆ. ಕೈಗಳು ಬೆನ್ನಿನ ಹಿಂದೆ ಜೋಡಿಕೊಳ್ಳುತ್ತವೆ. ಹೀಗೆ ಜೋಡಿಕೊಂಡಿರುವುದು ಬೇರೆಯಾಗುವಂತೆ ಮಾಡಿದರೆ ಸೋಲಿಸಿದಂತೆ.

ಈಗ ಯೂರೋಪು, ಅಮೆರಿಕ ಸಂಯುಕ್ತ ಸಂಸ್ಥಾನ, ಕೆನಡ, ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯ ಹಾಗೂ ಭಾರತಗಳಲ್ಲಿ ಸ್ಥಳೀಯ ವ್ಯತ್ಯಾಸಗಳೊಡನೆ ಈ ಬಗೆಯ ಕುಸ್ತಿ ಆಡುತ್ತಿದ್ದಾರೆ.

ಕುಸ್ತಿ ಅಖಾಡ 8 ಮೀಟರ್ ಉದ್ದ ಹಾಗೂ 8 ಮೀಟರ್ ಅಗಲ ಇರುತ್ತದೆ. ಪಂದ್ಯಗಳಿಗೆ ಜೋಡಿಗಳನ್ನು ನಿಶ್ಚಯಿಸುವಾಗ ಸ್ಪರ್ಧಿಗಳ ತೂಕ, ದೇಹಾರೋಗ್ಯಗಳನ್ನು ಪರಿಶೀಲಿಸುತ್ತಾರೆ. ಒಂದು ಪಂದ್ಯದ ಅವಧಿ ಒಂಬತ್ತು ಮಿನಿಟುಗಳು. ಮೂರು ಮಿನಿಟುಗಳ ಅವಧಿಯಾದ ಮೇಲೆ ಒಂದು ಮಿನಿಟು ವಿರಾಮ ಕಾಲ. ಪುನಃ ಮೂರು ಮಿನಿಟು ಸ್ಪರ್ಧೆ, ಒಂದು ಮಿನಿಟು ವಿರಾಮ ಮತ್ತು ಪುನಃ ಮೂರು ಮಿನಿಟು ಸ್ಪರ್ಧೆ ನಡೆಯುತ್ತದೆ. ರೆಫರಿ, ಮೂರು ಜನ ತೀರ್ಪುಗಾರರು ಮತ್ತು ಒಬ್ಬ ಕಾಲ ನಿರ್ದೇಶಕ—ಇವರು ಪಂದ್ಯ ಸರಿಯಾಗಿ ನಡೆಯುವಂತೆ ನೋಡಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ.

ಜಟ್ಟಿಗಳು ನೇರವಾಗಿ ನಿಂತು ಕೈಕೈ ಹಿಡಿದು ಪಂದ್ಯ ಆರಂಭಿಸುತ್ತಾರೆ. ಎದುರಾಳಿ ನೆಲಕ್ಕೆ ಬೀಳುವಂತೆ ಮಾಡುವುದು ಮುಖ್ಯ ಉದ್ದೇಶ. ಇದಕ್ಕಾಗಿ ಎದುರಾಳಿಯ ಭುಜಗಳೆರಡೂ ಮೆತ್ತೆಯ ಮೇಲೆ ಬೀಳುವಂತೆ ಹಿಡಿದಿರುತ್ತಾರೆ. ಎರಡು ಭುಜಗಳನ್ನೂ ಮೆತ್ತೆಯ ಮೇಲೆ ಊರಿ ಒಂದು ಸೆಕೆಂಡು ಹಿಡಿದಿಟ್ಟರೆ ಅದು ಚಿತ್ತು. ಕಾಲುಗಳನ್ನುಳಿದು ದೇಹದ ಬೇರೆ ಯಾವುದೇ ಭಾಗ ಮೆತ್ತೆಗೆ ತಗಲಿದರೂ ಬಿದ್ದಂತೆಯೇ. ಇಬ್ಬರೂ ಮೆತ್ತೆಯ ಮೇಲೆ ಬಿದ್ದರೆ ಮೊದಲು ಬಿದ್ದವನು ಸೋತ ಹಾಗೆ. ರೆಫರಿ ಮೆತ್ತೆಯನ್ನು ಕೈಯಿಂದ ತಟ್ಟಿ ಸೀಟಿ ಊದಿದಾಗ ಪಂದ್ಯ ಮುಕ್ತಾಯವಾಗುತ್ತದೆ.

ಪಂದ್ಯದ ಅವಧಿಯೊಳಗೆ ಯಾರೊಬ್ಬ ಸ್ಪರ್ಧಿಯೂ ಬೀಳದಿದ್ದರೆ ತೀರ್ಪುಗಾರರು ಗೆಲ್ಲಂಕಗಳ ಆಧಾರದ ಮೇಲೆ ವಿಜಯಿಯಾದವನನ್ನು ನಿರ್ಧರಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಎದುರಾಳಿಯನ್ನು ಅಪಾಯಕರ ಸ್ಥಿತಿಯಲ್ಲಿರಿಸಿದರೆ ಹಾಗೂ ಸರಿಯಾದ ಹಿಡಿತ ಪಡೆದುಕೊಂಡರೆ ಗೆಲ್ಲಂಕಗಳನ್ನು ಕೊಡುತ್ತಾರೆ.

ಎದುರಾಳಿಯನ್ನು ಸೊಂಟದಿಂದ ಕೆಳಕ್ಕೆ ಮಾತ್ರ ಹಿಡಿದುಕೊಳ್ಳಬಹುದು. ಟಾಂಗ್‌ಕೊಟ್ಟು (ಕಾಲು ಅಡ್ಡ ಇಟ್ಟು) ಬೀಳಿಸುವುದು, ನ್ಯಾಯಬದ್ಧ. ಒದೆಯುವುದು, ಕೂದಲೆಳೆಯುವುದು, ಕತ್ತು ಹಿಸುಕುವುದು, ತಿರುಚುವುದು ಇವುಗಳನ್ನು ಮಾಡುವಂತಿಲ್ಲ. ಹಾಗೆಯೇ ಉಸಿರಾಡಲು ತೊಂದರೆಯಾಗುವಂತೆ ಮಾಡಬಾರದು. ಬೆರಳು ಅಥವಾ ಕೈ ಕಾಲುಗಳನ್ನು ತಿರುಚಬಾರದು. ಕಾಲುಗಳನ್ನು ರಕ್ಷಣೆಗಾಗಲೀ ಆಕ್ರಮಣಕ್ಕಾಗಲೀ ಉಪಯೋಗಿಸಬಾರದು.

ಹವ್ಯಾಸೀ ಕುಸ್ತಿಯಲ್ಲಿ ಜೀವಕ್ಕೆ ಅಪಾಯ ತರುವಂಥ ಎಲ್ಲ ಬಗೆಯ ಹಿಡಿತಗಳನ್ನೂ ನಿಷೇಧಿಸಿದ್ದಾರೆ. ವೃತ್ತಿ ಆಟದಲ್ಲಿ ಕತ್ತು ಹಿಸುಕುವಂಥ ಹಿಡಿತ ಮಾತ್ರ ನಿಷೇಧ. ತಪ್ಪು ಮಾಡುವವನಿಗೆ 2 ಬಾರಿ ಎಚ್ಚರಿಕೆ ನೀಡಲಾಗುತ್ತದೆ. ಪುನಃ ತಪ್ಪು ಮಾಡಿದರೆ ಅವನು ಆಡಲು ಅನರ್ಹನಾಗುತ್ತಾನೆ.

ಭಾರತದ ಬಿಷಂಬರ್‌ಸಿಂಗ್, ಉದಯಚಂದ್, ಲಲಿತ ಪ್ರಸಾದ್, ಕೆ. ಡಿ. ಜಾಧವ್, ಲಕ್ಷ್ಮೀಕಾಂತ ಪಾಂಡೆ, ಲೀಲಾರಾಮ್, ವೇದಪ್ರಕಾಶ್, ಸುದೇಶ್ ಕುಮಾರ್, ಪ್ರೇಮ್‌ನಾಥ್—ಇವರು ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಕ್ರೀಡಾ ಕೂಟಗಳಲ್ಲಿ ಹೋರಾಡಿ ಖ್ಯಾತಿ ಪಡೆದಿದ್ದಾರೆ.

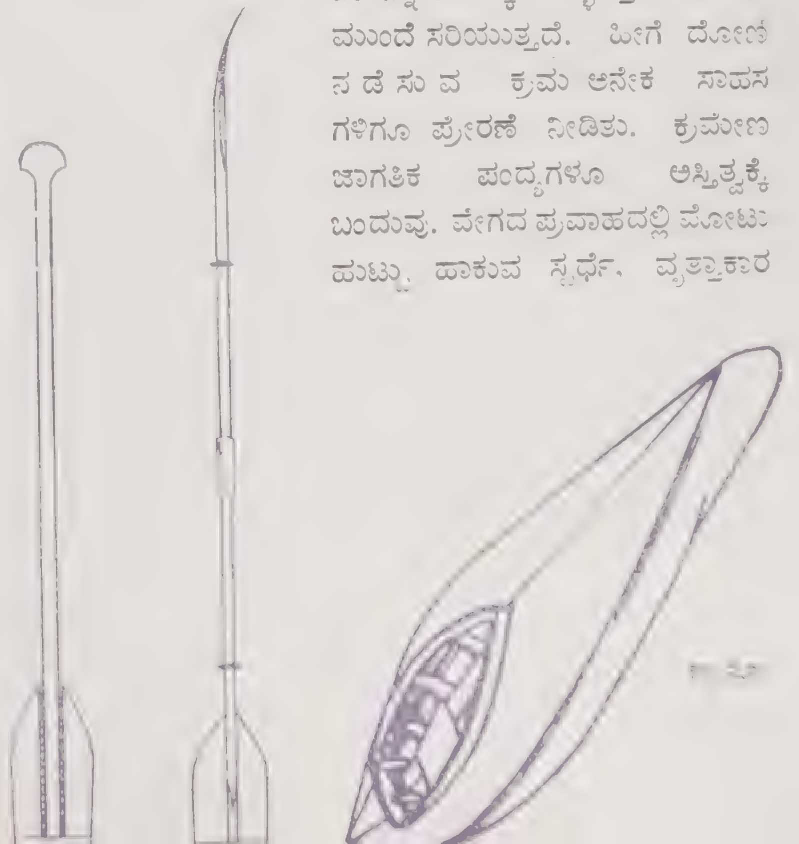
ನೋಡಿ : ಉದಯಚಂದ್ ; ಕುಸ್ತಿ ; ಜಟ್ಟಿ ; ಪ್ರೇಮನಾಥ್ ; ಬಿಷಂಬರ್‌ಸಿಂಗ್ ; ವೇದಪ್ರಕಾಶ್ ; ಸುದೇಶ್ ಕುಮಾರ್

ಕ್ಯಾನೋ ಯಾನ

ಮಾನವನ ಜಲ ಪ್ರಯಾಣ ಪ್ರಾರಂಭವಾದದ್ದು ಚರ್ಮದ ಹರಪ್ಪಗಳಿಂದ ನಿರ್ಮಿಸಿದ ದೊಡ್ಡ ತಟ್ಟೆಯಾಕಾರದ ಹರಿಗೋಲು ಅಥವಾ ಉರುಟು ದೋಣಿಗಳಲ್ಲಿ. ಇವನ್ನೇ ಕ್ಯಾನೋ ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ. ಇದರಲ್ಲಿ ಕುಳಿತು ಮೋಟುಹುಟ್ಟಿನಿಂದ ನೀರನ್ನು ಹಿಂದಕ್ಕೆ ತಳ್ಳಿದಾಗ ಕ್ಯಾನೋ ನೀರಿನಲ್ಲಿ ಮುಂದೆ ಸಾಗುತ್ತದೆ.



ಮೋಟು ಹುಟ್ಟು-ಪ್ಯಾಡ್ಲ್–ಸಟ್ಟುಗದ ಆಕಾರದ್ದು. ದೋಣಿ ನಡೆಸುವವನು ದೋಣಿಯ ಹಿಂಭಾಗದಲ್ಲಿ ಮೊಣಕಾಲೂರಿ ಅಥವಾ ಕಾಲನ್ನು ಕೆಳಗೆ ಚಾಚಿ, ಚಿಕ್ಕ ಪೀಠದ ಮೇಲೆ ಕುಳಿತಿರುತ್ತಾನೆ. ಮೋಟುಹುಟ್ಟಿನ ಹಿಡಿಯನ್ನು ಎರಡೂ ಕೈಗಳಿಂದ ಹಿಡಿದು ಮುಂದಕ್ಕೆ ಬಾಗಿ ಅದರ 'ಹೆಡೆ'ಯನ್ನು ನೀರಿನಲ್ಲಿ ಅದ್ದಿ ಅದರಿಂದ ನೀರನ್ನು ಹಿಂದಕ್ಕೆ ತಳ್ಳುತ್ತಾನೆ. ದೋಣಿ ಮುಂದೆ ಸರಿಯುತ್ತದೆ. ಹೀಗೆ ದೋಣಿ ನಡೆಸುವ ಕ್ರಮ ಅನೇಕ ಸಾಹಸಗಳಿಗೂ ಪ್ರೇರಣೆ ನೀಡಿತು. ಕ್ರಮೇಣ ಜಾಗತಿಕ ಪಂದ್ಯಗಳೂ ಅಸ್ತಿತ್ವಕ್ಕೆ ಬಂದುವು. ವೇಗದ ಪ್ರವಾಹದಲ್ಲಿ ಮೋಟುಹುಟ್ಟು ಹಾಕುವ ಸ್ಪರ್ಧೆ, ವೃತ್ತಾಕಾರ



ಸಟ್ಟುಗ ಆಕಾರದ ಪ್ಯಾಡ್ಲ್



ಕ್ಯಾನೋ ಸ್ಪರ್ಧೆ

ದಲ್ಲಿ ದೋಣಿ ನಡೆಸುವ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳು ಕ್ಯಾನೋಯಾನ ಮಾಡುವವನ ಸಾಹಸಕ್ಕೂ ಜಾಣ್ಮೆಗೂ ಒರೆಗಲ್ಲುಗಳಾಗಿವೆ.

ಮೋಟುಹುಟ್ಟಿನಿಂದ ನಡೆಸಲ್ಪಡುವ ದೋಣಿಗಳು ಅಗಲ ಕಿರಿದಾಗಿ, ತುದಿ ಚೂಪಾಗಿ, ತಳ ಹರವಾಗಿ ಇರುತ್ತವೆ. ತೆರೆಗಳೇಳುವ ನೀರಿನಲ್ಲಿ ಸಂಚರಿಸುವ ದೋಣಿಯ ಮುಂಭಾಗದ ತುದಿ ನೀರನ್ನು ಸೀಳದೆ, ತೆರೆಗಳ ಮೇಲೆ ಏರಿ, ಇಳಿದು ಮುಂದೆ ಸಾಗುವುದಕ್ಕೆ ಅನುಕೂಲಕರವಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಶಾಂತವಾದ ನೀರಿನಲ್ಲಿ ಸಂಚರಿಸುವ ದೋಣಿಯ ಮುಂಭಾಗದ ತುದಿ ನೀರನ್ನು ಸೀಳಿಕೊಂಡು ಹೋಗುವಂತಿರಬೇಕು.

ಎಸ್ಕಿಮೋ ಜನರು ಹಗುರವಾದ ಮರದಿಂದ ಅಥವಾ ಮೂಳೆಯಿಂದ ರಚಿಸಿದ ಚೌಕಟ್ಟುಗಳಿಗೆ ಸೀಲ್ ಚರ್ಮವನ್ನು ಹೊಲಿದು ಹೊಂದಿಸಿ ತಯಾರಿಸುತ್ತಿದ್ದ ದೋಣಿಗೆ 'ಕಯಾಕ್' ಎಂದು ಹೆಸರು. ಮೋಟು ಹುಟ್ಟು ಬಳಸುವ ದೋಣಿಗಳನ್ನು ಹೆಚ್ಚಿನ ದೇಶಗಳು ಒಂದೇ ಮರದ ಕಾಂಡದ ತಿರುಳನ್ನು ತೋಡಿ ತಯಾರಿಸುತ್ತಿದ್ದರು. ದಪ್ಪನೆಯ ಕಾಂಡ ದೊರೆಯದಿದ್ದಾಗ, ಹಲಗೆಗಳನ್ನು ಸಂದಿಲ್ಲದಂತೆ ಜೋಡಿಸಿ ದೋಣಿ ತಯಾರಿಸಿದರು. ಈಗ ಅಲ್ಯೂಮಿನಿಯಮಿನಿಂದಲೂ ಕ್ಯಾನೋಗಳನ್ನು ಕಟ್ಟುತ್ತಾರೆ. ಆಧುನಿಕ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ಮಡಚು ದೋಣಿಗಳೂ ಬಳಸಲ್ಪಡುತ್ತಿವೆ. ರಬ್ಬರ್, ಪ್ಲಾಸ್ಟಿಕ್ ಅಥವಾ ರಬ್ಬರ್ ಮಿಶ್ರಿತ ಇತರ ವಸ್ತುಗಳಿಂದ ಮಡಚುದೋಣಿಗಳನ್ನು ತಯಾರಿಸುತ್ತಾರೆ. ಇವು ಸುಮಾರು 40ರಿಂದ 80 ಪೌಂಡ್ ಭಾರ ಇರುತ್ತವೆ. ಉಪಯೋಗವಿಲ್ಲದಾಗ ದೋಣಿಯನ್ನು ಕೇವಲ ಅರ್ಧ ಗಂಟೆಯೊಳಗೆ ಬಿಚ್ಚಿ, ಮಡಚಿ ಎರಡು ಕ್ಯಾನ್ವಾಸ್ ಚೀಲಗಳೊಳಗೆ ತುರುಕಬಹುದು. ಇಂಥ ಮಡಚು ದೋಣಿಗಳಲ್ಲಿ ಅನೇಕರು ಇಂಗ್ಲಿಷ್ ಕಡಲ್ಗಾಲುವೆಯನ್ನು ಹಲವು ಬಾರಿ ದಾಟಿದ್ದಾರೆ. ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ಮೇಜರ್ ರೇವನ್‌ಹರ್ಟ್ ಮಡಚು ದೋಣಿಯಲ್ಲಿ 1930ರಿಂದ 1939ರ ಅವಧಿಯಲ್ಲಿ 20 ಸಾವಿರ ಮೈಲು ಪ್ರಯಾಣ ಮಾಡಿದರು.

ಕಯಾಕ್ ಸಿಂಗಲ್ಸ್ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಪೂರ್ವ ಜರ್ಮನಿಯ ಸಿಗ್ [illegible]: 1971ರ ವಿಶ್ವ ಚಾಂಪಿಯನ್



ಕಳೆದ ಶತಮಾನದ ಉತ್ತರಾರ್ಧದಲ್ಲಿ ಸ್ಕಾಟ್‌ಲೆಂಡಿನ ವಕೀಲ ಜಾನ್ ಮ್ಯಾಕ್‌ಗ್ರೆಗರ್ ಕ್ಯಾನೋಯಾನವನ್ನು ಜನಪ್ರಿಯಗೊಳಿಸಿದರು. 1865ರಲ್ಲಿ ಡೆಕ್ ಇರುವ 'ರಾಬಿರಾಯ್ 'ಹೆಸರಿನ ದೋಣಿಯನ್ನು ನಿರ್ಮಿಸಿದರು. ಆ ದೋಣಿಯಲ್ಲಿ ಯೂರೋಪಿನ ಜಲ ಮಾರ್ಗಗಳಲ್ಲಿ ದೀರ್ಘಯಾನಗಳನ್ನು ಅವರು ಕೈಗೊಂಡರು. ಹಲವಾರು ಕಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಕ್ಯಾನೋಯಾನದ ಬಗೆಗೆ ಉಪನ್ಯಾಸ ನೀಡಿದರು. ಇದರಿಂದ ಜನರಲ್ಲಿ ಹುಟ್ಟಿದ ಆಸಕ್ತಿಯ ಫಲವಾಗಿ 1866ರಲ್ಲಿ ರಾಯಲ್ ಕ್ಯಾನೋ ಕ್ಲಬ್ ಸ್ಥಾಪಿಸಲ್ಪಟ್ಟಿತ್ತು. ಅದು ಈಗಲೂ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳನ್ನು ಸಂಘಟಿಸುತ್ತಿದೆ. ಅಮೆರಿಕದಲ್ಲಿ 1880ರಲ್ಲಿ ಸ್ಥಾಪಿಸಲ್ಪಟ್ಟ ಅಮೆರಿಕನ್ ಕ್ಯಾನೋ ಅಸೋಸಿಯೇಷನ್ ಪ್ರತಿವರ್ಷ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳನ್ನೇರ್ಪಡಿಸುತ್ತದೆ. 1885ರಲ್ಲಿ ನ್ಯೂಯಾರ್ಕ್ ಕ್ಯಾನೋ ಕ್ಲಬ್ಬು ಸ್ಥಾಪಿಸಿದ ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಕಪ್ಪು ಈಗಲೂ ಮುಂದುವರಿಯುತ್ತಿರುವ ಅತ್ಯಂತ ಹಳೆಯ ಜಾಗತಿಕ ಟ್ರೋಫಿಗಳಲ್ಲಿ ಒಂದೆನಿಸಿದೆ.

1936ರಿಂದ ಈ ಸ್ಪರ್ಧೆ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಸೇರಿಸಲ್ಪಟ್ಟಿದೆ. ಆ ವರ್ಷ ಬರ್ಲಿನಿನಲ್ಲಿ 19 ದೇಶಗಳ ಸ್ಪರ್ಧಾಳುಗಳು ಇದರಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಿದರು. 1945ರಲ್ಲಿ ಸ್ಥಾಪಿಸಲ್ಪಟ್ಟ ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಕ್ಯಾನೋ ಫೆಡರೇಷನ್ ಈಗ ಕ್ಯಾನೋಯಾನದ ಜಾಗತಿಕ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳನ್ನು ನಿರ್ದೇಶಿಸುತ್ತದೆ.

ಯಾನಕಾಲದಲ್ಲಿ ಕ್ಯಾನೋ ಬುಡಮೇಲಾಗುವ ಇಲ್ಲವೆ ಮುಳುಗುವ ಅಪಾಯದ ಬಗೆಗೆ ವಹಿಸಬೇಕಾದ ಎಚ್ಚರಿಕೆಯ ಕ್ರಮಗಳಿವೆ. ಪ್ರವಾಹ ಅಥವಾ ತುಫಾನುಗಳಿರುವಾಗ ದೋಣಿಯು ಸುಳಿಗೆ ಸಿಕ್ಕದಂತೆ, ಅಥವಾ ತೆರೆಯ ಹೊಡೆತ ಅಪ್ಪಳಿಸದಂತೆ ಎಚ್ಚರದಿಂದಿರಬೇಕು. ದೋಣಿ ನಡೆಸುವವರಿಗೆ ಈಜು ಗೊತ್ತಿರಲೇ ಬೇಕು. ದೋಣಿ ಬುಡಮೇಲಾದರೂ ನೀರಿನಲ್ಲಿ ಈಜಿಕೊಂಡು ದೋಣಿಯನ್ನು ಮೇಲ್ಮೊಗವಾಗಿ ಮಾಡಿ ನಡೆಸಲು ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡಿಕೊಂಡಿರಬೇಕು.

ನೋಡಿ : ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ; ಯಾಕ್ಟ್‌ಯಾನ ; ಹುಟ್ಟು ನಡೆಸುವ ಸ್ಪರ್ಧೆ

ಕ್ಯಾಪ್ಟನ್

ಕ್ರೀಡಾ ತಂಡದ ನಾಯಕ —ಕ್ಯಾಪ್ಟನ್.

ಕ್ಯಾಪ್ಟನ್ ಎಂಬ ಪದ ಲ್ಯಾಟಿನಿನ 'ಕಾಪುಟ್' ಎಂದರೆ 'ಶಿರ' ಎಂಬ ಪದದ ಗುಣವಾಚಕ ರೂಪ. ಮಧ್ಯಯುಗದ ಯೂರೋಪಿನಲ್ಲಿ ಬಳಕೆಯಲ್ಲಿದ್ದ ಲ್ಯಾಟಿನ್ ಭಾಷೆಯಿಂದ ಈ ಪದ ಮಿಲಿಟರಿ ಪದವಿಯುಳ್ಳವನಿಗೆ ಸೂಚಿಸಲ್ಪಡುತ್ತಿತ್ತು. ಅವನು ಆಟದಲ್ಲಿ ಪರಿಣತ; ಆಟಗಾರರ ಸ್ಥಾನ ಅಥವಾ ಸರದಿಗಳಲ್ಲಿ ಸೂಕ್ತ ಬದಲಾವಣೆ ಮಾಡಿ ತನ್ನ ತಂಡವನ್ನು ಗೆಲುವಿನ ಹಾದಿಯಲ್ಲಿ ಕರೆದುಕೊಂಡು ಹೋಗುವ ಸಾಮರ್ಥ್ಯವಿರುವವನು.

ಕ್ಯಾಪ್ಟನ್ ಒಳ್ಳೆಯ ನುರಿತ ಆಟಗಾರ. ಆದರೆ ಎಲ್ಲ ಒಳ್ಳೆಯ ಆಟಗಾರರೂ ಕ್ಯಾಪ್ಟನ್ ಆಗಲು ಸಾಧ್ಯವಿಲ್ಲ.

ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಆಟದ ಆರಂಭದಲ್ಲಿ ಕೆಲವು ಆಟಗಾರರು ಚೆನ್ನಾಗಿ ಆಡಿ ತಂಡದ ನೈತಿಕ ಬಲ ಹೆಚ್ಚಲು ಕಾರಣರಾಗುತ್ತಾರೆ. ಆಟದ ಕೊನೆಯಲ್ಲಿ ವಿಕೆಟ್‌ಗಳು ಉರುಳುತ್ತಿದ್ದರೂ ವಿಚಲಿತರಾಗದೆ ಆಡುವ ಬ್ಯಾಟುಗಾರರಿದ್ದಾರೆ. ಇಂಥವರನ್ನು ಮೊದಮೊದಲಿಗೇ ಕಳುಹಿಸುವ ಬದಲು ಕೊನೆಯ ವರೆಗೆ ಉಳಿಸಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಇವುಗಳನ್ನೆಲ್ಲ ಸರಿಯಾಗಿ ಯೋಚಿಸಿ ತಂಡ ಗೆಲ್ಲುವಂತೆ ಮಾಡುವುದು ಕ್ಯಾಪ್ಟನನ ಹೊಣೆ. ಆಟಗಾರರಲ್ಲಿ ಆತ್ಮವಿಶ್ವಾಸ ತುಂಬುವಂತೆ ಹಾಗೂ ತನ್ನಲ್ಲಿ ಅವರಿಗೆ ಭರವಸೆ ಇರುವಂತೆ ಅವನು ನಡೆದುಕೊಳ್ಳಬೇಕು.

ಅನಿರೀಕ್ಷಿತ ಪರಿಸ್ಥಿತಿಗಳಲ್ಲಿ ಕ್ಯಾಪ್ಟನ್ ಚುರುಕು ನಿರ್ಧಾರ ಕೈಗೊಳ್ಳಬೇಕು. ಕ್ಯಾಪ್ಟನ್ ಆದವನಿಗೆ ಸಹನಶೀಲತೆ ಇರಬೇಕು. ಸಂದರ್ಶಿಸುವ ದೇಶದಲ್ಲಿ ಆಟಗಾರರ ನಡವಳಿಕೆಯ ಜವಾಬ್ದಾರಿ ಅವನದು.

ಡಾನ್ ಬ್ರಾಡ್‌ಮನ್, ಫ್ರಾಂಕ್ ವೊರೆಲ್, ರಿಚಿ ಬೆನೋ, ಕಾಲಿನ್ ಕೌಡ್ರಿ, ಸಿ. ಕೆ. ನಾಯುಡು, ವಿಜಯ ಹಜಾರೆ, ಮನ್ಸೂರ್ ಅಲಿಖಾನ್, ಗ್ಯಾರಿ ಸೋಬರ್ಸ್, ಅಜಿತ್ ವಾಡೇಕರ್—ಇವರು ಕ್ರಿಕೆಟ್‌ನಲ್ಲಿ ಸಮರ್ಥ ಕ್ಯಾಪ್ಟನರು. ಭಾರತದ ಧ್ಯಾನ್‌ಚಂದ್ ಹಾಕಿಯಲ್ಲಿ ದಕ್ಷ ನಾಯಕರೆಂದು ಹೆಸರು ಗಳಿಸಿದ್ದರು. ಆಟದಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸದ ಕ್ಯಾಪ್ಟನ್‌ಗಳೂ ಇರುತ್ತಾರೆ. ಉದಾಹರಣೆಗೆ ಭಾರತದ ರಾಮನಾಥನ್ ಕೃಷ್ಣನ್ 1973ರಲ್ಲಿ ನಡೆದ ಡೇವಿಸ್ ಕಪ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ 'ಆಡದ ಕ್ಯಾಪ್ಟನ್' ಆಗಿದ್ದರು.

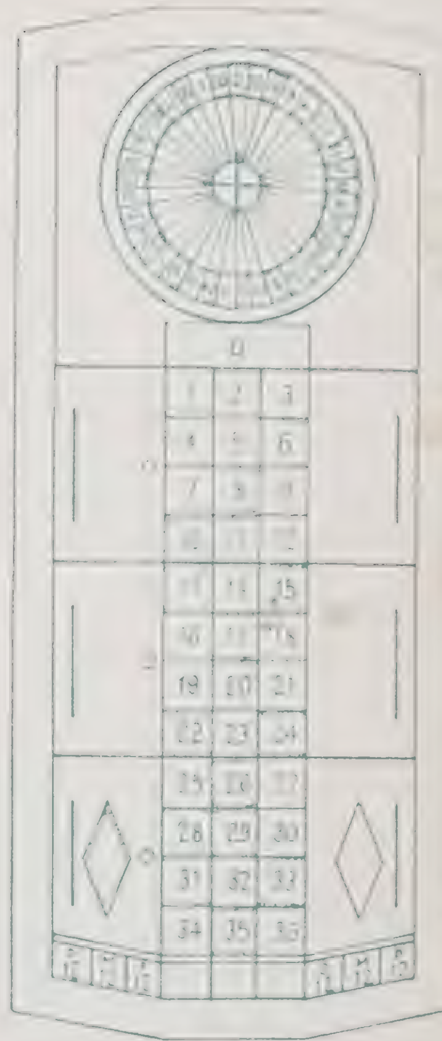
ತಂಡದ ಸ್ಫೂರ್ತಿಯ ಸೆಲೆ ಕ್ಯಾಪ್ಟನ್. ದುರ್ಬಲ ಕ್ಯಾಪ್ಟನನಿಂದ ಪ್ರಬಲ ತಂಡದ ಶಕ್ತಿಯೇ ಉಡುಗಿಹೋದೀತು; ಸಮರ್ಥ ಕ್ಯಾಪ್ಟನ್ ಸಾಧಾರಣ ತಂಡವನ್ನೂ ಬಲಗೊಳಿಸಬಲ್ಲ.

ಕ್ಯಾಸಿನೋ

ಫ್ರಾನ್ಸಿನ ಆಗ್ನೇಯ ದಿಕ್ಕಿನಲ್ಲಿ ಕಡಲತೀರದಲ್ಲಿರುವ ಪುಟ್ಟ ದೇಶ ಮೊನಾಕೋ. ಈ ದೇಶದಲ್ಲಿ ಪ್ರಜೆಗಳ ಮೇಲೆ ಯಾವ ತೆರಿಗೆಯೂ ಇಲ್ಲ. ಮಾಂಟ್‌ಕಾರ್ಲೊ ಮೊನಾಕೋ ದೇಶದ ರಾಜಧಾನಿ. ಪ್ರಪಂಚದ ಅತಿ ಪ್ರಸಿದ್ಧ ಕ್ಯಾಸಿನೋ ಆ ನಗರದಲ್ಲಿದೆ. ಮೊನಾಕೋ ಪ್ರಜೆಗೆ ಮಾತ್ರ ಆ ಕ್ಯಾಸಿನೋದಲ್ಲಿ ಪ್ರವೇಶವಿಲ್ಲ! ಜಗತ್ತಿನ ಉಳಿದೆಲ್ಲ ರಾಷ್ಟ್ರಗಳ ಪ್ರಜೆಗಳು ಇಲ್ಲಿಗೆ ಬರುತ್ತಾರೆ; ಆಟಗಳನ್ನಾಡುತ್ತಾರೆ. ಇದರಿಂದ ಸರಕಾರಕ್ಕೆ ಹೇರಳ ವರಮಾನ; ಈ ಕಾರಣದಿಂದಲೇ ಅಲ್ಲಿ ತೆರಿಗೆಗಳಿಲ್ಲ.

ಇಟಾಲಿಯನ್ ಭಾಷೆಯಲ್ಲಿ 'ಕಾಸ' ಎಂದರೆ ಮನೆ ಎಂದರ್ಥ. ಇದು ಕ್ಯಾಸಿನೋ ಪದದ ಮೂಲ. ಕ್ಯಾಸಿನೋ ಎಂದರೆ ಸಾರ್ವಜನಿಕರು ಸೇರುವ ಒಂದು ಜಾಗ; ಕಟ್ಟಡ. ಒಂದು ಕಾಲಕ್ಕೆ ಇಂಥ ಕ್ಯಾಸಿನೋಗಳಲ್ಲಿ ಸಾರ್ವಜನಿಕ ರಂಜನೆಗಾಗಿ ಸಂಗೀತ, ನೃತ್ಯ ಪ್ರದರ್ಶನಗಳು ನಡೆಯುತ್ತಿದ್ದುವು. ಈಗ ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಕ್ಯಾಸಿನೋಗಳಲ್ಲಿ ಉಪಾಹಾರ ಮಂದಿರ, ನೃತ್ಯಕೂಟ ವಿಭಾಗ ಮತ್ತು ಜೂಜು ನಡೆಯುವ ವಿಭಾಗ ಇರುತ್ತವೆ. ಈ ಕೊನೆಯ ವಿಭಾಗದಲ್ಲಿ ಹಲವಾರು ಬಗೆಯ ಆಟಗಳಿರುತ್ತವೆ. ಇವುಗಳಲ್ಲಿ ಬಾಜಿ ಪಣ ಕಟ್ಟಿಯೇ ಆಡಬೇಕು. ಇದಕ್ಕೆ ಹಣ ಒಡ್ಡಬೇಕು.

ಕಳೆದೆರಡು ಶತಮಾನಗಳಲ್ಲಿ ಯೂರೋಪಿನಲ್ಲಿ ಕ್ಯಾಸಿನೋಗಳು ಬಹು ಸಂಖ್ಯೆಯಲ್ಲಿ ಎಲ್ಲೆಲ್ಲೂ ಹರಡಿದ್ದುವು, ಫ್ರಾನ್ಸ್, ಜರ್ಮನಿಗಳಲ್ಲಿ ಪ್ರವಾಸಿಧಾಮಗಳಲ್ಲೂ ಸಮುದ್ರ ತೀರದ ವಿಹಾರತಾಣಗಳಲ್ಲೂ ಕ್ಯಾಸಿನೋಗಳಿರುತ್ತಿದ್ದುವು, ಈಗ ಕೆಲವೆಡೆ ಕ್ಯಾಸಿನೋಗಳು ನಿಷೇಧಿಸಲ್ಪಟ್ಟಿವೆ, ಇನ್ನು ಕೆಲವೆಡೆ ಕಾನೂನು ರೀತ್ಯ ಇವು ಅಂಗೀಕೃತವಾಗಿವೆ. ಮುಖ್ಯವಾಗಿ ಕ್ಯಾಸಿನೋಗಳಲ್ಲಿ ಇಸ್ಪೀಟಾಟಗಳೂ ರೂಲೆಟ್ ಆಟಗಳೂ ಆಡಲ್ಪಡುತ್ತವೆ. ಅಮೆರಿಕದ ಕ್ಯಾಸಿನೋಗಳಲ್ಲಿ ದಾಳ ಆಟಗಳೇ ಜಾಸ್ತಿ. ಇಸ್ಪೀಟಾಟಗಳಲ್ಲಿ ಕ್ಯಾಸಿನೋ ಎಂಬ ಹೆಸರಿನ ಒಂದು ಆಟವೇ ಇದೆ. ಇದರಲ್ಲಿ ಡೈಮಂಡ್ ಶ್ರೇಣಿಯ 10ನೆಯ ನಂಬರಿನ ಎಲೆಯನ್ನು ಪಡೆಯುವುದೇ ಮುಖ್ಯ ಉದ್ದೇಶ.



ರೂಲೆಟ್ ಮೇಜು

ರೂಲೆಟ್ ಆಟ 'ಅದೃಷ್ಟ'ಪ್ರಧಾನವಾದದ್ದು. ಒಂದು ಮೇಜು, ಅದರ ಮೇಲೆ ಹಸಿರು ವಸ್ತ್ರವನ್ನು ಹಾಸಿರುತ್ತಾರೆ. ಈ ವಸ್ತ್ರದಲ್ಲಿ ಸಂಖ್ಯೆಗಳೂ ಇತರ ಕೆಲವು ಚಿಹ್ನೆಗಳೂ ಗುರುತಿಸಲ್ಪಟ್ಟಿರುತ್ತವೆ. ಮೇಜಿನ ಒಂದು ತುದಿಗೆ ಸೂಕ್ತ ಜೋಡಣೆಗಳಿಂದ ಕೂಡಿದ ಒಂದು ತಿರುಗುವ ಚಕ್ರವಿರುತ್ತದೆ. ಇದರ ಮೇಲ್ಮೈಯನ್ನು 37 ಕೋಣೆಗಳಾಗಿ ವಿಭಾಗಿಸಿರುತ್ತಾರೆ. 1ರಿಂದ 36ರ ವರೆಗಿನ ಸಂಖ್ಯೆಗಳನ್ನು ಇದರಲ್ಲಿ ಗುರುತಿಸಿರುತ್ತಾರೆ. 37ನೆಯದರಲ್ಲಿ ಸೊನ್ನೆಯ ಚಿಹ್ನೆ. 1ರಿಂದ 36ರ ವರೆಗಿನ ಸಂಖ್ಯೆಗಳನ್ನು ಗುರುತಿಸಿರುವುದರಲ್ಲಿ ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಕ್ರಮ ಕಂಡುಬರುವುದಿಲ್ಲ. ಈ ಸಂಖ್ಯೆಗಳಲ್ಲಿ ಯಾವುದಾದರೂ, ಮನಸ್ಸಿಗೆ ಬಂದ ಒಂದು ಸಂಖ್ಯೆಯನ್ನು ಬಾಜಿ ಕಟ್ಟುವವನು ಹೆಸರಿಸಬೇಕು. ತಾನು ಎಷ್ಟು ಕಟ್ಟಬೇಕೆಂದಿರುವನೋ ಆ ಮೊತ್ತವನ್ನು ಹಸಿರು ಚಿಹ್ನೆಯ ಮೇಲೆ ಸಂಬಂಧಪಟ್ಟ ಗುರುತು ಇರುವ ಜಾಗದಲ್ಲಿ ಇರಿಸಬೇಕು.

ಆಟ ನಡೆಸುವವನು ಈಗ ಚಕ್ರವನ್ನು ತಿರುಗಿಸಿ ಬಿಡುತ್ತಾನೆ. ಚಕ್ರ ಯಾವ ದಿಕ್ಕಿಗೆ ತಿರುಗುವುದೋ ಅದರ ವಿರುದ್ಧ ದಿಕ್ಕಿನಲ್ಲಿ ಚಲಿಸುವಂತೆ ಒಂದು ಪುಟ್ಟ ದಂತದ ಚೆಂಡನ್ನು ಚಕ್ರದ ನಡುವಿಗೆ ಎಸೆಯುತ್ತಾನೆ. ಚಕ್ರ ತಿರುಗುವ ವರೆಗೆ ಚೆಂಡೂ ಇದರೊಡನೆ ತಿರುಗುತ್ತಿದ್ದು, ಅದು ನಿಂತಾಗ ಅದರ ಒಂದು ಕೋಣೆಯಲ್ಲಿ ಸರಿದು ನಿಲ್ಲುತ್ತದೆ, ಈ ಕೋಣೆಗೆ ಯಾವ ಸಂಖ್ಯೆ ಇದೆಯೋ ಅದು ಗೆದ್ದ ಸಂಖ್ಯೆ. ಬಾಜಿ ತೊಟ್ಟವನ ಸಂಖ್ಯೆಯೂ ಇದೇ ಆದರೆ, ಅವನಿಗೆ ಆಟದ ನಿಯಮಾವಳಿಯ ಪ್ರಕಾರ ಹಣ ದೊರೆಯುತ್ತದೆ.

ಬಾಜಿ ಕಟ್ಟುವವರು ಪ್ರತ್ಯೇಕ ಅವಕಾಶ ಪಡೆಯುವ ಬಗೆಗೆ ಕೆಲವು ನಿಯಮಗಳಿವೆ. ಒಂದೇ ಒಂದು ಸಂಖ್ಯೆಯನ್ನು ಹೆಸರಿಸಿ ಅದು ಗೆದ್ದುದೇ ಆದರೆ ಸೂಚಿಸಿದಾತನಿಗೆ ಮೂವತ್ತೈದು ಪಟ್ಟು ಲಾಭ ದೊರೆಯುತ್ತದೆ. ಆಡುವವರು ಕೆಲವರಾದರೆ ನೋಡಲು ಅನೇಕ ಮಂದಿ ರೂಲೆಟ್ ಮೇಜಿನ ಸುತ್ತ ನೆರೆಯುತ್ತಾರೆ. ಭಾರೀ ಕ್ಯಾಸಿನೋಗಳಲ್ಲಿ ವಾತಾವರಣ ಕಾತರ, ಆತಂಕಗಳಿಂದ ತುಂಬಿರುತ್ತದೆ.

ನೋಡಿ : ಇಸ್ಪೀಟು

ಗ.ಶ.ಶ.

ಕ್ಲಾಸಿಯಸ್ ಕ್ಲೇ

ನೋಡಿ : ಮುಹಮದ್ ಅಲಿ

ಕ್ಲ್ಯಾರಿ ಗ್ರಿಮೆಟ್

ಅವನೊಬ್ಬ ವೇಗದ ಬೌಲರ್. ಆಯಾಸದಿಂದ ಸುಸ್ತಾಗಿದ್ದ. ಪುನಃ ಬೌಲ್ ಮಾಡುವ ಸರದಿ ಬಂದಾಗ ತನ್ನ ಮಾಮೂಲು ತಪ್ಪಿಸಿ ನಿಧಾನವಾಗಿ ಲೆಗ್‌ಬ್ರೇಕ್ ಬೌಲ್ ಮಾಡಿದ. ಬ್ಯಾಟ್ ಹಿಡಿದು ಆಡುತ್ತಿದ್ದವನು ತತ್ತರಿಸಿದ. ಕ್ಯಾಪ್ಟನ್ ಬೌಲರ್ ಬಳಿ ಬಂದು ವೇಗವಾಗಿ ಬೌಲ್ ಮಾಡದೆ ನಿಧಾನವಾಗಿಯೇ ಮಾಡಲು ಸೂಚಿಸಿದ. ಆ ಬೌಲರೇ ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯದ ಕ್ಲ್ಯಾರಿ ಗ್ರಿಮೆಟ್. ಅವನೊಬ್ಬ "ಪರಿಪೂರ್ಣ ಬೌಲರ್" ಎಂದು ಭಾವಿಸುವವರಿದ್ದಾರೆ.

ಗ್ರಿಮೆಟ್‌ನ ವೇಗದ ಬೌಲಿಂಗಿಗೆ ವಿಕೆಟ್‌ಗಳು ರಭಸದಿಂದ ಬೀಳುತ್ತಿದ್ದುವು. ಕ್ಯಾಪ್ಟನನು ನಿಧಾನವಾಗಿ ಬೌಲ್ ಮಾಡುವುದು ಒಳ್ಳೆಯದೆಂದರೂ ಮುಂದಿನ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಮೊದಲಿಗಿಂತಲೂ ವೇಗವಾಗಿ ಬೌಲ್ ಮಾಡಿ 7 ವಿಕೆಟ್‌ಗಳನ್ನು ಪಡೆದರು. ಕೊಟ್ಟ ರನ್‌ಗಳು 3 ಮಾತ್ರ.

ಮುಂದಿನ ಪಂದ್ಯ ಆರಂಭವಾಗುವುದರಲ್ಲಿದ್ದಾಗ ಕ್ಯಾಪ್ಟನ್ ಗ್ರಿಮೆಟ್‌ರನ್ನು ಕರೆದು ಮಾತಾಡಿದ. ತಲೆತಗ್ಗಿಸಿ ಆಟಕ್ಕಿಳಿದ ಗ್ರಿಮೆಟ್ ನಿಧಾನವಾಗಿ ಬೌಲ್ ಮಾಡಿದರು. ಪರಿಣಾಮ ಅದ್ಭುತವಾಗಿತ್ತು. ಮೊದಲನೆಯ ಇನಿಂಗ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ 14 ರನ್ ಕೊಟ್ಟು 6 ವಿಕೆಟ್ ತೆಗೆದುಕೊಂಡ ಗ್ರಿಮೆಟ್ 2ನೆಯ ಇನಿಂಗ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ 8 ರನ್‌ಗಳಿಗೆ 1 ವಿಕೆಟ್ ಪಡೆದರು.

ಗ್ರಿಮೆಟ್ ಭಾಗವಹಿಸಿದ ಮೊದಲನೆಯ ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ 11 ವಿಕೆಟುಗಳಿಗೆ 81 ರನ್‌ಗಳನ್ನು ಕೊಟ್ಟಿದ್ದರು.

ಹೊಸ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಬೌಲ್ ಮಾಡಬೇಕೆಂದಾಗ ಗ್ರಿಮೆಟ್ ಮೃದುವಾದ ಚೆಂಡಿನಿಂದ ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡುತ್ತಿದ್ದರು. ಅನಂತರ ಗಟ್ಟಿಯಾದ ಚೆಂಡಿನಿಂದ ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡಲು ಯತ್ನಿಸುತ್ತಿದ್ದರು. ಅದು ಸರಿಯಾಗದೇ ಹೋದರೆ 2 ಸ್ಟಂಪುಗಳ ನಡುವೆ 18 ಗಜ ಅಂತರದಲ್ಲಿ, 20 ಗಜ ಅಂತರದಲ್ಲಿ, ಹಾಗೂ ಕೊನೆಗೆ 22 ಗಜ ಅಂತರದಲ್ಲಿ ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡುತ್ತಿದ್ದರು.

ಕಿಂಗ್‌ಕಾಂಗ್

ಮುಂಜಾನೆ 36 ಮೊಟ್ಟೆಗಳ ರಸ ತೆಗೆದು ಮೆಣಸನ್ನು ಸೇರಿಸಿ ಕುಡಿದ ಮೇಲೆ, ಸುಮಾರು ಆರು ಗಂಟೆ ವ್ಯಾಯಾಮ. ಅನಂತರ ಮಾಲಿಶ್ ಮತ್ತು ಸ್ನಾನ. ಆಗ 2 ಸೇರು ಬಿಸಿ ಹಾಲು ಸೇವನೆ. ಮಧ್ಯಾಹ್ನದ ಊಟಕ್ಕೆ 6 ಬೇಯಿಸಿದ ಕೋಳಿಗಳು, 1 ಪೌಂಡ್ ಬೆಣ್ಣೆ, 4 ಪೌಂಡ್ ಸಲಾಡ್ ಮತ್ತು 6 ಪೌಂಡ್ ಹಣ್ಣುಗಳು : ಜೊತೆಯಲ್ಲಿ ತರಕಾರಿ–ಸೂಪ್. ಸಾಯಂಕಾಲ 2 ಸೇರು ಹಾಲಿಗೆ 1 ಪೌಂಡು ಬಾದಾಮಿ ಸೇರಿಸಿ ಕುಡಿಯುವುದು. ಇಷ್ಟಾದ ಮೇಲೆ ರಾತ್ರಿ ಊಟದ ತಟ್ಟೆಯಲ್ಲಿ 3 ಬೇಯಿಸಿದ ಬಾತುಗಳು : 4 ಪೌಂಡ್ ಹಣ್ಣುಗಳ ಜೊತೆಯಲ್ಲಿ ಸಾಕಷ್ಟು ಬ್ರೆಡ್, ಬೆಣ್ಣೆ, ಕಾಯಿಪಲ್ಯ ಇರಬೇಕು. ಮತ್ತೆ ಹಾಸಿಗೆ ಮೇಲೆ ಕಾಲು ಚಾಚುವ ಹೊತ್ತಿಗೆ 2 ಸೇರು ತಣ್ಣಗಿನ ಹಾಲು ಹೊಟ್ಟೆಗಿಳಿಯಬೇಕು.

ಇದು 180 ಪೌಂಡ್ ತೂಕದ ಕಿಂಗ್‌ಕಾಂಗ್ ಯೌವನದಲ್ಲಿ ಪ್ರತಿನಿತ್ಯ ಸೇವಿಸುತ್ತಿದ್ದ ಆಹಾರ ಪ್ರಮಾಣ.

ಅವರ ಹುಟ್ಟು ಹೆಸರು — ಎಮಿಲ್ ಸಾಯಾ. ಹಂಗೆರಿಯ ಬುಡಾಪೆಸ್ಟ್‌ನಲ್ಲಿ ಪ್ರಾಟೆಸ್ಟೆಂಟ್ ಕುಟುಂಬ ಒಂದರಲ್ಲಿ 1911ರ ಜುಲೈ 11ರಂದು ಜನನ. ತಂದೆ ಜಾರ್ಜ್ ಸಾಯಾಗೆ ಮಗ ಗರಡಿ ಮನೆ ಸೇರುವುದು ಇಷ್ಟವಿರಲಿಲ್ಲ. ಮಗನ ಅಭಿಲಾಷೆ ಮಾತ್ರ ಬಲವಾಗಿತ್ತು. ಕೊನೆಗೆ ಎಮಿಲ್ ಸಾಯಾ ಹತ್ತು ವರ್ಷದವರಿದ್ದಾಗಲೇ ಗರಡಿ ಗುರು ಅರ್ಡೇಕ್ ಬಳಿಗೆ ಹೋದರು. ಸುಮಾರು ಆರು ವರ್ಷ ಕಾಲ ಶಿಕ್ಷಣ ನಡೆದ ಬಳಿಕ ವೃತ್ತಿಪರ ಫ್ರೀಸ್ಟೈಲ್ ಕುಸ್ತಿಪಟುವಾದರು. ಅಪಾರ ಉತ್ಸಾಹಿ, ಶಕ್ತಿಸಂಪನ್ನ, 175 ಪೌಂಡ್ ಭಾರದ ಈ ಕುಸ್ತಿಪಟು ಅನೇಕ ಎದುರಾಳಿಗಳನ್ನು ಸೋಲಿಸುತ್ತ ಫ್ರಾನ್ಸ್, ಜರ್ಮನಿಗಳಲ್ಲಿ ಸಂಚರಿಸಿದರು.

ಜರ್ಮನಿಯಲ್ಲಿ ಹೀನ್ರಿಕ್ ದೇಕ್‌ಮನ್‌ರ ಪರಿಚಯವಾಯಿತು. ಅವರನ್ನು ಎಮಿಲ್ ತಮ್ಮ ಮ್ಯಾನೇಜರನನ್ನಾಗಿ ನೇಮಿಸಿಕೊಂಡರು. ಮುಂದೆ ಇಡೀ ಯೂರೋಪ್ ಮತ್ತು ಈಜಿಪ್ಟ್‌ನಲ್ಲಿ ಸಂಚರಿಸಿದರು. ಅನಂತರ ಹೀನ್ರಿಕ್ ಸಲಹೆಯಂತೆ ಆರು ತಿಂಗಳು ತಲೆಮರೆಸಿಕೊಂಡು, ಸಾಧನೆ ಮಾಡಿ, ತೂಕವನ್ನು 175 ಪೌಂಡ್‌ಗಳಿಂದ 240 ಪೌಂಡ್‌ಗಳಿಗೇರಿಸಿಕೊಂಡರು.

ದೇಕ್‌ಮನ್ ಅಮೆರಿಕದ ಮೆಟ್ರೋ ಗೋಲ್ಡ್‌ವಿನ್ ಮೇಯರ್ (ಎಂ.ಜಿ.ಎಂ.) ಚಲಚ್ಚಿತ್ರ ಸಂಸ್ಥೆಯೊಡನೆ ವ್ಯವಹಾರ ನಡೆಸಿ ಅದು ತಯಾರಿಸಲಿದ್ದ 'ಕಿಂಗ್‌ಕಾಂಗ್' ಎಂಬ ಚಲಚ್ಚಿತ್ರದಲ್ಲಿ ಪ್ರಧಾನವಾದ ದೊಡ್ಡ ಗೊರಿಲ ಪಾತ್ರವನ್ನು ಎಮಿಲ್ ವಹಿಸುವಂತೆ ವ್ಯವಸ್ಥೆ ಮಾಡಿದರು. ಇದರಲ್ಲಿ ಅಭಿನಯಿಸಿದ ಎಮಿಲ್ ಸಾಯಾಗೆ 'ಕಿಂಗ್‌ಕಾಂಗ್' ಹೆಸರು ಶಾಶ್ವತವಾಯಿತು.

ಅಸಮಾನ ಕುಸ್ತಿಪಟು ಎನಿಸಿದ ಕಿಂಗ್‌ಕಾಂಗ್ ಜಗತ್ತಿಡೀ ಸುತ್ತಿದರು. 1936ರಲ್ಲಿ ಆರು ತಿಂಗಳ ಕರಾರಿನ ಮೇಲೆ ಭಾರತದಲ್ಲಿ ಕುಸ್ತಿ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಿದರು. ಇಲ್ಲಿಯ ಖ್ಯಾತ ಮಲ್ಲ ನಿಜಾಮ ಮತ್ತು ಸರದಾರ ಖಾನರಿಂದ ಭಾರತೀಯ ಕುಸ್ತಿ ವಿಧಾನ ಕಲಿತರು.

ಎರಡನೆಯ ಮಹಾಯುದ್ಧ ಪ್ರಾರಂಭವಾದಾಗ ಬ್ರಿಟಿಷ್ ಸರಕಾರ ಶತ್ರು ರಾಷ್ಟ್ರದವರಾದ ಕಿಂಗ್‌ಕಾಂಗ್‌ರನ್ನು ಬಂಧಿಸಿ ಯುದ್ಧ ಶಿಬಿರದಲ್ಲಿಟ್ಟಿತು. ಅವರು ಡೆಹರಾಡೂನ್ ಶಿಬಿರದಲ್ಲಿ ಇದ್ದಾಗ ಅವರ ಮಾಲಿಶ್ ವಿದ್ಯೆ ಪ್ರಯೋಜನಕ್ಕೆ ಬಂತು. ಶಿಬಿರದಲ್ಲಿ ಅವರು ಅಧಿಕಾರಿಗಳ ಅನುಗ್ರಹ ಗಳಿಸಿ ಅಲ್ಲೇ ಒಂದು ಕೋಳಿ ಸಾಕಣೆ ಕೇಂದ್ರ ನಡೆಸತೊಡಗಿದರು. ನಾಲ್ಕೂವರೆ ವರ್ಷಗಳ ಶಿಬಿರ ಜೀವನದಲ್ಲಿ ಸುಮಾರು 20 ಸಾವಿರ ರೂ. ಗಳಿಸಿದರು. 1945ರ ಮಾರ್ಚ್ ತಿಂಗಳಲ್ಲಿ ಶಿಬಿರದಿಂದ ಬಿಡುಗಡೆ ಹೊಂದಿದ ಮೇಲೆ ಸ್ವಲ್ಪ ಕಾಲ ಬೆಂಗಳೂರಿನಲ್ಲಿದ್ದರು.

ಕಿಂಗ್‌ಕಾಂಗ್ ಯುದ್ಧ ಶಿಬಿರಕ್ಕೆ ಸೇರಿಸಲ್ಪಡುವ ಮೊದಲೇ ಕೊಲಂಬೋದಲ್ಲಿ ಜರ್ಮನಿಯ ತರುಣಿಯೊಬ್ಬಳನ್ನು ವಿವಾಹವಾಗಿದ್ದರು. ಅವರು ಯುದ್ಧ ಶಿಬಿರದಲ್ಲಿದ್ದಾಗ (1944) ಹಂಗೆರಿಯಲ್ಲಿ ಬಾಂಬ್ ದಾಳಿ ನಡೆದು ಅವರ ಪತ್ನಿ ಮತ್ತು ತಂದೆ ತೀರಿಕೊಂಡರು. ಮುಂದೆ 1958ರಲ್ಲಿ ಸಿಂಗಪುರದಲ್ಲಿ ಇವರು ಇನ್ನೊಬ್ಬಳನ್ನು ವಿವಾಹವಾದರು.

ಕುಸ್ತಿ ಕಣದಲ್ಲಿ ಮೂರು ಸಾರಿ ಅವರು ಕಾಲಿನ ಮೂಳೆ ಮುರಿದುಕೊಂಡಿದ್ದಾರೆ. ಕಿಂಗ್‌ಕಾಂಗ್ ಒಟ್ಟು ಒಂದು ಸಾವಿರಕ್ಕಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ಕುಸ್ತಿ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಿದ್ದಾರೆ.

'ಕಿತ್ತಳೆ ಎಳೆ'

ಕೈಚಳಕ, ಸಹನೆ ಪರೀಕ್ಷಿಸುವ ಆಟ — 'ಕಿತ್ತಳೆ ಎಳೆ'.

ಹೊರಡುಗೆರೆಯ ಹಿಂದೆ ಆಟಗಾರರು ಗುಂಪುಗುಂಪಾಗಿ ಒಬ್ಬರ ಹಿಂದೆ ಒಬ್ಬರಂತೆ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ಗುಂಪಿಗೊಂದರಂತೆ ಕಿತ್ತಳೆ ಹಣ್ಣು ಅಥವಾ ಟೆನಿಸ್ ಚೆಂಡನ್ನು ಹೊರಡುಗೆರೆಯಿಂದ ಆರು ಅಡಿ ದೂರದಲ್ಲಿ ಆಯಾ ಗುಂಪಿನ ಎದುರಿಗೆ ಇಡುತ್ತಾರೆ.

ಪ್ರತಿ ಗುಂಪಿನ ಮೊದಲನೆಯ ಆಟಗಾರನಿಗೆ ಆರು ಅಂಗುಲದ ಕುಣಿಕೆ ಇರುವ 10 ಅಡಿ ಉದ್ದದ ದಾರವನ್ನು ಕೊಟ್ಟಿರುತ್ತಾರೆ. ಸೀಟಿ ಆದಾಗ ಮೊದಲನೆಯ ಆಟಗಾರರು ಕಿತ್ತಲೆ ಹಣ್ಣು ಅಥವಾ ಚೆಂಡಿನ ಕಡೆಗೆ ಕುಣಿಕೆ ಯನ್ನೆಸೆದು ಹಣ್ಣನ್ನು ಅಂಗಳದ ಇನ್ನೊಂದು ಕೊನೆಯವರೆಗೆ ಎಳೆದು ಕೊಂಡು ಹೋಗಬೇಕು.

ಸಮಯ ನಿಗದಿಮಾಡಿ ಪ್ರತಿ ತಂಡಕ್ಕೂ ಅಂಕಗಳನ್ನು ಕೊಡುತ್ತಾರೆ.

ಕಿತ್ತಳೆ, ನಿಂಬೆ

ಹಗ್ಗ ಜಗ್ಗಾಡುವುದಕ್ಕೆ—ಟಗ್ ಆಫ್ ವಾರ್‌ಗೆ—ಎರಡು ತಂಡಗಳು ಬೇಕು. ಈ ತಂಡದ ಆಟಗಾರರನ್ನು ಆರಿಸಲು ಒಂದು ವಿಶಿಷ್ಟ ಕ್ರಮ ಅನುಸರಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಇಬ್ಬರು ಆಟಗಾರರು ಎದುರೆದುರಾಗಿ ನಿಂತು ಕೈಗಳನ್ನು ಸೇರಿಸಿ ಮೇಲೆತ್ತಿ ಹಿಡಿದುಕೊಂಡು ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ಆಟಗಾರರು ಸಾಲಿನಲ್ಲಿ ನಿಂತು



'ಯಾವ ಗುಂಪು ಬೇಕು ?'

ಒಬ್ಬರಾದ ಮೇಲೊಬ್ಬರು ಕೈಗಳ ಕೆಳಗೆ ತೂರಿಕೊಂಡು ಹೋಗುತ್ತಿರಬೇಕು. ಕೈ ಹಿಡಿದು ನಿಂತಿರುವವರು ಕೈಗಳನ್ನು ಮೇಲಕ್ಕೂ, ಕೆಳಕ್ಕೂ ಆಡಿಸುತ್ತಾ ಹಾಡುತ್ತಿರುತ್ತಾರೆ.

ಪ್ರತಿ ಪದ್ಯದ ಕೊನೆಯಲ್ಲೂ "ಅವನ ತಲೆ ಕಡಿದು ಹಾಕು" ಎಂದು ಹೇಳುತ್ತ ಆ ಸಮಯಕ್ಕೆ ಅಲ್ಲಿಗೆ ತೂರಲು ಬಂದ ಆಟಗಾರನನ್ನು ತಡೆದು ಅವನನ್ನು "ಯಾವ ಗುಂಪು ಬೇಕು ?" ಎಂದು ಕೇಳುತ್ತಾರೆ. ಎಲ್ಲ ಆಟ ಗಾರರೂ ತಮಗೆ ಸರಿಕಂಡಂತೆ ಕಿತ್ತಳೆ ಅಥವಾ ನಿಂಬೆ ಗುಂಪು ಆರಿಸಿ ಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ.

ನೋಡಿ : ಟಗ್ ಆಫ್ ವಾರ್

ಕಿಪ್‌ಚೋಗೆ ಕೀನೋ

"ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಲ್ಲಿ ನಾನು ಬರಿಯ ಕೀನೋ ಆಗಿ ಹೋಗುವುದಲ್ಲ ; ಕೀನ್ಯಾದ ಕೀನೋ ಆಗಿ ಹೋಗುತ್ತೇನೆ. ನನ್ನ ಸ್ವಂತ ಜಯಕ್ಕಿಂತ ಮುಖ್ಯವಾದದ್ದು ದೇಶದ ಯಶಸ್ಸು".

—ಹೀಗೆ ಹೇಳಿದ ಸ್ವದೇಶಾಭಿಮಾನಿ, ಮಹಾ ಓಟಗಾರ ಕಿಪ್‌ಚೋಗೆ ಕೀನೋ. ಮಧ್ಯಮ ದೂರದ ಓಟಗಳಲ್ಲಿ ವಿಶ್ವದಾಖಲೆಗಳನ್ನು ಸ್ಥಾಪಿಸಿದ ಕ್ರೀಡಾಪಟು ಅವರು.

ಜಮೈಕದಲ್ಲಿ ನಡೆದ ಕಾಮನ್‌ವೆಲ್ತ್ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ 2 ಚಿನ್ನದ ಪದಕ ಗಳನ್ನು ಕೀನೋ ಗಳಿಸಿದರು. ಒಂದು ಮೈಲು ಓಟವನ್ನು 3 ಮಿನಿಟು 55.35 ಸೆಕೆಂಡುಗಳಲ್ಲೂ ಮೂರು ಮೈಲು ಓಟವನ್ನು 12 ಮಿನಿಟು 57.4 ಸೆಕೆಂಡುಗಳಲ್ಲೂ ಓಡಿದರು.

1965ರಲ್ಲಿ ಬ್ರೆಜವಿಲೆಯಲ್ಲಿ ಅಖಿಲ ಆಫ್ರಿಕ ಕ್ರೀಡಾಕೂಟ ಸಮಾವೇಶ ಗೊಂಡಿತು. ಕೀನೋ 1,500 ಮೀಟರ್ ದೂರವನ್ನು 3 ಮಿನಿಟು 39.6 ಸೆಕೆಂಡುಗಳಲ್ಲಿ ಓಡಿ ಚಿನ್ನದ ಪದಕ ಗೆದ್ದುಕೊಂಡರು. 5,000 ಮೀಟರ್ ಓಟದಲ್ಲೂ ಸ್ವರ್ಣ ಪದಕ ಅವರಿಗೇ ಲಭಿಸಿತು.

1968ರಲ್ಲಿ ಮೆಕ್ಸಿಕೋದಲ್ಲಿ ನಡೆದ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಕ್ರೀಡೆಯಲ್ಲಿ ಕೀನೋ ಭಾಗವಹಿಸಿದರು. 1,500 ಮೀಟರ್ ದೂರವನ್ನು 3 ಮಿನಿಟು 34.9 ಸೆಕೆಂಡುಗಳಲ್ಲಿ ಕ್ರಮಿಸಿ ತಮ್ಮ ಹಿಂದಿನ ದಾಖಲೆ ಗಳನ್ನು ಮುರಿದು ಚಿನ್ನದ ಪದಕ ಪಡೆದರು.



1972ರ ಮ್ಯೂನಿಕ್ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ 3,000 ಮೀಟರ್ ಸ್ಟೀಪಲ್‌ಚೇಸ್‌ನಲ್ಲಿ 8 ಮಿನಿಟು 23.6 ಸೆಕೆಂಡುಗಳಲ್ಲಿ ಓಡಿ ಚಿನ್ನದ ಪದಕ ಗಳಿಸಿದರು. ಇದರಲ್ಲಿ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ದಾಖಲೆ ಸ್ಥಾಪಿಸಿದರು. ಆದರೆ 3 ಮಿನಿಟು 36.8 ಸೆಕೆಂಡುಗಳಲ್ಲಿ 1,500 ಮೀಟರ್ ದೂರವನ್ನು ಕ್ರಮಿಸಿದ ಕೀನೋ ಅಲ್ಲಿ ಎರಡ ನೆಯ ಸ್ಥಾನ ಪಡೆದರು.

ಕಿಪ್‌ಚೋಗೆ ಕೀನೋ ಕೀನ್ಯಾದಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬ ಪೋಲೀಸ್ ಆಫೀಸರ್.

ಕ್ರೀಡಾಮನೋಭಾವಕ್ಕೆ ಉತ್ತಮ ಉದಾಹರಣೆ ಕೀನೋ. "ನಾನು ನನ್ನಿಂದಾದಷ್ಟು ಓಡುತ್ತೇನೆ. ನನ್ನನ್ನು ಯಾರಾದರೂ ಮೀರಿಸಿದರೆ ನನಗೆ

ದುಃಖವೇನೂ ಆಗುವುದಿಲ್ಲ. ಅತ್ಯಂತ ಉತ್ತಮ ಕ್ರೀಡಾಪಟುವೇ ಓಟದಲ್ಲಿ ಗೆಲ್ಲಬೇಕಷ್ಟೆ? ಒಬ್ಬನೇ ಒಬ್ಬ ಅತ್ಯಂತ ಶ್ರೇಷ್ಠನಾಗಿರುವುದು ಸಾಧ್ಯ" —ಯಾವುದೇ ಓಟದ ಆರಂಭದಲ್ಲಿ ಕೀನೋ ಭಾವಿಸುವುದು ಹೀಗೆ.

ಕಿರ್ಮಾನಿ

ಶಾಲಾ ಬಾಲಕರಾಗಿದ್ದಾಗಲೇ ಭಾರತದ ಪ್ರಮುಖ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಆಟಗಾರರೆನಿಸಿದವರು ಬೆಂಗಳೂರಿನ ಸೈಯದ್ ಮುಜಿಬಾ ಹುಸೇನ್ ಕಿರ್ಮಾನಿ.

1949ರ ಡಿಸೆಂಬರ್ 29ರಂದು ಕಿರ್ಮಾನಿ ಜನಿಸಿದರು. ಬೆಂಗಳೂರಿನ ಸೇಂಟ್ ಜೋಸೆಫ್ ಇಂಡಿಯನ್ ಹೈಸ್ಕೂಲಿನಲ್ಲಿ ಎಂಟನೆಯ ತರಗತಿಯಲ್ಲಿ ಕಲಿಯುತ್ತಿದ್ದಾಗಲೇ (1966ರಲ್ಲಿ) ಭಾರತಕ್ಕೆ ಬಂದ ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯದ ಶಾಲಾ ಬಾಲಕರ ತಂಡದ ವಿರುದ್ಧ ಆಡಿ, 'ಆ ಸರಣಿಯ ಅತಿ ಶ್ರೇಷ್ಠ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಪಟು' ಎಂಬ ಕೀರ್ತಿ ಪಡೆದರು. ಆಡಿದ ನಾಲ್ಕು ಟೆಸ್ಟ್‌ಗಳಲ್ಲಿ ಎರಡರಲ್ಲಿ ಶತಕಗಳನ್ನು ಹೊಡೆದರು.

1966ರ ವೇಳೆಗಾಗಲೇ ರಾಜ್ಯ ಶಾಲಾ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ತಂಡದ ವೈಸ್ ಕ್ಯಾಪ್ಟನ್ ಆದರು.

ಇವರು ಉತ್ತಮ ಬ್ಯಾಟುಗಾರರು ಅಷ್ಟೇ ಅಲ್ಲ; ಉತ್ತಮ ವಿಕೆಟ್ ಕೀಪರ್‌ಸಹ ಹೌದು.



1965–66ರಲ್ಲಿ ದಕ್ಷಿಣ ವಲಯ ಅಂತರರಾಜ್ಯ ಶಾಲೆಗಳ ಗುಲಾಂ ಅಹ್ಮದ್ ಟ್ರೋಫಿ ಕ್ರಿಕೆಟ್‌ನಲ್ಲಿ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್ ಪಡೆದರು. ಮರುವರ್ಷ ದಕ್ಷಿಣ ವಲಯ ಶಾಲಾ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಮದರಾಸು ವಿರುದ್ಧ 84 ರನ್ ಗಳಿಸಿದರು. ವಿಕೆಟ್ ಕೀಪರ್ ಆಗಿ 4 ಕ್ಯಾಚ್ ಹಿಡಿದರು; ಎರಡು ಸ್ಟಂಪ್ ಮಾಡಿದರು. ಹೈದರಾಬಾದ್ ವಿರುದ್ಧ 54 ಮತ್ತು 98 ರನ್‌ಗಳನ್ನೂ ಪೂರ್ವ ವಲಯದ ವಿರುದ್ಧ ಔಟಾಗದ 134 ರನ್‌ಗಳನ್ನೂ ಕಿರ್ಮಾನಿ ಗಳಿಸಿದರು.

ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಶಾಲಾ ಬಾಲಕರ ತಂಡದ ಪರವಾಗಿ ಆಡಲು ಇವರು ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿಗೆ ಹೋಗಿದ್ದರು.

ಭಾರತದ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ತಂಡ 1971ರಲ್ಲಿ ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್‌ಗೆ ಹೋದಾಗ ಇವರೂ ಅದರ ಒಬ್ಬರಾಗಿದ್ದರು. ಆದರೆ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಟೆಸ್ಟ್‌ಗಳಲ್ಲಿ ಆಡುವ ಅವಕಾಶ ಸಿಗಲಿಲ್ಲ. ಮೈಸೂರು ರಾಜ್ಯದ ರಣಜಿ ಟೀಮಿನ ಆಟಗಾರರಾಗಿದ್ದಾರೆ.

ಹಾಕಿ, ಟ್ರಿಪಲ್‌ಜಂಪ್, ಓಟ, ಈಜು ಮೊದಲಾದ ಆಟಗಳಲ್ಲೂ ಇವರಿಗೆ ಆಸಕ್ತಿ ಉಂಟು. ಇವರ ತಂದೆ ಸಹ ಒಳ್ಳೆ ಆಟಗಾರರಾಗಿದ್ದರು.

ಕಿಷನ್‌ಲಾಲ್

ಹಾಕಿಪಟು ಕಿಷನ್‌ಲಾಲ್ ತಮ್ಮ ಕ್ರೀಡಾ ಜೀವನದಲ್ಲಿ ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್, ಉಗಾಂಡ, ಟಾಂಗನೀಕ, ಕೀನ್ಯ, ಇಟಲಿ, ಸ್ವಿಟ್ಜರ್‌ಲೆಂಡ್, ಜೆಕೊಸ್ಲೊವಾಕಿಯಾ, ಫ್ರಾನ್ಸ್, ಪೂರ್ವ ಮತ್ತು ಪಶ್ಚಿಮ ಜರ್ಮನಿ, ಸಿಂಗಪುರ ಮತ್ತು ಮಲೇಷ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಪ್ರವಾಸ ನಡೆಸಿದ್ದಾರೆ. ಮಲೇಷ್ಯ ಮತ್ತು ಪೂರ್ವ ಜರ್ಮನಿಗಳ ಹಾಕಿ ತಂಡಗಳನ್ನು ತರಬೇತುಗೊಳಿಸಿದ್ದಾರೆ.



ದಕ್ಷ ನಾಯಕತ್ವ : ಕಿಷನ್‌ಲಾಲ್

ಐಸ್ ಹಾಕಿ, ಫುಟ್‌ಬಾಲ್, ಟೆನಿಸ್, ಸ್ಕ್ವ್ಯಾಷ್, ಗಾಲ್ಫ್ ಮತ್ತು ಬಿಲಿಯರ್ಡ್ಸ್ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಮಧ್ಯಭಾರತದ ಪರವಾಗಿ ಆಡಿದ ಪ್ರಚಂಡರು ಇವರು. ಮಧ್ಯಭಾರತ, ಮುಂಬಯಿ ಮತ್ತು ರೈಲ್ವೆ ಪಂಗಡಗಳ ಪರವಾಗಿ ಹಾಕಿ ಆಡಿ ಹಲವು ಪ್ರಶಸ್ತಿ ಪಡೆದಿದ್ದಾರೆ.

ಕಿಷನ್‌ಲಾಲ್ ಹುಟ್ಟಿದ್ದು ಹಿಂದಿನ ಇಂದೂರು ರಾಜ್ಯದಲ್ಲಿ, 1917ರ ಫೆಬ್ರವರಿ 2ರಂದು. 1936ರಲ್ಲಿ ಇವರು ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಮಧ್ಯಭಾರತದ ಪರವಾಗಿ ಆಡಿದರು. ಇವರು ಸದಸ್ಯರಾಗಿದ್ದ ಟೀಕಾಮ್‌ಗರದ ಭಗವಂತ್ ಕ್ಲಬ್ ಒಂದೇ ವರ್ಷದಲ್ಲಿ ಆಗಾಖಾನ್ ಕಪ್, ಬ್ರೈಟನ್‌ಕಪ್, ಗ್ವಾಲಿಯರ್ ಚಿನ್ನದ ಕಪ್ ಹಾಗೂ ಯಾದವೇಂದ್ರ ಕಪ್—ಇವು ನಾಲ್ಕನ್ನೂ ಪಡೆದು ವಿಕ್ರಮ ಸಾಧಿಸಿತು.

1948ರ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಭಾರತ ಹಾಕಿ ರಜತ ಪದಕಗಳಿಸಲು ಆ ತಂಡದಲ್ಲಿದ್ದ ಶ್ರೇಷ್ಠ ಆಟಗಾರರಾದ ಕೆ. ಡಿ. ಸಿಂಗ್ (ಬಾಬು), ಬಲಬೀರ್ ಸಿಂಗ್, ಲೆಸ್ಲಿ ಕ್ಲಾಡಿಯಸ್, ಲಿಯೋ ಪಿಂಟೋ ಮುಂತಾದವರು ಎಷ್ಟು ಕಾರಣರೋ ಅಷ್ಟೇ ಕಾರಣ ಕಿಷನ್‌ಲಾಲರ ದಕ್ಷ ನಾಯಕತ್ವ. 1952ರ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ಗೆ ಇವರು ಆಯ್ಕೆಯಾದರೂ ತಮ್ಮ ಪತ್ನಿಯ ಅನಾರೋಗ್ಯದಿಂದಾಗಿ ಪ್ರಯಾಣ ಕೈಗೊಳ್ಳಲಾಗಲಿಲ್ಲ.

1960ರ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ತಂಡವನ್ನು ಕಿಷನ್‌ಲಾಲ್ ತರಬೇತುಗೊಳಿಸಿದರು.

ಪದ್ಮಶ್ರೀ ಪ್ರಶಸ್ತಿ ಪಡೆದಿರುವ ಕ್ರೀಡಾಪಟು ಕಿಷನ್‌ಲಾಲ್ ತಮ್ಮ ವೈಯಕ್ತಿಕ ಜೀವನದಲ್ಲಿ ಅತಿ ಸರಳ ವ್ಯಕ್ತಿ. ಸ್ಪರ್ಧಾತ್ಮಕ ಹಾಕಿಯಿಂದ

1957ರಲ್ಲೇ ನಿವೃತ್ತರಾದರೂ ಹಾಕಿಯ ಆಕರ್ಷಣೆ ಇವರಲ್ಲಿ ಕಡಮೆಯಾಗಿಲ್ಲ. "ಹಾಕಿ ಆಟವನ್ನು ಪೂರ್ತಿಯಾಗಿ ಕಲಿತು ಮುಗಿಯುವುದೆಂದು ಇಲ್ಲವೇ ಇಲ್ಲ. ಈಗಲೂ ನಾನು ಪ್ರತಿ ದಿನ ಒಂದಲ್ಲ ಒಂದು ಹೊಸ ವಿಷಯವನ್ನು ಕಂಡುಕೊಳ್ಳುತ್ತಲೇ ಇರುತ್ತೇನೆ" ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ ಅವರು.

ಕ್ರಿಕೆಟ್

ಉರಿಬಿಸಿಲಲ್ಲಿ ಐದು ದಿನಗಳ ಕಾಲ ಸಾವಿರಾರು ಮಂದಿ ಪ್ರೇಕ್ಷಕರು ನೋಡುವಂತೆ, ಲಕ್ಷಾಂತರ ಮಂದಿ ಶ್ರೋತೃಗಳು ಮೈಯ್ಯನ್ನೆಲ್ಲ ಕಿವಿಮಾಡಿ ರೇಡಿಯೋ ವರದಿಯನ್ನು ಕೇಳುವಂತೆ ಮಾಡುವ ಆಟ–ಕ್ರಿಕೆಟ್. ಇದು ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಆಟ, ಒಳ್ಳೆಯ ಹವ್ಯಾಸ, ಸಭ್ಯತೆಗಳಿಗೆ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನಲ್ಲಿ ಇನ್ನೊಂದು ಹೆಸರು–ಕ್ರಿಕೆಟ್. ಅಸಭ್ಯ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಯಾರಾದರೂ ವರ್ತಿಸಿದರೆ ಇಂಗ್ಲಿಷಿನಲ್ಲಿ "ಅದು ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಅಲ್ಲ" ಎನ್ನುವುದುಂಟು.

ಚೆಂಡು, ಬ್ಯಾಟು, ವಿಕೆಟ್, ಪ್ಯಾಡುಗಳು ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಆಡಲು ಬೇಕಾದ ಸಲಕರಣೆಗಳು. ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಆಟಕ್ಕೆ ಚಿಕ್ಕ ಹುಡುಗರು ಟೆನಿಸ್‌ಚೆಂಡನ್ನೋ ರಬ್ಬರ್ ಚೆಂಡನ್ನೋ ಬಳಸಿದರೂ ಈ ಆಟಕ್ಕೆಂದೇ ಪ್ರತ್ಯೇಕ ಚೆಂಡುಂಟು. ಕಾರ್ಕ್‌ನ ಸುತ್ತ ಬಿಗಿಯಾಗಿ ಟ್ವೈನ್‌ದಾರ ಸುತ್ತಿ ಮೆರುಗುಕೊಟ್ಟು ಕೆಂಪು ಬಣ್ಣ ಬಳಿದ ಚರ್ಮದಿಂದ ಈ ಚೆಂಡನ್ನು ಮುಚ್ಚುತ್ತಾರೆ. ಇದರ ತೂಕ 5½ ಔನ್ಸಿನಿಂದ 6¾ ಔನ್ಸಿನಷ್ಟು, ಸುತ್ತಳತೆ 9 ಅಂಗುಲ.

ಬ್ಯಾಟನ್ನು ವಿಲೋ ಮರದಿಂದ ತಯಾರಿಸುತ್ತಾರೆ. ಇದರ ಉದ್ದ (ಹಿಡಿಯನ್ನೂ ಸೇರಿಸಿ) 38 ಅಂಗುಲಗಳಿಗಿಂತ ಹೆಚ್ಚಿರಬಾರದು. ಬ್ಯಾಟಿನ ಅಗಲ 4¼ ಅಂಗುಲಗಳನ್ನು ಮೀರಬಾರದು. ಇದರ ಹಿಡಿಯನ್ನು ಬೆತ್ತದಿಂದ ರಚಿಸಿ ಬ್ಯಾಟಿನ ಮೇಲ್ಭಾಗದಲ್ಲಿ ಸೇರಿಸಿರುತ್ತಾರೆ.

ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಮೈದಾನದಲ್ಲಿ ಬ್ಯಾಟ್‌ಗಾರನ ಹಿಂದೆ ಮೂರು ಕೋಲುಗಳನ್ನು ನಿಲ್ಲಿಸಿರುತ್ತಾರಷ್ಟೆ? ಈ ಒಂದೊಂದು ಕೋಲಿಗೂ ಸ್ಟಂಪ್ ಎಂದು ಹೆಸರು. ಮೂರು ಸ್ಟಂಪ್‌ಗಳನ್ನು ಒಟ್ಟಿಗೆ ವಿಕೆಟ್ ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ. ಸ್ಟಂಪ್‌ಗಳ ಮೇಲೆ ಎರಡು ಮರದ ತುಂಡುಗಳನ್ನು ಅಡ್ಡ ಇಟ್ಟಿರುತ್ತಾರೆ. ಇವಕ್ಕೆ ಬೇಲ್ಸ್ ಎಂದು ಹೆಸರು. ವಿಕೆಟ್‌ನ ಅಗಲ 9 ಅಂಗುಲ. ಬೇಲ್‌ಗಳ ½ ಅಂಗುಲ ದಪ್ಪವನ್ನೂ ಸೇರಿಸಿದರೆ ನೆಲದಿಂದ ಅವರ ಎತ್ತರ 28.5 ಅಂಗುಲ.

ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಚೆಂಡಿನಿಂದ ಬೌಲ್ ಮಾಡುವಾಗ ಏಟು ಬೀಳದಿರಲೆಂದು ಬ್ಯಾಟ್‌ಗಾರರು ಕಾಲುಗಳಿಗೆ ಪ್ಯಾಡ್ ಧರಿಸಿರುತ್ತಾರೆ. ಹಾಗೆಯೇ ಕೈಗವಸುಗಳನ್ನೂ ಹಾಕಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ವಿಕೆಟ್ ಕೀಪರ್‌ಗೆ ವಿಶಿಷ್ಟ ಕೈಚೀಲಗಳುಂಟು. ಆಟಗಾರರು ಬಿಳಿ ಬಟ್ಟೆ ಧರಿಸಿ, ಬಿಳಿ ಬೂಟುಗಳನ್ನು ಹಾಕುವುದು ಪದ್ಧತಿ.

ಆಟದ ಮೈದಾನ ವಿಶಾಲವಾಗಿರಬೇಕು. ಇಂತಿಷ್ಟೇ ಅಳತೆಯದಾಗಿರಬೇಕೆಂಬ ನಿಯಮವಿಲ್ಲದಿದ್ದರೂ 75 ಗಜಗಳಿಗಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ಉದ್ದವಿರಬಾರದು. ಮೈದಾನದ ಮಧ್ಯೆ ಇರುವ 'ಪಿಚ್'ನ ಮೇಲೆ ಆಟ ಆಡಬೇಕು.



ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಚೆಂಡು

66 ಅಡಿ ಉದ್ದ 10 ಅಡಿ ಅಗಲದ ಪಿಚ್‌ನ ಎರಡು ತುದಿಗಳ ಕೊನೆಗೆ ವಿಕೆಟ್ ನಿಲ್ಲಿಸಿರುತ್ತಾರೆ. ಒಂದು ಬದಿಯಿಂದ ಬೌಲರ್ ಚೆಂಡನ್ನು ಎಸೆಯುತ್ತಾನೆ. ಇನ್ನೊಂದು ಬದಿಯ ವಿಕೆಟ್‌ನ ಮುಂದೆ ನಿಂತಿರುವ ಬ್ಯಾಟ್‌ಗಾರ ಚೆಂಡನ್ನು ಬ್ಯಾಟ್‌ನಿಂದ ಜೋರಾಗಿ ಹೊಡೆಯುತ್ತಾನೆ.

ವಿಕೆಟ್‌ನ ಮುಂದೆ 4 ಅಡಿ ದೂರದಲ್ಲಿ ಒಂದು ಬಿಳಿ ಅಡ್ಡಗೆರೆ ಇರುತ್ತದೆ. ಇದನ್ನು ಪಾಪಿಂಗ್ ಕ್ರೀಸ್ ಎಂದು ಕರೆಯುತ್ತಾರೆ.

ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಪಂದ್ಯ ಎರಡು ತಂಡಗಳ ನಡುವೆ ನಡೆಯುತ್ತದೆ. ಒಂದೊಂದು ತಂಡದಲ್ಲಿ 11 ಮಂದಿ ಆಟಗಾರರಿರುತ್ತಾರೆ. ಆಟವನ್ನು ಸಮರ್ಪಕವಾಗಿ ನಡೆಸಲು ಇಬ್ಬರು ಅಂಪೈರ್‌ಗಳು ಇರುತ್ತಾರೆ. ಇವರು ಪಕ್ಷಪಾತವಿಲ್ಲದೆ ಆಟದ ಸೋಲು ಗೆಲುವುಗಳನ್ನು ನೋಡಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ.



ಬದಲಾದ ಬ್ಯಾಟುಗಳು : 1770, 1785, 1850, 1970

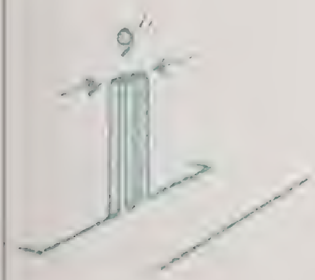


ಆಟದ ಉಪಕರಣಗಳು : 1 ಬ್ಯಾಟ್ 2 ಚೆಂಡು 3 ಪ್ಯಾಡ್ 4 ಕೈಗವಸು 5 ಬೇಲ್ಸ್ 6 ಸ್ಟಂಪ್ 7 ವಿಕೆಟ್

ಎರಡು ತಂಡಗಳ ಕ್ಯಾಪ್ಟನರ ಪೈಕಿ ಒಬ್ಬರು 'ಟಾಸ್' ಹಾಕುತ್ತಾರೆ. ಟಾಸ್ ಗೆದ್ದ ಕ್ಯಾಪ್ಟನ್ ತನ್ನ ತಂಡ ಬ್ಯಾಟ್ ಮಾಡಬೇಕೋ? ಇಲ್ಲವೆ ಫೀಲ್ಡ್ ಮಾಡಬೇಕೋ?–ಎಂಬುದನ್ನು ನಿರ್ಧರಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಫೀಲ್ಡ್ ಮಾಡಬೇಕಾದ ತಂಡದ ಎಲ್ಲ ಹನ್ನೊಂದು ಮಂದಿ ಆಟಗಾರರೂ ಮೈದಾನದ ಮೇಲಿರುತ್ತಾರೆ. ಯಾರು ಎಲ್ಲಿರಬೇಕು ಎನ್ನುವುದನ್ನು ತಂಡದ ಕ್ಯಾಪ್ಟನ್ ಅಥವಾ ಚೆಂಡು ಎಸೆಯುವ ಬೌಲರ್ ಹೇಳುತ್ತಾರೆ. ಅವರಲ್ಲೊಬ್ಬ ವಿಕೆಟ್‌ಕೀಪರ್ ಆಗುತ್ತಾನೆ. ಇವನು ಬ್ಯಾಟ್‌ಗಾರನ ಹಿಂದಿರುವ ವಿಕೆಟ್‌ನ ಹಿಂದೆ ಇರುತ್ತಾನೆ. ಮತ್ತೊಂದು

ಪಿಚ್



66





ಅಂಗಣ ಸ್ಥಾನಗಳು

ಬದಿಯ ವಿಕೆಟ್ ಕಡೆಯಿಂದ ಬೌಲರ್ ಚೆಂಡನ್ನು ಎಸೆಯುತ್ತಾನೆ. ಉಳಿದವರು ಫೀಲ್ಡಿಂಗ್ ಮಾಡಬೇಕು. ಬ್ಯಾಟ್‌ಗಾರ ಹೆಚ್ಚು ರನ್ ಗಳಿಸದಿರುವಂತೆ ನೋಡಿಕೊಳ್ಳುವುದು ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬ ಫೀಲ್ಡರನ ಕೆಲಸ.

ಬ್ಯಾಟ್ ಮಾಡುವ ತಂಡದ ಇಬ್ಬರು ಆಟಗಾರರು ಒಂದೊಂದು ಬದಿಯ ವಿಕೆಟ್‌ನ ಬಳಿ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ.

ಬೌಲ್ ಮಾಡುತ್ತಿರುವ ಆಟಗಾರನ ಉದ್ದೇಶ, ಬ್ಯಾಟ್ ಮಾಡುತ್ತಿರುವವನನ್ನು 'ಔಟ್' ಮಾಡುವುದು. ಬೌಲರ್ ಎಸೆದ ಚೆಂಡನ್ನು ಬ್ಯಾಟಿನಿಂದ ತಡೆಯಲಾಗದೆ, ಆ ಚೆಂಡು ವಿಕೆಟಿಗೆ ತಗಲಿ ಬೇಲ್‌ಗಳನ್ನು ಬೀಳಿಸಿದರೆ ಆ ಬ್ಯಾಟುಗಾರ ಔಟಾದಂತೆ. ಚೆಂಡನ್ನು ಬ್ಯಾಟುಗಾರ ಹೊಡೆದಾಗ ಚೆಂಡು ನೆಲ ಮುಟ್ಟುವ ಮುನ್ನ ಫೀಲ್ಡ್ ಮಾಡುತ್ತಿರುವ ಆಟಗಾರನೊಬ್ಬ ಹಿಡಿದರೂ ಬ್ಯಾಟುಗಾರ ಔಟಾದಂತೆ.

ಬ್ಯಾಟುಗಾರನ ಮೊದಲ ಉದ್ದೇಶ ಔಟಾಗದಂತೆ ಆಡುವುದು: ಅನಂತರ ಸಾಧ್ಯವಾದಷ್ಟು ಓಟಗಳನ್ನು ಗಳಿಸುವುದು.

ಓಟಗಳನ್ನು ಗಳಿಸುವುದು ಹೇಗೆ? ಬೌಲರ್ ಚೆಂಡನ್ನು ಎಸೆದಾಗ ಬ್ಯಾಟುಗಾರ ಅದನ್ನು ದೂರ ಹೋಗುವಂತೆ ಹೊಡೆಯಬೇಕು. ಆ ಚೆಂಡು ಬೌಲರ್ ಅಥವಾ ವಿಕೆಟ್ ಕೀಪರ್ ಕೈ ಸೇರುವುದರೊಳಗಾಗಿ ಪಿಚ್‌ನ ಮತ್ತೊಂದು ಬದಿಯ ವಿಕೆಟ್ ಬಳಿಗೆ ಓಡಬೇಕು. ಆ ವಿಕೆಟ್ ಬಳಿ ಇರುವ ಬ್ಯಾಟುಗಾರ ಇತ್ತಬದಿಗೆ ಓಡಿ ಬರುತ್ತಾನೆ. ಹೀಗೆ ಇತ್ತ ಬದಿಯ ಬ್ಯಾಟುಗಾರ ಅತ್ತ ಬದಿಗೆ, ಆ ಕಡೆಯ ಬ್ಯಾಟುಗಾರ ಈ ಕಡೆಗೆ, ಓಡಿ ಬಂದಾಗ ಒಂದು 'ಓಟ' ಅಥವಾ ರನ್ ಮಾಡಿದಂತಾಗುತ್ತದೆ.

ಹೀಗೆ ಓಟ ಗಳಿಸುತ್ತಿರುವ ಇಬ್ಬರು ಆಟಗಾರರು ಪಿಚ್‌ನ ಮಧ್ಯಕ್ಕೆ ಬಂದಿರುತ್ತಾರೆ ಎಂದಿಟ್ಟುಕೊಳ್ಳೋಣ. ಆಗ ಚೆಂಡು ವಿಕೆಟ್‌ಕೀಪರ್ ಅಥವಾ ಬೌಲರ್‌ನ ಕೈಸೇರಿ ಅವರು ಚೆಂಡನ್ನು ವಿಕೆಟ್‌ಗೆ ಹೊಡೆದು ಉರುಳಿಸಿ ಬಿಡುತ್ತಾರೆ. ಅಂಥ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಉರುಳಿದ ವಿಕೆಟ್ ಕಡೆ ಯಾವ ಬ್ಯಾಟುಗಾರ ಓಡುತ್ತಿರುತ್ತಾನೋ ಅವನು ಔಟಾದಂತೆ. ಹೀಗೆ ಔಟಾಗದಿರಲು ಚೆಂಡು ಬೌಲರ್‌ನ ಅಥವಾ ವಿಕೆಟ್ ಕೀಪರ್‌ನ ಕೈ ಸೇರುವುದರೊಳಗಾಗಿ ಬ್ಯಾಟುಗಾರನು ಆ ಕಡೆಯ ವಿಕೆಟ್ ಮುಂದಿನ ಕ್ರೀಸನ್ನು ಮುಟ್ಟಿರಬೇಕು. ಇಲ್ಲದಿದ್ದರೆ ಅವನು ಔಟ್. ಹೀಗೆ ಔಟಾಗುವುದಕ್ಕೆ 'ರನ್ ಔಟ್' ಎಂದು ಹೆಸರು. ಔಟಾದ ಆಟಗಾರನ ಬದಲು ಅವನ ಕಡೆಯ ಮತ್ತೊಬ್ಬ ಆಟಗಾರ ಆಡಲು ಬರುತ್ತಾನೆ.

ಬ್ಯಾಟುಗಾರನನ್ನು ಇನ್ನೂ ಕೆಲವು ವಿಧಗಳಲ್ಲಿ ಔಟ್ ಮಾಡಬಹುದು. ಚೆಂಡನ್ನು ಹೊಡೆಯಲೆಂದು ಕ್ರೀಸ್ ಬಿಟ್ಟು ಮುಂದಕ್ಕೆ ಹೋದಾಗ, ಆ ಚೆಂಡು ತಪ್ಪಿ ವಿಕೆಟ್ ಕೀಪರ್‌ನ ಕೈ ಸೇರುತ್ತದೆ. ಇಂಥ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಚುರುಕಾದ ವಿಕೆಟ್‌ಕೀಪರ್, ಬ್ಯಾಟುಗಾರ ಮತ್ತೆ ಕ್ರೀಸ್‌ನೊಳಗೆ ಬರುವುದರೊಳಗೆ ಚೆಂಡನ್ನು ವಿಕೆಟ್‌ಗೆ ಘಟ್ಟಿಸಿರುತ್ತಾನೆ. ಆಗಲೂ ಬ್ಯಾಟುಗಾರ ಔಟ್. ಇದಕ್ಕೆ 'ಸ್ಟಂಪಿಂಗ್' ಎಂದು ಹೆಸರು.

ಬೌಲರ್ ಎಸೆದ ಚೆಂಡು ವಿಕೆಟಿಗೆ ಬೀಳುವಂತಿದ್ದಾಗ ಅದನ್ನು ಬ್ಯಾಟಿನಿಂದ ತಡೆಯದೆ ಕೈಯಲ್ಲದೆ ದೇಹದ ಯಾವುದೇ ಭಾಗದಿಂದ ತಡೆದಾಗಲೂ ಅವನು ಔಟಾಗುತ್ತಾನೆ. ಇದಕ್ಕೆ 'ಲೆಗ್ ಬಿಫೋರ್ ವಿಕೆಟ್' (ಎಲ್.ಬಿ.ಡಬ್ಲ್ಯು.) ಎಂದು ಹೆಸರು. ಬ್ಯಾಟುಗಾರ ಆಡುವಾಗ ತನ್ನ ಬ್ಯಾಟನ್ನು ಅಥವಾ ದೇಹವನ್ನು ವಿಕೆಟಿಗೆ ತಗುಲಿಸಿ ಬೇಲ್ಸ್ ಬೀಳಿಸಿದರೂ ಅವನು ಔಟ್. ಇದಕ್ಕೆ 'ಹಿಟ್ ವಿಕೆಟ್' ಎಂದು ಹೆಸರು.

ಮೈದಾನದ ಅಂಚಿನಲ್ಲಿ ಎಳೆದಿರುವ ಗೆರೆಗೆ 'ಬೌಂಡರಿ ಲೈನ್' ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ. ಬ್ಯಾಟುಗಾರ ಹೊಡೆದ ಚೆಂಡು ಈ ಗೆರೆಯನ್ನು ದಾಟಿ ಹೋದರೆ ಅದನ್ನು 'ಬೌಂಡರಿ' ಎಂದು ಕರೆಯುತ್ತಾರೆ. ಇಂಥ ಹೊಡೆತದಿಂದ ಅವನಿಗೆ ನಾಲ್ಕು ರನ್‌ಗಳು ಗಿಟ್ಟುತ್ತವೆ. ಚೆಂಡು ಎಲ್ಲೂ ನೆಲಕ್ಕೆ ತಗಲದೆ ಬೌಂಡರಿಯನ್ನು ದಾಟಿ ನೆಲಕ್ಕೆ ಬಿದ್ದರೆ ಅದಕ್ಕೆ 'ಸಿಕ್ಸರ್' ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ. ಇದಕ್ಕೆ ಆರು ರನ್‌ಗಳು ಸಿಗುತ್ತವೆ.

ಒಂದು ತಂಡದ ಹತ್ತು ಮಂದಿ ಆಟಗಾರರೂ ಔಟಾದಾಗ ಈ ತಂಡದ ಮೊದಲ ಇನ್ನಿಂಗ್ಸಿನ ಆಟ ಮುಗಿದಂತೆ. ಅನಂತರ ಇವರು ಫೀಲ್ಡ್ ಮಾಡಬೇಕು. ಇನ್ನೊಂದು ತಂಡದವರು ಬ್ಯಾಟ್ ಮಾಡುತ್ತಾರೆ. ಇವರು ಬ್ಯಾಟ್ ಮಾಡುವುದು ಮುಗಿಸಿದಾಗ ಪಂದ್ಯದ ಒಂದು ಇನ್ನಿಂಗ್ಸ್ ಮುಗಿಯುತ್ತದೆ.

ಹೀಗೆ ಎರಡು ತಂಡದವರು ಎರಡು ಇನ್ನಿಂಗ್ಸ್‌ಗಳನ್ನು ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಹೆಚ್ಚು ರನ್‌ಗಳನ್ನು ಗಳಿಸಿದ ತಂಡದವರು ಗೆದ್ದಂತೆ. ಒಂದು ದಿನದ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಎರಡು ತಂಡಗಳೂ ಆಡಿ ಎಲ್ಲರೂ ಔಟಾಗಿದ್ದರೆ, ಹೆಚ್ಚು ರನ್ ಗಳಿಸಿದವರು ಗೆದ್ದಂತೆ. ಹಾಗಿಲ್ಲದೆ ಆಟವಾಡುವವರು ಇನ್ನೂ ಇದ್ದು, ಸಮಯವಿಲ್ಲದೆ ಹೋದಾಗ ಪಂದ್ಯ 'ಡ್ರಾ' (ಸಮ) ಆಗುತ್ತದೆ. ಒಂದು ತಂಡದವರು ತಾವು ಗೆಲ್ಲಲು ಸಾಕಷ್ಟು ರನ್‌ಗಳನ್ನು ಮಾಡಿದ್ದೇವೆ ಎಂದೆನಿಸಿದಾಗ ಅವರು ತಮ್ಮ ಆಟವನ್ನು ಅಷ್ಟಕ್ಕೆ ನಿಲ್ಲಿಸಿ ಇನ್ನೊಂದು ತಂಡದವರಿಗೆ ಆಡಲು ಅವಕಾಶ ಕೊಡಬಹುದು. ಇದಕ್ಕೆ 'ಡಿಕ್ಲೇರಿಂಗ್' ಎಂದು ಹೆಸರು.

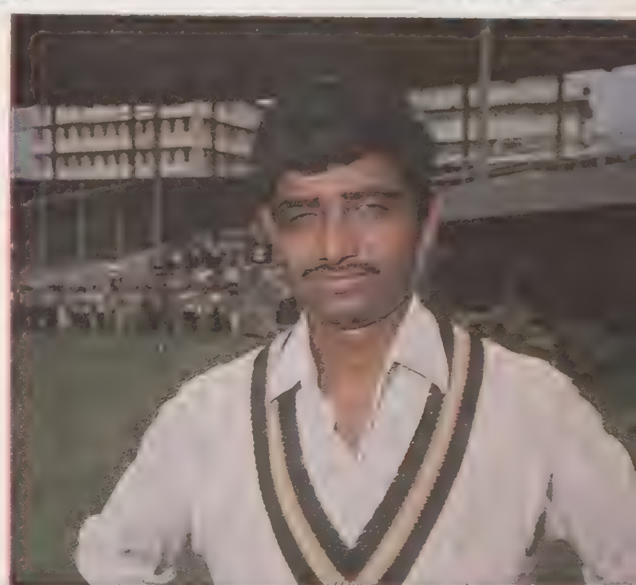




























ಬ್ಯಾಟುಗಾರ ಔಟಾಗುವ ಮೂರು ವಿಧಗಳು : ರನ್ ಔಟ್, ಸ್ಟಂಪಿಂಗ್, ಹಿಟ್ ವಿಕೆಟ್



ಬ್ಯಾಟುಗಾರನ ಉಡುಪು : 13ನೆಯ ಶತಮಾನದಲ್ಲಿ ದಾಂಡು ಚೆಂಡು ಆಟದಲ್ಲಿ ; 1700 ರಲ್ಲಿ ; 1780ರಲ್ಲಿ ; 1760ರಲ್ಲಿ ; 1830ರಲ್ಲಿ ; 1865ರಲ್ಲಿ ; ಇಪ್ಪತ್ತನೆಯ ಶತಮಾನದ ಪ್ರಾರಂಭದಲ್ಲಿ

ಒಂದು ತಂಡ ಪ್ರಥಮ ಇನ್ನಿಂಗ್ಸಿನಲ್ಲಿ ಮೂರು ಅಥವಾ ಅದಕ್ಕಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ದಿನಗಳ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ವಿರುದ್ಧ ತಂಡಕ್ಕಿಂತ 150 ರನ್‌ಗಳಷ್ಟು ಹಿಂದಿದ್ದಾಗ ತನ್ನ ಎರಡನೆಯ ಇನ್ನಿಂಗ್ಸನ್ನು ಮುಂದುವರಿಸುವುದಕ್ಕೆ 'ಫಾಲೋ ಆನ್' ಎಂದು ಹೆಸರು.

ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಆಟದ ಉಗಮ ಎಲ್ಲಿ ಮತ್ತು ಯಾವಾಗ ಆಯಿತೆಂಬ ಬಗೆಗೆ ಸ್ಪಷ್ಟವಾಗಿ ತಿಳಿದಿಲ್ಲ. ಐಸ್‌ಲೆಂಡಿನ ವೀರರ ಕಥೆಗಳಲ್ಲಿ ಬರುವ "ನ್ಯಾಟ್ ಲೀಕರ್" ಎಂಬ ಆಟದಿಂದ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಉಗಮವಾಯಿತೆಂದು ಇತ್ತೀಚಿನ ಕೆಲವರ ಅಭಿಪ್ರಾಯ. ಇವರ ಪ್ರಕಾರ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಆಟವನ್ನು ಜೂಟ್ ಜನಾಂಗದವರು ಕ್ರಿ.ಶ. 400ರಲ್ಲಿ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿಗೆ ತಂದರು. ಅಲ್ಲಿಂದ ಈ ಆಟ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನಲ್ಲಿ ಜನಪ್ರಿಯವಾಯಿತು.

ಈಗ ನಂಬಿರುವಂತೆ ಈ ಆಟವನ್ನು ಏಳು ಶತಮಾನಗಳಿಗೂ ಮುಂಚಿನಿಂದ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನಲ್ಲಿ ಆಡಲಾಗುತ್ತಿತ್ತು. ಆದರೆ ಆಟದ ಬಗೆಗೆ 1598ರ ಜನವರಿಯಿಂದ ಲಿಖಿತ ದಾಖಲೆ ಇದೆ. 1744 ರಿಂದ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಆಟದ ನಿಯಮಗಳ ಬಗೆಗೆ ಲಿಖಿತ ದಾಖಲೆ ಸಿಗುತ್ತದೆ. ಅನಂತರ ಕೊಂಚ ಕಾಲ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ಹ್ಯಾಂಬಲ್ಡನ್ ಹಳ್ಳಿ ಈ ಆಟದ ಮುಖ್ಯ ಕೇಂದ್ರವಾಗಿತ್ತು. ಇಲ್ಲಿ ಆಡಿದ ಒಬ್ಬ ಆಟಗಾರ ಜಾನ್ ಸ್ಮಾಲ್ 1775ರಲ್ಲಿ 136 ರನ್‌ಗಳನ್ನು ಗಳಿಸಿ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಇತಿಹಾಸದಲ್ಲೇ ಮೊಟ್ಟಮೊದಲ ಶತಕ ರನ್‌ಗಳ ದಾಖಲೆ ಮಾಡಿದ. ಕೆಲವು ಆಟಗಾರರು ವಿಕೆಟಿನ ಅಗಲದಷ್ಟೇ ಅಗಲದ ಬ್ಯಾಟನ್ನು ಬಳಸುತ್ತಿದ್ದ ಕಾರಣ 1771ರಲ್ಲಿ ಬ್ಯಾಟಿನ ಅಗಲ $4\frac{1}{4}$ ಅಂಗುಲ ಮೀರಿರಬಾರದು ಎಂಬ ನಿಯಮ ಬಂದಿತು. 1774ರಲ್ಲಿ ವಿಕೆಟ್‌ನಲ್ಲಿ ಎರಡು ಸ್ಟಂಪ್‌ಗಳಿದ್ದು ಅವುಗಳ ಎತ್ತರ 22 ಅಂಗುಲ ಎಂದಾಯಿತು. 1775ರಲ್ಲಿ ಮೂರು ಸ್ಟಂಪು

ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಆಟ - 1740ರಲ್ಲಿ





18ನೆಯ ಶತಮಾನದ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಆಟ

ಗಳನ್ನೊಳಗೊಂಡ ವಿಕೆಟ್ ಬಳಕೆಗೆ ಬಂದಿತು. 1787ರಲ್ಲಿ ಮಾರಿಲಿಬೋನ್ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಕ್ಲಬ್ (ಎಂ.ಸಿ.ಸಿ.) ಸ್ಥಾಪಿತವಾಯಿತು. ಅಂದಿನಿಂದ ಇಂದಿನವರೆಗೂ ಈ ಸಂಸ್ಥೆ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಆಟದ ನಿಯಮಾವಳಿಗಳನ್ನು ರೂಪಿಸುತ್ತದೆ. ಇದು ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಆಟದ ಬಗೆಗೆ ವಿಶ್ವದ ಅತ್ಯಂತ ಪ್ರಮುಖ ಹಾಗೂ ಅಧಿಕಾರಯುತ ಸಂಸ್ಥೆ.

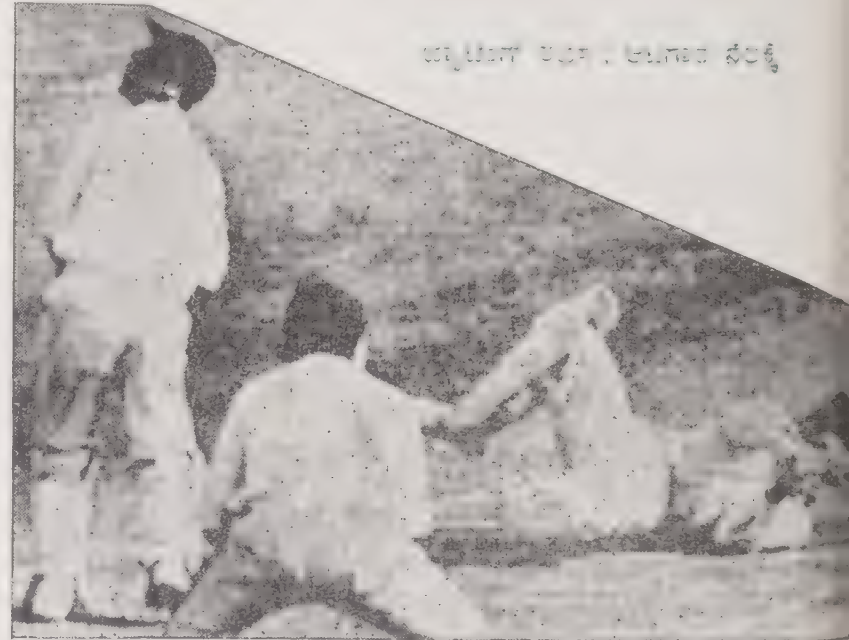
ಬ್ರಿಟಿಷರು ವಿಶ್ವದ ನಾನಾ ಕಡೆ ವಸಾಹತು ಸ್ಥಾಪಿಸಲು ಪ್ರಾರಂಭಿಸಿದಾಗ ಅವರೊಡನೆ ಈ ಆಟವೂ ಹರಡಿತು. ಇಂದು ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯ, ವೆಸ್ಟ್ ಇಂಡೀಸ್, ನ್ಯೂಜಿಲೆಂಡ್, ಭಾರತ, ಪಾಕಿಸ್ತಾನ ಮತ್ತು ದ. ಆಫ್ರಿಕಗಳಲ್ಲಿ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಅತ್ಯಂತ ಪ್ರಮುಖ ಹಾಗೂ ಜನಪ್ರಿಯ ಆಟವಾಗಿದೆ. ಈ ದೇಶಗಳ ನಡುವೆ ಪರಸ್ಪರ 'ಟೆಸ್ಟ್' ಆಟಗಳೂ ನಡೆಯುತ್ತವೆ.

ಭಾರತಕ್ಕೆ ಬ್ರಿಟಿಷರು ಬಂದಾಗ ತಮ್ಮೊಂದಿಗೆ ಕ್ರಿಕೆಟ್ಟನ್ನು ತಂದರು. 1792ರ ವೇಳೆಗೆ ಭಾರತದಲ್ಲಿ ಅಸ್ತಿತ್ವದಲ್ಲಿದ್ದ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಸಂಸ್ಥೆ —'ಕಲ್ಕತ್ತ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಕ್ಲಬ್'. ಈಡನ್ ಗಾರ್ಡನ್ಸ್ ಈ ಕ್ಲಬ್‌ನ ಮೈದಾನವಾಗಿತ್ತು. ಕ್ಲಬ್‌ನಲ್ಲಿ ಭಾರತೀಯ ಆಟಗಾರರಿರಲಿಲ್ಲ. ಮುಂಬಯಿಯ ಪಾರ್ಸಿಗಳು 1848ರ ವೇಳೆಗೆ 'ಓರಿಯಂಟಲ್ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಕ್ಲಬ್' ಎಂಬ ಗುಂಪನ್ನು ಕಟ್ಟಿ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಆಡಲು ತೊಡಗಿದರು. ಉದ್ದಗೆರೆಯ ಕೋಟು ಧರಿಸಿ ಪ್ಯಾಡು ಗಳಿಲ್ಲದೆ ಅವರು ಆಡುತ್ತಿದ್ದರು. 1877ರ ವೇಳೆಗೆ ಅವರು ಯುರೋಪಿಯನ್ ತಂಡವನ್ನು ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಎದುರಿಸುವಷ್ಟು ಉತ್ತಮ ಆಟಗಾರರಾಗಿದ್ದರು. 1886ರಲ್ಲಿ ಇವರ ಒಂದು ತಂಡ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿಗೂ ಹೋಗಿಬಂದಿತು.

1866ರಲ್ಲಿ ಹಿಂದೂಗಳ ಒಂದು ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಕ್ಲಬ್ ಪ್ರಾರಂಭವಾಗಿತ್ತು. 1912-13ರಲ್ಲಿ ಮುಸಲ್ಮಾನರ ಒಂದು ಕ್ಲಬ್ ರೂಪುಗೊಂಡಿತು. ಯುರೋಪಿಯನ್, ಪಾರ್ಸಿ, ಹಿಂದೂ ಮತ್ತು ಮುಸಲ್ಮಾನರ ನಡುವೆ ನಡೆಯುತ್ತಿದ್ದ ಪಂದ್ಯಗಳಿಗೆ 'ಕ್ವಾಡ್ರ್ಯಾಂಗ್ಯುಲರ್ ಸ್ಪರ್ಧೆ' ಎಂಬ ಹೆಸರು ಬಂದಿತು. ಉಳಿದವರು ಸೇರಿ ಒಂದು ತಂಡವನ್ನು ಕಟ್ಟಿದಾಗ 'ಪೆಂಟಾಂಗ್ಯುಲರ್' ಪಂದ್ಯಗಳು ಪ್ರಾರಂಭವಾದುವು. ಭಾರತ ಸ್ವತಂತ್ರವಾದ ಮೇಲೆ ರಾಜ್ಯಗಳು ತಮ್ಮವೇ ಆದ ತಂಡಗಳನ್ನು ಕಟ್ಟಿಕೊಂಡಿವೆ. 'ರಣಜಿ ಟ್ರೋಫಿ' ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸುತ್ತವೆ.

ಭಾರತದ ತಂಡ ಮೊತ್ತಮೊದಲು ಟೆಸ್ಟ್ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಪಂದ್ಯವನ್ನು ಆಡಿದ್ದು 1932ರ ಜೂನ್ 25ರಲ್ಲಿ; ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ಲಾರ್ಡ್ಸ್ ಮೈದಾನದಲ್ಲಿ. ಆಗ ಭಾರತ ತಂಡದ ನಾಯಕ ಸಿ.ಕೆ. ನಾಯುಡು ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್ ತಂಡದ ನಾಯಕ ಡಿ. ಆರ್. ಜಾರ್ಡಿನ್ ಆಗಿದ್ದರು.

[illegible]



ಈ ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್ ಗೆದ್ದಿತು. ಭಾರತದ ತಂಡವೂ ಉತ್ತಮವಾಗಿ ಆಡಿತು. ಭಾರತದ ಮಹಮ್ಮದ್ ನಿಸ್ಸಾರ್ ಮೊದಲ ಇನ್ನಿಂಗ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ 93 ರನ್‌ಗಳಿಗೆ 5 ವಿಕೆಟ್ ಪಡೆದಿದ್ದರು. 1932ರಲ್ಲಿ

[illegible]





ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನಲ್ಲಿ ಆಡಿದ ಪ್ರಥಮ ಭಾರತೀಯ ತಂಡ

ಭಾರತ ಪ್ರಪ್ರಥಮ ಬಾರಿಗೆ ಮದರಾಸಿನಲ್ಲಿ ನಡೆದ 5ನೆಯ ಟೆಸ್ಟ್‌ನಲ್ಲಿ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ಮೇಲೆ ಒಂದು ಇನ್ನಿಂಗ್ಸ್‌ನ ಜಯ ಗಳಿಸಿದ್ದು ಭಾರತೀಯ ಕ್ರಿಕೆಟ್‌ನ ಇತಿಹಾಸದಲ್ಲಿ ಒಂದು ಮೈಲಿಗಲ್ಲು. ಸಾಗರಾಂತರ ದೇಶಗಳಲ್ಲಿ ಆಡಿ ಮೊದಲ ಬಾರಿಗೆ ಟೆಸ್ಟ್ ಸರಣಿಯನ್ನು ಭಾರತವು ಗೆದ್ದದ್ದು ನ್ಯೂಜಿಲೆಂಡಿನಲ್ಲಿ, 1968ರಲ್ಲಿ. 1970-71ರಲ್ಲಿ ವೆಸ್ಟ್ ಇಂಡೀಸ್ ಮತ್ತು ಇಂಗ್ಲೆಂಡುಗಳಲ್ಲಿ ಮತ್ತು 1972-73ರಲ್ಲಿ ಭಾರತದಲ್ಲಿ ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್ ವಿರುದ್ಧ– ಮೂರು ಬಾರಿ ಟೆಸ್ಟ್ ಸರಣಿಗಳಲ್ಲಿ ವಿಜಯ ಗಳಿಸಿ ಭಾರತದ ತಂಡ ಇತಿಹಾಸ ನಿರ್ಮಿಸಿದೆ.

ನೋಡಿ : ಎಂ.ಸಿ.ಸಿ.; ಟೆಸ್ಟ್ ಆಟ ; ಡ್ಯಾಟ್ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ; ಫೀಲ್ಡ್ ಮಾಡುವುದು; ಫ್ರೆಂಚ್ ಕ್ರಿಕೆಟ್; ಬ್ಯಾಟ್ ಮಾಡುವುದು; ಬೌಲ್ ಮಾಡುವುದು ; ಭಾರತದ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ನಿಯಂತ್ರಣ ಮಂಡಲಿ ; ರಣಜಿತ್ ಸಿಂಹಜಿ : ಸ್ಮಾರಕ ಪಂದ್ಯ

ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಕಂಟ್ರೋಲ್ ಬೋರ್ಡ್ ಆಫ್ ಇಂಡಿಯಾ

ನೋಡಿ : ಭಾರತದ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ನಿಯಂತ್ರಣ ಸಂಸ್ಥೆ

ಕ್ರೀನಲ

ನೋಡಿ : ಜೂಜು

ಕ್ಷಿಪ್ರ ಆಳತೆ

ಆಟದ ಮೈದಾನದಲ್ಲಿ ತಕ್ಕಡಿ. ಕ್ಷಿಪ್ರ ಆಳತೆ ಆಟದಲ್ಲಿ ಅಂಕ ಕೊಡಲು ಇದು ಬೇಕು.

ಇದನ್ನು ವ್ಯಕ್ತಿಗತ ಆಟವಾಗಿಯಾಗಲೀ ಗುಂಪು ಆಟವಾಗಿಯಾಗಲೀ ಆಡಬಹುದು. ಐದು ಮಿನಿಟುಗಳಲ್ಲಿ 500 ಗ್ರಾಂ ಮರಳು ಅಥವಾ 500 ಗ್ರಾಂ ನೀರು ತರಬೇಕೆಂದು ಮುಖಂಡ ಹೇಳುತ್ತಾನೆ. 100 ಗ್ರಾಂ ಉದುರಿದ ಎಲೆಗಳು ಅಥವಾ 200 ಗ್ರಾಂ ತೂಕವುಳ್ಳ ಒಂದು ಕಲ್ಲನ್ನೂ ತರಲು ಅವನು ಹೇಳಬಹುದು.

ಆಟಗಾರರು ಯಾವುದೇ ಭಾರ ಸೂಚಕ ಯಂತ್ರವನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸು ವಂತಿಲ್ಲ. ಮುಖಂಡ ಮಾತ್ರ ತಕ್ಕಡಿಯನ್ನು ಸಿದ್ಧವಾಗಿಟ್ಟುಕೊಂಡಿದ್ದು ಆಟಗಾರರು ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ತಂದಂತೆ ಅವುಗಳ ತೂಕ ನೋಡಿಕೊಂಡು ಅಂಕ ಕೊಡುತ್ತಾನೆ.

ಕೀತ್ ಮಿಲ್ಲರ್

ಕೀತ್ ಮಿಲ್ಲರ್ ಜಗತ್ತಿನ ಅತಿಶ್ರೇಷ್ಠ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಆಟಗಾರರಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬರು.

ಕೀತ್ ಮಿಲ್ಲರ್ ಕಿರಿಯರಾಗಿದ್ದಾಗ ಇವರ ದೇಹ ಗಾತ್ರ ಸಣ್ಣದಾಗಿತ್ತು. ದೊಡ್ಡವರಾದ ಮೇಲೆ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸುವ ಕುದುರೆ ಸವಾರನಾಗಬೇಕು ಎಂಬುದು ಇವರ ಆಕಾಂಕ್ಷೆ ಆಗಿತ್ತು. ಆದರೆ ಆರು ಅಡಿ ಎತ್ತರದ ಆಜಾನುಬಾಹುವಾಗಿ ಬೆಳೆದಾಗ ಕೀತ್ ಅವರು ಕುದುರೆ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಸವಾರರಾಗಿ ಭಾಗವಹಿಸುವುದು ಅಸಾಧ್ಯವಾಯಿತು. ಬದಲಿಗೆ ಇವರು ವೇಗದ ಬೌಲರ್ ಆದರು; ಉತ್ತಮ ಬ್ಯಾಟ್‌ಗಾರರಾದರು.

ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯದಲ್ಲಿ ಹುಟ್ಟಿದ ಮಿಲ್ಲರ್ ವೃತ್ತಿಯಿಂದ ಪತ್ರಿಕೋದ್ಯಮಿ. ಸೈನ್ಯಕ್ಕೆ ಸೇರಿ ಪೈಲಟ್ ಆಗಿಯೂ ಸೇವೆ ಸಲ್ಲಿಸಿದ್ದರು. ಫುಟ್‌ಬಾಲ್, ಗಾಲ್ಫ್ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ನುರಿತರಿವರು. ಆದರೆ ಇವರಿಗೆ ಎಲ್ಲಕ್ಕಿಂತ ಮೆಚ್ಚಿನ ಆಟ ಕ್ರಿಕೆಟ್.

ಟೆಸ್ಟ್ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯದ ಪರ ಕೀತ್ ಮಿಲ್ಲರ್ ಮತ್ತು ಲಿಂಡ್‌ವಾಲ್ ಬೌಲ್ ಮಾಡಲು ಆರಂಭಿಸುತ್ತಿದ್ದರು. ಇವರದು ಪ್ರಚಂಡ ವೇಗ. ತಪ್ಪದ ಗುರಿ ಎಸೆತ. ಇದರಿಂದ ಬ್ಯಾಟ್‌ಗಾರರಿಗೆ ಇದ್ದ ಧೈರ್ಯವೂ ಉಡುಗಿಹೋಗುತ್ತಿತ್ತು.





ಕೀತ್ ಮಿಲ್ಲರ್ ಒಮ್ಮೆ [illegible] 10 [illegible]

ಬೌಲಿಂಗ್‌ನಂತೆ ಮಿಲ್ಲರರ ಕಡಮೆ ವೇಗದ 'ಲೆಫ್ಟ್ ಬ್ರೇಕ್'ಗಳೂ ಬ್ಯಾಟ್‌ಗಾರರಿಗೆ ಮಾರಕ.

ಮಿಲ್ಲರ್ ತಮ್ಮ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಜೀವನದಲ್ಲಿ ಒಟ್ಟು 127 ವಿಕೆಟ್ಟುಗಳನ್ನೂ 2,237 ರನ್‌ಗಳನ್ನೂ ಪಡೆದಿದ್ದರು. ಅವರಿಗೀತ ಮೊದಲು ರೋಡ್ಸ್ ಒಬ್ಬರೇ ಇಡೀ ಟೆಸ್ಟ್ ಸರಣಿಯಲ್ಲಿ 127 ವಿಕೆಟ್ಟು ಮತ್ತು 2,325 ರನ್‌ಗಳನ್ನು ಪಡೆದವರು. ಬ್ಯಾಟಿಂಗ್ ಮತ್ತು ಬೌಲಿಂಗ್‌ನಲ್ಲಿ ಅಪ್ರತಿಮರಾಗಿದ್ದ ಮಿಲ್ಲರ್ ಸ್ಲಿಪ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಫೀಲ್ಡ್ ಮಾಡುವುದರಲ್ಲೂ ನಿಷ್ಣಾತರಾಗಿದ್ದರು.

ಬೌಲ್ ಮಾಡಲು ಧಾವಿಸುವಾಗ ಇವರ ಮುಖ ದೃಢ ನಿರ್ಧಾರದಿಂದ ಗಂಟುಕಟ್ಟಿ ಭೀಕರವಾಗಿರುತ್ತಿತ್ತು. ಆದರೆ ವೈಯಕ್ತಿಕ ಜೀವನದಲ್ಲಿ ಇವರು ಮೃದು ಸ್ವಭಾವದವರು, ಹಾಸ್ಯಪ್ರಿಯರು.

[illegible]

ಕೀಲು ಕುದುರೆಯಾಟ ಚಿಕ್ಕವರು, ದೊಡ್ಡವರಿಗೆಲ್ಲ ಮನೋರಂಜನೆ ನೀಡುತ್ತದೆ.

ಹಬ್ಬ, ಉತ್ಸವಗಳ ಕಾಲಗಳಲ್ಲಿ ಕೀಲು ಕುದುರೆಯಾಟ ಜರಗುತ್ತದೆ. ರಾಜಸ್ಥಾನದ ಪೂರ್ವ ಪ್ರದೇಶಗಳಲ್ಲಿ ಬಿದಿರಿನ ಬುಟ್ಟಿಗೆ ಕುದುರೆಯ ಮುಖ ಅಳವಡಿಸಿ ಕುದುರೆ ನೃತ್ಯ ಮಾಡುತ್ತಾರೆ.

ಕರ್ನಾಟಕ, ಆಂಧ್ರ, ತಮಿಳುನಾಡು, ಕೇರಳಗಳಲ್ಲಿ ಕುದುರೆಯ ಹೊಟ್ಟೆ ಭಾಗವನ್ನು ಟೊಳ್ಳಾಗಿ ಬಿದಿರಿನಿಂದ ಹೆಣೆದು ಮಾಡಿರುತ್ತಾರೆ. ಸವಾರರು ಬಣ್ಣ ಬಣ್ಣದ ಬಟ್ಟೆಯಿಂದ ತಮ್ಮ ಕಾಲುಗಳು ಮುಚ್ಚುವಂತೆ ಮಾಡುತ್ತಾರೆ. ರಾಜ ರಾಣಿಯರಿಗೆ ಎರಡು ಕುದುರೆಗಳಿರುತ್ತವೆ. ಇಬ್ಬರ ವೇಷ–ಭೂಷಣಗಳೂ ರಾಜೋಚಿತವಾಗಿರುತ್ತವೆ. ಕೀಲುಗಳನ್ನು ಅಳವಡಿಸಿರುವುದರಿಂದ ಕುದುರೆಯನ್ನು ಅಲುಗಾಡಿಸಿದಾಗ ನಿಜವಾದ ಕುದುರೆ ಎಂಬ ಭಾವನೆ ಪ್ರೇಕ್ಷಕರಿಗೆ ಬರುತ್ತದೆ. ಕೀಲುಕುದುರೆಯಾಟ ನಮ್ಮ ದೇಶದಲ್ಲಿ ಬಹಳ ಹಿಂದಿನಿಂದಲೂ ಬಂದಿರುವ ಜಾನಪದ ನೃತ್ಯ.

ಕ್ರೀಡಾಂಗಣ

ಸಹಸ್ರಾರು ಮಂದಿ ಪ್ರೇಕ್ಷಕರು ಕಿಕ್ಕಿರಿದು ನೆರೆದಿದ್ದಾರೆ. ಆದರೂ ಅವರ ನಡುವೆ ಸೂಜಿ ಬಿದ್ದರೂ ಕೇಳಿಸುವಷ್ಟು ನೀರವತೆ. ಈ ಎಲ್ಲರ ಗಮನ ಆಟದಲ್ಲಿ ಕೇಂದ್ರೀಕೃತ. ಮರುಕ್ಷಣ ಈ ಆಟದ ತಿರುವು ಹೇಗೋ, ಏನೋ ಎಂಬ ಕುತೂಹಲ, ಆತಂಕ, ಉದ್ವೇಗ. ಇದು ಯಾವುದೇ ಪಂದ್ಯ ನಡೆಯುತ್ತಿರುವಾಗ ಕ್ರೀಡಾಂಗಣ ಅಥವಾ ಸ್ಟೇಡಿಯಮಿನ ದೃಶ್ಯ.

ಕೆಲವೇ ಜನರು ಆಡುವ ಆಟಗಳನ್ನು ಸಹಸ್ರಾರು ಮಂದಿ ಕುಳಿತು ನೋಡುವ ಅನುಕೂಲ ಕ್ರೀಡಾಂಗಣದಲ್ಲಿರುತ್ತದೆ.

ಕ್ರೀಡಾಂಗಣಗಳು ರಾಜ್ಯ, ರಾಷ್ಟ್ರ ಮತ್ತು ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಮಟ್ಟಗಳ ಪಂದ್ಯಗಳಿಗಾಗಿ ನಿರ್ಮಿಸಲ್ಪಟ್ಟಿರುತ್ತವೆ. ಕ್ರೀಡಾಂಗಣ ಮೊದಲಿಗೆ ನಿರ್ಮಾಣವಾದದ್ದು ಅಥೆನ್ಸಿನಲ್ಲಿ. ಕ್ರೀಡಾಪ್ರಿಯರಾಗಿದ್ದ ಪ್ರಾಚೀನ ಗ್ರೀಕರು ನಿರ್ಮಿಸಿದ ಕ್ರೀಡಾಂಗಣದಲ್ಲಿ ಆಟಗಾರರು ಸ್ನಾನ ಮಾಡಲು, ಬಟ್ಟೆ ಬದಲಾಯಿಸಲು ಏರ್ಪಾಡುಗಳಿದ್ದವು. ಇಂಥ ಸ್ನಾನ ಗೃಹಗಳ ಕಲ್ಪನೆಯೇ ಮುಂದೆ ರೋಮನರ ಭವ್ಯ ಸಾರ್ವಜನಿಕ ಸ್ನಾನ ಗೃಹಗಳ ಸೃಷ್ಟಿಗೆ ಕಾರಣವಾಯಿತು. ಸರ್ಕಸ್ ಅಥವಾ ವರ್ತುಲಾಕಾರದ ಸ್ಟೇಡಿಯಂ, ಅರ್ಧವರ್ತುಲಾಕಾರದ ಅಖಾಡ, ಮಲ್ಲಯುದ್ಧ ವೀಕ್ಷಣೆಗಾಗಿ ನಿರ್ಮಿಸಲ್ಪಟ್ಟ ಅಂಡಾಕಾರದ ಆಂಫಿಥಿಯೇಟರ್ ಸ್ಟೇಡಿಯಮ್‌ಗಳು ಮತ್ತು ನೌಕಾ ಪ್ರದರ್ಶನಗಳಿಗಾಗಿ ನೀರು ಒಳ ಹರಿಸಿ ಮತ್ತೆ ಹೊರ ಹಾಯಿಸಬಹುದಾದ ವ್ಯವಸ್ಥೆಯಿದ್ದ ಸ್ಟೇಡಿಯಮ್–ಇವು ರೋಮನರು ಕಟ್ಟಿದ



[illegible]



[illegible]

ಕ್ಯಾಲಿಫೋರ್ನಿಯದ ರೋಸ್ ಬೌಲ್ ಕ್ರೀಡಾಂಗಣ

ವಿವಿಧ ಸ್ಟೇಡಿಯಮುಗಳು. ಇವರು ಕಟ್ಟಿದ ಸ್ಟೇಡಿಯಮುಗಳಲ್ಲಿ ಕೊಲೋಸಿಯಂ ಅತ್ಯಂತ ಹೆಸರಾದದ್ದು. ರೋಮಿನ ಪತನದ ಅನಂತರ ಕ್ರೀಡಾಂಗಣಗಳಿಗೆ ಮತ್ತೆ ಪ್ರಾಮುಖ್ಯ ಬಂದದ್ದು 19ನೆಯ ಶತಮಾನದಲ್ಲಿ.

ಕ್ರೀಡಾಂಗಣಗಳಲ್ಲಿ ಈಗ ಅಥ್ಲೆಟಿಕ್ಸ್, ಕ್ರಿಕೆಟ್, ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ಮುಂತಾದ ಆಟಗಳೆಲ್ಲ ನಡೆಯುತ್ತವೆ. ಸ್ಟೇಡ್ ಎಂಬುದು ಪುರಾತನ ಗ್ರೀಸಿನ ಒಂದು ಮಾನ —600 ಗ್ರೀಕ್ ಅಡಿಗಳಿಗೆ ಸಮ. ಇದು ಇಂದಿನ 606 ಅಡಿ ಅಥವಾ 185 ಮೀಟರುಗಳಿಗೆ ಸಮನಾದ ಅಳತೆ. ಗ್ರೀಸಿನ ಒಲಿಂಪಿಯದ ಓಟ ಸ್ಪರ್ಧೆಗೆ ನಿಖರವಾಗಿ ಒಂದು ಸ್ಟೇಡ್ ಅಳತೆಯ ದೂರವಿರುತ್ತಿದ್ದಿತು. ಕಾಲಾನಂತರ ಈ ಹೆಸರು ಆ ಸ್ಪರ್ಧೆಗೂ ಅದು ನಡೆಯುವ ಜಾಗಕ್ಕೂ ಅನ್ವಯಿಸಲ್ಪಟ್ಟಿತು. ಕ್ರೀಡಾಂಗಣಕ್ಕೆ ಸ್ಟೇಡಿಯಂ ಎಂಬ ಹೆಸರು ನಿಂತದ್ದು ಹೀಗೆ. ಓಟಗಾರರು ಹೋರಾಡುವ ಜಾಗಕ್ಕೆ ಎದುರಾಗಿ ಡೊಂಕು ಇರುವ ಜಾಗ, ಇಂಗ್ಲಿಷ್ ವರ್ಣಮಾಲೆಯ 'U' ಅಕ್ಷರವನ್ನು ಹೋಲುತ್ತಿದ್ದಿತು. ಗ್ರೀಸಿನ ಪ್ರಾಚೀನ ಕ್ರೀಡಾಂಗಣದ ಡೊಂಕಿನ ಭಾಗದಲ್ಲಿ ಪ್ರೇಕ್ಷಕರು ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳಲು ಇಳಿಜಾರಾದ ದಿಬ್ಬದಂಥ ಭಾಗವೂ ಇರುತ್ತಿದ್ದಿತು.

ಆಧುನಿಕ ಕ್ರೀಡಾಂಗಣಗಳ ಆರಂಭ 1896ರಲ್ಲಿ ಅಥೆನ್ಸಿನ ಹಳೆಯ ಕ್ರೀಡಾಂಗಣದ ಪುನರ್ರಚನೆಯಿಂದ ಮೊದಲಾಯಿತು. ಇದರಲ್ಲಿ 66,000 ಜನ ಕುಳಿತು ನೋಡಬಹುದು. ಜೆಕೊಸ್ಲೊವಾಕಿಯದ ಪ್ರಾಗ್‌ನಲ್ಲಿರುವ ಸ್ಟ್ರಾಹಾವ್ ಸ್ಟೇಡಿಯಂ ಪ್ರಪಂಚದ ಅತಿ ದೊಡ್ಡ ಸ್ಟೇಡಿಯಂ. ಸುಮಾರು 2,40,000 ಜನರು ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳಲು ಇಲ್ಲಿ ಅವಕಾಶವಿದೆ. ಬ್ರೆಜಿಲ್ ದೇಶದ ರಿಯೋ ಡಿ ಜನೈರೋದಲ್ಲಿ ಸಾಕರ್‌ನ ಅತಿ ದೊಡ್ಡ ಸ್ಟೇಡಿಯಂ ಇದೆ. ಇದರಲ್ಲಿ ಎರಡು ಲಕ್ಷಕ್ಕೆ ಸ್ವಲ್ಪ ಕಡಮೆ ಪ್ರೇಕ್ಷಕರು ಕೂಡಬಹುದು. ಒಂದು ಲಕ್ಷಕ್ಕೂ ಮೇಲ್ಪಟ್ಟು ಪ್ರೇಕ್ಷಕರು ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳಬಹುದಾದ ಕ್ರೀಡಾಂಗಣಗಳು ಹಾಂಪ್‌ಡಿನ್ ಪಾರ್ಕ್ (ಸ್ಕಾಟ್ಲೆಂಡ್), ವೆಂಬ್ಲೆ (ಉತ್ತರ ಲಂಡನ್), ರೋಸ್ ಬೌಲ್ (ಕ್ಯಾಲಿಫೋರ್ನಿಯ), ಲೆನಿನ್ ಕ್ರೀಡಾಂಗಣ (ಮಾಸ್ಕೊ) ಇತ್ಯಾದಿ. ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಕ್ರೀಡೆ ನಡೆಯುವ ಯಾವುದೇ ನಗರದಲ್ಲಿ ಶಾಶ್ವತವಾಗಿರುವಂತೆ ದೊಡ್ಡ ಕ್ರೀಡಾಂಗಣ ಕಟ್ಟುತ್ತಾರೆ.

ಜೆಕೊಸ್ಲೊವಾಕಿಯದಲ್ಲಿ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ಕ್ರೀಡಾಂಗಣ



ಕ್ರೀಡಾಂಗಣಗಳ ಆಕೃತಿಗಳು ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಇರಬಹುದು. ಕೆಲವು ಆಯತಾಕಾರದವು; ಇನ್ನೆ ಕೆಲವುಗಳು ವರ್ತುಲ, ದುಂಡಾಗಿರುತ್ತವೆ. ಕುದುರೆಲಾಳದ ಆಕೃತಿ, ಅಂಡಾಕಾರದವೂ ಇವೆ.

ಹಗಲು-ರಾತ್ರಿ, ವರ್ಷವಿಡೀ ಆಟವಾಡಲು ಅನುಕೂಲಗಳಿರುವ ಒಳಾಂಗಣ ಕ್ರೀಡಾಂಗಣ ನಿರ್ಮಿಸಲ್ಪಟ್ಟಿವೆ. ಇಂದಿನ ಕಟ್ಟಡ ವಿಧಾನ ಹಾಗೂ ದೀಪವ್ಯವಸ್ಥೆಗಳಿಂದಾಗಿ ಇದು ಸಾಧ್ಯವಾಗಿದೆ. ನ್ಯೂಯಾರ್ಕಿನ ಮಾಡಿಸನ್ ಸ್ಕ್ವೇರ್ ಗಾರ್ಡನ್‌ನಲ್ಲಿ 1890ರಲ್ಲಿ ಒಳಾಂಗಣ ಕ್ರೀಡಾಂಗಣ ಕಟ್ಟಿದರು. ಟೆಕ್ಸಾಸ್‌ನಲ್ಲಿರುವ ಆಸ್ಟ್ರೊಡೋಮ್ ಪ್ರಪಂಚದ ಮೊತ್ತ ಮೊದಲ ಹವಾನಿಯಂತ್ರಿತ ಕ್ರೀಡಾಂಗಣ. ಇಲ್ಲಿ 66,000 ಜನ ಪ್ರೇಕ್ಷಕರು ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳಬಹುದು.

ಬೆಂಗಳೂರಿನ ಕಂಠೀರವ ಕ್ರೀಡಾಂಗಣ, ಮುಂಬಯಿಯ ಬ್ರಬೋರ್ನ್ ಕ್ರೀಡಾಂಗಣ, ಮದರಾಸಿನ ಚೇಪಾಕ್ ಕ್ರೀಡಾಂಗಣ, ದೆಹಲಿಯ ಫಿರೋಜ್‌ಷಾ ಕೋಟ್ಲ ಗ್ರೌಂಡ್ಸ್, ಕಲ್ಕತ್ತೆಯ ಈಡನ್ ಗಾರ್ಡನ್ಸ್ — ಇವು ಭಾರತದ ಕೆಲವು ಪ್ರಮುಖ ಕ್ರೀಡಾಂಗಣಗಳು.

ನೋಡಿ : ಆಟದ ಬಯಲು ; ಉದ್ಯಾನ ; ಕೊಲೋಸಿಯಂ

ಕ್ರೀಡಾ ತರಬೇತಿ

ಕ್ರೀಡಾ ಸ್ಪರ್ಧೆಗೆ ಸನ್ನದ್ಧವಾಗಿರಲು ತಕ್ಕ ತರಬೇತಿ ಅಗತ್ಯ. ಅಥ್ಲೆಟಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಾಗಲೀ ಕ್ರಿಕೆಟ್, ಹಾಕಿ, ಫುಟ್‌ಬಾಲ್, ಈಜು ಮುಂತಾದ ಯಾವುದೇ ಆಟದಲ್ಲಾಗಲೀ ತರಬೇತಿಗೊಂಡ ಆಟಗಾರ ಚುರುಕಾಗಿರುತ್ತಾನೆ : ತನ್ನ ಚಲನೆಗಳನ್ನು ನಿರ್ಧರಿತ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಮಾಡುತ್ತಾನೆ.

ಅಥ್ಲೆಟಿಕ್ಸ್ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಲ್ಲಿ ಯಶಸ್ಸು ಗಳಿಸಲು ಅವನ ಆಟದ ಶೈಲಿ ಸಮರ್ಪಕವಾಗಿರಬೇಕು. ಕಡಮೆ ದೂರದ 100, 200 ಮೀಟರ್ ಓಟ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಲ್ಲಿ ವೇಗ ಹಾಗೂ ಓಟಕ್ಕೆ ಅನುಕೂಲವಾಗುವ ಚಲನೆ ಮತ್ತು ಉಸಿರಾಟ ಅಗತ್ಯ. ಮಧ್ಯಮ ದೂರದ ಓಟದಲ್ಲಿ ವೇಗ ಮಾತ್ರ ಸಾಲದು. ದೈಹಿಕ ಸಹಿಷ್ಣುತೆಯೂ ಅಗತ್ಯ. ಸಮತೋಲ, ಧೈರ್ಯ, ತಾಕತ್ತು, ವೇಗ, ಅಂಗಾಂಗ ಚಲನೆಯಲ್ಲಿ ಸಮನ್ವಯ ಇವು 'ಹರ್ಡಲ್ಸ್' ಓಟಗಾರನಲ್ಲಿ ಇರಬೇಕು. ಹೀಗೆ ವಿವಿಧ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಿಗೆ ಬೇಕಾದ ದೈಹಿಕ ಅರ್ಹತೆಗಳನ್ನು ನಿಯಮಿತ ತರಬೇತಿಯಿಂದ ಸಾಧಿಸಬಹುದು. ಸಮುದ್ರ ಕರಾವಳಿಯಲ್ಲಿ ಓಡುವುದು, ಬೆಟ್ಟ ಹತ್ತುವುದು — ಇವು ಶ್ವಾಸಕೋಶ, ಹೃದಯಗಳನ್ನು ಬಲಯುತವಾಗಿ

ತಂದೆಯಿಂದ [illegible]



ಮಾಡುತ್ತವೆ. ಓಡುವ ಗತಿಯ ನಿಯಂತ್ರಣದಲ್ಲೂ ಓಟಗಾರ ತರಬೇತಿ ಪಡೆಯಬೇಕು. ಭಾರ ಎತ್ತುವುದರಿಂದ ಅಥ್ಲೆಟಿಕ್ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಿಗೆ ಬೇಕಾದ ದೇಹಶಕ್ತಿ ಲಭಿಸುತ್ತದೆ. ಎತ್ತುವ ಭಾರವನ್ನು ಹೆಚ್ಚಿಸುತ್ತ ಹೋಗುವುದರಿಂದ ಲಾಭವಿದೆ. ಸ್ನಾಯುಗಳು ಅಪೇಕ್ಷಿತ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಮಣಿಯುವಂತೆ ಮಾಡುವ ವ್ಯಾಯಾಮವು ಎಸೆತಗಳ ಓಟಗಾರರಿಗೆ ಮುಖ್ಯವಾದದ್ದು.





ಮೊದಮೊದಲು ದೇಹಕ್ಕೆ ಇಂಥ ತರಬೇತಿ ಕೊಡುವಾಗ ಬಹುಬೇಗ ದಣಿವಾಗುತ್ತದೆ. ಆದರೂ ಇಂಥ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳನ್ನು ನಿಲ್ಲಿಸದೆ ಮುಂದುವರಿಸ



ಬೇಕು. ಕ್ರೀಡಾ ತರಬೇತಿ ಒಂದೆರಡು ದಿನಗಳಲ್ಲಿ ಮುಗಿಯುವಂಥದಲ್ಲ. ದೇಹ ಬಳ್ಳಿಯು ಹದದಲ್ಲಿರಬೇಕಾದರೆ ಕಲಿತದ್ದನ್ನು ಕ್ರೀಡಾಪಟು ಮುಂದುವರಿಸುತ್ತಲೇ ಇರಬೇಕು.





[illegible]



[illegible] – ಪೂರ್ವ ಜರ್ಮನಿಯ [illegible]

ಹಿಂದೆ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಪ್ರಾರಂಭವಾಗುವ ಮೊದಲು ಒಂದು ತಿಂಗಳ ಕಾಲ ಕ್ರೀಡಾಪಟುಗಳು ಕಠಿಣ ತರಬೇತಿ ಪಡೆಯುತ್ತಿದ್ದರು. ಸೇವಿಸುತ್ತಿದ್ದ ಆಹಾರ, ಪಾನೀಯಗಳಲ್ಲೂ ಅವರು ಕಟ್ಟುನಿಟ್ಟಾಗಿರುತ್ತಿದ್ದರು.

ಇಂದು ಕ್ರೀಡಾ ತರಬೇತಿ ವ್ಯವಸ್ಥಿತವಾಗಿ, ವೈಜ್ಞಾನಿಕವಾಗಿ ಸಂಘಟಿಸಲ್ಪಡುತ್ತಿದೆ. ಹೀಗೆ ತರಬೇತಿ ಕೊಡುವವರನ್ನು 'ಕೋಚ್' ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ. ಆಟಗಾರನ ಮನೋಧರ್ಮ, ಆಟಸಾಮರ್ಥ್ಯ ಹಾಗೂ ಅವನ ಪ್ರಗತಿಗಳನ್ನು ಕೋಚ್‌ಗಳು ಮನನಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು.

ತರಬೇತಿ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ಆಟಗಾರ ಆಗಾಗ ವೈದ್ಯರ ಪರೀಕ್ಷೆಗೆ ಒಳಪಡುತ್ತಾನೆ. ಒಂದು ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಕ್ರೀಡೆಗೆ ಆಟಗಾರ ತರಬೇತಿ ಪಡೆಯಬೇಕಾದರೆ ಕ್ರೀಡಾಪೂರ್ವ ತರಬೇತಿ, ಕಲಿಕೆಯ ಅವಧಿ, ಸ್ಪರ್ಧಾ ಅವಧಿ ಎಂಬ ಮೂರು ಹಂತಗಳಲ್ಲಿ ತರಬೇತಿ ನಡೆಯುತ್ತದೆ.

ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಸ್ಪರ್ಧೆಗೆ ಕ್ರೀಡಾಪಟುಗಳನ್ನು ಕಳುಹಿಸುವಾಗ ತರಬೇತಿ ನೀಡುತ್ತಾರೆ. ಪ್ರತಿಭಾವಂತ ಆಟಗಾರರ ಆಯ್ಕೆಯಾದ ಅನಂತರ, ಅವರಿಗೆ ಹೆಸರಾಂತ ಕ್ರೀಡಾಪಟುಗಳ ಸಲಹೆ, ಸೂಚನೆಗಳು ದೊರೆಯುವ ವ್ಯವಸ್ಥೆ ಮಾಡುತ್ತಾರೆ.

ಪಾಟಿಯಾಲದಲ್ಲಿರುವ ನೇತಾಜಿ ಸುಭಾಷ್ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಕ್ರೀಡಾ ಸಂಸ್ಥೆಯ ವತಿಯಿಂದ ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಲ್ಲಿ ಪಾಲುಗೊಳ್ಳುವ ಆಟಗಾರರಿಗೆಲ್ಲ ವಿಶೇಷ ತರಬೇತಿ ನೀಡುತ್ತಾರೆ. ಪ್ರಾದೇಶಿಕ ಕ್ರೀಡಾಮಂಡಳಿಗಳ ವತಿಯಿಂದ ತರಬೇತಿ ಕ್ರಮಗಳನ್ನು ಏರ್ಪಡಿಸುತ್ತಾರೆ. ಕರ್ನಾಟಕ ರಾಜ್ಯದ ಕ್ರೀಡಾಮಂಡಳಿ ಇಂಥ ತರಬೇತಿಯನ್ನು ಬೆಂಗಳೂರಿನ ಶ್ರೀ ಕಂಠೀರವ ಕ್ರೀಡಾಂಗಣದಲ್ಲಿ ನಡೆಸುತ್ತಿದೆ. ಪಾಟಿಯಾಲದ ಸಂಸ್ಥೆಯಲ್ಲಿ ತರಬೇತಿ ಪಡೆದ ಕೋಚ್‌ಗಳು ಇಲ್ಲಿನ ಕೋಚಿಂಗ್ ಶಿಬಿರಗಳನ್ನು ನಡೆಸುತ್ತಾರೆ.

ನೋಡಿ : ಕ್ರೀಡಾಪಟು ; ಕ್ರೀಡಾ ಮಂಡಳಿ ; ಕೋಚ್ ; ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಕ್ರೀಡಾ ಸಂಸ್ಥೆ

ಕ್ರೀಡಾಪಟು

ಆಟ, ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬನೇ ಆಡುವಂಥದಿರಬಹುದು. ಇನ್ನೊಬ್ಬನೊಡನೆ ಸ್ಪರ್ಧೆ ಹೂಡಿ ಆಡುವಂಥದಿರಬಹುದು. ತಂಡಗಳಲ್ಲಿಯೂ ಆಡಬಹುದು. ಈ ಎಲ್ಲದರಲ್ಲಿ ಕ್ರೀಡಾಪಟುವಿನ ಚಾತುರ್ಯ, ನೀತಿ ಮುಖ್ಯ.

ಆಟ ಮುಗಿಯುವುದಕ್ಕೆ ಹೆಚ್ಚು ಕಾಲ ತೆಗೆದುಕೊಂಡರೂ ತಾಳ್ಮೆಗೆಡದೆ, ಅನ್ಯಾಯ ಮಾಡದೆ ಆಡುವುದು ನಿಜವಾದ ಕ್ರೀಡಾಪಟುವಿನ ರೀತಿ. ಹಾಕಿ ಅಥವಾ ರಗ್ಬಿ, ಕಾಲ್ಚೆಂಡಾಟಗಳಂಥ ತ್ವರಿತಗತಿಯ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಆಟಗಾರರು ಕಣ್ಣು ಮುಚ್ಚಿ ತೆಗೆಯುವಷ್ಟರಲ್ಲಿ ಗುಂಪುಗುಂಪಾಗಿ ಚಲಿಸುತ್ತಿರುತ್ತಾರೆ. ಇದರಲ್ಲಿ ಅನೇಕ ಬಗೆಯ ತಪ್ಪು ನಡೆಗಳನ್ನೂ ನಿಯಮಬಾಹಿರ ಚಲನೆಗಳನ್ನೂ ಗುರುತಿಸಲಾಗಿದೆ. ಕ್ರೀಡಾಪಟುವೊಬ್ಬ ಯಾರೂ ಗುರುತಿಸದಂಥ ತಪ್ಪುಗಳನ್ನು ಮಾಡಬಹುದು.





[illegible]

ಕ್ರೀಡಾಮನೋಧರ್ಮದ ದೃಷ್ಟಿಯಿಂದ ಇದು ಸರಿಯಲ್ಲ. ನಿಜವಾದ ಕ್ರೀಡಾಪಟು ಮನಸ್ಸಂತೋಷಕ್ಕಾಗಿ ಆಡುತ್ತಾನೆ. ತೀರ್ಪುಗಾರರ ತೀರ್ಮಾನವನ್ನು ಪ್ರಶ್ನಿಸುವುದಿಲ್ಲ. ಆಟದ ನಿಯಮಗಳನ್ನು ಪರಿಪಾಲಿಸುತ್ತಾನೆ. ಆಟದ ಅರ್ಧದಲ್ಲಿ ತನಗೆ ಸೋಲು ನಿಶ್ಚಿತವೆಂದು ತಿಳಿದರೂ ಕಡೆಯತನಕ ಸೆಣಸುತ್ತಾನೆ.



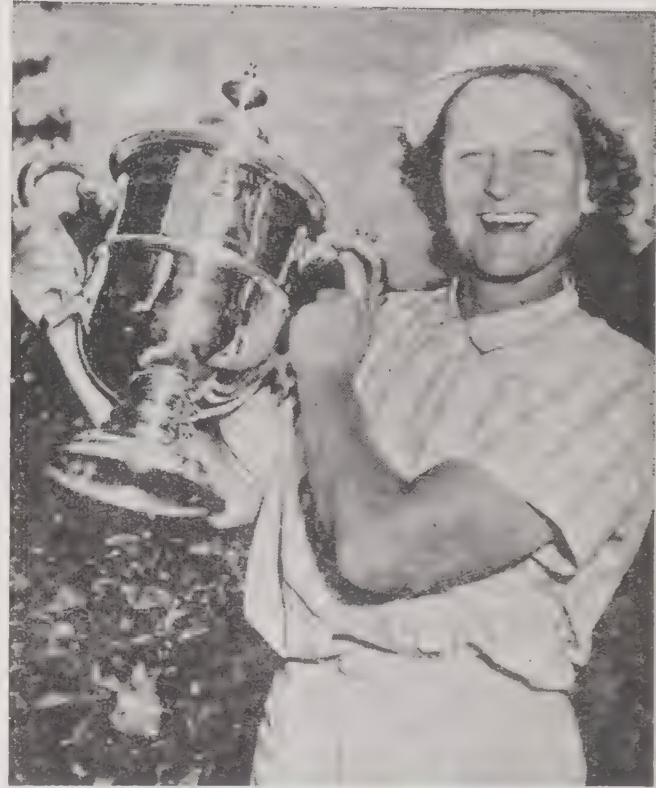
ಚೆಂಗ್ : [illegible] ಓಟಗಾರ್ತಿ

ಇಂಥ ಮೇಲ್ಮಟ್ಟದ ವ್ಯಕ್ತಿತ್ವವನ್ನು ಕಾಯಬೇಕೆಂಬ ಹಂಬಲ ಪ್ರಾಚೀನ ಗ್ರೀಕರ ಕಾಲದಿಂದ ನಡೆದು ಬಂದಿದೆ. ಆಗಿನ ಕ್ರೀಡಾಪಟುಗಳಿಗೆ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಕ್ರೀಡೆಯಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸುವುದೆಂದರೆ ತಪಸ್ಸು ಮಾಡುವಷ್ಟೇ ಶ್ರದ್ಧೆ.

ಸಾಧಾರಣವಾಗಿ ಕ್ರೀಡಾಪಟುಗಳ ಉಡುಗೆ ಅತಿ ಸರಳ: ಮಿತವಾದದ್ದು. ಇದಕ್ಕೆ ಕಾರಣ ಕ್ರೀಡೆಗೆ ತಕ್ಕಂತೆ ಅಂಗಾಂಗಗಳ ಮುಕ್ತಚಲನೆ. ಕುದುರೆ ಸಫಾರಿ, ಗಾಲ್ಫ್ ಮುಂತಾದ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಮಾತ್ರ ಕ್ರೀಡಾಪಟುವಿನ ಉಡುಗೆ ಕನಿಷ್ಠ ಅಗತ್ಯಕ್ಕಿಂತ ಹೆಚ್ಚಿರಬಹುದು. ತಂಡಗಳಲ್ಲಿ ಆಡುವಾಗ ಮತ್ತು ಶಾಲೆ, ರಾಜ್ಯ, ದೇಶಗಳನ್ನು ಪ್ರತಿನಿಧಿಸುವಾಗ ಸಮವಸ್ತ್ರ ಧರಿಸುತ್ತಾನೆ.



[illegible]



ಗಾಲ್ಫ್ [illegible]

ಶರೀರ ಶಿಕ್ಷಣ ಕ್ರೀಡಾಪಟುವಿನ ಪ್ರಮುಖ ಆಸ್ತಿ. ಇದರಿಂದ ಅವನ ಮೈ, ಮನಸ್ಸುಗಳೆರಡೂ ಹದಗೊಳ್ಳುತ್ತವೆ. ಪರಿಸ್ಥಿತಿಗಳನ್ನು ಎದುರಿಸುವ ಸ್ಥೈರ್ಯವನ್ನೂ ವಿವೇಕವನ್ನೂ ತನಗಿಂತ ಹಿರಿಮಟ್ಟದ ಆಟಗಾರರ ತಲೆಬಾಗುವ ವಿನಯವನ್ನೂ ಕ್ರೀಡೆ ಅವನಿಗೆ ನೀಡುತ್ತದೆ.

ಸಾಧಾರಣವಾಗಿ ಯಾವುದೇ ಕ್ರೀಡೆ, ಸ್ಪರ್ಧಾ ಮನೋವೃತ್ತಿಯಿಂದ ನಡೆಯುವುದು ಸ್ವಾಭಾವಿಕ. ಒಬ್ಬರಿಗಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ಆಟಗಾರರ ನಡುವೆ ಮಾತ್ರ ಸ್ಪರ್ಧೆ ಸಾಧ್ಯ. ಇದರಿಂದ ಕ್ರೀಡಾಪಟುವಿನಲ್ಲಿ ಆತ್ಮವಿಶ್ವಾಸ, ತೃಪ್ತಿ, ನೈಪುಣ್ಯ ಹೆಚ್ಚುತ್ತವೆ.

ಕ್ರೀಡಾಪಟು ತನ್ನ ಆಟ, ಪಾಠ, ಊಟ, ವ್ಯಾಯಾಮಗಳಲ್ಲಿ ಶಿಸ್ತಿನಿಂದ ಇರಬೇಕು. ಒಬ್ಬ ಚತುರ ಕ್ರೀಡಾಪಟುವಿನ ನೈಪುಣ್ಯತೆಯ ಹಿಂದೆ ಹಲವು ವರ್ಷಗಳ ಸಾಧನೆಯಿರುತ್ತದೆ.

ಒಬ್ಬ ಒಳ್ಳೆಯ ಕ್ರೀಡಾಪಟು ಇತರರ ಏಳಿಗೆಯನ್ನು ಕಂಡು ಕರುಬುವುದಿಲ್ಲ. ಜೀವನದಲ್ಲಿ ಕ್ರೀಡಾಮನೋಭಾವ ಬೆಳೆಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾನೆ.

ನೋಡಿ : ಕ್ರೀಡೆ







ಕ್ರೀಡಾ ಪಾರಿತೋಷಿಕ

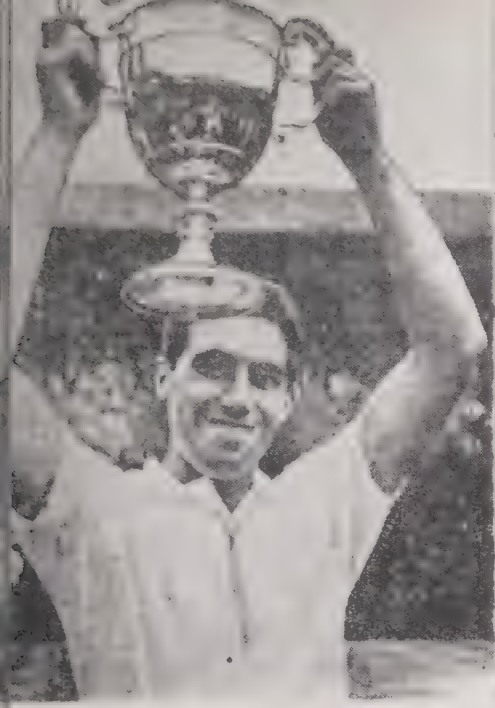
ಉತ್ತಮ ಸಾಧನೆ ಮಾಡಿದವರಿಗೆ ಬಹುಮಾನ ಕೊಡುವುದುಂಟು. ಇದು ಅವರ ಸಾಧನೆಗಾಗಿ ಕೊಡುವ ಪುರಸ್ಕಾರವೇ ಹೊರತು ಆದಾಯವಲ್ಲ. ಕ್ರೀಡಾ ಕ್ಷೇತ್ರದಲ್ಲೂ ಅಷ್ಟೆ.

ಆಲಿವ್ ಮರದ ಕಿರೀಟ, ಕಾಡು ಸೆಲರಿಯ ಒಣ ಅಥವಾ ಹಸಿರೆಲೆಯ ಕಿರೀಟ, ಆಲಿವ್ ಎಣ್ಣೆ--ಇವು ಪ್ರಾಚೀನ ಗ್ರೀಕರು ಸಂಘಟಿಸುತ್ತಿದ್ದ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಕೂಟಗಳಲ್ಲಿ ಬಹುಮಾನಿತರಿಗೆ ವಿತರಣೆ ಮಾಡುತ್ತಿದ್ದ ಪಾರಿತೋಷಿಕಗಳು. ಇಂದಿನ ಕ್ರೀಡಾ ಪಾರಿತೋಷಿಕಗಳೆಂದರೆ ಕಪ್, ಥಾಲು ಅಥವಾ ಷೀಲ್ಡ್ ಹಾಗೂ ಪ್ರಮಾಣ ಪತ್ರಗಳು. ಇವಲ್ಲದೆ ಶಾಲಾ ಮಟ್ಟದಲ್ಲಿ ನಡೆಯುವ ಕ್ರೀಡಾ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಲ್ಲಿ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳಿಗೆ ಉಪಯುಕ್ತವಾಗುವ ಪುಸ್ತಕ, ಲೋಟ, ಪೆನ್ನು, ಆಟದ ಸಲಕರಣೆ ಮುಂತಾದುವನ್ನು ಕೊಡುತ್ತಾರೆ.



ಗೆದ್ದವರಿಗೆ ಮನ್ನಣೆ ಕೊಡುವ ಹಳೆಯ ಕಾಲದ ಕೆಲವು ಪದ್ಧತಿಗಳು ಈಗಲೂ ಉಳಿದಿವೆ. ಗೆದ್ದ ಕುಸ್ತಿ ಪೈಲ್ವಾನರಿಗೆ ರುಮಾಲು, ಗದೆ ಅಥವಾ ಕಡಗ ಕೊಡುತ್ತಾರೆ. ಕೋಳಿ ಕಾಳಗದಲ್ಲಿ ಗೆದ್ದ ಹುಂಜದ ಮಾಲಿಕನಿಗೆ ಸೋತು ಸತ್ತ ಹುಂಜವೇ ಪಾರಿತೋಷಕ. ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಮೊದಲ ಸ್ಥಾನಕ್ಕೆ ಚಿನ್ನ, ಎರಡನೆಯ ಸ್ಥಾನಕ್ಕೆ ಬೆಳ್ಳಿ ಹಾಗೂ ಮೂರನೆಯದಕ್ಕೆ ಕಂಚಿನ ಪದಕಗಳೂ ಮತ್ತು ಆರನೆಯ ಸ್ಥಾನದ ವರೆಗೆ ಪ್ರಶಸ್ತಿ ಪತ್ರಗಳೂ ದೊರೆಯುತ್ತವೆ. ಈ ಪಾರಿತೋಷಿಕಗಳನ್ನು ಪಡೆಯಲು ಅನೇಕ ವರ್ಷ ತರಬೇತಿ ಪಡೆದ, ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡಿದ ಶ್ರೇಷ್ಠ ಸ್ಪರ್ಧಿಗಳು ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಕೂಟದಲ್ಲಿ ನೆರೆಯುತ್ತಾರೆ. ಭಾರತದಲ್ಲಿ ವರ್ಷದ ಅತ್ಯುತ್ತಮ ಕ್ರೀಡಾಪಟುವಿಗೆ ಅರ್ಜುನ ಪ್ರಶಸ್ತಿ ನೀಡುತ್ತಾರೆ. ಪದ್ಮಶ್ರೀ, ಪದ್ಮವಿಭೂಷಣ ಪ್ರಶಸ್ತಿಗಳನ್ನು ಕೆಲವರಿಗೆ ಕೊಡುತ್ತಾರೆ. ಕೊಕ್ಕೋ ಆಟದಲ್ಲಿ ಏಕಲವ್ಯ ಮತ್ತು ರಾಣಿ ಲಕ್ಷ್ಮೀಬಾಯಿ ಪ್ರಶಸ್ತಿಗಳಿವೆ. ರಾಜ್ಯ ಮಟ್ಟದಲ್ಲಿ ಛತ್ರಪತಿ ಶಿವಾಜಿ ಪ್ರಶಸ್ತಿ (ಮಹಾರಾಷ್ಟ್ರ). ರಾಣಾ ಪ್ರತಾಪ ಪುರಸ್ಕಾರ (ರಾಜಸ್ಥಾನ) ಮೊದಲಾದ ಪ್ರಶಸ್ತಿಗಳಿವೆ.





[illegible]



ಜೂಲ್ಸ್ ರಿಮೆಟ್ ಟ್ರೋಫಿ : ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ [illegible]

ಕಪ್ಪುಗಳಲ್ಲಿ ಅನೇಕ ಗಾತ್ರಗಳಿರುತ್ತವೆ. ಮೊದಲನೆಯ, ಎರಡನೆಯ ಮತ್ತು ಮೂರನೆಯ ಸ್ಥಾನಗಳಿಗೆ ತಕ್ಕಂತೆ ಇವುಗಳ ಗಾತ್ರ ವ್ಯತ್ಯಾಸವಿದೆ. ವೈಯಕ್ತಿಕ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್‌ಗಳಿಗೆ ದೊಡ್ಡ ಗಾತ್ರದ ಕಪ್ಪುಕೊಡುತ್ತಾರೆ. ಪ್ರತಿ ಬಾರಿಯೂ ಗೆದ್ದವರ ಕೈಗೆ ಸಾಗುವುದು—ರೋಲಿಂಗ್ ಕಪ್. ಕೆಲವೊಮ್ಮೆ ಮೊದಲನೆಯ, ಎರಡನೆಯ ಹಾಗೂ ಮೂರನೆಯ ಸ್ಥಾನ ಪಡೆದವರಿಗೆ ವೈಯಕ್ತಿಕ ಮತ್ತು ತಂಡ ಕಪ್‌ಗಳನ್ನು ಕೊಡುತ್ತಾರೆ.

ಮೂರು ವರ್ಷ ಯಾವ ಆಟಗಾರ ಅಥವಾ ತಂಡ ಸತತವಾಗಿ ಆಟದ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್ ಗಳಿಸುತ್ತಾರೋ ಅವರು ಪಾರಿತೋಷಿಕವನ್ನು ಶಾಶ್ವತವಾಗಿ ತಮ್ಮಲ್ಲಿ ಇರಿಸಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು. ಫುಟ್‌ಬಾಲಿನ ಜೂಲ್ಸ್ ರಿಮೆಟ್ ಕಪ್ ಬ್ರೆಜಿಲ್ ಕೈಸೇರಿದ್ದು ಈ ರೀತಿ. ಹೀಗೆ ಆಗುವವರೆಗೆ ಪಾರಿತೋಷಿಕ ಸುತ್ತುತ್ತಲೇ ಇರುತ್ತದೆ. ಆಟಗಾರನಿಂದ ಅಥವಾ ತಂಡದಿಂದ ಕೈಬಿಟ್ಟು ಹೋಗುವ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಈ ಪಾರಿತೋಷಿಕದ ಬದಲಾಗಿ ಅದರ ಕಿರಿ ಪ್ರತಿಯನ್ನು ಕೊಡುವುದೂ ಉಂಟು. ರೋಲಿಂಗ್ ಕಪ್‌ನಂತೆ ರೋಲಿಂಗ್ ಶೀಲ್ಡ್‌ಗಳಿರುತ್ತವೆ. ಇವು ಬ್ರಿಟಿಷರಲ್ಲಿ ರೂಢಿಯಲ್ಲಿದ್ದ ಗುರಾಣಿಯ ವಿಶಿಷ್ಟ ಆಕೃತಿಯನ್ನು ಹೋಲುತ್ತವೆ. ಅವರಲ್ಲಿ ಮಧ್ಯೆ ಅದೇ ಆಕೃತಿಯ ದೊಡ್ಡ ಪದಕ ಇಟ್ಟಿರುತ್ತಾರೆ. ಸುತ್ತಲೂ ಹಲವು ಪದಕ ಗೆದ್ದವರ ಹೆಸರು, ದಿನಾಂಕಗಳನ್ನು ಸಣ್ಣ ಪದಕಗಳಲ್ಲಿ ಬರೆಸುತ್ತಾರೆ. ಟ್ರೋಫಿ ಎಂದರೆ ಶೀಲ್ಡ್ ಅಥವಾ ಬಟ್ಟಲು ಆಗಿರಬಹುದು.

ಟೆಸ್ಟ್ ಸರಣಿಯಲ್ಲಿ ಹೆಚ್ಚಿನ ಪಂದ್ಯಗಳನ್ನು ಗೆದ್ದವರು 'ರಬ್ಬರ್' ಗಳಿಸುತ್ತಾರೆ. ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್ ಹಾಗೂ ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯಗಳ ನಡುವಿನ ವಿಜಯವನ್ನು 'ಆ್ಯಷಸ್' ಪಾರಿತೋಷಿಕದಿಂದ ಗುರುತಿಸುತ್ತಾರೆ. ಇದು ಅಸ್ತಿತ್ವದಲ್ಲಿಲ್ಲದ, ಆದರೆ ಪ್ರಸ್ತಾಪದಲ್ಲಿರುವ, ಪಾರಿತೋಷಿಕ. ಭಾರತ–ಇಂಗ್ಲೆಂಡುಗಳ ಟೆಸ್ಟ್ ಸರಣಿ ಗೆದ್ದವರಿಗೆ ಆಂಟನಿ ಡಿಮೆಲ್ಲೊ ಟ್ರೋಫಿ ಸಿಗುತ್ತದೆ. ಹಾಗೆಯೇ ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್–ವೆಸ್ಟ್ ಇಂಡೀಸ್‌ಗಳ ಮಧ್ಯೆ ವಿಸ್ಡನ್ ಟ್ರೋಫಿ. ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯ–ವೆಸ್ಟ್ ಇಂಡೀಸ್‌ಗಳ ಮಧ್ಯೆ ಫ್ರಾಂಕ್ ವೊರೆಲ್ ಟ್ರೋಫಿಗಳಿವೆ.



ಸೈನಿಕರಿಗೆ ಸಾಕರ್–ವಿಜಯಿ ತಂಡ
ಸೇನಾನಿಯಿಂದ ಪಾರಿತೋಷಿಕ

ಟೆನಿಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಡೇವಿಸ್ ಕಪ್, ವಿಂಬಲ್ಡನ್ ಪಾರಿತೋಷಿಕ; ಬ್ಯಾಡ್ಮಿಂಟನಿನ ಥಾಮಸ್ ಕಪ್, ಉಬರ್ ಕಪ್ ; ಗಾಲ್ಫಿನ ರೈಡರ್ ಕಪ್ ; ಕ್ರಿಕೆಟ್‌ನಲ್ಲಿ ರಣಜಿ ಟ್ರೋಫಿ, ದುಲೀಪ್ ಟ್ರೋಫಿ, ಇರಾನಿ ಕಪ್, ವಿಜಿ ಟ್ರೋಫಿ ; ಫುಟ್‌ಬಾಲಿನ ಸಂತೋಷ್ ಟ್ರೋಫಿ, ಐ. ಎಫ್. ಎ. ಶೀಲ್ಡ್, ಡುರಾಂಡ್ ಕಪ್ ; ಹಾಕಿ ಆಟಕ್ಕೆ ರಂಗಸ್ವಾಮಿ ಟ್ರೋಫಿ, ಮಹಾರಾಜ ಗೋಲ್ಡ್‌ಕಪ್, ಆಗಾ ಖಾನ್ ಕಪ್ ; ಕುಸ್ತಿಯಲ್ಲಿ ಭಾರತ ಕುಮಾರ್, ಹಿಂದ್ ಕೇಸರಿ, ರುಸ್ತುಂ-ಎ-ಹಿಂದ್ ಮುಂತಾದುವು ಪ್ರಸಿದ್ಧವಾಗಿವೆ.

ಕ್ರೀಡೆಗಳನ್ನು ಏರ್ಪಡಿಸುವ ಸಂಸ್ಥೆ ತಾನು ಕೂಡಿಸಿದ ನಿಧಿಯಿಂದ ಪಾರಿತೋಷಿಕಗಳನ್ನು ಕೊಳ್ಳಬಹುದು; ಅಥವಾ ಯಾರಾದರೂ ದಾತರಿಂದ ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಪಾರಿತೋಷಿಕಗಳಿಗಾಗಿ ಹಣ ಪಡೆಯಬಹುದು. ಒಂದು ತಂಡದ ಪರವಾಗಿ ನೀಡಿದ ಪಾರಿತೋಷಿಕ ಆ ತಂಡದ ಹೆಸರಿಗೆ ಆಯಿತು. ಒಂದು ಶಾಲೆಯ ಕ್ರೀಡಾ ಹಿರಿಮೆಗೆ ಕೊಟ್ಟ ಪಾರಿತೋಷಿಕ ಶಾಲೆಗೆ. ತಂಡದ ಇಂಥ ಹೆಗ್ಗಳಿಕೆಯ ನೆನಪನ್ನು ತಮ್ಮೊಡನೆ ಒಯ್ಯಲು ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬ ಆಟಗಾರನಿಗೂ ಪದಕ ಕೊಡುವುದುಂಟು.

ಪಾರಿತೋಷಿಕ ಎಂಥದೇ ಇರಲಿ ಅದನ್ನು ಗಳಿಸಿದವರಿಗೆ ಅದೊಂದು ಅಮೂಲ್ಯ ವಸ್ತು. ಜೀವನವೆಲ್ಲ ಇಟ್ಟುಕೊಳ್ಳಬಹುದಾದ ಸವಿನೆನಪಿನ ಪ್ರತೀಕ.

ನೋಡಿ : ಅರ್ಜುನ ಪ್ರಶಸ್ತಿ ; ಆ್ಯಷಸ್ ; ಡೇವಿಸ್ ಕಪ್ ; ಥಾಮಸ್ ಕಪ್ ; ರಬ್ಬರ್ ; ವಿಂಬಲ್ಡನ್ ; ಸ್ಮಾರಕ ಪಂದ್ಯ

ಕ್ರೀಡಾ ಸಂಸ್ಥೆ

ನಿಯಮಗಳನ್ನು ರೂಪಿಸಿ ಪಂದ್ಯಗಳ ಹೊಣೆಯನ್ನು ಹೊತ್ತು ಕ್ರೀಡಾ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳನ್ನು ವ್ಯವಸ್ಥಿತ ರೂಪಕ್ಕೆ ತರುವುದರಲ್ಲಿ ಕ್ರೀಡಾ ಸಂಸ್ಥೆಗಳು ಪ್ರಮುಖ ಪಾತ್ರವಹಿಸಿವೆ.

ಪ್ರಾಚೀನ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ಕಿರಿಯರು ಹಿರಿಯರನ್ನು ಅನುಕರಿಸಿ ಆಟವಾಡಿ, ಕಲಿಯುತ್ತಿದ್ದರು. ಗ್ರಾಮದ ಪಂಡಿತರು, ವಯೋವೃದ್ಧರು 'ಹೀಗೆ ಮಾಡು, ಹಾಗೆ ಮಾಡು' ಎಂದು ಕಿರಿಯರಿಗೆ ಹೇಳುತ್ತಿದ್ದರು. ವಯಸ್ಸಿಗೆ ಬಂದ ಹುಡುಗನನ್ನು ವಯಸ್ಕರ ಗುಂಪಿಗೆ ಸೇರಿಸಿಕೊಳ್ಳುವ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಅವನ ದೇಹದ ಸಾಮರ್ಥ್ಯ, ಅಂಗಾಂಗಗಳ ಕೌಶಲಗಳು ಒರೆಗೆ ಹಚ್ಚಲ್ಪಡುತ್ತಿದ್ದುವು. ಇದಕ್ಕಾಗಿ ಹಲವು ಬಗೆಯ ಪರೀಕ್ಷೆಗಳಿರುತ್ತಿದ್ದುವು.

ಪ್ರಾಚೀನ ಈಜಿಪ್ಟ್, ಚೀನ, ಪರ್ಷಿಯಗಳಲ್ಲೆಲ್ಲ ಆಗಿನ ಕಾಲದ ಪದ್ಧತಿಯಂತೆ ಹಿರಿಯರ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳನ್ನು ಅನುಸರಿಸಿ ಕಲಿಯುತ್ತಿದ್ದರು. ದೈಹಿಕ ಶಿಕ್ಷಣ ಸಂಸ್ಥೆಗಳಿಲ್ಲದಿದ್ದರೂ ಯೋಧರಾಗಬೇಕಾದ ಯುವಕರಿಗೆ ಸೂಕ್ತ ತರಬೇತಿ ದೊರೆಯುತ್ತಿದ್ದಿತು.

ಪ್ರಾಚೀನ ಗ್ರೀಸಿನಲ್ಲಿ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಪಂದ್ಯಗಳು ಬಹಳ ನಿಯಮ ಬದ್ಧವಾಗಿ ನಡೆಯುತ್ತಿದ್ದುವು. ಕ್ರಮೇಣ ಯುವಕರ ಕ್ರೀಡಾ ತರಬೇತಿ ಗೆಂದು ಜಿಮ್ನಾಸಿಯಮುಗಳೆಂಬ ಸಂಸ್ಥೆಗಳು ರೂಪುಗೊಂಡುವು.

19ನೆಯ ಶತಮಾನದಲ್ಲಿ ಕ್ರೀಡಾ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳು ಹೆಚ್ಚಿದಂತೆ ಕ್ರೀಡಾ ಮಂಡಳಿಗಳ ಆವಶ್ಯತೆ ಹೆಚ್ಚಾಯಿತು. ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನಲ್ಲಿ ಬಂದೂಕು ಸ್ಪರ್ಧೆ, ಫುಟ್‌ಬಾಲ್, ಹಾಕಿ, ಯಾಕ್ಟ್‌ಯಾನ, ಸೈಕಲ್‌ಸವಾರಿ, ಈಜು, ಲಾನ್ ಟೆನಿಸ್, ಕಸರತ್ತು ಮುಂತಾದ ಕ್ರೀಡಾ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳಿಗಾಗಿ ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಕ್ರೀಡಾ ಸಂಸ್ಥೆಗಳೇ ಹುಟ್ಟಿಕೊಂಡುವು. 1891–92ರಲ್ಲಿಯೇ ಫ್ರಾನ್ಸಿನ ಕೂಬರ್ತಿ ಅಥ್ಲೆಟಿಕ್ ಕ್ಲಬ್‌ಗಳನ್ನು ಒಳಗೊಂಡ ಒಂದು ಕ್ರೀಡಾ ಸಂಸ್ಥೆಯನ್ನು ಸ್ಥಾಪಿಸಿದರು. 1896ರಲ್ಲಿ ಪ್ರಾಚೀನ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಪುನರುತ್ಥಾನವಾಯಿತು.

ರಷ್ಯದಲ್ಲಿ ಸೋವಿಯೆತ್ ಒಕ್ಕೂಟದ ಸ್ಥಾಪನೆಯಿಂದ ಕ್ರೀಡಾಸಂಸ್ಥೆ ಗಳಿಗೆ ಪ್ರಬಲ ಒತ್ತಾಸೆ ದೊರಕಿತು. ಅಮೆರಿಕ ಸಂಯುಕ್ತ ಸಂಸ್ಥಾನ ದಲ್ಲಿ 18ನೆಯ ಶತಮಾನದ ಅಂತ್ಯದಿಂದ ಕ್ರೀಡಾ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳು ಹೆಚ್ಚಿದುವು. ಅಲ್ಲಿನ ಅಂತರ್ಯುದ್ಧ ಕೊನೆಗಾಣುವ ವೇಳೆಗೆ ಅನೇಕ ಕ್ರೀಡಾಸಂಸ್ಥೆಗಳು ಹುಟ್ಟಿಕೊಂಡುವು.

ಗಾಲ್ಫ್ ಆಟದ ಪ್ರಮುಖ ಸಂಸ್ಥೆಯಾದ 'ರಾಯಲ್ ಅಂಡ್ ಏನ್ಷಿಯಂಟ್ ಕ್ಲಬ್' 1754ರಲ್ಲಿ ಸ್ಕಾಟ್ಲೆಂಡಿನ ಸೇಂಟ್ ಆಂಡ್ರೂಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಪ್ರಾರಂಭವಾಯಿತು. ಎಂ. ಸಿ. ಸಿ. (ಮಾರಿಲಿಬೋನ್ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಕ್ಲಬ್) ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನಲ್ಲಿ 1787ರಲ್ಲಿ ಸ್ಥಾಪಿತವಾಯಿತು. ಕ್ರಿಕೆಟ್‌ನ ನಿಯಮಾ ವಳಿಗಳನ್ನು ರೂಪಿಸುವುದರಲ್ಲಿ ಇದರದೇ ಪರಮಾಧಿಕಾರ.

ಒಂದು ರಾಷ್ಟ್ರದಲ್ಲಿ ವಲಯ, ರಾಜ್ಯ, ಜಿಲ್ಲಾ ಇತ್ಯಾದಿ ಮಟ್ಟಗಳ ಕ್ರೀಡಾಸಂಸ್ಥೆಗಳಿರುತ್ತವೆ. ಆಯಾ ಕ್ರೀಡೆಗೆ ಸಂಬಂಧಪಟ್ಟಂತೆ ಇವು ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಸಂಸ್ಥೆಗಳೊಡನೆ ಸಂಪರ್ಕ ಹೊಂದಿರುತ್ತವೆ. ಮನ್ನಣೆ ಪಡೆದ ಎಲ್ಲ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಕ್ರೀಡಾ ಸಂಸ್ಥೆಗಳು ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಸಂಸ್ಥೆಗಳ ಸದಸ್ಯತ್ವ ಹೊಂದಿರುತ್ತವೆ.

ಜಗತ್ತಿನ ಕೆಲವು ಪ್ರಮುಖ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಮೇಲೆ ನಿಯಂತ್ರಣವಿರುವ ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಕ್ರೀಡಾ ಸಂಸ್ಥೆಗಳು ಹೀಗಿವೆ :

ಹಾಕಿ : ಸುಮಾರು ಈ ಶತಮಾನದ ಮೊದಲಿಗೆ ಆರಂಭವಾದದ್ದು ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಹಾಕಿ ಸಂಸ್ಥೆ (ಇಂಟರ್‌ನ್ಯಾಷನಲ್ ಹಾಕಿ ಫೆಡರೇಷನ್). ಮುಷ್ಟಿಯುದ್ಧ : 1946ರಲ್ಲಿ ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಹವ್ಯಾಸಿ ಮುಷ್ಟಿಯುದ್ಧ ಸಂಸ್ಥೆ (ಇಂಟರ್‌ನ್ಯಾಷನಲ್ ಅಮೆಚೂರ್ ಬಾಕ್ಸಿಂಗ್ ಅಸೋಸಿಯೇಷನ್) ಪ್ರಾರಂಭವಾಯಿತು. ಸ್ಕೇಟ್ ಆಟ : ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಸ್ಕೇಟ್ ಆಟ ಸಂಸ್ಥೆ (ಇಂಟರ್‌ನ್ಯಾಷನಲ್ ಸ್ಕೇಟಿಂಗ್ ಯೂನಿಯನ್)—1891 ; ಐಸ್ ಹಾಕಿ : ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಐಸ್‌ಹಾಕಿ ಸಂಸ್ಥೆ (ಇಂಟರ್ ನ್ಯಾಷನಲ್ ಐಸ್ ಹಾಕಿ ಫೆಡರೇಷನ್) 1908 ; ಮೋಟರು ಸ್ಪರ್ಧೆ : ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಆಟೊಮೊಬೈಲ್ ಸಂಸ್ಥೆ—1904 ; ಕ್ಯಾನೋಯಾನ : ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಕ್ಯಾನೋ ಸಂಸ್ಥೆ—1945 ; ಈಜು : ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಹವ್ಯಾಸ ಈಜು ಸಂಸ್ಥೆ—1908 ; ಷಿಯಿಂಗ್ : ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಷಿಯಿಂಗ್ ಸಂಸ್ಥೆ ಇತ್ಯಾದಿ.

ಒಂದು ದೇಶದ ಕ್ರೀಡಾ ಸಂಸ್ಥೆಗಳ ಸಂಖ್ಯೆ ಅಲ್ಲಿನ ಜನರ ಕ್ರೀಡಾ ಶಕ್ತಿಗೆ ಕೈಗನ್ನಡಿ.

ನೋಡಿ : ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಸಮಿತಿ ; ಅಖಿಲ ಭಾರತ ಕ್ರೀಡಾ ಮಂಡಲಿ ; ಎಂ. ಸಿ. ಸಿ. ; ಕ್ರೀಡೆ ; ಕ್ರೀಡಾ ತರಬೇತಿ ; ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಕ್ರೀಡಾ ಸಂಸ್ಥೆ

ಕ್ರೀಡೆ

"ಕ್ರೀಡೆಯಲ್ಲಿ ದೊರೆಯುವ ದೈಹಿಕ, ಮಾನಸಿಕ ಹಾಗೂ ಸಾಮಾಜಿಕ ಲಾಭಗಳಿಗಾಗಿ ಮಾತ್ರ ನಾನು ಅದರಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಿದ್ದೇನೆ. ಕ್ರೀಡೆ ನನಗೆ ಒಂದು ಮನೋಲ್ಲಾಸ ಮಾತ್ರ ಎಂದು ತಿಳಿದಿದ್ದೇನೆ,"—ಈ ಹೇಳಿಕೆಗೆ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಕ್ರೀಡಾಪಟುಗಳು ಬದ್ಧರಾಗಿರಬೇಕು. ವಿನೋದ, ಸಂತೋಷಗಳಿಗಾಗಿ, ಚಲನೆಯಲ್ಲಿ ಪಟುತ್ವ ಸಂಪಾದಿಸುವುದಕ್ಕಾಗಿ ಕ್ರೀಡೆ ಯಲ್ಲಿ ಪಾಲುಗೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಕ್ರೀಡೆಯು ಮೈಮನಸ್ಸುಗಳಿಗೆ ಉಲ್ಲಾಸ ಕೊಡುತ್ತದೆ. ಶಾರೀರಿಕ ಬೆಳವಣಿಗೆಗೆ ಇದು ಪೂರಕ.

ಮನುಷ್ಯ ತನ್ನ ಆಹಾರಕ್ಕಾಗಿ, ನೆಲೆಗಾಗಿ, ಒಟ್ಟಿನಲ್ಲಿ ಇರುವಿಕೆಗಾಗಿ ನಡೆಸುತ್ತಿದ್ದ ಉದ್ದೇಶಪೂರ್ವಕ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳಿಗೆಲ್ಲ ಕ್ರೀಡೆಯು ಹಿನ್ನೆಲೆ ಇದೆ. ಆಹಾರ ಪಡೆಯಲು ಮನುಷ್ಯ, ಪ್ರಾಣಿಗಳನ್ನು ಕೊಲ್ಲಬೇಕಾಗಿತ್ತು. ಕುದುರೆ ಓಟ, ರಥ ಸ್ಪರ್ಧೆ, ಮನುಷ್ಯರ ನಡುವಿನ ಮಲ್ಲಯುದ್ಧಗಳು ರಣರಂಗದ ಸಿದ್ಧತೆಗಾಗಿ ರೂಢಿಸಿಕೊಂಡ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳು. ಪ್ರಾಚೀನ ರೋಮಿನ ಹೆಸರಾಂತ ರಥ ಸ್ಪರ್ಧೆ ಯುದ್ಧಋತುವಿನ ಸನ್ನಾಹವಾಗಿದ್ದಿತು.

ಭಾರತದಲ್ಲಿ ಕ್ರೀಡಾ ಸಂಪ್ರದಾಯ ವೇದಕಾಲದಿಂದ ಬಂದಿದೆ. ಬಾಣಗಳ ಗುರಿ ಸಾಧಿಸುವುದು, ಭರ್ಜಿ ಎಸೆತ, ಕುದುರೆ ಸವಾರಿ, ರಥ ಓಟ, ಪಗಡೆ ಆಟ ಮುಂತಾದ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳಲ್ಲಿ ಆರ್ಯರು ತೊಡ ಗುತ್ತಿದ್ದರು. ಪ್ರಾಣಾಯಾಮ, ಯೋಗಾಸನ, ಸೂರ್ಯ ನಮಸ್ಕಾರಗಳೂ ಇವರ ಶಾರೀರಿಕ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳಾಗಿದ್ದುವು. ಪುರಾಣಗಳಲ್ಲಿ ಅರ್ಜುನ, ರಾಮ, ಲಕ್ಷ್ಮಣ ಮುಂತಾದವರು ಧನುರ್ವಿದ್ಯೆ, ಬಾಹುಬಲಗಳಿಗೆ ಹೆಸರಾದವರು.

ಮೊಹೆಂಜೊದಾರೋ-ಹರಪ್ಪ ಸಂಸ್ಕೃತಿಯ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ಈಜು ಒಂದು ಮೆಚ್ಚಿನ ಕ್ರೀಡೆಯಾಗಿದ್ದಿತು. ಈಜು ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳು ಏರ್ಪಡುತ್ತಿದ್ದುವು. ಪ್ರೇಕ್ಷಕರು ಈಜುಕೊಳದ ಸುತ್ತ ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳಲು ಅವಕಾಶವಿದ್ದಿತು. ಪ್ರಾಚೀನ ಕಾಲದ ಖ್ಯಾತ ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾನಿಲಯ ನಾಲಂದಾದಲ್ಲಿ ಕ್ರೀಡಾಂಗಣ



















ಜಲ—ನೆಲ ಕ್ರೀಡೆ

ಕೆಳಕ್ಕೆ :

ಸರೋವರದಲ್ಲಿ ದೋಣಿಸ್ಪರ್ಧೆ ; ಒಳಾಂಗಣ ಸ್ಕೇಟಿಂಗ್ ;
ಈಜುಕೊಳದಲ್ಲಿ ; ಕುದುರೆ ಸವಾರಿ ; ನದಿಯ ರಭಸದಲ್ಲಿ
ಯಾನ ; ಗುಡ್ಡಗಾಡು ಅಲೆತ ;
ಟ್ಟಿಗೆ ವಿಹಾರ ; ಗಾಲ್ಫ್ ; ಹಿಮ ಸ್ಕೂಟರ್



ಈಟಿ ಎಸೆತ – ಪ್ರಾಚೀನ ಬೇಟೆ; ಈಗ ಕ್ರೀಡೆ



[illegible] ಕ್ರೀಡೆ – ನ್ಯೂಗಿನಿ ಮೂಲನಿವಾಸಿಗಳಲ್ಲಿ



ಡಾ ಸಂಕೇತ–ಮಾಯಾ ಸಂಸ್ಕೃತಿಯಲ್ಲಿ



ನಾಯಿ ಬೆಕ್ಕು ಜಗಳ – ಪ್ರಾಚೀನ ಗ್ರೀಸಿನಲ್ಲಿ

ಇದ್ದಿತು. ಓಟಸ್ಪರ್ಧೆ, ಭರ್ಜಿಎಸೆತ, ಕುಸ್ತಿ, ಮುಷ್ಟಿಯುದ್ಧ, ಕಹಳೆ ಊದುವುದು, ಚೆಂಡು ಆಟಗಳು, ರಥಸ್ಪರ್ಧೆ, ಕತ್ತಿವರಸೆ ಮೊದಲಾದ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳನ್ನು ಈ ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾನಿಲಯದಲ್ಲಿ ನಡೆಸಲಾಗುತ್ತಿತ್ತು. ನೇಗಿಲು ಹೊಡೆಯುವುದರಲ್ಲೂ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಿರುತ್ತಿದ್ದುವು. ತಕ್ಷಶಿಲೆಯಲ್ಲಿ ರಥ ಓಟ, ಚಕ್ರ ಎಸೆತ, ಗದೆ ತಿರುಗಿಸುವುದು, ಕುಸ್ತಿ ಇವುಗಳಲ್ಲಿ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಿರುತ್ತಿದ್ದುವು. ಭಾರ ಎತ್ತುವುದು, ಮಲ್ಲಕಂಬ ಮುಂತಾದವು ಕುಸ್ತಿ ಮಾಡುವವರಿಗೆ ನೆರವಾಗುತ್ತಿದ್ದ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳು.

ಕುದುರೆ ಸವಾರಿ, ಬೇಟೆ, ಕುದುರೆಯ ಮೇಲಿನಿಂದ ಓಕುಳಿ ಎರಚಾಟ ಇವು ಹಿಂದೆ ರಜಪೂತ ಯೋಧರು ನಿರತರಾಗಿರುತ್ತಿದ್ದ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ವಿಶೇಷವಾದುವು. ಮುಸಲ್ಮಾನರ ಆಳ್ವಿಕೆಯ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ಕುಸ್ತಿ, ಮುಷ್ಟಿಯುದ್ಧ, 'ಚೌಗನ್' (ಈಗಿನ ಪೋಲೋವನ್ನು ಹೋಲುವ ಆಟ), ಕವಡೆಯಾಟಗಳು ವಿಶೇಷ ಮನ್ನಣೆ ಪಡೆದವು. ಶ್ರೀಮಂತರು, ರಾಜಮನೆತನದವರು ತಮ್ಮ ವಿರಾಮ ವೇಳೆಯನ್ನು ಈ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಕಳೆಯುತ್ತಿದ್ದರು.

ಬ್ರಿಟಿಷರ ಆಳ್ವಿಕೆಯ ಕಾಲದಲ್ಲಿ – ಅದರಲ್ಲಿಯೂ 19ನೆಯ ಶತಮಾನದ ಉತ್ತರಾರ್ಧದಿಂದೀಚೆಗೆ – ಆಧುನಿಕ ಕ್ರೀಡಾ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳು ಭಾರತದ ಶಾಲೆ, ಕಾಲೇಜುಗಳಲ್ಲಿ ರೂಢಿಗೆ ಬಂದುವು. ಕ್ರಿಕೆಟ್, ಫುಟ್‌ಬಾಲ್, ಹಾಕಿ ಕಲಿಸಲ್ಪಟ್ಟುವು. ಸ್ವಾತಂತ್ರ್ಯಾನಂತರ ಎಲ್ಲ ಬಗೆಯ ಕ್ರೀಡಾ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳಿಗೆ ಪ್ರೋತ್ಸಾಹ ದೊರೆಯಿತು.

ಸಂಗೀತದ ಹಿನ್ನೆಲೆಯಲ್ಲಿ ಯೋಧ ಕಾಳಗ – ರೋಮನ್ ಸಾಮ್ರಾಜ್ಯದಲ್ಲಿ





ಪ್ರಾಣಿಯೊಂದಿಗೆ ಹೋರಾಟ – ವಿಜಯನಗರದ
ಶಿಲ್ಪ ಆಧಾರ







ಯೂರೋಪಿನ ಮಧ್ಯಯುಗದಲ್ಲಿ ಊಳಿಗಮಾನ್ಯ ದೊರೆಗಳ ನಿಯಂತ್ರಣದಲ್ಲಿ ಕ್ರೀಡಾ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳು ಜರಗುತ್ತಿದ್ದವು. ಬೇಟೆ ಮೀನುಗಾರಿಕೆ ಇವೆಲ್ಲ ಒಂದು ಗುಂಪಿನ ಮುಖ್ಯಸ್ಥನ ಹಕ್ಕಾಯಿತು. ಕುದುರೆ ಪಂದ್ಯಕ್ಕೆ 'ಅರಸುಗಳ ಕ್ರೀಡೆ' ಎಂದೇ ಹೆಸರು ಬಂತು. ಆದರೆ ಸಾಮಾನ್ಯ ಮನುಷ್ಯರು ಎತ್ತಿನ ಗಾಡಿಯ ಓಟ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಂಥ ಕ್ರೀಡೆಗಳನ್ನು ರೂಪಿಸಿಕೊಂಡರು. ಇಂಥ ಸ್ಪರ್ಧಾಳುಗಳು ಯಾವುದೇ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ನುರಿತಾಗಲೂ ಶ್ರೀಮಂತರೊಡನೆ ಸ್ಪರ್ಧಿಸುವಂತಿರಲಿಲ್ಲ. ಆದರೆ ಶ್ರೀಮಂತವರ್ಗದವರಿಗೆ ಕೇವಲ ಹವ್ಯಾಸವಾಗಿದ್ದುದು ಸಾಮಾನ್ಯರಿಗೆ ವೃತ್ತಿಕಸುಬಾಯಿತು. ಇಂದಿನ ವೃತ್ತಿ ಹಾಗೂ ಹವ್ಯಾಸಿ ಆಟಗಾರರ ವರ್ಗೀಕರಣ ಆರಂಭವಾದದ್ದು ಹೀಗೆ.

ಕೈಗಾರಿಕಾ ಕ್ರಾಂತಿಯಿಂದ ಕ್ರೀಡೋತ್ಸವಗಳಿಗೆ ಹೆಚ್ಚು ಪ್ರೋತ್ಸಾಹ ದೊರಕಿತು. ಕೈಗಾರಿಕೆಯ ಬೆಳವಣಿಗೆಯಿಂದ ಪಟ್ಟಣಗಳು ನಿರ್ಮಾಣವಾಯಿತು. ಒಂದೆಡೆ ಅಧಿಕ ಸಂಖ್ಯೆಯಲ್ಲಿ ಕ್ರೀಡೆಗಳನ್ನು ಕಲಿಯಲು ಅನುಕೂಲವಾಯಿತು. ಬೇರಾವ ಅವಶ್ಯಕತೆಗಳಾಗಲೀ ಇನ್ನೆಲ್ಲ







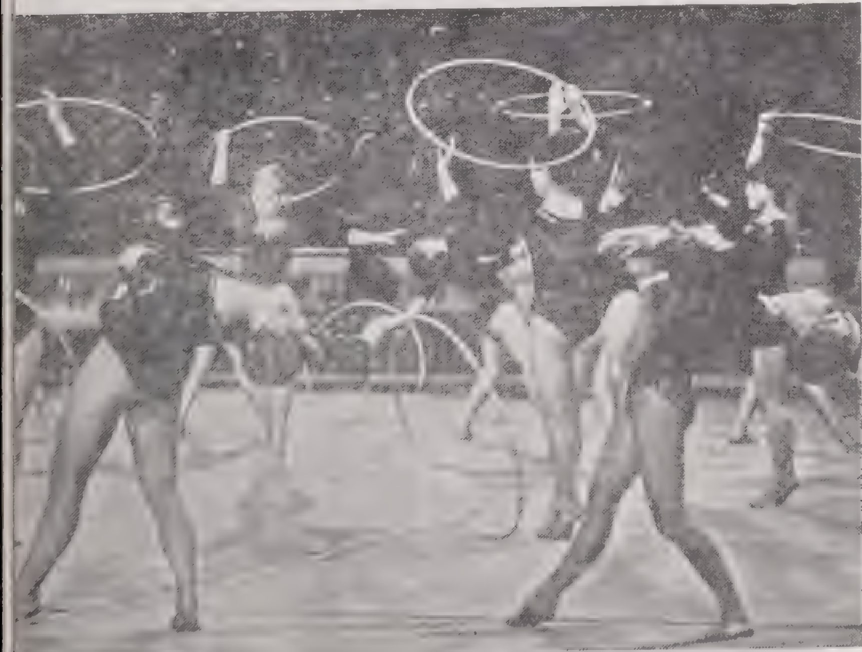
ನೆಲದಲ್ಲಿ ಓಲಾಟ

ಶ್ರಮಿಸುತ್ತಿದ್ದ ಮಾನವನಿಗೆ ಯಂತ್ರಗಳಿಂದ ವಿರಾಮಕಾಲ ಹೆಚ್ಚಿತು. ವಿರಾಮಕಾಲವನ್ನು ಕಳೆಯಲು ಮನೋರಂಜನಾ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳು ಹೆಚ್ಚಿದುವು.

ಒಂದು ಕಾಲಕ್ಕೆ ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ದೇಶಗಳಿಗೆ ಮೀಸಲಾಗಿದ್ದ ಕೆಲವು ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಈಗ ಎಲ್ಲೆಡೆಯಲ್ಲೂ ಹರಡಿವೆ. ಸಾರಿಗೆ ಸಂಪರ್ಕಗಳ ಅನುಕೂಲವಿರುವ ಆಧುನಿಕ ಜಗತ್ತಿನಲ್ಲಿ ಒಂದೆಡೆ ಅತಿ ಮೆಚ್ಚುಗೆಯಾದ ಒಂದು ಆಟ ಬಹಳ ಬೇಗ ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಮಟ್ಟದ ಆಟವಾಗಬಲ್ಲುದು.

ಕವಡೆ, ಕಲ್ಲಾಟ, ಚೌಕಬಾರ, ಜೂಟಾಟ ಮುಂತಾದ ಅನೇಕಾನೇಕ ದೇಶೀಯ ಆಟಗಳಿಂದ ಹಿಡಿದು ಅಥ್ಲೆಟಿಕ್ಸ್, ಬೇಟೆ, ಗಾಲ್ಫ್, ಕುದುರೆ ಸವಾರಿ, ಫುಟ್‌ಬಾಲ್, ಹಾಕಿ, ಪೋಲೋ, ಬಿಲಿಯರ್ಡ್ಸ್ ಮೊದಲಾದ ಹಲವು ಆಟ, ಪಂದ್ಯಗಳೆಲ್ಲ ಇಂದು ಜನಪ್ರಿಯ ಕ್ರೀಡೆಗಳೇ. ಬಿಲ್ಲುಗಾರಿಕೆ, ಮೀನು ಹಿಡಿಯುವುದು, ಬೇಟೆ, ಈಜು, ಷಿಯಿಂಗ್, ಗಾಲ್ಫ್ ಇಂಥವನ್ನು ಒಬ್ಬರೇ ಆಡಬಹುದು. ಇವು ಒಬ್ಬನ ಜೀವನ ಪರ್ಯಂತ ಹವ್ಯಾಸೀ ಆಟವಾಗಿರುವುದೂ ಸಾಧ್ಯ. ತಂಡ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಶ್ರಮಪೂರಿತ









ಹಿ ತೊಟ್ಟುಕೊಂಡು ಬೆಟ್ಟ ಹತ್ತುವುದು

ಹಾದುವು ; ಮುಖ್ಯವಾಗಿ ಇವು ಯುವಕ, ಯುವತಿಯರು ಆಡುವ ಆಟಗಳು.

ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಜನಪ್ರಿಯತೆ ಹೆಚ್ಚಿದುದರಿಂದ ಚೆಂಡು, ಬ್ಯಾಟ್, ರ್‍ಯಾಕೆಟ್ ಇತ್ಯಾದಿ ಕ್ರೀಡಾ ಸಾಮಗ್ರಿಗಳ ವ್ಯಾಪಾರ ಒಂದು ದೊಡ್ಡ ವಾಣಿಜ್ಯ ಚಟುವಟಿಕೆಯಾಗಿದೆ. ಖಾಸಗೀ ಸಂಸ್ಥೆಗಳು ಕ್ರೀಡಾಪಟುಗಳಿಗೆ ಪ್ರೋತ್ಸಾಹ ನೀಡುತ್ತವೆ. ವಲಯ, ರಾಜ್ಯ, ರಾಷ್ಟ್ರ ಹಾಗೂ ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಮಟ್ಟಗಳಲ್ಲಿ ಕ್ರೀಡಾಸ್ಪರ್ಧೆಗಳು ನಡೆಯುತ್ತವೆ. ಪ್ರತಿ ಶಾಲೆಯಲ್ಲಿ ಶಾರೀರಿಕ ಶಿಕ್ಷಣ ಕಡ್ಡಾಯವಾಗಿವೆ. ಕ್ರೀಡಾ ಚಟುವಟಿಕೆ ತೀವ್ರಗೊಂಡಿದೆ.

ಜಿಗಿತ, ತೊಗಾಟಕ್ಕೆ, ಆಧುನಿಕ ಕ್ರೀಡಾ ಸಲಕರಣೆ

ಅನೇಕ ದೇಶಗಳ ಕ್ರೀಡಾಪಟುಗಳು ಒಟ್ಟುಗೂಡುವ ಸಂದರ್ಭಗಳು ಈಗ ಹೆಚ್ಚಿವೆ.

ಕ್ರೀಡೆಯಲ್ಲಿ ಆಟಗಾರನ ಮನೋಭಾವ ಬಹಳ ಮುಖ್ಯವಾದುದ್ದು. ಸ್ಪರ್ಧಾ ಮನೋಭಾವ ಇದ್ದರೂ ಮತ್ಸರ ದ್ವೇಷಗಳಿರಬಾರದು.

ನೋಡಿ : ಏಷ್ಯನ್ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ; ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ; ಕಾಮನ್ ವೆಲ್ತ್ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ; ಕ್ರೀಡಾ [illegible] : [illegible] ಸ್ವಾಭಿಮಾನ

ಕ್ರೀಡೋತ್ಸವ

ಸುತ್ತಲೂ ಓಡುವ ಗುರುತಿಸಿದ ಓಟದ ಮಾರ್ಗಗಳು. ನಡಿಗೆ ಜಿಗಿತ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಿಗಾಗಿ ಮರಳಿನ ಅಂಗಣ, ಎಸೆತ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಿಗಾಗಿ ಪ್ರತ್ಯೇಕ ಜಾಗ, ಸೂಚನೆಗಾಗಿ ಸನ್ನದ್ಧರಾದ ಸ್ಪರ್ಧಿಗಳು, ತಮ್ಮ ಮೆಚ್ಚಿನ ಕ್ರೀಡಾಪಟುಗಳನ್ನು ಪ್ರೋತ್ಸಾಹಿಸುವ ಪ್ರೇಕ್ಷಕರು –ಹೀಗೆ ಉತ್ಸಾಹ, ನಿರೀಕ್ಷೆ, ಸಂಭ್ರಮದ ವಾತಾವರಣ ಕ್ರೀಡೋತ್ಸವದ್ದು.

ಸ್ವಾತಂತ್ರ್ಯ ದಿನ, ಗಣರಾಜ್ಯ ದಿನ, ದಸರಾ ಮೊದಲಾದ ವಿಶೇಷ ಸಂದರ್ಭಗಳಲ್ಲಿ ಕ್ರೀಡೋತ್ಸವ ನಡೆಯುತ್ತವೆ. ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿ ಕ್ರೀಡಾಪಟುಗಳಿಗೆ ಪ್ರೋತ್ಸಾಹ ನೀಡುವುದಕ್ಕಾಗಿ ಶಾಲೆ, ಕಾಲೇಜುಗಳಲ್ಲಿ ವಾರ್ಷಿಕ ಕ್ರೀಡೋತ್ಸವಗಳನ್ನು ಜರಗಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಪ್ರಾಚೀನ ಗ್ರೀಸಿನಲ್ಲಿ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್, ಇಸ್ತ್‌ಮಿಯನ್, ನಿಮಿಯನ್, ಪೈಥಿಯನ್–ಎಂಬ ನಾಲ್ಕು ಹಿರಿಯ ಕ್ರೀಡೋತ್ಸವಗಳು ಜರಗುತ್ತಿದ್ದವು, ಅವುಗಳಲ್ಲಿ ಓಟ ಸ್ಪರ್ಧೆ, ಕುಸ್ತಿ, ಮುಷ್ಟಿಯುದ್ಧ ಇತ್ಯಾದಿ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳನ್ನು ಏರ್ಪಡಿಸುತ್ತಿದ್ದರು.

ನಾಲ್ಕು ವರ್ಷಗಳಿಗೊಮ್ಮೆ ಪ್ರಾಚೀನ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಕ್ರೀಡೋತ್ಸವ ಜೂಸ್ ದೇವತೆಯ ಆರಾಧನಾ ರೂಪದಲ್ಲಿ ಒಲಿಂಪಿಯದಲ್ಲಿ ಜರಗುತ್ತಿದ್ದಿತು. ಇದರ ಸಂಘಟನೆ ಕಾರ್ಯವನ್ನು ಎಲಿಸ್ ಎಂಬ ಸ್ಥಳದವರು ನಿರ್ವಹಿಸುತ್ತಿದ್ದರು. ಅವರು ನಿಷ್ಪಕ್ಷಪಾತಿಗಳೆಂದು ಪ್ರಖ್ಯಾತರು. ಆಲಿವ್ ಎಲೆಯ ಮಾಲೆ –ಗೆದ್ದ ಕ್ರೀಡಾಪಟುಗಳಿಗೆ ಸಿಗುತ್ತಿದ್ದ ಪ್ರಶಸ್ತಿ.

ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಕ್ರೀಡೋತ್ಸವದ ಮೂರನೆಯ ವರ್ಷಕ್ಕೆ ಅಪೊಲೊ ದೇವತೆಯ ಆರಾಧನೆಯ ರೂಪದಲ್ಲಿ ಪೈಥಿಯನ್ ಜರಗುತ್ತಿತ್ತು. ಇದರಲ್ಲಿ ಗೆದ್ದವನಿಗೆ ಲಾರೆಲ್ ಎಂಬ ಗಿಡದಿಂದ ಮಾಡಿದ ಬಳ್ಳಿ ಕಿರೀಟವನ್ನು ಹಾಕುತ್ತಿದ್ದರು.

ಮೊದಲಿನ ಎರಡು ಕ್ರೀಡೋತ್ಸವಗಳು ಬೇಸಗೆಯ ಕೊನೆಗಾಲದಲ್ಲಿ- ಸುಮಾರು ಆಗಸ್ಟ್‌ನಲ್ಲಿ—ಜರಗಿದರೆ ಇಸ್ತ್‌ಮಿಯನ್ ಕ್ರೀಡೋತ್ಸವ



ಕವಾಯತು ವ್ಯವಸ್ಥೆ

ಕ್ರೀಡೋತ್ಸವದ ಆರಂಭ–ರಷ್ಯದ ಲೆನಿನ್ ಕ್ರೀಡಾಂಗಣದಲ್ಲಿ

ವಸಂತ ಋತುವಿನಲ್ಲಿ ನಡೆಯುತ್ತಿತ್ತು. ಇದು ಒಲಿಂಪಿಯಡ್‌ನ ಪ್ರತಿ ಎರಡು ವರ್ಷಗಳಿಗೊಮ್ಮೆ ಪಾಸಿಡಾನ್ ದೇವತೆಯ ಗೌರವಾರ್ಥ ನಡೆಯುತ್ತಿತ್ತು.

ಜ್ಯೂಸ್ ದೇವತೆಯ ಗೌರವಾರ್ಥವಾಗಿ ದ್ವಿವಾರ್ಷಿಕವಾಗಿ ನಿಮಿಯನ್ ಕ್ರೀಡೋತ್ಸವವನ್ನೂ ಜರಗಿಸುತ್ತಿದ್ದರು.

ಈ ಕ್ರೀಡೋತ್ಸವಗಳಲ್ಲಿ ತೀರ್ಪುಗಾರರ ಕೈಯಲ್ಲಿ ಕೋಲುಗಳು ಇರುತ್ತಿದ್ದುವು. ನಿಯಮಬಾಹಿರವಾಗಿ ವರ್ತಿಸಿದವರನ್ನು ಅವರು ಥಳಿಸುತ್ತಿದ್ದರು.

ರೋಮನರ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ಕ್ರೀಡೆಗಳಿಗಾಗಿ ಸರ್ಕಸ್ ಮಾಕ್ಸಿಮಸ್ ಎಂಬ ಅಂಗಣ ಮೀಸಲಾಗಿತ್ತು. ಜ್ಯೂಪಿಟರ್ ದೇವತೆಯ ಗೌರವಾರ್ಥವಾಗಿ ಇಲ್ಲಿ ವಾರ್ಷಿಕ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಜರಗುತ್ತಿದ್ದವು. ದೇವ ದೇವತೆಗಳ ಆಕೃತಿಗಳಿಂದ ಕೂಡಿದ ಮೆರವಣಿಗೆಯಿಂದ ಎಲ್ಲ ಕ್ರೀಡೋತ್ಸವಗಳೂ ಸಂಭ್ರಮದಿಂದ ಆರಂಭವಾಗುತ್ತಿದ್ದುವು.

ಯೂರೋಪಿನ ಮಧ್ಯಯುಗ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ಬಿಲ್ಲುಗಾರಿಕೆ, ತೂಕಗಳನ್ನು ತಳ್ಳುವ ಪಾಟ್‌ಪಟ್‌ನಂಥ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಪ್ರೇಕ್ಷಕರ ಎದುರು ಸಂಭ್ರಮದಿಂದ ನಡೆಯುತ್ತಿದ್ದುವು. 19ನೆಯ ಶತಮಾನದ ವೇಳೆಗೆ ಶಾಲಾ ಮತ್ತು ಕಾಲೇಜು ಮಟ್ಟಗಳ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಉತ್ಸವಗಳಂತೆ ಆಚರಿಸಲ್ಪಡುತ್ತಿದ್ದುವು. ಕ್ರಮೇಣ ಅನೇಕ ದೇಶಗಳು ಸುಸಂಘಟಿತ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಕ್ರೀಡೋತ್ಸವಗಳನ್ನು ನಡೆಸತೊಡಗಿದುವು. ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಪುನರುತ್ಥಾನದಿಂದ ಕ್ರೀಡೋತ್ಸವಗಳಿಗೆ ಪ್ರಾಧಾನ್ಯ ಹೆಚ್ಚಿತು. ವಿಂಬಲ್ಡನ್‌ಗಳಂಥ ಜಗತ್ಪ್ರಸಿದ್ಧ ಏಕ ಆಟ ಕೂಟಗಳನ್ನು ಬಿಟ್ಟರೆ ಕ್ರೀಡೋತ್ಸವಗಳಲ್ಲಿ ಸಾಧಾರಣವಾಗಿ ಅಥ್ಲೆಟಿಕ್ಸ್ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳೇ ಹೆಚ್ಚು. ವಯಸ್ಸಾದವರು, ಕುರುಡರು, ಅಂಗವಿಕಲರು–ಇವರಿಗಾಗಿ ವಿಶೇಷ ಕ್ರೀಡಾ ಕೂಟಗಳನ್ನು ನಡೆಸುವುದುಂಟು.



ರೋಮ್ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್ ಕ್ರೀಡೋತ್ಸವಕ್ಕೆ ಹಡಗಿನಲ್ಲಿ ಜ್ಯೋತಿ ಸಾಗಣೆ –1960ರಲ್ಲಿ

ಕೆಲವು ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಲ್ಲಿ ಓಡಲು ಬಾರದವರನ್ನು ಮುಂದೆ ನಿಲ್ಲಿಸುತ್ತಾರೆ. ನೆಗೆಯಲು ಬಾರದಿದ್ದವರಿಗೆ ಅವರು ನೆಗೆದುದಕ್ಕಿಂತ ಸ್ವಲ್ಪ ಹೆಚ್ಚು ಲೆಕ್ಕಹಾಕುತ್ತಾರೆ. ಇವುಗಳನ್ನು ಹ್ಯಾಂಡಿಕಾಪ್ ಕೂಟಗಳೆಂದು ಕರೆಯುತ್ತಾರೆ. ಇದರಲ್ಲಿ ಎಲ್ಲರೂ ಭಾಗವಹಿಸುವುದು ಮುಖ್ಯ ಉದ್ದೇಶ. ಇವರಲ್ಲಿ ದ್ವಿಪಂಗಡ ಎಂದರೆ ಎರಡು ಸಂಸ್ಥೆ ಅಥವಾ ಎರಡು ಪಂಗಡಗಳೊಳಗೆ ನಡೆಯುವಂಥವು. ಹಾಗೆಯೇ ತ್ರಿಪಂಗಡ, ಚತುರ್ಪಂಗಡ ಇತ್ಯಾದಿ ಬಗೆಯ ಕ್ರೀಡೋತ್ಸವಗಳು ನಡೆಯುತ್ತವೆ.

ಒಂದು ಶಾಲೆಯ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳೇ ಸೇರಿ ನಡೆಸುವುದು ಶಾಲಾಂತರ್ಗತ ಕೂಟ. ಹಲವು ಶಾಲೆಗಳ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳು ಕೂಡಿ ನಡೆಸುವುದು ಅಂತರ್ಶಾಲಾ ಕೂಟ. ಅಂತರ್ಶಾಲಾ ಕ್ರೀಡೋತ್ಸವದಲ್ಲಿ ಒಂದು ವಲಯದ ಅತ್ಯುತ್ತಮ ಕ್ರೀಡಾಪಟುಗಳನ್ನು ಗುರುತಿಸುತ್ತಾರೆ.

ನೋಡಿ : ಅಂಗವಿಕಲರ ಆಟ ; ಅಥ್ಲೆಟಿಕ್ಸ್ ; ಏಷ್ಯನ್ ಕ್ರೀಡೆ ; ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಕ್ರೀಡೆ ; ಕಾಮನ್‌ವೆಲ್ತ್ ಕ್ರೀಡೆ ; ಟೂರ್ನಮೆಂಟ್ ; ಮಾರ್ಗ ಮತ್ತು ಬಯಲು ಮೇಲಾಟ ; ಸ್ಪರ್ಧೆ

ಸಮಾರಂಭ ಪ್ರದರ್ಶನಕ್ಕೆ ಸಿದ್ಧತೆ–ಚೆಕೊಸ್ಲೊವಾಕಿಯದಲ್ಲಿ



ಕ್ವೀನೀ

ಹುಡುಗಿಯರಾಡುವ ಒಂದು ಚೆಂಡಾಟ ಇದು. ಚೆಂಡನ್ನು ಎಸೆಯುವವಳ ಹೆಸರು 'ಕ್ವೀನೀ' (ರಾಣಿ).

ಕ್ವೀನೀ ಇತರ ಆಟಗಾರರಿಗೆ ಬೆನ್ನು ಮಾಡಿ ನಿಂತು ತನ್ನ ಹೆಗಲಿನ ಮೇಲಿಂದ ಚೆಂಡನ್ನು ಹಿಂಬದಿಗೆ ಎಸೆಯುತ್ತಾಳೆ. ಚೆಂಡನ್ನು ಹಿಡಿದವರಿಗೆ 'ಕ್ವೀನೀ' ಪಟ್ಟ.

ಇನ್ನೊಂದು ರೀತಿಯ ಆಟದಲ್ಲಿ ಚೆಂಡನ್ನು ಹಿಡಿದ ಕೂಡಲೇ ಆಟಗಾರರೆಲ್ಲ ಕೈಗಳನ್ನು ಹಿಂದಕ್ಕೆ ಇಟ್ಟುಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಚೆಂಡು ಯಾರ ಬಳಿ ಇದೆಯೆಂದು ಕ್ವೀನೀ ಊಹಿಸಿ ಹೇಳಬೇಕು. ಸರಿಯಾಗಿ ಹೇಳಿದರೆ ಚೆಂಡು ಹಿಡಿದವಳು ಕ್ವೀನೀ ಆಗುತ್ತಾಳೆ. ಇಲ್ಲದಿದ್ದರೆ ಮೊದಲಿನ ಕ್ವೀನಿಯೇ ಎಂದಿನಂತೆ ಮುಂದುವರಿಯುತ್ತಾಳೆ.

ಕುಂಟಾಟ

ಕುಂಟಿಕೊಂಡು ಓಡುವ, ಆಡುವ ಆಟಗಳು ಹಲವು. ಇದರಿಂದ ಮನಸ್ಸಿಗೆ ಉಲ್ಲಾಸ, ಕಾಲಿಗೆ ಉತ್ತಮ ವ್ಯಾಯಾಮ.

ಕುಂಟೋಟ ಸ್ಪರ್ಧೆ ದೈಹಿಕ ಸಹನೆಯ ಪರೀಕ್ಷೆಯೂ ಹೌದು. ಇದರಲ್ಲಿ ಆರಂಭದಿಂದ ಗುರಿಯ ವರೆಗೆ ಕುಂಟಬೇಕು. ಎಲ್ಲಿಯೂ ಕಾಲು ಬಿಡುವಂತಿಲ್ಲ. ಒಂಟಿ ಕಾಲ ಮೇಲೇ ಆಗಲಿ ನಿಂತು ವಿಶ್ರಮಿಸುವಂತಿಲ್ಲ. ಕಾಲು ಬದಲಿಸುವಂತೆಯೂ ಇಲ್ಲ.

ಇನ್ನೊಂದು ಬಗೆಯ ಕುಂಟು ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಆಟಗಾರರನ್ನು ಎರಡು ತಂಡ ಮಾಡಿರುತ್ತಾರೆ. ಅವರು ಸ್ವಲ್ಪ ದೂರದಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬರಿಗೊಬ್ಬರು ಮುಖ ಮಾಡಿ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ಮಧ್ಯೆ ಕಲ್ಲು, ಹೂವು, ಎಲೆ–ಹೀಗೆ ಸುಲಭವಾಗಿ ಸಿಗುವ ಹಲವು ಬಗೆಯ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಒಡ್ಡಿರುತ್ತಾರೆ. ಸೂಚನೆ ಕೊಟ್ಟಕೂಡಲೇ ಒಬ್ಬೊಬ್ಬರಾಗಿ ಕುಂಟುತ್ತ ಹೋಗಿ ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿರುವ ಸಾಮಾನುಗಳನ್ನು ಸಾಗಿಸುತ್ತಾರೆ. ಒಂದು ಬಾರಿಗೆ ಒಂದನ್ನು ಮಾತ್ರ ತರಬಹುದು. ಒಬ್ಬರು ಎಷ್ಟು ಬಾರಿ ಬೇಕಾದರೂ ಹೋಗಿ ತರಬಹುದು. ಯಾವ ಪಕ್ಷದ ಆಟಗಾರರು ಹೆಚ್ಚು ಸಂಖ್ಯೆಯ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಸಾಗಿಸಿರುತ್ತಾರೋ ಅವರು ಗೆದ್ದಂತೆ.

ಇನ್ನೊಂದು ಕುಂಟಾಟದಲ್ಲಿ ಆಟಗಾರರು ಒಂದು ವೃತ್ತದಲ್ಲಿರಬೇಕು. ಒಬ್ಬ ಮಾತ್ರ ಹಿಂದೆ ಒಂದು ಕೋಲನ್ನು ಎರಡೂ ಕೈಗಳ ಮೊಳಕೈಯ ಬಳಿ ಬರುವಂತೆ ಹಿಡಿದಿರಬೇಕು. ಯಾರಾದರೂ ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡರೆ ಕೋಲು ಹಿಡಿದು ಕುಂಟುವುದು ಅವನ ಸರದಿ. ಕುಂಟುತ್ತ ಮುಟ್ಟುವವನು ಒಬ್ಬ. ಉಳಿದವರೆಲ್ಲ ಕಪ್ಪೆಯಂತೆ ವೃತ್ತದಲ್ಲಿ ಕುಪ್ಪಳಿಸುತ್ತ ಇರುತ್ತಾರೆ. ಓಡಿಯುವವನಿಂದ ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಳ್ಳದೆ ಅವನನ್ನು ಎರಡು ಸಾರಿ ಸ್ಪರ್ಶಿಸಿದಾಗ ಕುಂಟಬಹುದು. ಇನ್ನೆರಡು ಬಾರಿ ಸ್ಪರ್ಶಿಸಿದಾಗ ಓಡಬಹುದು. ಇನ್ನೂ ಎರಡು ಸಲ ಹಾಗೆ ಸ್ಪರ್ಶಿಸಿದರೆ ಆಟದಲ್ಲಿ ಗೆದ್ದಂತೆ. ಹೀಗೆ ಇಬ್ಬರು ಪಾರಾದರೆ ಹಿಡಿಯುವವನು ಸೋತಂತೆ. ಮತ್ತೆ ಅವನೇ ಹಿಡಿಯಬೇಕು. ಆದರೆ ಅದಕ್ಕೆ ವಿರುದ್ಧವಾಗಿ, ಅವನು ಯಾರನ್ನಾದರೂ ಕಾಲಿನಿಂದ ಮುಟ್ಟಿದರೆ ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡವರು ತಮ್ಮ ಹಿಂದಿನ ಸ್ಥಿತಿಗೆ ಹೋಗುತ್ತಾರೆ. ಅಂದರೆ ಓಡುವವರು ಕುಂಟಬೇಕು. ಕುಂಟುವವರು ಕಪ್ಪೆಯಾಗಬೇಕು.

ಒಂದು ವೃತ್ತ ಅಥವಾ ಯಾವುದೇ ಪರಿಮಿತ ಜಾಗದೊಳಗೆ ಆಟಗಾರರು ಇರುತ್ತಾರೆ. ಒಬ್ಬ ಹಿಡಿಯುವವನು. ಅವನು ಕೈಯನ್ನು ಮಡಚಿಕೊಂಡು ಕುಂಟುತ್ತ ಇರುತ್ತಾನೆ. ಯಾರನ್ನಾದರೂ ಮೊಣಕೈ ತುದಿಯಿಂದ ಅವನು ಮುಟ್ಟಿಸಿದಾಗ ಅವರು ಆಟದಿಂದ ಹೊರಗೆ; ಹಿಡಿಯುವ ಸರದಿ ಅವರದ್ದು.

ಹೀಗೆಯೇ ಪರಿಮಿತ ಜಾಗದಲ್ಲಿ ಜೋಡಿ ಜೋಡಿಯಾಗಿ ಕೈ ಹಿಡಿದುಕೊಂಡು ಓಡುವುದುಂಟು. ಒಬ್ಬ ಕುಂಟುವವನು ಅವರನ್ನು ಮುಟ್ಟಬೇಕು. ಜೊತೆಯಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬರನ್ನು ಮುಟ್ಟಿದರೂ ಅವನು ಔಟ್ ಆದಂತೆ. ಕುಂಟುವ ಸರದಿ ಅವನದು. ಅವನು ಖಾಲಿ ಮಾಡಿದ ಜಾಗಕ್ಕೆ ಕುಂಟುತ್ತಿದ್ದವನು ಸೇರಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾನೆ.

ಇನ್ನೊಂದು ಬಗೆಯ ಆಟದಲ್ಲಿ ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬ ಆಟಗಾರನಿಗೂ ಒಂದೊಂದು ಬಾರಿ ಕುಂಟುತ್ತ ಹಿಡಿಯುವ ಸರದಿ ಬರುತ್ತದೆ. ಇದರಲ್ಲಿ ಎಲ್ಲರೂ ಕುಂಟುತ್ತಿರಬೇಕು. ಹಿಡಿಯುವವನ ಎಡ ಹಸ್ತದ ಮೇಲೆ ಒಂದು ಕಲ್ಲು ಇರುತ್ತದೆ. ಅದನ್ನು ಹಾಗೆಯೇ ಇಟ್ಟುಕೊಂಡು ಅವನು ಉಳಿದವರನ್ನು ಮುಟ್ಟಬೇಕು. ಕಲ್ಲು ಕೆಳಗೆ ಬೀಳಬಾರದು. ಹೀಗೆ ಯಾರು ಹೆಚ್ಚು ಜನರನ್ನು ಮುಟ್ಟುತ್ತಾರೋ ಅವರು ಗೆಲ್ಲುತ್ತಾರೆ.

ಒಂದು ವೃತ್ತವನ್ನು ಗುರುತಿಸಿ ಸಾಲಾಗಿ ಆಟಗಾರರು ಅದರ ಮುಂದೆ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ಎಲ್ಲರೂ ವೃತ್ತದೊಳಗೆ ನಿಲ್ಲುವುದಕ್ಕಾಗಿ ಕುಂಟು ಸ್ಪರ್ಧೆ ಆರಂಭವಾಗುತ್ತದೆ. ಜಾಗ ಸಿಗದವರು ಆಟದಿಂದ ಹೊರಗೆ. ಮತ್ತೆ ಇನ್ನೂ ಸ್ವಲ್ಪ ಚಿಕ್ಕ ವೃತ್ತ ಬರೆದು ಅದಕ್ಕೂ ಇದೇ ಬಗೆಯ ಸ್ಪರ್ಧೆ ಆರಂಭವಾಗುತ್ತದೆ. ಕಡೆಯಲ್ಲಿ ಉಳಿದ ಆಟಗಾರ ಗೆಲ್ಲುತ್ತಾನೆ.

ರೈಲು ಕುಂಟಾಟದಲ್ಲಿ ಎರಡು ಸಾಲುಗಳಲ್ಲಿ ಆಟಗಾರರು ನಿಂತಿರುತ್ತಾರೆ. ಬಲಗೈಯಿಂದ ಮುಂದಿನವರ ಭುಜವನ್ನೂ, ಎಡಗೈಯಿಂದ ಮುಂದಿನವರು ಕುಂಟುವಂತೆ ಎತ್ತಿರುವ ಎಡಗಾಲನ್ನೂ ಹಿಡಿಯಬೇಕು



ವೃತ್ತದೊಳಗೆ ಕುಂಟಾಟ



ಹೊರಟ ಗೆರೆಯಿಂದ ಒಂದು ಗುರಿಯವರೆಗೆ ಹೀಗೆಯೇ ಹೋಗಿ ಹಿಂದೆ ಬರಬೇಕು. ಮೊದಲು ಬಂದ ತಂಡ ಜಯಗಳಿಸುತ್ತದೆ.

ಚೌಕ ಅಥವಾ ವೃತ್ತಾಕಾರದ ಆವರಣದೊಳಗೆ ಒಂಟಿ ಕಾಲಿನಲ್ಲಿ ಓಡಿ ಮುಟ್ಟುವ ಆಟವನ್ನು ಆಡ ಬಹುದು.ಇದನ್ನು 'ನೊಂಡಿ'ಎಂದು ಕರೆಯುತ್ತಾರೆ. ಆಟಗಾರರಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬ ಹಿಡಿಯುವವನು : ಉಳಿದವರು ಓಡುವವರು. ಸೀಟಿ ಆದಾಗ ಹಿಡಿ ಯುವವನು ಕುಂಟುತ್ತ ಉಳಿದ ವರನ್ನು ಅಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡು ಬರುತ್ತಾನೆ. ಮುಟ್ಟಲ್ಪಟ್ಟಾತ ಹಿಡಿಯುವವ ನಾಗುತ್ತಾನೆ. ಆಯಾಸಗೊಂಡು ಕಾಲು ಬಿಟ್ಟರೆ ಅವನೇ ಪುನಃ ಹಿಡಿಯಬೇಕು. ಆಟಗಾರರು ಆವರಣವನ್ನು ದಾಟುವಂತಿಲ್ಲ.



ಕುಂಟುತ್ತ ಜೋಡಿ ಜೋಡಿ ಯಾಗಿ ಓಡುವ ಸ್ಪರ್ಧೆಯನ್ನೂ ಆಡ ಬಹುದು. ಪರಸ್ಪರಾಭಿಮುಖವಾಗಿ ಕೈಗಳನ್ನು ಚಾಚಿ ಹೆಣೆದಂತೆ ಹಿಡಿಯ ಬೇಕು. ಮತ್ತೊಂದು ಕೈ ಹಿಂದಕ್ಕೆ ಬೆನ್ನಿಗೆ ಇರಬೇಕು. ಈ ಜೋಡಿ ಕುಂಟುತ್ತ ಗುರಿ ತಲಪಬೇಕು. ಮೊದಲು ತಲಪಿದವರು ಗೆಲ್ಲುತ್ತಾರೆ.

ನೋಡಿ : ಕುಂಟು ದಾಳಿ ; ಕುಂಟುಬಿಲ್ಲೆ ; ಕುಂಟುವ ಸ್ಪರ್ಧೆ

'ಕುಂಟು ದಾಳಿ'

ಕುಂಟುತ್ತ ಓಡಿ ಇತರರನ್ನು ಮುಟ್ಟುವುದು —ಕುಂಟು ಮುಟ್ಟಾಟ. ಇದನ್ನೇ ಕೆಲವರು ಬದಲಾವಣೆಗಳೊಂದಿಗೆ ಆಡಿದಾಗ ಅದು ಕುಂಟುದಾಳಿ ಆಟವಾಗುತ್ತದೆ. ಒಂದೊಂದು ಗುಂಪಿನಲ್ಲಿ ಆರು ಅಥವಾ ಒಂಬತ್ತು ಮಂದಿ ಹುಡುಗರಿರುವಂತೆ ಎರಡು ಗುಂಪುಗಳನ್ನು ಮಾಡಬೇಕು. ಮೈದಾನದ ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ಸುಮಾರು 4–6 ಮೀಟರ್ ವ್ಯಾಸದ ವೃತ್ತವೊಂದನ್ನು ಬರೆಯಬೇಕು.

ಆಟಗಾರರ ಎರಡು ತಂಡಗಳಲ್ಲಿ ಒಂದು ಹಿಡಿಯುವ ತಂಡ. ಇನ್ನೊಂದು ಓಡುವ ತಂಡ. ಓಡುವ ತಂಡದ ಮೂವರು ಆಟಗಾರರನ್ನು ವೃತ್ತದ ಹೊರಗಡೆ ಒಂದು ಭಾಗದಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲಿಸಬೇಕು. ಹಿಡಿಯುವ ತಂಡದ ಒಬ್ಬ ಹುಡುಗ ವೃತ್ತದ ಮತ್ತೊಂದು ಕಡೆ ನಿಲ್ಲಬೇಕು.

ಆಟದ ನಿರ್ದೇಶಕ ಶೀಟಿ ಊದಿದಾಗ ಹಿಡಿಯುವವನು ಕುಂಟುತ್ತ ವೃತ್ತವನ್ನು ಪ್ರವೇಶಿಸುತ್ತಾನೆ. ಓಡುವ ಗುಂಪಿನ ಮೂವರು ವೃತ್ತವನ್ನು ಕೂಡಲೇ ಪ್ರವೇಶಿಸಿ, ಕುಂಟುತ್ತ ಹಿಡಿಯಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುವ ಹುಡುಗನಿಗೆ ಸಿಗದಂತೆ ತಪ್ಪಿಸಿಕೊಂಡು ವೃತ್ತದಲ್ಲೇ ಓಡುತ್ತಿರಬೇಕು.

ಕುಂಟುವವನು ಎಡಗೈಯಿಂದ ಎಡ ಪಾದವನ್ನು ಹಿಡಿದುಕೊಂಡು ಬಲಗಾಲಿನಿಂದ ಕುಂಟುವಂತೆ ನಿಯಮಿಸಬಹುದು. ಓಡುತ್ತಿರುವವರಲ್ಲಿ ಯಾರಾದರೂ ಕುಂಟುವವನ ಕೈಗೆ ಸಿಕ್ಕಿಬಿದ್ದರೆ ಅವನು ವೃತ್ತದಿಂದ ಹೊರಗೆ ಹೋಗಬೇಕು. ಹೀಗೆ ಮೂವರನ್ನು ಸೋಲಿಸಿ ಹೊರಗೆ ಕಳಿಸಿದಾಗ. ಅವರ ಕಡೆಯ ಇನ್ನು ಮೂರು ಜನರು ವೃತ್ತವನ್ನು ಪ್ರವೇಶಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಕುಂಟುತ್ತಿರುವ ಹುಡುಗ ಕಾಲನ್ನು ನೆಲಕ್ಕೆ ತಾಕಿಸಿದರೆ ಅಥವಾ ಕೈಯನ್ನು ನೆಲಕ್ಕೆ ಊರಿದರೆ ಸೋತಂತೆ. ಕೂಡಲೇ ಅವನು ಹೊರಗೆ ಹೋಗಿ ತನ್ನ ಗುಂಪಿನ ಇನ್ನೊಬ್ಬರನ್ನು ಕುಂಟಲು ಕಳುಹಿಸಬೇಕು.

ಓಡುವ ಗುಂಪಿನ ಎಲ್ಲ ಆಟಗಾರರನ್ನು ಮುಟ್ಟಿ ಸೋಲಿಸಲು ಎಷ್ಟು ಮಂದಿ ಹೀಗೆ ಕುಂಟಬೇಕು ಎಂದು ಲೆಕ್ಕ ಹಾಕಬೇಕು. ಎರಡು ಗುಂಪುಗಳೂ ಒಮ್ಮೆ ಓಡಿ ಒಮ್ಮೆ ಕುಂಟಿದ ಅನಂತರ ಯಾವ ಗುಂಪಿನ ಹುಡುಗರು ಅತಿ ಕಡಮೆ ಸಂಖ್ಯೆಯಲ್ಲಿ ಕುಂಟಿ ಇನ್ನೊಂದು ಗುಂಪಿನವರನ್ನು ಸೋಲಿಸಿರುತ್ತಾರೋ ಅವರು ಗೆದ್ದಂತೆ.

ಹೆಚ್ಚು ಮಂದಿ ಹುಡುಗರಿದ್ದರೂ ಚಿಕ್ಕ ಮೈದಾನದಲ್ಲಿ ಈ ಆಟವನ್ನು ಆಡಬಹುದು.

ನೋಡಿ : ಕುಂಟಾಟ

ಕುಂಟುಬಿಲ್ಲೆ

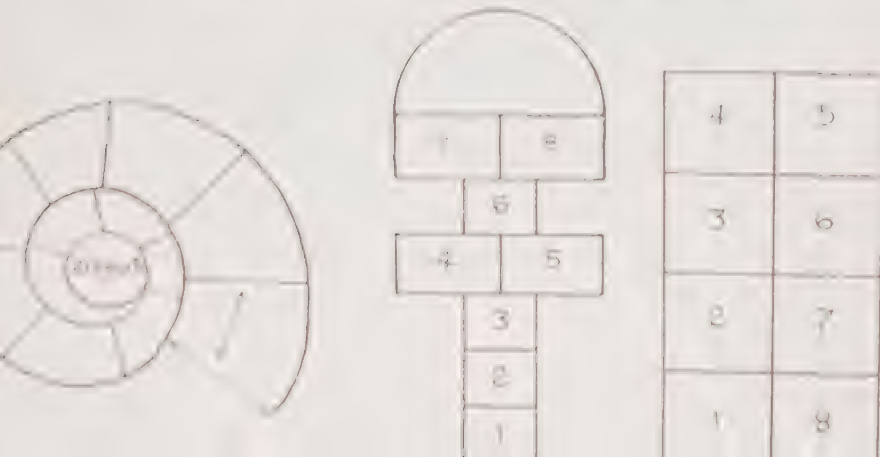
ಹೆಂಚಿನ ಚೂರು, ಪಿಂಗಾಣಿ ಚೂರು, ಕಲ್ಲಿನ ಚೂರು, ಇಲ್ಲವೆ ಇಂಥ ಚಪ್ಪಟೆಯಾಗಿರುವ ಯಾವುದೇ ಒಂದು ವಸ್ತುವನ್ನು—ಬಚ್ಚವನ್ನು—ಉಪಯೋಗಿಸಿ ಆಡುವ ಆಟ, ಕುಂಟುಬಿಲ್ಲೆ.

ಇದು ಸಾಧಾರಣವಾಗಿ ಹೆಣ್ಣುಮಕ್ಕಳ ಆಟ. ಇದರಲ್ಲಿ ಸರಳ ಆಟಗಳಿವೆ, ಚಾತುರ್ಯ ಪರೀಕ್ಷೆ ಮಾಡುವ ತೊಡಕಾದ ಆಟಗಳೂ ಇವೆ. ಇದನ್ನು ಮನೆಯ ಒಳಗೂ ಹೊರಗೂ ಆಡಬಹುದು.

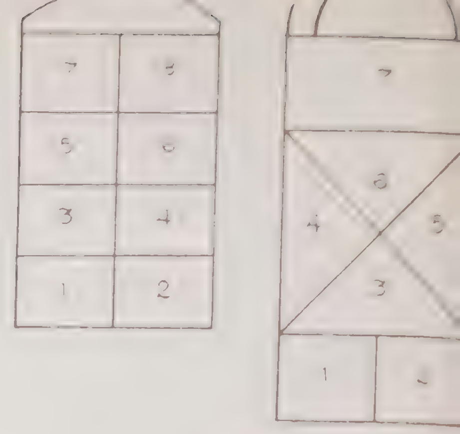
ಮೊದಲಿಗೆ 'ಮನೆ'ಗಳನ್ನು ಬರೆಯಬೇಕು. ಒಳಾಂಗಣದಲ್ಲಾದರೆ ಸೀಮೆ ಸುಣ್ಣದಲ್ಲಿ ಬರೆಯಬಹುದು. ಹೊರಗಾದರೆ ಕಡ್ಡಿ ಅಥವಾ ಕಲ್ಲಿನಿಂದ ಗೆರೆ ಎಳೆದು ಮನೆಗಳನ್ನು ಗುರುತಿಸಬಹುದು. ಚಪ್ಪಟೆಯಾದ ಬಚ್ಚವನ್ನು ಸರಿಯಾದ ಮನೆಗಳಿಗೆ ಎಸೆಯಬೇಕು. ಅತ್ಯಂತ ಸರಳ ಕುಂಟುಬಿಲ್ಲೆಯಲ್ಲಿ ಇಂಥ ನಾಲ್ಕು ಮನೆಗಳನ್ನು ಗುರುತಿಸುತ್ತಾರೆ. ಇದರಲ್ಲಿ ವಿರಾಮಕ್ಕಾಗಿ ಒಂದು 'ಪಾಂಡಿ' ಅಥವಾ 'ಹಣ್ಣಾದ ಮನೆ'ಯನ್ನು '×' ಹಾಕಿ ಗುರುತಿಸುತ್ತಾರೆ. ಇದು ಯಾರಿಗೂ ಸೇರಿದ್ದಲ್ಲ. ಭಾಗವಹಿಸುವವರೆಲ್ಲರೂ ಇದರಲ್ಲಿ ಕಾಲು ಬಿಟ್ಟು ನಿಲ್ಲಬಹುದು. ಅನಂತರ ಕುಂಟುತ್ತ ಮುಂದು ವರಿಯಬೇಕು.

ಮನೆಗಳಿಗೆ ನಿಯಮಿತವಾದ ಒಂದು ಕ್ರಮವಿರುತ್ತದೆ. ಒಂದು, ಎರಡು, ಮೂರು, ನಾಲ್ಕು ಹೀಗೆ. ಆ ಕ್ರಮಕ್ಕೆ ಸರಿಯಾಗಿ ಆಟಗಾರರು ತಮ್ಮ ಸರದಿ ಬಂದಾಗ ಕುಂಟುತ್ತ ಹೋಗಬೇಕು. ಬಚ್ಚವನ್ನು ಅದೇ ಕ್ರಮದಲ್ಲಿ ಅಥವಾ ಆಟಗಾರ್ತಿಯರಿಚ್ಛೆಯ ಬೇರೆ ಕ್ರಮದಲ್ಲಿ ಮನೆಗಳಿಗೆ ಎಸೆಯಬೇಕು. ಎಸೆಯುವಾಗ ಬಹಳ ಮುಂದಕ್ಕೆ ಹೋಗುವಂತಿಲ್ಲ. ಸರಳ ಆಟವಾದರೆ, ಕುಂಟುತ್ತ ಹೋಗಿ ಬಚ್ಚವನ್ನು ಕೈಯಲ್ಲಿ ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಅನಂತರ ಅದೇ ಕ್ರಮದಲ್ಲಿ ಕುಂಟುತ್ತ ಹಿಂದಕ್ಕೆ ಬರಬೇಕು.

[illegible] ಕುಂಟುಬಿಲ್ಲೆ [illegible]



ಇನ್ನೊಂದು ಬಗೆಯ ಆಟದಲ್ಲಿ ಕುಂಟುತ್ತಲೇ ಬಚ್ಚವನ್ನು ಮನೆಯಿಂದ ಮನೆಗೆ ತಳ್ಳುತ್ತ, ಅನಂತರ ಹಿಂದಕ್ಕೆ ಕುಂಟುತ್ತ ಬಂದು, ಕಡೆಯ ಮನೆಯಿಂದ ಪಾರಿ ಹೊರಗಿರುವ ಬಚ್ಚವನ್ನು ತಳ್ಳಬೇಕು.



ಎಂಟು ಮನೆಗಳ ಆಟವಾದರೆ ಒಂದು ಪಾಂಡಿ ಬಿಟ್ಟು ಉಳಿದ ಏಳು ಮನೆಗಳಿಗೂ ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಬಾರಿ ಬಚ್ಚ ಹಾಕಿ ಅದನ್ನು ಕೈಯಲ್ಲಿ ತೆಗೆದುಕೊಂಡೋ ತಳ್ಳಿಯೋ ಪ್ರತಿ ಮನೆಯ ಆಟವನ್ನೂ ಮುಗಿಸಬೇಕು. ಏಳೂ ಮನೆಗಳನ್ನು ಮುಗಿಸಿದವರು ಒಂದು ಮನೆ ಪಡೆಯಬಹುದು. ಇದಕ್ಕಾಗಿ ಕುಂಟಿಕೊಂಡು ಹೋಗಿ ಆಚೆ ಬದಿಯಿಂದ ತಲೆಯ ಮೇಲೆ ಹಾದುಬಂದು ಯಾವುದಾದರೂ ಮನೆಯಲ್ಲಿ ಬೀಳುವಂತೆ ಬಚ್ಚವನ್ನು ಎಸೆಯಬೇಕು. ಇಲ್ಲವೇ 'ಸರಿಯೊ ? ತಪ್ಪೊ ?' ಎಂದು ಕೇಳುತ್ತ, ಪಕ್ಕ ಪಕ್ಕದ ಎರಡು ಕಡೆಯ ಮನೆಗಳಲ್ಲಿ ಒಂದೊಂದು ಕಾಲನ್ನು ಇಡುತ್ತ, ಕಣ್ಣು ಮುಚ್ಚಿಕೊಂಡು ಆಚೆ ಬದಿಗೆ ಸೇರಬೇಕು. ಹೀಗೆ ಮಾಡುವಾಗ ಕೆಲವರು ಬಚ್ಚವನ್ನು ತಲೆಯ ಮೇಲಿರಿಸಿಕೊಂಡು ಹೋಗುವುದೂ ಉಂಟು. ಆ ಕಡೆ ಸೇರಿದ ಮೇಲೆ, ಕಣ್ಣು ತೆರೆದು, ಮೊದಲಿನಂತೆ ಬಚ್ಚವನ್ನು ತಲೆಯ ಮೇಲಿನಿಂದ ಹಿಂಬದಿಗೆ ಬೀಳುವಂತೆ ಎಸೆಯಬೇಕು. ಅದು ಬಿದ್ದ ಮನೆ ಅವರ 'ಪಾಂಡಿ'— ಅಂದರೆ ಅಲ್ಲಿ ಅವರು ಮಾತ್ರ ಕಾಲು ಬಿಡಬಹುದು. ಉಳಿದವರೆಲ್ಲ ಕುಂಟಿಕೊಂಡೇ ಅದನ್ನು ಹಾರಬೇಕು.



ವಿವಿಧ ಕುಂಟುಬಿಲ್ಲೆ ಮನೆಗಳು

ತಮಗಿಂತ ಸ್ವಲ್ಪ ಚಿಕ್ಕವರಿದ್ದರೆ, ಅವರಿಗೆ 'ಒಂಟೆ ಕಿವಿ' ಅಥವಾ 'ಆನೆ ಕಿವಿ' ಗಳೆಂಬ ರಿಯಾಯಿತಿ ಕೊಡುತ್ತಾರೆ. ಪಾಂಡಿಯ ಪಕ್ಕದಲ್ಲಿ ಹೊರ ಬದಿಗೆ ಆನೆಯ ಅಥವಾ ಒಂಟೆಯ ಕಿವಿಯನ್ನು ಹೋಲುವಂತೆ ಒಂದು ಡೊಂಕು ಗೆರೆಯನ್ನು ಬರೆಯುತ್ತಾರೆ. ಈ ಜಾಗದೊಳಗೆ ಕುಂಟಿಕೊಂಡು ಮುಂದಿನ ಮನೆ ಸೇರಬಹುದು. ಇಲ್ಲವೇ ಪಾಂಡಿಯ ಮನೆಯಲ್ಲೇ ಕುಂಟುತ್ತ ಹೋಗುವ ರಿಯಾಯಿತಿಯೂ ದೊರೆಯಬಹುದು. ಕುಂಟುತ್ತ ದಾಟುವುದು ತಮ್ಮ ಸಾಮರ್ಥ್ಯಕ್ಕೆ ಸವಾಲು ಎಂದು ತಿಳಿದು, ಆಟಗಾರರು ಹೀಗೆ ದಾಟುವುದೇ ಹೆಚ್ಚು.

ಕುಂಟುಬಿಲ್ಲೆಯಲ್ಲಿ ಆಟ ಹೋಗುವ ಕೆಲವು ಸಂದರ್ಭಗಳಿವೆ. ಪಾಂಡಿಯಲ್ಲದ ಮನೆಯೊಳಗಿರುವಾಗ ಕಾಲು ಬಿಟ್ಟರೆ ಅವರ ಸರದಿ ಬಿಟ್ಟುಕೊಡಬೇಕು. ಗೆರೆಯ ಮೇಲೆ ಕಾಲೂರಿದರೆ, ಬಚ್ಚ ಬಿದ್ದರೆ, ಇಲ್ಲವೆ ಸರಿಯಾದ ಕ್ರಮದಲ್ಲಿ ಮನೆಗಳನ್ನು ದಾಟದಿದ್ದರೆ ತಮ್ಮ ಸರದಿಯನ್ನು ಮುಂದಿನವರಿಗೆ ಬಿಟ್ಟುಕೊಡಬೇಕು. ಸ್ವಲ್ಪ ಹೆಚ್ಚು ಹಿಂಜರಿದರೂ ಸರದಿ ಬಿಟ್ಟುಕೊಡಬೇಕೆಂದು ಕೆಲವು ಕಡೆ ಒತ್ತಾಯಿಸುತ್ತಾರೆ. ಎಲ್ಲ ಮನೆಗಳೂ 'ಹಣ್ಣಾದಾಗ' ಆಟ ಮುಗಿಯುತ್ತದೆ.

[illegible] ಕೈಬಿಟ್ಟು [illegible]ತ್ತಾರೆ.

ನಿಲ್ಲುವ ಸ್ಥಳ

ಜಿಬಿಲಿ ಅಂಗಣ

ಕುಂಟುಬಿಲ್ಲೆಯಲ್ಲಿ ಅನೇಕ ಬಗೆಗಳಿವೆ. ಏಳು ಸುತ್ತಿನಕೋಟೆ ಎಂಬ ಆಟದಲ್ಲಿ ಅಗಲ ಹೆಚ್ಚಾಗಿರುವ, ವಿಭಾಗವಿಲ್ಲದ ಏಳು ಮನೆಗಳು ಇರುತ್ತವೆ. ಕೊನೆಯಲ್ಲಿ ಅರ್ಧ ವರ್ತುಲದ 'ಕೋಟೆ'. ಬಚ್ಚವನ್ನು ಸರದಿಯ ಪ್ರಕಾರ ಯಾವ ಮನೆಗೆ ಎಸೆಯಬೇಕೋ ಅದಕ್ಕೆ ಎಸೆದು ಕುಂಟಿಕೊಂಡೇ ಕಾಲಿನಿಂದ ತಳ್ಳಿಕೊಂಡು ಹೋಗಬೇಕು. ಅನಂತರ ಕೋಟೆಯೊಳಕ್ಕೆ ತಳ್ಳಿ, ಹಾರಿ ಹೋಗಿ, ತುಳಿದು, ಕಾಲು ಬಿಡಬಹುದು. ಮತ್ತೆ ಅಲ್ಲಿಂದ ಹಿಂದಕ್ಕೆ ಬಚ್ಚವನ್ನು ತಳ್ಳುತ್ತ ಬಂದು ಈಚೆ ಕೊನೆಗೆ ತಳ್ಳಿ, ಹಾರಿ, ತುಳಿಯಬೇಕು. ಅಲ್ಲಿಗೆ ಒಂದು ಮನೆ ಮುಗಿದಂತೆ. ಹೀಗೆಯೇ ಮುಂದಿನ ಮನೆಗಳನ್ನು ಮುಗಿಸಬೇಕು. ಯಾವುದೇ ಕುಂಟು ಬಿಲ್ಲೆಯಲ್ಲಿ, ಬಚ್ಚವನ್ನು ಸರದಿಯ ಪ್ರಕಾರ ಬರುವ ಮನೆಗೆ ನೇರವಾಗಿ ಎಸೆಯಬೇಕು,

ನೇರವಾಗಿ ಅಲ್ಲದೆ ಮೂಲೆ ಮೂಲೆಯಾಗಿ ಕುಂಟಿಕೊಂಡು ಹೋಗುವ ಕುಂಟುಬಿಲ್ಲೆಯಾಟಗಳಿವೆ. ವಿಮಾನ ಕುಂಟುಬಿಲ್ಲೆ ಅಥವಾ ವಿಮಾನ ಪಾಂಡಿಯಲ್ಲಿ ಮೊದಲು ಮೂರು ಒಂಟಿ ಮನೆಗಳು, ಅನಂತರ ಎರಡು, ಅನಂತರ ಒಂದು, ಅನಂತರ ಮತ್ತೆರಡು, ಕೊನೆಗೆ ಒಂದು ಕೋಟೆ. ಇಲ್ಲಿ ಕಾಲು ಬಿಡಬಹುದು. 'ಬಸವನಹುಳು ಚಿಪ್ಪಿನ ಕುಂಟುಬಿಲ್ಲೆ'ಯಲ್ಲಿ ಹೊರ ವಲಯದಿಂದ ಕುಂಟುತ್ತ ಬಂದು ಒಳಗಿನ ಸುಳಿಯಲ್ಲಿ ಕಾಲು ಬಿಡಬಹುದು. ಮತ್ತೆ ಈ ಕ್ರಮದಲ್ಲಿ ವಾಪಸಾಗಬೇಕು. ವರ್ತುಲ ಸಾವಿರಡಿಯ ಪಾಂಡಿ ಎಂಬ ಆಟದಲ್ಲಿ ಕುಂಟು ಬಿಲ್ಲೆಯಂತೆಯೇ ಮನೆಗಳನ್ನು ಗುರುತಿಸಿರುತ್ತಾರೆ. ಆದರೆ ಇಲ್ಲಿ ಬಚ್ಚದ ಉಪಯೋಗವಿಲ್ಲ. ಒಂದು ಮನೆಗೆ ಒಂದು ಕುಂಟು ಮಾತ್ರ. 'ವಿಶ್ರಾಂತಿ' ಮನೆಯಲ್ಲಿ ಕಾಲು ಬಿಡಬಹುದು. ಕುಂಟು ಕಾಲ ಮೇಲೆಯೇ ನಿಂತೂ ವಿಶ್ರಮಿಸಬಹುದು.

ಬಚ್ಚವನ್ನು ಅಂಗೈ, ಮುಂಗೈಗಳ ಮೇಲಿಟ್ಟುಕೊಂಡು ಕುಂಟುವುದು; ತಲೆಯ ಮೇಲಿಟ್ಟುಕೊಂಡು ಕುಂಟುವುದು —ಹೀಗೆ ಕುಂಟುವುದರಲ್ಲಿಯೂ ಹಲವು ವಿಧಾನಗಳಿವೆ. ಕುಂಟುವ ಕಾಲಿನ ಮುಂಗಾಲಿನ ಮೇಲೆ ಮತ್ತೊಂದು ಕಾಲನ್ನು ಇಟ್ಟುಕೊಂಡು ಕುಂಟುವುದಕ್ಕೆ 'ಕೃಷ್ಣ' ಎಂದು ಕರೆಯುತ್ತಾರೆ. ಕುಂಟದ ಕಾಲನ್ನು ಆ ಕಡೆಯ ಕೈಯಿಂದ ಹಿಡಿದು ಕುಂಟುತ್ತ ಹೋಗುವುದಕ್ಕೆ 'ಸರಸ್ವತಿ' ಎಂದು ಹೆಸರು. ಚೆಂಡನ್ನು ಒಂದೊಂದೇ ಮನೆಯಲ್ಲಿ ಪುಟಿಸಿಕೊಂಡು ಕುಂಟುತ್ತ ಹೋಗುವುದೂ ಇದೆ. ಇದು 'ಚೆಂಡು ಕುಂಟು ಬಿಲ್ಲೆ'.

ಕರ್ನಾಟಕದ ಕಡಲತೀರ ಪ್ರದೇಶದಲ್ಲಿ 'ಜಿಬಿಲಿ' ಎಂಬ ಹೆಸರಿನಿಂದ ಆಡುವ ಕುಂಟುಬಿಲ್ಲೆಯಲ್ಲಿ ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಮನೆಗೂ ಒಂದೊಂದು ಹೆಸರಿರುತ್ತದೆ. ಮನೆಗಳ ಅಗಲಳತೆಯಲ್ಲಿಯೂ ವ್ಯತ್ಯಾಸಗಳಿರುತ್ತವೆ. ನಿಲ್ಲುವ ಸ್ಥಳದ ಮುಂದೆ ಆರಂಭಕ್ಕೆ ತ್ರಿಕೋನಾಕಾರದ ನಾಲ್ಕು ಮನೆಗಳಿರುತ್ತವೆ. ಇವುಗಳಿಗೆ ಸರದಿಯಂತೆ ಪಲ್ಲೆ ಅಥವಾ ಬಚ್ಚವನ್ನು ಎಸೆದು, ಹಾರಿ ತುಳಿದು ಅದನ್ನು ಹೊರಕ್ಕೆ ದೂಡಿ ಮತ್ತೆ ಹಾರಿ ತುಳಿಯಬೇಕು.

ವಿಮಾನ ಕುಂಟುಬಿಲ್ಲೆ

ಅನಂತರ ಕ್ರಮವಾಗಿ 'ಮನೆ', 'ಜಿಬಿಲಿ', 'ಕಣಿ', 'ತೋಡು', 'ನದಿ', 'ಸಮುದ್ರ' ಎಂಬ ಅಂಕಣಗಳಿಗೆ ಬಚ್ಚವನ್ನು ಎಸೆದು ಆಡಬೇಕು. ಕೊನೆಯದಾಗಿ ಘಟ್ಟ ಬರುತ್ತದೆ. ಇಲ್ಲಿಗೆ ಬರುವಾಗ ಅಥವಾ ಹಿಂದಿರುಗುವಾಗ ಸಮುದ್ರವನ್ನು ಜಿಗಿಯಬೇಕು. ಘಟ್ಟದಿಂದ ದೂಡಿದ ಪಲ್ಲೆ ಒಮ್ಮೆಗೆ ಎಲ್ಲ ಮನೆಗಳನ್ನು ದಾಟಿ ಹೊರಸಾಗಬೇಕು; ಅದನ್ನು ಆಟಗಾರ ಹಾರಿ ಮುಟ್ಟಬೇಕು. ಮತ್ತೆ ಮೇಲಿನಿಂದ ಕೆಳಗಿನ ವರೆಗೆ ಸಮುದ್ರ ಹಾಗೂ ತ್ರಿಕೋನ ಮನೆಗಳನ್ನು ಬಿಟ್ಟು ಆಟ ಪುನರಾವರ್ತಿಸಲ್ಪಡುತ್ತದೆ. ಬಳಿಕ ಪಲ್ಲೆಯನ್ನು ನಾಲ್ಕೂ ತ್ರಿಕೋನ ಮನೆಗಳಲ್ಲಿ ಕುಂಟುತ್ತ ತುಳಿದು ತಳ್ಳಬೇಕು. ಕೊನೆಗೆ ಆಟದ ಮನೆಗಳಿಗೆ ಬೆನ್ನುಮಾಡಿ ತಲೆಯ ಮೇಲಿಂದ ಬಚ್ಚವನ್ನು ಒಗೆದರೆ ಅದು ಯಾವ ಮನೆಗೆ ಬೀಳುವುದೋ ಅದು ಎಸೆದವಳ ಪಾಂಡಿಯಾಗುತ್ತದೆ.

ಕುಂಟುಬಿಲ್ಲೆ ಆಟ ಪ್ರಾಚೀನ ರೋಮನರ ಕಾಲದಲ್ಲೂ ಬಳಕೆಯಲ್ಲಿತ್ತು. ಆಧುನಿಕವಾಗಿ ಇದು ಫ್ರಾನ್ಸಿನಲ್ಲಿ ಇದ್ದಿತೆಂದೂ ಅಲ್ಲಿಂದ ಸ್ಕಾಟ್ಲೆಂಡ್, ಇಂಗ್ಲೆಂಡುಗಳನ್ನು ತಲಪಿತೆಂದೂ ಹೇಳುತ್ತಾರೆ.

'ಕುಂಟುವ ಕತ್ತೆ'

ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡವರು ಕತ್ತೆಗಳಾಗುವ ಆಟ ಇದು.

ಇದು ಬಹುಮಟ್ಟಿಗೆ ಹೆಣ್ಣು ಮಕ್ಕಳ ಆಟ. ಆಟದಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬಳು ಮೊದಲ ಕತ್ತೆಯಾಗುತ್ತಾಳೆ. ಮೊದಲ ಕತ್ತೆ ಕುಂಟುತ್ತ ಆಟ ಕ್ಷೇತ್ರದೊಳಕ್ಕೆ ಬಂದು ಆಟಗಾರ್ತಿಯರಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬಳನ್ನು ಮುಟ್ಟಿದರೆ ಆಗ ಅವಳು ಎರಡನೆಯ ಕತ್ತೆಯಾಗುತ್ತಾಳೆ. ಅವಳು ಹೊರಗೆ ನಿಲ್ಲಬೇಕು. ಇದೇ ರೀತಿ ಆಟ ಮುಂದುವರಿಯುತ್ತದೆ. ಸುಮಾರು ಅರ್ಧ ಸಂಖ್ಯೆ ಜನರು ಹೀಗೆ ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡು ಕತ್ತೆಗಳಾದರೆ ಉಳಿದ ಆಟಗಾರ್ತಿಯರು ಕತ್ತೆಗಳ ಕಿವಿ ಹಿಡಿದುಕೊಂಡು ಸವಾರಿ ಮಾಡುತ್ತಾರೆ. ವಿನೋದ ಲಭಿಸುತ್ತದೆ.

ಕುಂಟುವ ಸ್ಪರ್ಧೆ

ಈ ಆಟ ತಂಡಗಳ ನಡುವೆ ನಡೆಯುತ್ತದೆ.

ಒಂದು ಆರಂಭದ ಗೆರೆ. ಇದರ ಹಿಂದೆ ಕುಂಟುವವರು ಒಬ್ಬರ ಹಿಂದೊಬ್ಬರು ಪ್ರತ್ಯೇಕ ತಂಡಗಳಲ್ಲಿ ಸಾಲಾಗಿ ನಿಂತಿರುತ್ತಾರೆ. ಈ ಗೆರೆ



ಯಿಂದ ಸುಮಾರು ಹತ್ತು ಹೆಜ್ಜೆ ದೂರದಲ್ಲಿ ಒಂದು ಗೆರೆಯನ್ನು ಎಳೆದು ಅದರ ಮೇಲೆ ಪ್ರತಿ ತಂಡಕ್ಕೆ ಒಂದರಂತೆ ಏನಾದರೂ ವಸ್ತುವನ್ನು ಇಡಬೇಕು.

ಮುಂದಿನ ಆಟಗಾರನ ಹೆಗಲ ಮೇಲೆ ಹಿಂದಿನವನು ತನ್ನ ಎಡಗೈ ಹಾಕಿ, ಮುಂದಿನವನ ಬಲಗಾಲನ್ನು ತನ್ನ ಬಲಗೈಯಿಂದ ಎತ್ತಿ ಹಿಡಿದಿರಬೇಕು. ಹೀಗೆ ಕುಂಟರ ಸಾಲು ರೈಲಿನಂತೆ ಸಾಗುತ್ತದೆ.

ಹೊರಡುವುದಕ್ಕೆ ಸೂಚನೆ ಕೊಟ್ಟಕೂಡಲೇ ಆಟಗಾರರೆಲ್ಲ ಕುಂಟುತ್ತ ಹೊರಟು, ಆಚೆಗೆರೆಯ ಮೇಲಿರುವ ವಸ್ತುವನ್ನು ತಲಪಬೇಕು. ಮುಂದುಗಡೆ ಇರುವವನು ಮಾತ್ರ ಪದಾರ್ಥವನ್ನು ಕೈಗೆತ್ತಿಕೊಂಡು ತಿರುಗುತ್ತಾನೆ. ಅನಂತರ ಎಲ್ಲರೂ ಸಾವಕಾಶವಾಗಿ ಸಾಲು ಕತ್ತರಿಸದಂತೆ ಕುಂಟುತ್ತ ಆರಂಭದ ಗೆರೆ ತಲಪಬೇಕು.

ಮುಂದಿನವರ ಹೆಗಲಿನಿಂದ ಕೈಜಾರಿದರೆ, ಯಾರಾದರೂ ಬಲಗಾಲು ನೆಲಕ್ಕೆ ಊರಿದರೆ ಆ ತಂಡ ಸೋಲುತ್ತದೆ. ಆರಂಭದ ಗೆರೆಯನ್ನು ಮೊದಲು ತಲಪುವ ತಂಡ ಗೆಲ್ಲುತ್ತದೆ.

ನೋಡಿ : ಕುಂಟಾಟಗಳು ; ಕುಂಟುದಾಳಿ

ಕುಂಟೇ ಕುಂಟೇ ಕುರವತ್ತಿ

"ಕುಂಟೇ ಕುಂಟೇ ಕುರವತ್ತಿ, ಕುಂಟೆ ಹೋಳಿ ಕರಿಯಪ್ಪ" ಎನ್ನುತ್ತ ಹುಡುಗರು ಮುಕ್ತಾಯದ ಗೆರೆಯನ್ನು ತಲಪುತ್ತಾರೆ. ನೇಗಿಲು ಹೂಡುವಂತೆ ಅಭಿನಯಿಸುವ ಈ ಆಟವನ್ನು ಮೂರು ಜನರ ತಂಡಗಳು ಆಡುತ್ತವೆ.

ಮೊದಲ ಇಬ್ಬರು ಭದ್ರವಾಗಿ ಕೈಹಿಡಿದು ಪಕ್ಕ ಪಕ್ಕದಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ಈ ಕೈಗಳ ಮೇಲೆ ತನ್ನ ಬಲಗಾಲು ಹಾಕಿ ಮೂರನೆಯವನು ನಿಲ್ಲುತ್ತಾನೆ. ಚಲಿಸಲು ಸೂಚನೆ ದೊರೆತ ಕೂಡಲೇ ಮೂವರೂ ಹಾಗೆಯೇ ಮುಕ್ತಾಯದ ಗೆರಯನ್ನು ತಲಪುತ್ತಾರೆ. ಯಾವುದೇ ಬಗೆಯಲ್ಲಿ ಗುಂಪು ಕಡಿಯದೆ ಮೊದಲು ಸೇರಿದ ತಂಡ ಗೆಲ್ಲುತ್ತದೆ.

ಒಂದು ತಂಡದ ಆಟಗಾರರು ಮೂರು ಮೂರಾಗಿ ವಿಂಗಡಿಸಿಕೊಂಡು. [illegible] ಆಟನಂತೆ ಆರಂಭ ಗೆರೆಯಿಂದ ಎರಡನೆಯ ಗೆರೆಗೆ ಹೋಗಿ ಮತ್ತೆ [illegible] ಬರಬಹುದು. [illegible] ಎರಡು ಅಥವಾ ಹೆಚ್ಚಿನ ತಂಡಗಳ [illegible] ಮುಗಿಸುತ್ತದೆಂದು ನೋಡ ಬಹುದು. ಎಲ್ಲ ಗುಂಪುಗಳೂ ಗುರಿ ಗೆರೆಯತ್ತ ಧಾವಿಸುವಾಗ,

"ಕುಂಟೆ ಕುಂಟೆ ಕೂರಿಗೆ ನೆಂಟರ ಮನಿ ಹೋಳಿಗೆ, ನಾನು ಬರತೇನಿ ತೇರಿಗೆ" ಎಂದೂ ಹಾಡುವುದುಂಟು.

ಕೈ ಕೈ ಹಿಡಿದವರಿಬ್ಬರೂ ಓಡುತ್ತಾರೆ. ಮೂರನೆಯವನು ಕುಂಟುತ್ತಾನೆ.

ಕುಂಡ ಸ್ಪರ್ಧೆ

ಕುಂಡಗಳ ಮೇಲೆ ಮಾತ್ರ ಕಾಲುಗಳನ್ನು ಇಡುತ್ತ ಆರಂಭ ರೇಖೆಯಿಂದ ಗುರಿ ರೇಖೆಯನ್ನು ತಲಪುವುದು ಕುಂಡ ಸ್ಪರ್ಧೆ.

ಇದೊಂದು ಮೋಜಿನ ಸ್ಪರ್ಧೆ. ಸಾಕಷ್ಟು ಖಾಲಿ ಕುಂಡಗಳು ಮತ್ತು ಓಟಗಾರರು ಇದ್ದರೆ ಸಾಕು. ತೋಟದ ಒಂದು ಪಕ್ಕದಲ್ಲಿ ಓಡುವ ಮಾರ್ಗಕ್ಕಾಗಿ ಜಾಗವಿದ್ದರೆ ಇನ್ನೂ ಉತ್ತಮ. ಸಾಕಷ್ಟು ಸಮತೋಲ ಮತ್ತು ಚುರುಕು ಚಲನೆ ಎರಡನ್ನೂ ಸಾಧಿಸುವ ಸಾಮರ್ಥ್ಯ ಆಡುವವರಿಗೆ ಇರಬೇಕು.

ಆಟಗಾರರನ್ನು ಸಮನಾಗಿ ಎರಡು ತಂಡಗಳಾಗಿ ಮಾಡಬೇಕು. ಇವರಲ್ಲಿ ಒಂದೊಂದು ತಂಡಕ್ಕೂ ಒಬ್ಬೊಬ್ಬ ನಾಯಕನನ್ನು ಆರಿಸಬೇಕು. ಇವರ ನಾಯಕತ್ವದಲ್ಲಿ ಸ್ಪರ್ಧೆ ಆರಂಭವಾಗುತ್ತದೆ. ಸುಮಾರು ಹತ್ತು ಅಡಿಗಳ ಅಂತರವಿರುವಂತೆ ಎರಡು ಗೆರೆಗಳನ್ನು ಗುರುತಿಸಬೇಕು.

ಒಂದೊಂದು ತಂಡದ ಆಟಗಾರರು ಒಂದೊಂದು ಗೆರೆಯ ಆರಂಭಕ್ಕೆ ಒಬ್ಬರ ಹಿಂದೆ ಒಬ್ಬರಂತೆ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ಮೊದಲಿಗೆ ನಾಯಕ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾನೆ. ಇಬ್ಬರು ನಾಯಕರಿಗೆ ಎರಡೆರಡು ಕುಂಡಗಳನ್ನು ಕೊಡುತ್ತಾರೆ. ಮಣ್ಣಿನ ಹೆಂಟೆಗಳಿಲ್ಲದೆ ಇವು ಚೊಕ್ಕವಾಗಿರುತ್ತವೆ. ಕುಂಡವನ್ನು ಮಗುಚಿ ಹಾಕಿಕೊಂಡು ಅದರ ಮೇಲೆ ನಡೆಯುವುದು ಈ ಸ್ಪರ್ಧೆಯ ವೈಶಿಷ್ಟ್ಯ.

ಆಟದ ಮೊದಲಿಗೆ ನಾಯಕರು ಒಂದೊಂದು ಪಾದದ ಅಡಿಗೆ ಒಂದೊಂದು ಕುಂಡ ಇಟ್ಟು ಅವುಗಳ ಮೇಲೆ ನಿಲ್ಲಬೇಕು. ಹೊರಡುವ ಸೂಚನೆ ಕೊಟ್ಟ ಕೂಡಲೇ ಕುಂಡಗಳ ಮೇಲೆಯೇ ಗುರಿ ರೇಖೆಯನ್ನು ತಲಪಿ ಪ್ರಾರಂಭ ರೇಖೆಗೆ ಬರಬೇಕು. ದೇಹದ ಯಾವ ಭಾಗವೂ ನೆಲತಾಗಕೂಡದು. ಇದಕ್ಕಾಗಿ ಅವರು ಒಂದು ಕುಂಡದ ಮೇಲೆ ಸಮತೋಲದಿಂದ ನಿಂತು ಇನ್ನೊಂದು ಕುಂಡವನ್ನು ತೋಲ ತಪ್ಪದಂತೆ ಆದಷ್ಟು ಮುಂದಕ್ಕೆ ಇರಿಸಬೇಕು. ಅನಂತರ ಅದರ ಮೇಲೆ ಎರಡು ಕಾಲನ್ನೂ ಇರಿಸಿಕೊಂಡು ಇನ್ನೊಂದು ಕುಂಡವನ್ನು ತೆಗೆದು ಮೊದಲಿನಂತೆ ಅದನ್ನೂ ಮುಂದಕ್ಕಿರಿಸಬೇಕು. ಹೀಗೆ ಗುರಿ ರೇಖೆಯ ವರೆಗೆ



ಕುಂಡ ಒಂದು ಕೈಯಲ್ಲಿ ;
ಮತ್ತೊಂದರ ಮೇಲೆ ಕಾಲು

ಮುಂದುವರಿಯಬೇಕು. ಅನಂತರ ಹಿಂದಕ್ಕೆ ಪ್ರಾರಂಭ ರೇಖೆಯವರೆಗೆ ಇದೇ ಬಗೆಯ ಓಟ.

ನಾಯಕ ಮೊದಲು ಈ ಕುಂಡಗಳ ಮೇಲೆ ನಡೆದು ಬಂದ ಮೇಲೆ, ಆ ಕುಂಡಗಳನ್ನು ಅವನ ಹಿಂದೆ ನಿಂತಿದ್ದ ತಂಡದ ಮತ್ತೊಬ್ಬ ಆಟಗಾರ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ತಂಡದ ಆಟಗಾರರೆಲ್ಲರ ಸರದಿ ಮುಗಿಯುವ ವರೆಗೆ ಸ್ಪರ್ಧೆ ಮುಂದುವರಿಯುತ್ತದೆ. ಯಾವ ತಂಡದ ಎಲ್ಲ ಆಟಗಾರರೂ ಮೊದಲು ಮುಗಿಸುವರೋ ಅವರು ಗೆದ್ದಂತೆ.

ಸ್ಪರ್ಧೆ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ಕುಂಡಗಳನ್ನು ಒಡೆಯದಂತೆ ನೋಡಿಕೊಳ್ಳುವುದು ಅತಿ ಅವಶ್ಯ.

ಕುಂತೋ ? ನಿಂತೋ ?

ಇದು ಹುಡುಗಿಯರ ಜೂಟಾಟದ ಒಂದು ಬಗೆ. ಆಟದಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬಳು 'ಕಳ್ಳಿ'. ಉಳಿದವರೆಲ್ಲ ತಪ್ಪಿಸಿಕೊಂಡು ಓಡುವವರು.

ಕಳ್ಳಿಯನ್ನು ಓಡುವವರೆಲ್ಲ ಕೇಳುವ ಪ್ರಶ್ನೆ "ಕುಂತೋ ? ನಿಂತೋ ?" ಕಳ್ಳಿ ಯಾವುದಾದರೊಂದನ್ನು ಆರಿಸುತ್ತಾಳೆ. ಆಟಗಾರರು ಆ ಸ್ಥಿತಿ ಯಲ್ಲಿರುವಾಗ ಕಳ್ಳಿಗೆ ಸಿಕ್ಕರೆ ಔಟಾಗುತ್ತಾರೆ.

ಇದನ್ನು ಸ್ವಲ್ಪ ಬೇರೆಯಾಗಿ ಆಡುವುದುಂಟು. ಕಳ್ಳಿ ಮಧ್ಯೆ ನಿಂತು ಆಟಗಾರ್ತಿಯರೆಲ್ಲ ಅವಳ ಸುತ್ತ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. "ಕುಂತೋ ? ನಿಂತೋ ?" ಎಂದು ಕಳ್ಳಿಯನ್ನು ಅವರು ಕೇಳುತ್ತಾರೆ. ಕಳ್ಳಿ "ಕುಂತು" ಎಂದ ತಕ್ಷಣ ಆಟಗಾರರೆಲ್ಲ ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳಬೇಕು. "ನಿಂತು" ಎಂದ ತಕ್ಷಣ ನಿಂತು ಕೊಳ್ಳಬೇಕು.

ಹಾಗೆ ಮಾಡದಿದ್ದವಳನ್ನು ಕಳ್ಳಿ ಮುಟ್ಟುತ್ತಾಳೆ. ಅವಳು ಆಟದಿಂದ ಔಟ್, ಇಲ್ಲವೇ ಕಳ್ಳಿಯಾಗಿ ಆಕೆ ಆಟ ಮುಂದುವರಿಸಬೇಕು.

ನೋಡಿ : ಕಲ್ಲೋ ? ಮಣ್ಣೋ ? ; ಕಾಗೆ ಗುಬ್ಬಿ

'ಕುಂಬಳ ಬಳ್ಳಿ'

ಕುಂಬಳದ ಗಿಡ ಬಳ್ಳಿ ಬಳ್ಳಿಯಾಗಿ ಹಬ್ಬುವುದಷ್ಟೆ? ಇದನ್ನು ಹೋಲುವಂತೆ ಆಟಗಾರರು ಒಬ್ಬರ ಸೊಂಟವನ್ನು ಇನ್ನೊಬ್ಬರು ಹಿಡಿದು ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ಇವರನ್ನು ಬಿಡಿಸುವುದು –ಬಳ್ಳಿ ಕೀಳುವುದು– ಇನ್ನೊಂದು ತಂಡದವರ ಕೆಲಸ.

ಬಳ್ಳಿ ಹೆಣೆಯುವ ಪಂಗಡದವರು ಸುತ್ತಲೂ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ಎದುರು ತಂಡದವರು ಅವರನ್ನು ಜಗ್ಗಿ ಬೇರೆ ಮಾಡಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುತ್ತಾರೆ. ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಕಾಲಮಿತಿಯನ್ನು ಇಟ್ಟುಕೊಳ್ಳಬಹುದು. ಅನಂತರ ತಂಡಗಳ ಸರದಿ ಬದಲಾಗುತ್ತದೆ. ಬಳ್ಳಿ ಕಟ್ಟಿದವರು ಕೀಳುವವರಾಗುತ್ತಾರೆ. ಕೀಳುತ್ತಿದ್ದವರು ಬಳ್ಳಿ ಕಟ್ಟಿ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ.

ಹೀಗೆ ಅನೇಕ ಬಾರಿ ಆಡಬಹುದು. ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಅವಧಿಯಲ್ಲಿ ಯಾವ ತಂಡ ಹೆಚ್ಚು ಜನರನ್ನು ಹೊರಗೆ ಎಳೆಯುತ್ತದೋ ಅದು ಗೆಲ್ಲುತ್ತದೆ.

ಬಳ್ಳಿ ಕಟ್ಟುವುದರಲ್ಲಿ ಬೇಕಿದ್ದರೆ ಬದಲಾವಣೆ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು. ಒಬ್ಬರ ಸೊಂಟವನ್ನು ಒಬ್ಬರು ಹಿಡಿದು ರೈಲಿನಂತೆ ಸಾಲಾಗಿ ಒಬ್ಬರ ಹಿಂದೊಬ್ಬರು ನಿಲ್ಲಬಹುದು.

ಬಳ್ಳಿ ಹೆಣೆಯುವವರಲ್ಲಿ ಒಳ್ಳೆಯ ಚಾಕಚಕ್ಯ ಇರಬೇಕು. ಕಚಗುಳಿ ಇಡುವುದೂ ಉದ್ದೇಶಪೂರ್ವಕವಾಗಿ ನೋವುಂಟುಮಾಡುವುದೂ ನಿಯಮಬಾಹಿರ.

ಕುರ್ಟ್ ಬೆಂಡ್ಲಿನ್

ಡೆಕಾಥ್ಲನ್‌ನಲ್ಲಿ ವಿಶ್ವದಾಖಲೆ ಸ್ಥಾಪಿಸಿದ ಕ್ರೀಡಾಪಟು ಕುರ್ಟ್ ಬೆಂಡ್ಲಿನ್.

ಬೆಂಡ್ಲಿನ್ 1943ರಲ್ಲಿ ಪಶ್ಚಿಮ ಪ್ರಷ್ಯಾದಲ್ಲಿ ಜನಿಸಿದರು. 1964ರಲ್ಲಿ ಅವರು ಪಶ್ಚಿಮ ಬರ್ಲಿನ್‌ಗೆ ಬಂದರು. ಇದು ಬೆಂಡ್ಲಿನನ ಜೀವನದಲ್ಲಿ ಮಹತ್ವದ ಒಂದು ಘಟನೆ. ಡೆಕಾಥ್ಲನ್‌ನಲ್ಲಿ ದಾಖಲೆ ಸ್ಥಾಪಿಸಿದ ಹ್ಯಾನ್ಸ್ ಹೀನ್ರಿಕ್ ಸೀವರ್ಟ್, ಇವರ ಮನೆಯಿಂದ 12 ಮೈಲು ದೂರದಲ್ಲಿ ವಾಸಿಸು ತ್ತಿದ್ದರು. ಅವರ ಮಗಳ ಮೂಲಕ ಬೆಂಡ್ಲಿನ್ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಕೋಚ್‌ನ ಭೇಟಿ ಮಾಡಿದರು. ಬೆಂಡ್ಲಿನರ ಸಾಮರ್ಥ್ಯ ನೋಡಿದ ಕೋಚ್ ಅವರಿಗೆ ಸಲಹೆ ನೀಡಿದರು. ಬೆಂಡ್ಲಿನ್ ಕಲೋನ್‌ನಲ್ಲಿರುವ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಕ್ರೀಡಾಶಾಲೆಯ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಯಾದರು.

1966ರಲ್ಲೇ ವಿಶ್ವದಾಖಲೆಯ ಮಟ್ಟ ತಲಪಬೇಕೆಂದು ಬೆಂಡ್ಲಿನ್ ಯತ್ನಿಸಿದರು. ಈ ಮಧ್ಯೆ ಮೊಣಕಾಲಿಗೆ ಪೆಟ್ಟುಬಿದ್ದು ಬೆಂಡ್ಲಿನ್ ಶಸ್ತ್ರ ಚಿಕಿತ್ಸೆಗೆ ಒಳಗಾಗಬೇಕಾಯಿತು. ಕಾಲಿನ ನೋವಿದ್ದರೂ 1966ರ ಜುಲೈ ಯಲ್ಲಿ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಪೆಂಟಾಥ್ಲನ್‌ನಲ್ಲಿ ಜಯ ಗಳಿಸಿದರು. ನೋವನ್ನು ಅಲಕ್ಷಿಸಿ 1966–67ರ ಚಳಿಗಾಲದಲ್ಲಿ ತರಬೇತಿ ಪಡೆಯುವುದರಲ್ಲಿ ಮಗ್ನರಾದರು.

ಬೆಂಡ್ಲಿನ್ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಿಂದ ಸ್ಪರ್ಧೆಗೆ ತಮ್ಮ ಮಟ್ಟವನ್ನು ಉತ್ತಮ ಪಡಿಸುತ್ತ ಸಾಗಿದರು. 1962ರಲ್ಲಿ 6,005 ಗೆಲ್ಲಂಕಗಳಿದ್ದದ್ದು 1963ರಲ್ಲಿ 6,339ಕ್ಕೆ ಏರಿತು. 1964ರಲ್ಲಿ ಇದು 7,226ಕ್ಕೆ ಮುಟ್ಟಿತು. 1965ರಲ್ಲಿ 7,848ಕ್ಕೆ ಏರಿದ ಗೆಲ್ಲಂಕ, 1967ರಲ್ಲಿ 8,319 ಗೆಲ್ಲಂಕ ತಲಪಿ ವಿಶ್ವದಾಖಲೆ ಆಯಿತು.

'ಕುಟುಂಬ'

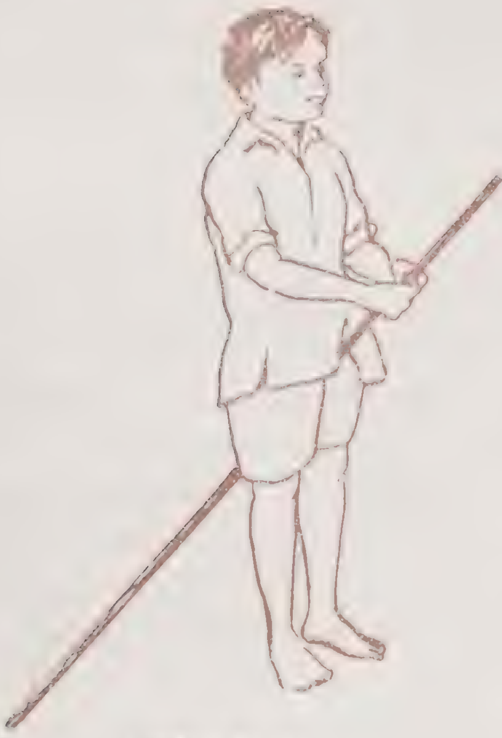
ದಿಕ್ಕುಗಳದ್ದೇ ಒಂದು 'ಕುಟುಂಬ', ಬಣ್ಣಗಳದ್ದೇ ಒಂದು ಕುಟುಂಬ. ಇಂಥ ಕುಟುಂಬ ಕೂಡಿಸುವ ಆಟವನ್ನು ಮಕ್ಕಳು ಆಡುತ್ತಾರೆ.

ಪರಸ್ಪರ ಸಂಬಂಧವಿರುವ ನಾಲ್ಕು ನಾಲ್ಕು ಹೆಸರುಗಳನ್ನು ಬೇರೆ ಬೇರೆ ರಟ್ಟುಗಳ ಮೇಲೆ ಬರೆದು ಪೂರ್ವಭಾವಿಯಾಗಿ ಸಿದ್ಧಗೊಳಿಸಬೇಕು. ಉದಾ: ಕೆಂಪು, ನೀಲಿ, ಹಸಿರು, ಹಳದಿ ; ಉತ್ತರ, ದಕ್ಷಿಣ, ಪೂರ್ವ, ಪಶ್ಚಿಮ ಇತ್ಯಾದಿ.

ಆಟಗಾರರೆಲ್ಲ ಒಂದು ವೃತ್ತದಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ಒಬ್ಬೊಬ್ಬರಿಗೂ ಒಂದು ರಟ್ಟು ಕೊಡುತ್ತಾರೆ. ಸಂಗೀತ ಆರಂಭಿಸಿದಾಗ. ಅಥವಾ 'ಹೊರಡಿ' ಎಂದಾಗ, ಆಟಗಾರರೆಲ್ಲ ವೃತ್ತದಲ್ಲಿ ಸುತ್ತುತ್ತ ಒಬ್ಬರ ರಟ್ಟನ್ನು ಮತ್ತೊ ಬ್ಬರಿಗೆ ಕೊಟ್ಟು, ಅವರಿಂದ ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಬದಲಾಯಿಸುತ್ತ ಇರ ಬೇಕು.

ಸಂಗೀತ ನಿಂತಕೂಡಲೇ, ಅಥವಾ 'ಸಾಕು' ಎಂದ ಕೂಡಲೇ ಸಂಬಂಧಿತ 'ಕುಟುಂಬ'ದವರು ಒಂದೆಡೆ ಸೇರಿ ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಉದಾ : ದಕ್ಷಿಣ, ಉತ್ತರ, ಪೂರ್ವ, ಪಶ್ಚಿಮ -ಹೀಗೆ ಸೇರಿದವರಿಗೆಲ್ಲ ಗೆಲ್ಲಂಕ ಕೊಡಬೇಕು.

ಹಲವು ಬಾರಿ ಆಟ ಆಡಿದ ಮೇಲೆ ಯಾವ ಒಬ್ಬ ಆಟಗಾರ ಹೆಚ್ಚು ಗೆಲ್ಲಂಕ ಗಳಿಸಿರುತ್ತಾನೋ ಅವನು ಗೆದ್ದಂತೆ.


ಕೋಲಿನ ಕುದುರೆ


ಹೆ-ಹೆ-ಹೆ


ಕುದುರೆಗೆ ಲಗಾಮು

ಕುದುರೆ ಆಟ

ಎಳೆಯರಿಗೆ ಕುದುರೆಗಾಡಿ ಒಂದು ಬೆರಗು. ತಾವು ಬಳಲದೆಯೇ ಕುಳಿತು ಮುಂದೆ ಹೋಗಬಹುದಾದ ಈ ವಾಹನ ಅವರ ದೃಷ್ಟಿಯಲ್ಲಿ ನಿಜಕ್ಕೂ ಅದ್ಭುತ.

ಅತಿ ಚಿಕ್ಕ ಮಕ್ಕಳು ಯಾರ ಮೇಲಾದರೂ ಕುಳಿತು ಸವಾರಿ ಮಾಡುವುದಕ್ಕೆ ಆಸೆ ಪಡುತ್ತಾರೆ. ಅವರಿಗಿಂತ ದೊಡ್ಡ ಮಕ್ಕಳು ಅಥವಾ ಹಿರಿಯರು ನಾಲ್ಕು ಕಾಲಿನ ಮೇಲೆ ನಡೆಯುವವರಂತೆ ಅಂಬೆಗಾಲು ಊರಬೇಕು. ಮಗು ಮೇಲೆ ಕುಳಿತಾಗ 'ಕುದುರೆ'ಯು ಖುರಪುಟದಂತೆ ಸದ್ದು ಮಾಡುತ್ತ ಮುಂದುವರಿಯಬೇಕು. ಮಗು "ಹೆ ಹೆ", ಎನ್ನುತ್ತ ಬೆನ್ನು ಚಪ್ಪರಿಸಲು ಆಸೆ ಪಡುತ್ತದೆ. ಕುದುರೆಯಾಗಿ ಅಂಬೆಗಾಲ ಮೇಲೆ ಓಡುವವನ ಬೆನ್ನು ಮೂಳೆಗೂ ತೋಳ ಸ್ನಾಯುಗಳಿಗೂ ಒಳ್ಳೆಯ ವ್ಯಾಯಾಮ, ಬೆನ್ನ ಮೇಲೆ ಕುಳಿತ ಮಗುವಿಗೆ ಮನೋಲ್ಲಾಸ.

ಒಂದು ಉದ್ದನೆಯ ಕೋಲನ್ನು ಕುದುರೆಯಂತೆ ಇಟ್ಟುಕೊಂಡು, ಆಡುವುದು ಚೆನ್ನಾಗಿ ಓಡಾಡಲು ಬಂದ ಮಕ್ಕಳ ಆಟ. ಕೋಲನ್ನು ಕುದುರೆಯಂತೆ ಭಾವಿಸಿ, ಎರಡು ಕಾಲುಗಳ ಸಂದಿಯಲ್ಲಿ ಓರೆಯಾಗಿ ಹಿಡಿದು ನೆಲ ತಾಗಿಸಿಕೊಂಡು ದರದರನೆ ಎಳೆದುಕೊಂಡು ಓಡುತ್ತಾರೆ. ಕುದುರೆ ಜೋರಾಗಿ ಓಡುತ್ತಿದೆ ಎಂದು ಅವರ ಕಲ್ಪನೆ. ಜೊತೆಯವರೊಡನೆ ಈ ಆಟ ಆಡುವಾಗ ಒಬ್ಬರಿಗಿಂತ ಒಬ್ಬರು ಜೋರಾಗಿ ಓಡಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುತ್ತಾರೆ. ಮನೆಯ ಅಂಗಳದಲ್ಲಿ ಇದೊಂದು ಸಾಮಾನ್ಯ ಆಟ.

ಇನ್ನೊಂದು ಬಗೆಯ ಕುದುರೆ ಆಟ ಎಳೆಂಟು ವರ್ಷ ವಯಸ್ಸಿನ ಹುಡುಗರು ಆಡುವಂಥದು. ಇಬ್ಬಿಬ್ಬರು ಸೇರಿ ಒಂದು ತಂಡ. ಒಬ್ಬನ ನಡುವಿನಲ್ಲಿ ಸುತ್ತಲ್ಪಟ್ಟ ಒಂದು ಗಟ್ಟಿಯಾದ ದಾರವನ್ನು ಗಂಟು ಹಾಕಿ ಅದರ ಎರಡೂ ನೀಳ ತುದಿಗಳನ್ನು ಅವನ ಹಿಂದೆ ನಿಂತವ ಹಿಡಿದುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾನೆ. ಇದು ಲಗಾಮಿನಂತೆ, ಚಾವಟಿ ಬೀಸಿದಂತೆ ಸದ್ದು ಮಾಡುತ್ತ ಓಡುತ್ತಾರೆ. ಸ್ವಲ್ಪ ಹೊತ್ತಾದ ಅನಂತರ ಸರದಿ ಬದಲಾಯಿಸಿ ಆಡುವುದು ಆಟದ ಒಂದು ಮಾರ್ಪಾಡು. ಮರದ ತೂಗು ಕುದುರೆಯ ಮೇಲೆ ಕುಳಿತೂ ಮಕ್ಕಳು ಆಡುತ್ತಾರೆ.

ನೋಡಿ : ಕೀಲು ಕುದುರೆಯಾಟ

ಕುದುರೆ ಚೆಂಡು

ಎರಡು ತಂಡಗಳ ಆಟಗಾರರು ವಾಲಿಬಾಲಿನಂತೆ ಚೆಂಡನ್ನು ಕೈಗಳಿಂದ ಹೊಡೆಯುವುದರಿಂದ ಕುದುರೆಯ ಚೆಂಡು ಆಟ ಆರಂಭವಾಗುತ್ತದೆ.

ಸುಮಾರು ಹತ್ತು ಹನ್ನೆರಡು ಹೆಜ್ಜೆಗಳ ಅಂತರದಲ್ಲಿ ಎರಡು ಗೆರೆಗಳಿರುತ್ತವೆ. ಒಂದೊಂದು ಗೆರೆಯ ಹಿಂದೆ ತಂಡದ ಅರ್ಧ ಮಂದಿ ಆಟಗಾರರು ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ಗೆರೆಗಳ ಹಿಂದೆ ನಿಂತಿರುವ ಆಟಗಾರರ ಪಕ್ಕಗಳಲ್ಲಿ ಎದುರು ತಂಡದ ಉಳಿದ ಆಟಗಾರರು ಸಮನಾಗಿ ಹಂಚಿಕೊಂಡು ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ.

ಗೆರೆಯ ಹಿಂದೆ ನಿಂತ ಆಟಗಾರರು ತಮ್ಮ ಎದುರು ಸಾಲಿಗೆ ಚೆಂಡು ದಾಟಿಸುತ್ತಾರೆ. ಚೆಂಡನ್ನು ಹೀಗೆ ಈಚೆಯಿಂದ ಆಚೆಗೆ, ಆಚೆಯಿಂದ ಈಚೆಗೆ ದಬ್ಬುತ್ತಿರುತ್ತಾರೆ.

ಯಾರಾದರೂ ಮಧ್ಯೆ ಚೆಂಡು ಬಿಟ್ಟರೆ, ಅವರ ತಂಡದ ಆಟಗಾರರು ಕುದುರೆಯಾಗಿ ಬಾಗಿ ನಿಲ್ಲಬೇಕು. ಬಳಿಯೇ ನಿಂತ ಎದುರು ತಂಡದ ಹುಡುಗರು ಅವರ ಮೇಲೆ ಸವಾರಿ ಮಾಡುತ್ತಾರೆ.

ಮತ್ತೆ ಚೆಂಡು ಬಿಟ್ಟವನಿಂದ ಆಟ ಪ್ರಾರಂಭವಾಗುತ್ತದೆ.

ಕುದುರೆ ಪಂದ್ಯ

"ಕಮಾನ್ ಗೋಲ್ಡ್ ರಷ್", "ಕಮಾನ್ ಧವಳಗಿರಿ" ಎಂದು ಕೂಗುತ್ತ ಜೀವನದ ಸುಖ ದುಃಖವೆಲ್ಲ ಇದೊಂದು ಗಳಿಗೆಯಲ್ಲಿ ಅಡಗಿದೆಯೇನೋ ಎಂಬ ಆತಂಕ, ಉದ್ವೇಗಗಳಿಂದ ಕೂಡಿದವರನ್ನು ಕುದುರೆ ಪಂದ್ಯ ನಡೆಯುತ್ತಿರುವಲ್ಲಿ ಕಾಣಬಹುದು. ಇಲ್ಲಿ ಇವರು ಕೂಗುವುದು ತಾವು ಬಾಜಿ ಕಟ್ಟಿದ ಕುದುರೆಯ ಹೆಸರುಗಳನ್ನು.

ಸಾಧಾರಣವಾಗಿ ಕುದುರೆ ಪಂದ್ಯ ಮಟ್ಟಸವಾದ ನೆಲದ ಮೇಲೆ ನಡೆಯುತ್ತದೆ. ಇಂಥ ಜಾಗದಲ್ಲಿ ಕುದುರೆಗಳ ಓಟಮಾರ್ಗ ಅಂಡಾಕಾರದಲ್ಲಿರುತ್ತದೆ. ಸಾಧಾರಣವಾಗಿ ಒಂದು, ಒಂದೂವರೆ ಮೈಲಿಯಷ್ಟು ಇದರ ಪರಿಧಿ. ಪಂದ್ಯದ ಕುದುರೆಗಳನ್ನು ಅವಲಂಬಿಸಿ $\frac{1}{4}$ ಮೈಲಿಯಿಂದ $1\frac{1}{2}$ ಮೈಲಿಗಳ ವರೆಗೆ ಓಟದ ದೂರವನ್ನು ನಿಗದಿ ಮಾಡಿ



ನವೋದಯದ ಕೇಂದ್ರ ಫ್ಲಾರೆನ್ಸಿನ ಬೀದಿಗಳಲ್ಲಿ ಕುದುರೆ ಪಂದ್ಯ

ಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಯೂರೋಪಿನ ಓಟ ಮಾರ್ಗದಲ್ಲಿ 'ರೇಸ್‌ಕೋರ್ಸ್'ಗಳಲ್ಲಿ ಹುಲ್ಲು ಬೆಳೆಸುತ್ತಾರೆ. ಭಾರತದ ರೇಸ್‌ಕೋರ್ಸ್‌ಗಳಲ್ಲೂ (ಮೈಸೂರು ಬೆಂಗಳೂರುಗಳಲ್ಲಿ ಕೂಡಾ) ಹುಲ್ಲು ಬೆಳೆಸುತ್ತಾರೆ. ಅಮೆರಿಕ ಮತ್ತಿತರ ದೇಶಗಳಲ್ಲಿ ಇದು ಕೇವಲ ಮಣ್ಣಿನಮಾರ್ಗ.

ಕುದುರೆ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಮಟ್ಟನೆಲದ ಪಂದ್ಯ ಹಾಗೂ ಅಡೆತಡೆಗಳನ್ನು ಹತ್ತಿ, ಇಳಿದು, ಜಿಗಿದು ಓಡಿಸುವ ಪಂದ್ಯಗಳೆಂದು ಎರಡು ಬಗೆ. ಭಾರತದಲ್ಲಿ ಆಗುವ ಪಂದ್ಯಗಳೆಲ್ಲ ಬಹುಮಟ್ಟಿಗೆ ಮಟ್ಟನೆಲದ ಪಂದ್ಯಗಳು. ತಡೆಗಳನ್ನು ದಾಟಿ ಓಡುವ ಸ್ಟೀಪಲ್‌ಚೇಸಿಂಗ್ ಹಾಗೂ ಜಿಗಿಯುವ ಪಂದ್ಯಗಳು (ಜಂಪಿಂಗ್) ವಿದೇಶಗಳಲ್ಲಿ ವಿಶೇಷ.

ಮಟ್ಟನೆಲದ ಕುದುರೆ ಓಟ ಅತ್ಯಂತ ಹೆಚ್ಚಿನ ವರಮಾನ ತರುವ ಪಂದ್ಯ. ಇದರಲ್ಲಿ ಶುದ್ಧತಳಿಯ ಕುದುರೆಗಳು ಬಹುಮಟ್ಟಿಗೆ ಸ್ಪರ್ಧಿಸುತ್ತವೆ. ಇಂಥ ಒಂದು ಒಳ್ಳೆಯ ಕುದುರೆಯ ಬೆಲೆ ಲಕ್ಷಗಟ್ಟಲೆ ರೂಪಾಯಿ ಇರುವುದುಂಟು.

ಶುದ್ಧತಳಿ ಕುದುರೆಗಳ ವೈಶಿಷ್ಟ್ಯ, ದೌಡಾಯಿಸುವುದು. ಪ್ರಪಂಚದಲ್ಲಿ ಪಂದ್ಯಕ್ಕಾಗಿ ಓಡಿಸುವ ಇಂದಿನ ಶುದ್ಧತಳಿ ಕುದುರೆಗಳು ಮೂರು ಬಗೆಯುವು. ಬಯರ್ಲಿ ಟರ್ಕ್, ಡಾರ್ಲಿ ಅರೇಬಿಯನ್ ಹಾಗೂ ಗಾಡೊಲ್‌ಫಿನ್ ಅರೇಬಿಯನ್ —ಇವು ಮೂರೇ ಈ ಜನಕ ಕುದುರೆಗಳು. ಅವುಗಳ ಒಡೆಯರಾಗಿದ್ದ ಇಂಗ್ಲಿಷ್ ಮಾಲಿಕರ ಹೆಸರನ್ನು ಇವಕ್ಕೆ ಸೇರಿಸಲಾಗಿದೆ. ವೇಗಕ್ಕೆ ಹೆಸರಾದ ಆಯ್ದ ಒಳ್ಳೆಯ ತಳಿಯ ಹೆಣ್ಣು ಕುದುರೆಗಳು ಮತ್ತು ದೇಹದಾರ್ಢ್ಯ ಹೆಚ್ಚಿರುವ ಈ ಮೂರು ಶುದ್ಧ ತಳಿಯ ಗಂಡು ಕುದುರೆಗಳಿಂದ ವೇಗವೂ ದೇಹಸಾಮರ್ಥ್ಯವೂ ಇರುವ ಪೀಳಿಗೆಗಳು ಹುಟ್ಟಿವೆ.

ಕುದುರೆ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಬಾಜಿ ಕಟ್ಟುವವರು ಕುದುರೆಯ ತಂದೆ–ತಾಯಿ ಹಾಗೂ ಅಜ್ಜ–ಅಜ್ಜಿ ಇವರ ವಿವರ ತಿಳಿದಿದ್ದರೆ ಉತ್ತಮ. ಈ ವಿವರಗಳನ್ನೆಲ್ಲ ಕೊಡುವ ಅಶ್ವ ವಂಶಾವಳಿ ಪುಸ್ತಕಗಳು ದೊರೆಯುತ್ತವೆ. ಮೊತ್ತಮೊದಲು ಇಂಥ ಪುಸ್ತಕ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನಲ್ಲಿ 1793ರಲ್ಲಿ ಪ್ರಕಟವಾಯಿತು.

ಶುದ್ಧತಳಿ ಕುದುರೆ ಪಂದ್ಯಕ್ಕೆ ಪ್ರವೇಶಿಸಬೇಕಾದರೆ, ಅದಕ್ಕೆ ಎರಡು ವರ್ಷಗಳಾಗಿರಬೇಕು; ತಡಿಕೆಗಳನ್ನು ಜಿಗಿಯಬೇಕಾದರೆ ಕನಿಷ್ಠ ಮೂರು ವರ್ಷವಾಗಿರಬೇಕು. ಬೇಲಿ ಹಾರುವ ಪಂದ್ಯಕ್ಕೆ ನಾಲ್ಕು ವರ್ಷಗಳಾಗಿರಬೇಕು. ಜಿಗಿಯುವ ಅಥವಾ ಮಟ್ಟನೆಲದ ಓಟಗಳಲ್ಲಿ ಮುಖ್ಯವಾಗಿ ಎರಡು ಬಗೆಗಳಿವೆ. ಒಂದನೆಯದು 'ಹ್ಯಾಂಡಿಕಾಪ್', ಎಂದರೆ, ಎಲ್ಲ ಕುದುರೆಗಳಿಗೂ ಸಮನಾದ ಅವಕಾಶವಿರಲಿ ಎಂದು ಆಯಾ ಕುದುರೆಗೆ ತಕ್ಕಂತೆ ಭಾರ ಹೊರಿಸುವ ಅಥವಾ ಮುನ್ನೋಟದ ಅವಕಾಶ ಕೊಡುವ ಪಂದ್ಯ. ಇನ್ನೊಂದು 'ವಯಸ್ಸಿನಂತೆ ತೂಕ' ಎಂದರೆ, ವರ್ಷ ವರ್ಷಕ್ಕೆ ಕುದುರೆ ಹೇಗೆ ಬೆಳೆಯಬೇಕು, ಎಷ್ಟು ಬೆಳೆಯಬೇಕು ಎಂಬ ಆಧಾರದ ಮೇಲೆ ಭಾರ ಹೇರಿ ಓಡಿಸುವ ಪಂದ್ಯ. ಕಿರಿಯ ಕುದುರೆಗಳಿಗೆ ಸಮ ಅವಕಾಶ ಕೊಡಬೇಕೆಂದು ಪ್ರೌಢ ಕುದುರೆಗಳ ಮೇಲೆ ಭಾರ ಹೇರುತ್ತಾರೆ.

ಪ್ರತಿಯೊಂದು ದೇಶದಲ್ಲಿ ಹೆಸರಾದ ಕೆಲವು ಕುದುರೆ ಪಂದ್ಯಗಳಿರುತ್ತವೆ. ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ಡರ್ಬಿ ಪಂದ್ಯ 3 ವರ್ಷದ ಕುದುರೆಗಳಿಗೆ ಸೀಮಿತ. ಕೆಲವು ಶ್ರೇಷ್ಠ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಯಾವುದೇ ರಿಯಾಯಿತಿಗಳಿಲ್ಲ. ಹೆಣ್ಣು ಕುದುರೆಗಳಿದ್ದರೆ ಅವಕ್ಕೆ ಸ್ವಲ್ಪ ರಿಯಾಯಿತಿ.

ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಪಂದ್ಯಕ್ಕೆ ಮೊದಲು ಕುದುರೆ ಸವಾರಿ ಮಾಡುವ 'ಜಾಕಿ' ಯನ್ನು ತೂಕಮಾಡುತ್ತಾರೆ. ಅವನ ತೂಕ ಸಾಧಾರಣವಾಗಿ 115 ಪೌಂಡುಗಳಿಗಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ಇರುವುದಿಲ್ಲ. ಜಾಕಿಗಳ ದಿರಸು ಯಾವಾಗಲೂ ವರ್ಣಮಯವಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಪಂದ್ಯ ನಡೆಯುವಾಗ ಜಾಕಿಯನ್ನು ಗುರುತಿಸುವುದಕ್ಕೆ ಈ ಉಡುಪು ಅನುಕೂಲವಾಗಿರುತ್ತದೆ.

ಪಂದ್ಯಕ್ಕೆ ಮೊದಲು ಕುದುರೆಗಳ ಪ್ರದರ್ಶನ

ಕುದುರೆ ಓಡಿಸುವವನ ಭಂಗಿಗಳು





ಕಡಿವಾಣ, ಪಟ್ಟಿ



ರಿಕಾಪು



ನಡೆಯುತ್ತದೆ. ಬಾಜಿ ಕಟ್ಟುವವರು ಈ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಕುದುರೆಗಳ ದೇಹದಾರ್ಢ್ಯ, ಚಲನೆಗಳನ್ನು ಗಮನಿಸುತ್ತಾರೆ. ಪಂದ್ಯ ಆರಂಭವಾಗುವ ಮೊದಲು ಜಾಕಿಗಳು ಹತ್ತಿದ ಕುದುರೆಗಳನ್ನು 'ಆರಂಭದ್ವಾರ'ದೊಳಕ್ಕೆ ಕಳುಹಿಸುತ್ತಾರೆ. ಎಲ್ಲ ಕುದುರೆಗಳು ಓಡುವುದಕ್ಕೆ ಸೂಚನೆ ಕೊಡುವವನು 'ಪ್ರಾರಂಭಿಸಿ' ಎಂಬ ಸನ್ನೆಯನ್ನು ಎಳೆದ ಕೂಡಲೇ ಕುದುರೆಗಳ ಮುಖದ ಮುಂದೆ ಇರುವ ಬಲೆಯಂಥ ದ್ವಾರ ಸರಿಸಲ್ಪಡುತ್ತದೆ. ಕುದುರೆಗಳು ನಾಗಾಲೋಟದಲ್ಲಿ ಓಡಲಾರಂಭಿಸುತ್ತವೆ.

ಎಲ್ಲ ಕುದುರೆಗಳೂ ಒಂದೇ ಸಮ ಓಡುವುದಿಲ್ಲ. ಕುದುರೆಗಳು ನಿಧಾನವಾಗಿ ಆರಂಭಿಸಿ ಕೊನೆಯಲ್ಲಿ ಮಿಂಚಿನಂತೆ ಧಾವಿಸಿ ಗೆಲ್ಲುವುದುಂಟು. ಹಾಗೆಂದು ಮೊದಲಿಗೆ ನಿಧಾನವಾಗಿ ಓಡಿದ ಕುದುರೆಯೇ ಗೆಲ್ಲುತ್ತದೆಂದು ನಿರೀಕ್ಷಿಸುವುದೂ ಕಷ್ಟ. ಕೆಲವು ಕುದುರೆಗಳನ್ನು ಮೊದಲಿನಿಂದಲೇ ದೌಡಾಯಿಸುತ್ತ ಇದ್ದರೆ ಮಾತ್ರ, ಅವು ವೇಗ ಪಡೆದು ಓಡುತ್ತವೆ. ಜಾಕಿಯಾದವನಿಗೆ ಇಂಥ ವಿಷಯಗಳಲ್ಲಿ, ತಾನು ಸವಾರಿ ಮಾಡುತ್ತಿರುವ ಕುದುರೆಯ ವಿಷಯದಲ್ಲಿ ಒಳ್ಳೆಯ ಅನುಭವವಿರಬೇಕು.

ಎರಡು ಕುದುರೆಗಳು ಒಂದೇ ಬಾರಿಗೆ ಗೆದ್ದುವೆಂದೆನಿಸಿದರೆ ತೆಗೆಯಲಾದ ಫೋಟೋದ ನೆರವಿನಿಂದ ಪರೀಕ್ಷಿಸುತ್ತಾರೆ. ಗೆಲ್ಲುಗಂಬದ ಬಳಿ ಫೋಟೋ ತೆಗೆಯುವ ವ್ಯವಸ್ಥೆ ಇದೆ.

ಪಂದ್ಯ ಮುಗಿದ ಅನಂತರ ಜಾಕಿಗಳನ್ನು ಮತ್ತೆ ತೂಗಿ, ಮೊದಲಿನ ತೂಕವನ್ನು ಸಮರ್ಥಿಸಿಕೊಳ್ಳಲಾಗುವುದು. ಮೊದಲಿನಷ್ಟೇ ತೂಕವಿಲ್ಲದಿದ್ದರೆ ಅವನಿಗೆ ಬಹುಮಾನದ ಹಣ ಸಂದಾಯವಾಗುವುದಿಲ್ಲ.

ಮತ್ತೊಂದು ಕುದುರೆಯನ್ನು ಮುಟ್ಟುವುದು: ಅದರ ದಾರಿಯನ್ನು ಅಡ್ಡಹಾಯುವುದು, ಅದನ್ನು ಪಾರ್ಶ್ವದ ಕಂಬಿಗಳ ಕಡೆಗೆ ಒತ್ತಾಯವಾಗಿ ಹೋಗುವಂತೆ ಮಾಡುವುದು ಅಥವಾ ತಾನು ಸವಾರಿ ಮಾಡುತ್ತಿರುವ ಕುದುರೆಯನ್ನು ಅತಿಯಾಗಿ ಹೊಡೆದು, ಜೋರಾಗಿ ಕೂಗಿ, ಓಡುವಂತೆ ಮಾಡುವುದು ಇವೆಲ್ಲ ನಿಯಮಬಾಹಿರ. ಇವುಗಳಿಗೆಲ್ಲ ಸೂಕ್ತ ದಂಡಗಳಿವೆ. ಕುದುರೆಗೆ ಹುರುಪು ಬರಲೆಂದು ಮದ್ಯ ಅಥವಾ ಮದ್ದು ಕುಡಿಸುವುದು, ಉದ್ದೇಶಪೂರ್ವಕ ನಿಧಾನವಾಗಿ ಓಡುವಂತೆ ಮಾಡುವುದು ಕೂಡ ತಪ್ಪುಗಳೇ.

ಕುದುರೆ ಪಂದ್ಯ ಏರ್ಪಡಿಸುವ ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಸಂಸ್ಥೆಯ ಹಣಕಾಸು ವ್ಯವಸ್ಥೆ ಪ್ರತ್ಯೇಕವಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಪಂದ್ಯ ನೋಡಲು ತೆರಬೇಕಾದ ಟಿಕೆಟ್ ಹಣ ಹಾಗೂ ಬಾಜಿ ಕಟ್ಟಿದ ಹಣಗಳು ಬಹುಮಾನಗಳ ರೂಪದಲ್ಲಿ ವಿತರಣೆಯಾಗುತ್ತವೆ. ಮಾಲಿಕ, ಜಾಕಿ, ತರಬೇತಿಗಾರ, ಪಂದ್ಯ ಸಂಸ್ಥೆ ಮತ್ತು ಸರಕಾರಕ್ಕೆ ಇವರಲ್ಲಿ ಹಣ ಹಂಚಿಹೋಗುತ್ತದೆ.

ಪಂದ್ಯ ಕುದುರೆಗಳನ್ನು ತರಬೇತಿ ಮಾಡುವುದು, ಮತ್ತು ಅವುಗಳ ತಳಿ ಎಬ್ಬಿಸುವುದೇ ಕೆಲವು ಕಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಒಂದು ದೊಡ್ಡ ಉದ್ಯಮವೆನಿಸಿದೆ. ನಮ್ಮ ರಾಜ್ಯದ ಕುಣಿಗಲ್‌ನಲ್ಲಿ ತಳಿಯೆಬ್ಬಿಸುವ ಒಂದು ಅಶ್ವಶಾಲೆಯಿದೆ.

ಗೆಲ್ಲುವ ಒಂದು ಕುದುರೆ, ಎರಡರಲ್ಲಿ ಗೆಲ್ಲುವ ಒಂದು ಕುದುರೆ, ಮೂರು ಓಟಗಳಲ್ಲಿ ಗೆಲ್ಲುವ ಕುದುರೆ, ನಾಲ್ಕು ಓಟಗಳಲ್ಲಿ ಗೆಲ್ಲುವ ಕುದುರೆ, ಜಾಕ್‌ಪಾಟ್ ಅಥವಾ ಐದು ಓಟಗಳಲ್ಲಿ ಗೆಲ್ಲುವ ಕುದುರೆ —ಹೀಗೆ ನಾನಾ ವಿಧದಲ್ಲಿ ಬಾಜಿ ಕಟ್ಟುತ್ತಾರೆ. ಬೇರೆ ಬೇರೆ ದೇಶಗಳಲ್ಲಿ ಬೇರೆ ಬೇರೆ ವಿಧಾನಗಳು ಇರುವುದೂ ಉಂಟು. ಕುದುರೆ ಪಂದ್ಯವನ್ನು ವೀಕ್ಷಿಸಿ ಬಾಜಿ ಕಟ್ಟುವ ಜನರಿಗೆ ಇಂಗ್ಲಿಷಿನಲ್ಲಿ 'ಪಂಟರ್ಸ್' ಎಂದು ಕರೆಯುತ್ತಾರೆ.

1800ರಲ್ಲಿ ರಾಯಲ್ ವೆಸ್ಟರ್ನ್ ಇಂಡಿಯ ಟರ್ಫ್‌ಕ್ಲಬ್ ಸ್ಥಾಪನೆಯೊಡನೆ ವ್ಯವಸ್ಥಿತ ರೂಪದ ಕುದುರೆ ಪಂದ್ಯ ಭಾರತದಲ್ಲಿ ಆರಂಭವಾಯಿತು. ಇಂದಿಗೂ ಮುಂಬಯಿಯ ಮಹಾಲಕ್ಷ್ಮಿ ರೇಸ್‌ಕೋರ್ಸ್ ಇದರ ನಿಯಂತ್ರಣದಲ್ಲಿದೆ. 1803ರಲ್ಲಿ ಬೆಂಗಾಲ್ ಜಾಕಿ ಕ್ಲಬ್ ಎಂಬ ಸಂಸ್ಥೆ ಆರಂಭವಾಯಿತು.

ಭಾರತದಲ್ಲಿ ಮುಂಬಯಿಯಲ್ಲಿ ನಡೆಯುವ ಪಂದ್ಯಗಳದು ದೊಡ್ಡ ಆಕರ್ಷಣೆ. ಕಲ್ಕತ್ತ, ಮದರಾಸು, ಬೆಂಗಳೂರು, ಪುಣೆಗಳಲ್ಲಿ ಕುದುರೆ ಪಂದ್ಯಗಳು ನಡೆಯುತ್ತವೆ. ಮೈಸೂರಿನಲ್ಲೂ ಕಿರಿಯ ಪ್ರಮಾಣದಲ್ಲಿ ಕುದುರೆ ಪಂದ್ಯಗಳು ಜರಗುತ್ತವೆ.

ಕುದುರೆಗಳ ವೇಗ ಸ್ಪರ್ಧೆಯು ಮನುಷ್ಯನ ಅತ್ಯಂತ ಹಳೆಯ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳಲ್ಲಿ ಒಂದು. ವೇದ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ಕುದುರೆ ರಥಗಳ ಸ್ಪರ್ಧೆ, ಕುದುರೆ ಓಟದ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳು ಇರುತ್ತಿದ್ದುವು. ಕ್ರಿ.ಪೂ. 624ರ



ರಿಕಾಪಿನಲ್ಲಿ ಕಾಲು





ರೇಸಿನಲ್ಲಿ ಬಾಜಿ ಕಟ್ಟುವವರು

ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಲ್ಲಿ ಕುದುರೆ ಸವಾರರು ಸ್ಪರ್ಧಿಸಿದ್ದರು. ಪ್ರಾಚೀನ ಗ್ರೀಕರಿಗಿಂತ ಪ್ರಾಚೀನ ರೋಮನರು ಇದಕ್ಕೆ ಹೆಚ್ಚು ಗಮನ ಕೊಟ್ಟರು.

ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನಲ್ಲಿ ಎರಡನೆಯ ಹೆನ್ರಿಯ ಆಳ್ವಿಕೆಯ (12ನೆಯ ಶತಮಾನ) ವರೆಗೆ ಕುದುರೆ ಪಂದ್ಯಗಳು ಬಹಳ ವಿರಳವಾಗಿ ನಡೆಯುತ್ತಿದ್ದವು. ಆದರೆ 16ನೆಯ ಶತಮಾನದ ವೇಳೆಗೆ ಪಂದ್ಯ ನಿಯಮಗಳೂ ಕುದುರೆ ತಳಿಯೆಬ್ಬಿಸಿ ಆಯ್ಕೆಮಾಡುವ ತರಬೇತಿ ಕ್ರಮಗಳೂ ರೂಢಿಗೆ ಬಂದವು. 'ಅರಸರ ಕ್ರೀಡೆ' ಎಂಬ ಹೆಸರು ಕುದುರೆ ಪಂದ್ಯಗಳಿಗೆ ಇದೆ. 17ನೆಯ ಶತಮಾನದ ಅನಂತರ ಇದು ಹೆಚ್ಚು ಜನಪ್ರಿಯವಾಯಿತು.

ನೋಡಿ ಕುದುರೆಸವಾರಿ ; ಜಾಕಿ ; ಡರ್ಬಿ ; ಸ್ಟೀಪಲ್‌ಚೇಸ್

ಕುದುರೆ ಲಾಳದಾಟ

ಕುದುರೆ ಲಾಳಗಳನ್ನು ಗೂಟಗಳ ಮೇಲೆ ಬೀಳುವಂತೆ ಎಸೆಯುವುದೂ ಒಂದು ಆಟ. ಗೂಟದ ಮೇಲೆ ಅಥವಾ ಎದುರಾಳಿಗಿಂತ ಅದಕ್ಕೆ ಹೆಚ್ಚು ಹತ್ತಿರವಾಗಿ, ನಿಕಟವಾಗಿ ಎಸೆದವ ಗೆಲ್ಲುತ್ತಾನೆ. ಅಮೆರಿಕದ ಸಂಯುಕ್ತ ಸಂಸ್ಥಾನದಲ್ಲಿ ಇದು ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಮಟ್ಟದ ಆಟ.

ಕ್ರಿಸ್ತಶಕ ಆರಂಭದಲ್ಲೇ ಇಂಥ ಆಟವನ್ನು ಸೇನಾ ಶಿಬಿರಗಳಲ್ಲಿ ಆಡುತ್ತಿದ್ದರು. ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನಲ್ಲಿ ಒಂದು ಕಾಲಕ್ಕೆ ಬಹಳ ಜನಪ್ರಿಯವಾಗಿದ್ದ ಈ ಆಟ ವಲಸೆ ಬಂದವರಿಂದ ಉತ್ತರ ಅಮೆರಿಕದಲ್ಲಿ ಪ್ರಚಾರವಾಯಿತು. 19ನೆಯ ಶತಮಾನದ ಅಂತ್ಯದಲ್ಲಿ ಕುದುರೆಲಾಳದಿಂದ ಗುರಿಯಿಟ್ಟು ಆಡುವ ಈ ಆಟಕ್ಕಾಗಿ ಪೆನ್ಸಿಲ್‌ವೇನಿಯದಲ್ಲಿ ಒಂದು ಕ್ಲಬ್ ಆರಂಭವಾಯಿತು. 1909ರಲ್ಲಿ ಕಾನ್ಸಾಸ್‌ನ ಬ್ರಾನ್ಸನ್‌ನಲ್ಲಿ ಮೊಟ್ಟಮೊದಲು ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಪಂದ್ಯ ನಡೆಯಿತು. 1925ರಲ್ಲಿ ಅಮೆರಿಕದ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಕುದುರೆಲಾಳ ಆಟಗಾರರ ಸಂಘ ಸ್ಥಾಪಿತವಾಯಿತು. ಪ್ರತಿ ವರ್ಷ ಜೂಲೈ ಹಾಗೂ ಆಗಸ್ಟ್ ತಿಂಗಳುಗಳು ಈ ಸಂಘದ ನೇತೃತ್ವದಲ್ಲಿ ಪಂದ್ಯಗಳು ನಡೆಯುತ್ತವೆ.

ಐವತ್ತು ಅಡಿ ಉದ್ದ, ಹತ್ತು ಅಡಿ ಅಗಲದ ಅಂಗಣದಲ್ಲಿ ಕುದುರೆಲಾಳದಾಟ ನಡೆಯುತ್ತದೆ. ನಾಲ್ಕು ಲಾಳಗಳು ಹಾಗೂ ಎರಡು ಗೂಟಗಳು ಕುದುರೆ ಲಾಳದಾಟಕ್ಕೆ ಬೇಕಾದ ಸಾಮಗ್ರಿಗಳು. ಈ 40 ಅಡಿ ಅಂತರಗಳಲ್ಲಿ ನೆಡಲಾಗುವ ಗೂಟಗಳು ಕಬ್ಬಿಣ ಅಥವಾ ಉಕ್ಕಿನಿಂದ ಮಾಡಲ್ಪಟ್ಟಿರುತ್ತವೆ. ಹೆಂಗಸರು ಮತ್ತು ಚಿಕ್ಕವರು ಆಡುವ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಈ ಅಂತರ 30 ಅಡಿ. ಅಧಿಕೃತ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಉಪಯೋಗಿಸುವ ಲಾಳಗಳು $7\frac{1}{2}$ ಅಂಗುಲ ಉದ್ದ, $7\frac{1}{2}$ ಅಂಗುಲ ಅಗಲ ಇರಬೇಕು. ಲಾಳದ ಎರಡು ತುದಿಗಳ ಒಳ ಅಂತರ $3\frac{1}{2}$ ಅಂಗುಲ. ತೂಕ $2\frac{1}{2}$ ಪೌಂಡುಗಳಿಗಿಂತ ಹೆಚ್ಚಿಗೆ ಇರಕೂಡದು. ಗೂಟಗಳನ್ನು ಆರು ಅಡಿಗಳ ಚೌಕದ ಮಧ್ಯೆ ನೆಟ್ಟಿರುತ್ತಾರೆ. ಗೂಟದ ವ್ಯಾಸ ಒಂದು ಅಂಗುಲ. ನೆಲದಿಂದ ಅದರ ಎತ್ತರ 14 ಅಂಗುಲ.

ಕುದುರೆ ಲಾಳದಾಟವನ್ನು ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಇಬ್ಬರು ಅಥವಾ ನಾಲ್ಕು ಜನ ಆಟಗಾರರು ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಆಟಕ್ಕೆ ಮೊದಲು ಟಾಸ್ ಹಾಕಿ ಯಾರು ಮೊದಲು ಎಸೆಯಬೇಕು ಎಂದು ನಿರ್ಧರಿಸುತ್ತಾರೆ. ಗೂಟದ ಸುತ್ತ ಗುರುತಿಸಿರುವ ಆರು ಅಡಿ ಚೌಕದ ಜಾಗಕ್ಕೆ 'ಗುರಿಯಿಡುವ ಆವರಣ' ಎಂದು ಹೆಸರು. ಆಟಗಾರರು ಇಲ್ಲಿ ನಿಂತು ಎದುರಿನ ಗೂಟಕ್ಕೆ ಲಾಳವನ್ನು ಎಸೆಯಬೇಕು. ಒಬ್ಬೊಬ್ಬರು ಎರಡೆರಡು ಲಾಳಗಳನ್ನು ಎಸೆದಾಗ ಒಂದು ಇನ್ನಿಂಗ್ಸ್ ಅಥವಾ ಸರದಿ ಮುಗಿದಂತೆ. ಅನಂತರ ಇಬ್ಬರೂ ಅಥವಾ (4 ಜನರಾದರೆ) ಎರಡು ತಂಡಗಳೂ ಇನ್ನೊಂದು ಬದಿಯ ಆವರಣದಿಂದ ಈಚೆಬದಿಯ ಗೂಟದೆಡೆಗೆ ಲಾಳವನ್ನು ಎಸೆಯಬೇಕು. ಕೆಳಗೈ ನಿಲುವಿನಿಂದ ಎಸೆತ ಆರಂಭವಾಗಬೇಕು. ಗುರಿಯ ದೂರ, ಎಸೆತದ ದಿಕ್ಕು, ಲಾಳ ಚಲಿಸುವ ಚಾಪ ಮಾರ್ಗ, ಇವೆಲ್ಲವುಗಳನ್ನೂ ಗಮನಿಸಿ ಎಸೆಯಬೇಕು. ಪರಿಶ್ರಮವಿರುವ ಆಟಗಾರರು ಬೀಸಿದ ಲಾಳ $1\frac{1}{4}$ ಅಥವಾ $1\frac{3}{4}$ ಸುತ್ತು ಮಾತ್ರ ಸುತ್ತುವಂತೆ ಎಸೆಯುತ್ತಾರೆ.

ಗೂಟದ ಮೇಲೆ ಸರಿಯಾಗಿ ಬೀಳುವ ಲಾಳ ಅಥವಾ ಅದಕ್ಕೆ ಆರು ಅಂಗುಲ ಸನಿಹದೊಳಗೆ ಬೀಳುವ ಲಾಳಗಳು ಮಾತ್ರ ಗೆಲ್ಲಂಕದ ಲೆಕ್ಕಕ್ಕೆ ಸೇರುತ್ತವೆ. ಗೂಟವನ್ನು ಆವರಿಸಿ ಬೀಳುವ ಲಾಳಕ್ಕೆ ಮೂರು ಗೆಲ್ಲಂಕಗಳು, ಆರು ಅಂಗುಲ ದೂರದೊಳಗೆ ಬೀಳುವುದಕ್ಕೆ ಒಂದು ಗೆಲ್ಲಂಕ. ಗೂಟದ ಮೇಲೆ ಆನಿಕೊಂಡು ಬಿದ್ದಿರುವ ಲಾಳಕ್ಕೆ ಒಂದು ಗೆಲ್ಲಂಕ. ಒಂಟಿ ಆಟಗಾರ 50 ಗೆಲ್ಲಂಕಗಳಾಗುವ ವರೆಗೆ ಆಡಬೇಕು. ಜೋಡಿ ಆಟದಲ್ಲಿ 21 ಗೆಲ್ಲಂಕಗಳು ಆಗುವ ವರೆಗೆ ಆಡಬೇಕು.

ನಾಲ್ಕು ಜನ ಆಡುವಾಗ ಜೋಡಿಗಳು ಎದುರುಬದುರಾಗಿರುವ ಆವರಣಗಳಲ್ಲಿ ನಿಂತು ಲಾಳಗಳನ್ನು ಎಸೆಯುತ್ತಾರೆ. ಆಟಗಾರರಿಬ್ಬರ ಲಾಳಗಳೂ ಗೂಟದಿಂದ ಒಂದೇ ದೂರದಲ್ಲಿ ಬಿದ್ದಿದ್ದರೆ ಅಥವಾ ಇಬ್ಬರೂ

ಗೂಟಕ್ಕೆ ಬೀಳುವಂತೆ ಲಾಳ ಎಸೆತ



ಲಾಳಗಳನ್ನು ಸಮನಾಗಿ ಗೂಟಗಳ ಮೇಲೆ ಎಸೆದಿದ್ದರೆ ಇವುಗಳನ್ನು 'ಟೈ' ಅಥವಾ ಸಮ ಎಂದು ಗಣಿಸಿ ಗೆಲ್ಲಂಕದ ಲೆಕ್ಕ ಮಾಡುವುದಿಲ್ಲ.

ಇಂದು ಕುದುರೆ ಲಾಳದಾಟ ಪಂದ್ಯ ಜಾಗತಿಕ ಮಟ್ಟದಲ್ಲಿ ನಡೆಯುತ್ತದೆ. ದಕ್ಷಿಣ ಆಫ್ರಿಕದಲ್ಲಿ ಆಡುವ ಜಕ್ಸೆಕಿ ಎಂಬ ಆಟ ಇದನ್ನು ಹೋಲುತ್ತದೆ. ಇಲ್ಲಿ ಕುದುರೆ ಲಾಳವನ್ನು ಹೋಲುವ 'ಸ್ಕೀಸ್' ಅನ್ನು ಎಸೆಯುತ್ತಾರೆ. ಇಲ್ಲಿಯೂ ಗೆಲ್ಲಂಕ ಎಣಿಸುವ ರೀತಿ ಕುದುರೆ ಲಾಳದಾಟದಂತೆಯೇ. ಗೆಲ್ಲಬೇಕಾದರೆ ಸರಿಯಾಗಿ 23 ಗೆಲ್ಲಂಕಗಳನ್ನು ಮಾತ್ರ ಒಂದು ತಂಡ ಗಳಿಸಬೇಕು. ಅದಕ್ಕಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ಪಡೆದರೆ ತಂಡ ತನ್ನೆಲ್ಲ ಅಂಕಗಳನ್ನು ಕಳೆದುಕೊಂಡು ಮತ್ತೆ ಸೊನ್ನೆಯಿಂದ ಆರಂಭಿಸುತ್ತದೆ.

ನೋಡಿ : ಕಾಯ್ಟ್ ; ಡೆಕ್ ಆಟ

'ಕುದುರೆ ಸವಾರ'

ಆಟಗಾರರ ಎರಡು ತಂಡಗಳು. ಮೊದಲನೆ ತಂಡದ ಆಟಗಾರರು ತಮ್ಮ ನಡುವೆ ಸಾಕಷ್ಟು ಜಾಗ ಬಿಟ್ಟು ವೃತ್ತಾಕಾರದಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ಎರಡನೆಯ ತಂಡದವರು ಮೊದಲನೆಯ ತಂಡದ ಆಟಗಾರರ ಹಿಂದೆ ಸರಿಯಾಗಿ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ಅವರವರು ಪಾಲುದಾರರು, ಎತ್ತರ ಭಾಗಗಳಲ್ಲಿ ಸಮನಾಗಿರುವವರನ್ನು ನೋಡಿ ಪಾಲುದಾರರನ್ನು ಆರಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಮುಖಂಡ ವೃತ್ತದ ಮಧ್ಯೆ ನಿಂತಿರುತ್ತಾನೆ. ಎಲ್ಲರೂ ಸಿದ್ಧರಾದ ಬಳಿಕ ಬೆನ್ನ ಮೇಲೇರುವಂತೆ ಆಜ್ಞೆ ಕೊಡುತ್ತಾನೆ. ಆಗ ಹಿಂದಿನ ಸಾಲಿನ ಆಟಗಾರ ತನ್ನ ಮುಂದಿನವನ ಬೆನ್ನ ಮೇಲೆ ಹತ್ತಿ ಕುಳಿತು ಮುಂದಿನ ಆಜ್ಞೆಯನ್ನು ನಿರೀಕ್ಷಿಸುತ್ತಿರುತ್ತಾನೆ. ಆಜ್ಞೆ ದೊರೆತಾಗ ಪಾಲುದಾರನ ಬೆನ್ನ ಮೇಲಿಂದ ಜಿಗಿದು, ಅವನ ಕಾಲುಗಳ ಸಂದಿಯಿಂದ ತೂರಿ



ಹೊರ ವೃತ್ತಕ್ಕೆ ಓಡಿ ಬರುತ್ತಾನೆ. ಆ ವೃತ್ತವನ್ನು ಓಡುತ್ತಲೇ ಸುತ್ತಿ ಬಂದು ತನ್ನ ಪಾಲುದಾರನ ಬಳಿ ಬಂದು ಬೆನ್ನೇರಿ ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾನೆ.

ಪುನಃ ಬೆನ್ನೇರಿ ಕುಳಿತವನು ಗೆದ್ದ ಹಾಗೆ. ತಂಡಗಳು ಸರದಿ ಬದಲಾಯಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತವೆ. ಹೀಗೆ ಬಯಸುವಷ್ಟು ಹೊತ್ತು ಆಡುತ್ತಿರಬಹುದು.

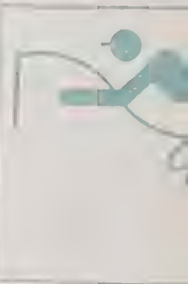
'ಕುದುರೆ ಸವಾರರ ಹೋರಾಟ'

ಜೊತೆಗಾರನೊಬ್ಬನ ಬೆನ್ನ ಮೇಲೆ ಕುಳಿತು ಸವಾರನಂತೆ ಎದುರಾಳಿಯನ್ನು ಬೀಳಿಸಲು ಮಾಡುವ ಪ್ರಯತ್ನ—'ಕುದುರೆ ಸವಾರರ ಹೋರಾಟ.' ಇದರಲ್ಲಿ 20ಕ್ಕೂ ಹೆಚ್ಚಿನ ಆಟಗಾರರಿದ್ದರೇ ಚೆನ್ನ. ಸಾಧಾರಣ ಹತ್ತು—ಹನ್ನೆರಡು ವಯಸ್ಸಿನವರ ಮೇಲೆ, 15ರ ವಯಸ್ಸಿನ ಒಳಗಿರುವವರು ಆಡುವ ಆಟ ಇದು.

ಆಟಕ್ಕಾಗಿ ಎರಡು ಗೆರೆಗಳನ್ನು ಗುರುತಿಸಿರುತ್ತಾರೆ. ಇವೆರಡರ ಮಧ್ಯೆ ಸುಮಾರು 4ರಿಂದ 6 ಮೀಟರುಗಳ ಅಂತರವಿರುತ್ತದೆ. ಆಟಗಾರರನ್ನು ಎರಡು ತಂಡ ಮಾಡಬೇಕು. ಒಂದೊಂದು ತಂಡದಲ್ಲೂ ಅರ್ಧದಷ್ಟು ಜನ ಕುದುರೆಗಳಾಗಿಯೂ, ಅರ್ಧ ಜನ ಸವಾರರಾಗಿಯೂ ವರ್ತಿಸುತ್ತಾರೆ. ಸೂಚನೆ ಬಂದ ಕೂಡಲೇ ಸವಾರರು ಜಿಗಿದು 'ಕುದುರೆ'ಗಳ ಮೇಲೆ ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. 'ಕುದುರೆಗಳು' ಸವಾರರ ಕಾಲುಗಳನ್ನು ಭದ್ರವಾಗಿ ಹಿಡಿದು ಓಡಾಡುತ್ತವೆ. ಕೈಗಳಿಂದ ಮುಟ್ಟಿದೆ ಎದುರಾಳಿಗಳನ್ನು ದಬ್ಬಿ ಬೀಳಿಸಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸಬೇಕು. ಕುದುರೆಯಿಂದ ಯಾವ ಕಡೆ ಹೆಚ್ಚು ಜನ ಸವಾರರು ದಬ್ಬಲ್ಪಡುವರೋ ಆ ತಂಡ ಸೋತಂತೆ. ಕುದುರೆಯಿಂದ ಕೆಳಗಿಳಿದರೆ, ಸವಾರ ನೆಲ ಮುಟ್ಟಿದರೆ. ಅಥವಾ ತೋಲ ತಪ್ಪಿ ಬಿದ್ದರೆ ಕುದುರೆ ಸವಾರರಿಬ್ಬರೂ ಸರದಿ ಕಳೆದುಕೊಂಡು ಹೊರಗೆ ಹೋಗಬೇಕು.

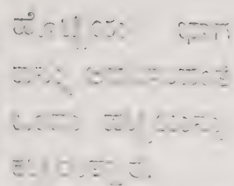
ಕುದುರೆ ಸವಾರಿ

ಕುದುರೆ ಸವಾರಿ ಒಂದು ಆಹ್ಲಾದಕರ ಅನುಭವ.



ಒಳ್ಳೆಯ ಸವಾರ ಯಾವ ಸಜ್ಜು ಇಲ್ಲದೆ ಕುದುರೆ ಸವಾರಿ ಮಾಡಬಲ್ಲ. ಆದರೆ ವೃತ್ತಿಸಂಬಂಧವಾಗಿ ಕುದುರೆ ಸವಾರಿ ಮಾಡುವವರು (ಕುದುರೆ ಪಂದ್ಯದ ಜಾಕಿಗಳು, ಪೋಲೀಸಿನವರು) ಹಾಗೂ ವಿನೋದಕ್ಕಾಗಿ ಸವಾರಿ ಮಾಡುವವರು ಜೀನು ಹಾಕಿಯೇ ಸವಾರಿ ಮಾಡುತ್ತಾರೆ. ಸರಿಯಾಗಿ ಕೂಡುವುದು ಕುದುರೆ ಸವಾರಿಯಲ್ಲಿ ಬಹು ಮುಖ್ಯವಾದ ಅಂಶ. ಸ್ಟೀಪಲ್‌ಚೇಸ್ ಹಾಗೂ ರೇಸುಗಳನ್ನು ಬಿಟ್ಟರೆ ಉಳಿದೆಲ್ಲ ಬಗೆಯ ಸವಾರಿಯಲ್ಲಿ ಪಾದಗಳು ರಿಕಾಬುಗಳಲ್ಲಿ ಇರಬೇಕು. ಕುದುರೆಯ ತಲೆಗೆ ಚಲನಾ ಸ್ವಾತಂತ್ರ್ಯ ಇರುವಂತೆ ಕಡಿವಾಣವನ್ನು ಸಡಿಲವಾಗಿ ಹಿಡಿದಿರಬೇಕು.

ಸಾಧಾರಣವಾಗಿ ಜೀನನ್ನು ತೊಗಲಿನಿಂದ ಮಾಡಿರುತ್ತಾರೆ. ಕುದುರೆಯ ಬೆನ್ನಿನ ಮಧ್ಯಭಾಗದಲ್ಲಿ ಇದು ಭದ್ರವಾಗಿ ಕೂರಲೆಂದು ಕುದುರೆಯ



ತಡೆಗಳನ್ನು ದಾಟಿಸುವ ಕುದುರೆ ಸವಾರ

[illegible] ಕ್ರಮವಿದೆ. ಕುದುರೆಯ ಎಡ ಭುಜದ ಬಳಿ ನಿಂತು ಅದರ ಲಗಾಮನ್ನು ಹಿಡಿದಿರಬೇಕು. ಬಲಗೈಯಿಂದ ಆ ಬದಿಯ ರಿಕಾಪನ್ನು ಹಿಡಿದು ಎಡಗಾಲನ್ನು ರಿಕಾಪಿನೊಳಗಿಟ್ಟು ಮೇಲಕ್ಕೆ ಜಿಗಿದು ಕೂರಬೇಕು.

ನಡೆ, ಕುಕ್ಕುಲೋಟ, ಸಾಧಾರಣ, ನಾಗಾಲೋಟ —ಹೀಗೆ ಕುದುರೆಗೆ [illegible] ಹಿಡಿದು ನಡುಪಟ್ಟಿಯ ಹಿಂಭಾಗದಲ್ಲಿ ಅದರ ಪಕ್ಕಗಳನ್ನು ಅದುಮುತ್ತಾನೆ. ಜಿಗಿತ ಪ್ರದರ್ಶನಗಳಲ್ಲಿ ಸವಾರ ತನ್ನ ಭಾರ ಸ್ವಲ್ಪವೂ ಕುದುರೆಗೆ ಬೀಳದಂತೆ ನಿರ್ವಹಿಸುತ್ತಾನೆ. ಕುದುರೆ ಜಿಗಿದ ಕೂಡಲೇ ಮತ್ತೆ ಸಾಧಾರಣ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಕೂಡಬಹುದು. ಸವಾರ ತನ್ನ ತೋಲವನ್ನು ಸರಿಯಾಗಿ ಕಾಯ್ದುಕೊಳ್ಳುವುದರಿಂದ ಕುದುರೆ ಆಯತಪ್ಪದೆ ಓಡುತ್ತದೆ.

ಕುದುರೆ ಸವಾರಿ ಬಹಳ ಹಿಂದಿನಿಂದ ರೂಢಿಯಲ್ಲಿರುವ ಕ್ರೀಡೆ. 3,000 ವರ್ಷಗಳಿಗೆ ಹಿಂದೆ ಅಸ್ಸೀರಿಯಸರು ಕುದುರೆ ಸವಾರಿ ಮಾಡುತ್ತಿದ್ದರೆಂದು ತಿಳಿದುಬಂದಿದೆ. ಸುಮಾರು ಕ್ರಿ.ಪೂ. 2,000ದ [illegible] ದೃಷ್ಟಾಂತ. ಪ್ಯಾರಿಸಿನಲ್ಲಿ 1860ರಲ್ಲಿ ಪ್ರಥಮ ಜಿಗಿತ ಪ್ರದರ್ಶನ ನಡೆಯಿತು. 1912ರಿಂದೀಚೆಗೆ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಕುದುರೆ ಸವಾರಿ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳೂ [illegible] ತರಬೇತಿಯನ್ನು ಒರೆಗೆ ಹಚ್ಚುತ್ತಾರೆ. 3 ಕ್ರೀಡಾಂಗಣ ಜಿಗಿತ ಸ್ಪರ್ಧೆ.

[illegible]

[illegible] ತರಬೇತಿಯಾಗಿರಬೇಕು. ಕುದುರೆ ತನ್ನ ಇಂಗಿತವನ್ನು [illegible] ಸವಾರನಿಗೆ ಇರಬೇಕು. ಸರಿಯಾಗಿ ನಡೆದುಕೊಂಡಾಗ [illegible] ಪಾಲಿಸದಿದ್ದಾಗ [illegible] ತ್ರಲೇ [illegible] ವಾದದ್ದು. [illegible] ತಂಡಗಳೊಳಗೆ ನಡೆಯುವ ಜೋಗನ್ ಬರ್ಕಿ-ಈ ಆಟಗಳನ್ನು [illegible]

ನೋಡಿ : ಇಸಿಂಡಿ ; ಕುದುರೆ ಪಂದ್ಯ ; ಪೋಲೋ ; ಸ್ಟೀಪಲ್‌ಚೇಸ್

ಕುಮ್ಮಿ

ನೋಡಿ : [illegible]

ಕುರುಕುಂಟೆ

ಆಟಕ್ಕೆ ದಪ್ಪವಾಗಿರುವ ದುಂಡು ಕಲ್ಲು ಅಥವಾ ಮರದ ಬುಗುರಿ ಬೇಕು. ಇದು ಗಿಜ್ಜಿ. ಹತ್ತು ಹುಡುಗರಿಗೆ ಒಂದು ಅಂಗುಲ ದಪ್ಪ, ಐದಾರು ಅಂಗುಲ ಉದ್ದ–ಅಗಲ ಇರುವ ಹತ್ತು ಕಲ್ಲು ಅಥವಾ ಮರದ ಹಲಗೆಗಳು ಬೇಕು. [illegible] ಕುರುಕುಂಟೆ ಆಟ ಆಡಬಹುದು.

ಹಲಪೆ ಹಿಡಿದ ಹುಡುಗರು ಗೆರೆಯ ಹಿಂದೆ ಸಾಲಾಗಿ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ಗಿಜ್ಜಿ [illegible] ಯಾರ ಹಲಪೆ ಗಿಜ್ಜಿಯಿಂದ ಹೆಚ್ಚು ದೂರವಿರುತ್ತದೋ ಅವನು ಮೋಟಿ.

ಮೋಟಿ ತನ್ನ ಹಲಪೆ ಬಿದ್ದ ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿ ನಿಂತು ಗಿಜ್ಜಿಗೆ ಹೊಡೆಯುತ್ತಾನೆ. ಗಿಜ್ಜಿಗೆ ಏಟು ತಾಕಿದರೆ ಆಟದ ಆರಂಭದಂತೆ ಗೆರೆಯಿಂದ ಹಲಪೆ ಎಸೆಯುತ್ತಾನೆ. ಉಳಿದವರೂ ಹೀಗೆ ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಈ ಪ್ರಯತ್ನದಲ್ಲಿ ಯಶಸ್ವಿಯಾಗದವರು ಸೋತ ಹಾಗೆ.

ಎಲ್ಲ ಆಟಗಾರರ ಸರದಿ ಮುಗಿದ ಮೇಲೆ ಸೋತವರು ಗಿಜ್ಜಿಯ ಹತ್ತಿರ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ಮೊದಲು ಮೋಟಿಯ ಹಲಪೆ ಬಿದ್ದಲ್ಲಿ ಗದ್ದವರು ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ಅವರು ಸೋತವರ ಹಲಪೆಗೆ ತಮ್ಮ ಹಲಪೆಯಿಂದ ಹೊಡೆಯಬೇಕು. ಸೋತವರಲ್ಲಿ ಯಾರ ಹಲಪೆಗೆ ತಗಲುತ್ತದೋ ಆ ಹುಡುಗ ನಿಂತ ಸ್ಥಳದಿಂದ ಮೋಟಿಯ ಸ್ಥಳದವರೆಗೆ 3 ಬಾರಿ ಕುಂಟುತ್ತಾನೆ. ಗದ್ದವನು ತನ್ನ ಹಲಪೆಯಿಂದ ಸೋತವನ ಹಲಪೆಗೆ ಹೊಡೆಯಲಾಗದಿದ್ದರೆ ಆಟದಿಂದ ಹೊರಗಾಗುತ್ತಾನೆ. ಗೆದ್ದವರೆಲ್ಲರೂ ಆಟದಿಂದ ಹೊರಗಾಗುವವರೆಗೆ ಆಟ ಮುಂದುವರಿಯುತ್ತದೆ.



ಕಣ್ಣು ಕಟ್ಟಿದರೂ ಕಂಡ...

ಕುರುಡ ಕಂಡ

ಏಳರಿಂದ ಹನ್ನೆರಡು ವಯಸ್ಸಿನ ಹುಡುಗರು ಆಡಬಹುದಾದ ಆಟ, ' ಕುರುಡ ಕಂಡ. '

ಒಬ್ಬ ಆಟಗಾರನ ಕಣ್ಣಿಗೆ ಬಟ್ಟೆ ಕಟ್ಟಿ ನಿಲ್ಲಿಸುತ್ತಾರೆ. ಇವನು ' ಕುರುಡ '. ಉಳಿದ ಆಟಗಾರರು ಕೈಕೈ ಹಿಡಿದುಕೊಂಡು ಅವನ ಸುತ್ತ ವೃತ್ತಾಕಾರದಲ್ಲಿ ನಿಂತುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ.

ವೃತ್ತದಲ್ಲಿರುವವರಿಗೆ " ಎಡಕ್ಕೆ ಓಡಿ " ಅಥವಾ " ಬಲಕ್ಕೆ ಓಡಿ " ಎಂದು ಕುರುಡ ಹೇಳಿದಾಗ, ಅವರೆಲ್ಲ ಓಡಲು ಆರಂಭಿಸಬೇಕು. ಅವನು " ನಿಲ್ಲಿ " ಎಂದಾಗ ನಿಲ್ಲಬೇಕು. ಆಗ ಕುರುಡ ಬೆರಳುಮಾಡಿ ತೋರಿಸಿದ ಕಡೆ ಯಾವ ಆಟಗಾರ ಇರುತ್ತಾನೋ ಅವನು ತನ್ನ ಜಾಗದಿಂದ ಮುಂದೆ ಬಂದು ವೃತ್ತದ ಒಳಗೆ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾನೆ. ಅವನನ್ನು ಕುರುಡ ಮುಟ್ಟುವುದರಲ್ಲಿ ಯಶಸ್ವಿಯಾದರೆ, ವೃತ್ತದಲ್ಲಿ ಆ ಹುಡುಗನ ಜಾಗದಲ್ಲಿ ಹೋಗಿ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾನೆ. ಮುಟ್ಟಲ್ಪಟ್ಟ ಹುಡುಗ ಕಣ್ಣು ಕಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡು ವೃತ್ತದ ಮಧ್ಯಕ್ಕೆ ಬರುತ್ತಾನೆ.

ಇದೇ ಆಟದ ಇನ್ನೊಂದು ವಿಧದಲ್ಲಿ ಸುತ್ತಲಿರುವ ಹುಡುಗರು ಕುರುಡನನ್ನು ಮುಟ್ಟುತ್ತಾರೆ, ಹೊಡೆಯುತ್ತಾರೆ. ಅವರಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬನನ್ನು ಕುರುಡ ಹಿಡಿದು, ಆತ ಯಾರು ಎಂದು ಹೇಳಿದರೆ, ಅವರು ತಮ್ಮ ಸ್ಥಾನ ವಿನಿಮಯ ಮಾಡುತ್ತಾರೆ.

ನೋಡಿ : ಕಣ್ಣು ಕಟ್ಟಾಟ

' ಕುರುಡ, ನಾಯಿ '

ಬಯಲಿನಲ್ಲಿ ಅಂಕುಡೊಂಕಾದ ದಾರಿ. ಸುಮಾರು ಮೂರು ಅಡಿಗಳಿಗೆ ಒಂದರಂತೆ ಪೆಟ್ಟಿಗೆ ಅಥವಾ ಇನ್ನೇನಾದರೂ ವಸ್ತುವನ್ನು ದಾರಿಯ ಉದ್ದಕ್ಕೂ ಇಡುತ್ತಾರೆ.

ಒಬ್ಬ ಆಟಗಾರನ ಕಣ್ಣು ಕಟ್ಟಿರುತ್ತಾರೆ. ಅವನು ' ಕುರುಡ '. ಮಾರ್ಗದರ್ಶನ ಮಾಡುವ ಆಟಗಾರ ' ನಾಯಿ '. ಕುರುಡನ ಸೊಂಟಕ್ಕೆ ಕಟ್ಟಿದ ಹಗ್ಗವನ್ನು ನಾಯಿ ಹಿಡಿದುಕೊಂಡು, ದಾರಿಯಲ್ಲಿ ಎಚ್ಚರಿಕೆಯಿಂದ ಕರೆದುಕೊಂಡು ಹೋಗಬೇಕು. ಇಂಥ ಕುರುಡ–ನಾಯಿಗಳ ನಾಲ್ಕಾರು ಜೋಡಿಗಳ ಮಧ್ಯೆ ಸ್ಪರ್ಧೆ ನಡೆಯುತ್ತದೆ.



' ಕುರುಡ 'ನಿಗೆ ' ನಾಯಿ 'ಯ ಮಾರ್ಗದರ್ಶನ

ನಾಯಿ ಸದ್ದು ಮಾಡಬಾರದು, ಮಾತನಾಡಬಾರದು. ಕುರುಡ ಯಾವ ಸಾಮಾನನ್ನೂ ಮುಟ್ಟದಂತೆ ನಾಯಿ ನೋಡಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಮುಟ್ಟಿದರೆ ಗೆಲ್ಲಂಕಗಳು ಕಡಮೆಯಾಗುತ್ತದೆ. ದಾರಿಯನ್ನು ಮುಗಿಸುವುದಕ್ಕೆ ಎಲ್ಲರಿಗಿಂತ ಕಡಮೆ ಸಮಯ ತೆಗೆದುಕೊಂಡ ಜೋಡಿ ಗೆಲ್ಲುತ್ತದೆ.

' ಕುರುಡ ಬೆಕ್ಕುಗಳು '

ಇಬ್ಬರು ಆಟಗಾರರು ಬೆಕ್ಕುಗಳು. ಇವರು ಒಂದು ವೃತ್ತದಲ್ಲಿ ಕುಳಿತಿರುತ್ತಾರೆ. ಈ ಇಬ್ಬರೂ ಆಟಗಾರರು ತಮ್ಮಲ್ಲಿ ಯಾವುದೋ ಪದವನ್ನು ನಿಗದಿಮಾಡಿಕೊಂಡು ಕುಳಿತು, ಹೊಂಚುಹಾಕುತ್ತ ಇರುತ್ತಾರೆ.

ಉಳಿದ ಆಟಗಾರರು ವೃತ್ತದ ಹೊರಗೆ ಸರಿದಾಡುತ್ತ ಇರಬೇಕು. ಇವರು ಯಾವುದಾದರೂ ಹಾಡನ್ನು ಹೇಳುತ್ತ ಇರಬೇಕು. ಹಾಡುವಾಗ ಮಧ್ಯೆ ಬೆಕ್ಕುಗಳು ನಿಗದಿ ಮಾಡಿಕೊಂಡ ಪದ ಬಂದಿತೆಂದರೆ ಬೆಕ್ಕುಗಳು ತಟಕ್ಕನೆದ್ದು ಹೊರಗಿನವರನ್ನು ಮುಟ್ಟುವುದಕ್ಕಾಗಿ ಅಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡು ಓಡುತ್ತವೆ.

ಹೊರಗಿರುವ ಆಟಗಾರರು ' ಬೆಕ್ಕು ' ಗಳು ಏಳುವ ಮೊದಲು ಮಾತ್ರ ಓಡಕೂಡದು. ಹಾಗೆ ಮಾಡಿದರೆ ಅವರು ಆಟದಿಂದ ಹೊರಗೆ. ವೃತ್ತದ ಹೊರಗಿನ ಆಟಗಾರರಲ್ಲಿ ಇಬ್ಬರನ್ನು ಬಿಟ್ಟು ಉಳಿದವರೆಲ್ಲ ಸಿಕ್ಕುಬೀಳುವವರೆಗೆ ಈ ಆಟ ಪುನರಾವರ್ತನೆಗೊಳ್ಳುತ್ತದೆ.

ಉಳಿದಿಬ್ಬರು ಆಟಗಾರರು ಮುಂದಿನ ಆಟದ ಬೆಕ್ಕುಗಳಾಗಿ ಆಟವಾಡುತ್ತಾರೆ.

ಕುಲು ಕುಲು ಆಟ

ಹುಡುಗಿಯರೆಲ್ಲ ಒಂದು ದೊಡ್ಡ ವೃತ್ತದಲ್ಲಿ ಸುತ್ತಲೂ ಹೊರಗಡೆಗೆ ಮುಖಮಾಡಿ ಕುಳಿತಿರುತ್ತಾರೆ. ಅನಂತರ ಕಣ್ಣು ಮುಚ್ಚಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ.

ವೃತ್ತದಲ್ಲಿರದ ಒಬ್ಬಳು ಆಟಗಾರ್ತಿ ' ಕಳ್ಳಿ '. ಅವಳ ಕೈಯಲ್ಲಿ ಬಣ್ಣದ ಒಂದು ಬಹಳ ಸಣ್ಣ ವಸ್ತು ಇರುತ್ತದೆ. ಇದನ್ನು ವೃತ್ತದ ಒಳಗಡೆ ಎಲ್ಲಿಯಾದರೂ ಇಟ್ಟು '' ಕುಲು ಕುಲು " ಎನ್ನುತ್ತ ವೃತ್ತದ ಸುತ್ತಲೂ ಓಡುತ್ತಾಳೆ.

ಉಳಿದ ಆಟಗಾರ್ತಿಯರು ಕಣ್ಣು ತೆರೆದು ಅವಳ ವಸ್ತುವನ್ನು ಹುಡುಕಲು ಪ್ರಾರಂಭಿಸುತ್ತಾರೆ. ಯಾರು ಹುಡುಕಿ ತೆಗೆಯುತ್ತಾರೋ ಅವರು ಕಳ್ಳಿಯ ಸರದಿ ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಆಟ ಮುಂದುವರಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಕುಸ್ತಿ

ಯಾವ ಬಗೆಯ ಆಯುಧಗಳ ಸಹಾಯವೂ ಇಲ್ಲದೆ ಕೇವಲ ದೈಹಿಕ ಶಕ್ತಿ ಮತ್ತು ಯುಕ್ತಿಯಿಂದ ಒಬ್ಬನೊಡನೊಬ್ಬ ಸೆಣಸಾಡುವ ಕ್ರೀಡೆ ಕುಸ್ತಿ ಅಥವಾ ಮಲ್ಲಯುದ್ಧ.



ಗ್ರೀಕ್ ದೇವತೆಗಳಾದ ಜೂಸ್ ಮತ್ತು ಕ್ರೊನೊ ನಡುವೆ ಭೂಮಿಯ ಒಡೆತನಕ್ಕಾಗಿ ಕುಸ್ತಿ ನಡೆಯಿತೆಂಬ ದಂತಕಥೆಯಿದೆ. ಈಜಿಪ್ಟಿನ ಪ್ರಾಚೀನ ಸ್ಮಾರಕಗಳಲ್ಲಿ ಕುಸ್ತಿಯ ಭಂಗಿಗಳನ್ನು ಚಿತ್ರಿಸಲಾಗಿದೆ



ಪ್ರಾಚೀನ ಗ್ರೀಸಿನಲ್ಲಿ ಮಲ್ಲಯುದ್ಧ—ಶಿಲ್ಪಗಾರನ ಮುಂದೆ

ರಾಮಾಯಣದಲ್ಲಿ ಬರುವ ಕಪಿಶ್ರೇಷ್ಠರಾದ ವಾಲಿ, ಸುಗ್ರೀವರು ಅಸಾಮಾನ್ಯ ಕುಸ್ತಿಪಟುಗಳಾಗಿದ್ದರು. ಭಾರತದಲ್ಲಿ ಹನುಮಂತ ಕುಸ್ತಿಪಟುಗಳ ಆರಾಧ್ಯದೈವ.

ಯೂರೋಪಿನಲ್ಲಿ 18ನೆಯ ಶತಮಾನದ ಊಳಿಗಮಾನ್ಯ ಪದ್ಧತಿಯ ಕಾಲದ ವರೆಗೆ ಈ ಬಗೆಯ ಕುಸ್ತಿ ಪ್ರಖ್ಯಾತವಾಗಿತ್ತು. ಫಿರ್ದೌಸಿ ಕವಿ ತನ್ನ 'ಶಾಹನಾಮ' ಕಾವ್ಯದಲ್ಲಿ "ಸೊಹ್ರಾಬ್ ಮತ್ತು ರುಸ್ತುಂ" ಎಂಬ ಪರ್ಷಿಯನ್ ವೀರರ ಕುಸ್ತಿಯನ್ನು ವರ್ಣಿಸಿದ್ದಾನೆ.



[illegible]



[illegible]

ಶರೀರದ ಎಲ್ಲ ಅಂಗಾಂಗಗಳಿಗೂ ಸಮ್ಮಾನ ವ್ಯಾಯಾಮ ಸಿಗುತ್ತದೆ. ಇದರಿಂದ ಬೆಳವಣಿಗೆ ಸಮಪ್ರಮಾಣದಲ್ಲಿ ಆಗುತ್ತದೆ. ಧೈರ್ಯದೊಡನೆ ಮುನ್ನುಗ್ಗುವ ಆತ್ಮವಿಶ್ವಾಸವನ್ನು ಬೆಳೆಸುತ್ತದೆ.

ವೇಗ ಮತ್ತು ಕಾಲ—ಕುಸ್ತಿಯಲ್ಲಿ ಬಹುಮುಖ್ಯ ಅಂಶಗಳು.

ಕುಸ್ತಿಯಲ್ಲಿ ಒಂದೊಂದು ಬಾರಿಗೆ ಇಬ್ಬರು ಜಟ್ಟಿಗಳು ಅಖಾಡಕ್ಕಿಳಿದು ಹೋರಾಡುತ್ತಾರೆ. ನಿಗದಿಯಾದ ಕಾಲಾವಕಾಶದಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬ ಇನ್ನೊಬ್ಬನನ್ನು ಸೋಲಿಸಬೇಕು. ಇದನ್ನು 'ಚಿತ್ ಮಾಡುವುದು' ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ. ಸೋತವನು ನೆಲಕ್ಕುರುಳಿದರೆ ಮಾತ್ರ ಸಾಲದು; ಅವನ ಎರಡೂ ಭುಜ ಏಕಕಾಲದಲ್ಲಿ ಮಣ್ಣಿಗೆ ತಗಲುವಂತೆ ಅಂಗಾತ ಬೀಳಿಸಬೇಕು.

ಹಿಂದಿನ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ಕೆಂಪು ಮಣ್ಣಿನ ಚಚ್ಚೌಕದ ಕಣ ಕುಸ್ತಿಯ ಅಖಾಡವಾಗಿತ್ತು. ಹುಲ್ಲು ಮೈದಾನಗಳಲ್ಲಿಯೂ ಕುಸ್ತಿಯಾಡುವ ಕ್ರಮ ಕೆಲವು ಪಾಶ್ಚಾತ್ಯ ದೇಶಗಳಲ್ಲಿ ಇದೆ. ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ



[illegible]



[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible] ರೋಗಿಸುತ್ತಾರೆ. ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಕುಸ್ತಿ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಲ್ಲಿ ಅಖಾಡ 8 ಮೀಟರ್‌ಗಳ ಚಚ್ಚೌಕ.

[illegible] ಪಟ್ಟು ನಿಯಮ:

ಕ್ಯಾಚ್-ಆ್ಯಸ್-ಕ್ಯಾಚ್-ಕ್ಯಾನ್: ಅಮೆರಿಕ, ಕೆನಡ, ದಕ್ಷಿಣ ಆಫ್ರಿಕ, ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯ, ಭಾರತಗಳಲ್ಲಿ ಅಲ್ಪಸ್ವಲ್ಪ ಬದಲಾವಣೆಗಳೊಂದಿಗೆ ಈ ಶೈಲಿಯ ಕುಸ್ತಿ ಪ್ರಸಿದ್ಧವಾಗಿದೆ. ಕುಸ್ತಿ ನಡೆಯುವ ಕಾಲಾವಧಿ 9 ನಿಮಿಷ [illegible] ಮೂರು ನಿಮಿಷ [illegible] ಗೊಮ್ಮೆ ಕುಸ್ತಿಯನ್ನು ನಿಲ್ಲಿಸಿ [illegible] ಕಾಲ ವಿರಾಮ ಕೊಡುತ್ತಾರೆ. ನಿಯಮಕ್ಕೆ ವಿರುದ್ಧವಾದ ಪಟ್ಟುಗಳನ್ನು ಹಾಕಿದರೆ ಅಖಾಡದ ಹೊರ ವಲಯದಲ್ಲಿ ಇರುವ ಇಬ್ಬರು ನಿರ್ಣಾಯಕರ ಸಲಹೆ ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ರೆಫರಿ ಅವರಿಗೆ ಎಚ್ಚರಿಕೆ ಕೊಡಬಹುದು ಅಥವಾ ಅವರನ್ನು ಆಟದಿಂದ ಹೊರದೂಡಬಹುದು. ಜಟ್ಟಿಯ ಎರಡು ಭುಜಗಳೂ ಮೆತ್ತೆಗೆ ತಾಗಿದಾಗ ರೆಫರಿ ಕೈಯಿಂದ ಮೆತ್ತೆಯನ್ನು ಬಡಿಯುತ್ತಾನೆ. ಪಂದ್ಯ ಮುಕ್ತಾಯವಾಗುತ್ತದೆ. ಫ್ರೀಸ್ಟೈಲ್ ಮಾದರಿಯ ಕುಸ್ತಿಯೂ ಇದೇ ಬಗೆಯದು.

ಗ್ರೀಕೋ ರೋಮನ್ ಶೈಲಿಯ ಕುಸ್ತಿಯಲ್ಲಿ ಸೊಂಟದ ಕೆಳಗೆ ಯಾವ ಬಗೆಯ ಪಟ್ಟುಗಳನ್ನೂ ಉಪಯೋಗಿಸುವಂತಿಲ್ಲ. ಎದುರಾಳಿಯನ್ನು ಬೀಳಿಸಲು ಕಾಲುಗಳನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸುವಂತಿಲ್ಲ. ಸ್ವೀಡನ್ ಮತ್ತಿತರ ಸ್ಕಾಂಡಿನೇವಿಯ ರಾಷ್ಟ್ರಗಳಲ್ಲಿ ಈ ಶೈಲಿಯ ಕುಸ್ತಿ ಪ್ರಚಾರದಲ್ಲಿದೆ.

ಕಂ[illegible]ರ್ ಲ್ಯಾಂಡ್ ವೆಸ್ಟ್‌ಮೂರ್ ಲ್ಯಾಂಡ್ ಶೈಲಿಯ ಕುಸ್ತಿ ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಹೊರಾಂಗಣದಲ್ಲಿ ನಡೆಯುತ್ತದೆ. ಪ್ರಾರಂಭದಲ್ಲಿ ಇಬ್ಬರು ಜಟ್ಟಿಗಳು ಸರಿಸಮಾನವಾದ ಪಟ್ಟುಗಳನ್ನು ಹಾಕುತ್ತಾರೆ. ಕಾದಾಟ ಪ್ರಾರಂಭವಾಗುವ ಮೊದಲು ಒಬ್ಬ ತನ್ನ ಬಲಗೈಯನ್ನು ಎದುರಾಳಿಯ ಎಡಗೈಯಲ್ಲಿ ತೊಡರಿಸುತ್ತಾನೆ. ಪಾದಗಳನ್ನು ಹೊರತು ದೇಹದ ಇತರ ಭಾಗಗಳು ನೆಲವನ್ನು ಸ್ಪರ್ಶಿಸಿದರೆ ಕುಸ್ತಿಯಲ್ಲಿ ಜಟ್ಟಿ ಸೋಲುತ್ತಾನೆ.

'ಆಲ್ ಇನ್' ಕುಸ್ತಿಗಳಲ್ಲಿ ತುಂಬ ಅಪಾಯಕಾರಿಯಾದ ಯುಕ್ತಿಗಳನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸುವಂತಿಲ್ಲ. ಇದು ಜಪಾನಿನ 'ಜೂಜಿತ್ಸು' ಎಂಬ ಕೆಲವು ಪಟ್ಟುಗಳನ್ನು ಸ್ವೀಕರಿಸಿದೆ. ಜಟ್ಟಿಯೊಬ್ಬ ಎದುರಾಳಿಯ ಪಟ್ಟಿನಿಂದ ಯಾವ ಬಗೆಯಿಂದಲೂ ತಪ್ಪಿಸಿಕೊಂಡು ಹೊರಬರಲು ಅಸಮರ್ಥನಾದಾಗ ಪಂದ್ಯ ಮುಕ್ತಾಯವಾಗುತ್ತದೆ.

ಕ[illegible] ಶೈಲಿ ಕುಸ್ತಿಯನ್ನು ಹೊರಾಂಗಣದಲ್ಲಿ ಹುಲ್ಲು ನೆಲದ ಮೇಲೆ [illegible] ಎದುರಾಳಿಯನ್ನು [illegible] ಗವಂತೆ.



ಭೀಮಸೇನೀ ಪಟ್ಟುಗಳು

ಜಟ್ಟಿಯನ್ನು ಮೇಲಕ್ಕೆತ್ತಿ ಅವನ ತೊಡೆಗಳ ಮಧ್ಯೆ ಮೊಣಕಾಲನ್ನು ತೊಡರಿಸಿ ಕೆಳಗೆ ಕೆಡವಿ ಅಥವಾ ಟಾಂಗು ಕೊಟ್ಟು ಸೋಲಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಜಪಾನಿನಲ್ಲಿ ಸೂಮೊ ಮತ್ತು ಜೂಡೋ ಎಂಬ ಕುಸ್ತಿಗಳಿವೆ. ಸೂಮೊ ಕುಸ್ತಿಯಲ್ಲಿ ಜಟ್ಟಿಗಳನ್ನು ತೂಕದ ಆಧಾರದ ಮೇಲೆ ವಿಂಗಡಿಸುತ್ತಾರೆ. 15 ಅಡಿ ವರ್ತುಲಾಕಾರದ ಮರಳಿನ ಅಖಾಡದಲ್ಲಿ ಕುಸ್ತಿ ನಡೆಯುತ್ತದೆ. ವರ್ತುಲದಿಂದ ಹೊರದೂಡಲ್ಪಟ್ಟ ಜಟ್ಟಿ ಸೋತ ಹಾಗೆ. ಸ್ವಿಟ್ಜರ್‌ಲೆಂಡಿನಲ್ಲಿ ಷ್ವಿನ್‌ಜೆನ್ ಎನ್ನುವ ಕುಸ್ತಿ ಇದೆ. ಮರದ ಹುಡಿ ಹಾಸಿದ ಅಖಾಡದ ಮೇಲೆ ಕುಸ್ತಿ ನಡೆಯುತ್ತದೆ. ಅಖಾಡಕ್ಕೆ ಬೆನ್ನು ತಗಲಿದ ಜಟ್ಟಿ ಸೋಲುತ್ತಾನೆ.



ಹನುಮಂತೀ ಪಟ್ಟುಗಳು



ಜಾಂಬವಂತೀ ಪಟ್ಟುಗಳು

ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಗ್ರೆಕೊ ರೋಮನ್ ಮತ್ತು ಫ್ರೀಸ್ಟೈಲ್ ಕುಸ್ತಿಯ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಿವೆ.

ಭಾರತೀಯ ಶೈಲಿ: ಭಾರತದಲ್ಲಿ ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಕೆಂಪು ಮಣ್ಣಿನ ಅಖಾಡದ ಮೇಲೆ ಕುಸ್ತಿ ನಡೆಯುತ್ತದೆ. ಕುಸ್ತಿಯಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸುವ ಜಟ್ಟಿಗಳು ಬಿಗಿಯಾದ ಕಾಚವನ್ನು ಧರಿಸುತ್ತಾರೆ. ಅದರ ಮೇಲೊಂದು ಚಡ್ಡಿ: [illegible] ತ್ತಾರೆ. ಕುಸ್ತಿಯಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬ ನೆಲಕ್ಕುರುಳಿ ಅವನ ಎರಡು ಭುಜಗಳೂ ಏಕ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ನೆಲವನ್ನು ಸ್ಪರ್ಶಿಸಿದರೆ ಅವನು ಸೋತಂತೆ. ನಿಗದಿಯಾದ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ಯಾರೊಬ್ಬರೂ ಸೋಲದಿದ್ದರೆ, ಯಾವ ಜಟ್ಟಿ ಉತ್ತಮವಾಗಿ ಕಾದಾಡಿದ, ಹೊಸ ಹೊಸ ಚಮತ್ಕಾರಗಳನ್ನೂ ಪಟ್ಟುಗಳನ್ನೂ ಉಪಯೋಗಿಸಿದ ಎಂಬ ಅಂಶಗಳ ಮೇಲೆ ಗೆಲುವನ್ನು ನಿರ್ಧರಿಸುತ್ತಾರೆ. ಭಾರತೀಯ ಕುಸ್ತಿಯ ಪಟ್ಟುಗಳಲ್ಲಿ ನಾಲ್ಕು ವಿಧ. 1 ದೈಹಿಕ ಬಲವನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿ ಹಾಕುವ ಪಟ್ಟು–ಭೀಮಸೇನೀ. 2 ಕೈಚಳಕದ ಪಟ್ಟು–ಹನುಮಂತೀ. 3 ಕೈಕಾಲುಗಳನ್ನು ಅತ್ತಿತ್ತ ಅಲುಗಾಡಿಸಲು ಸಾಧ್ಯವಾಗದಂತೆ ತೊಡರಿಸುವ ಪಟ್ಟು – ಜಾಂಬವಂತೀ. 4 ಕೈಕಾಲುಗಳನ್ನು ಮುರಿಯುವಂಥ ಪಟ್ಟು–ಜರಾಸಂಧೀ.



ಜರಾಸಂಧೀ ಪಟ್ಟುಗಳು

ವಜ್ರಮುಷ್ಟಿ

[illegible]

ವಂತೆ ಮಾಡಬಹುದು. ಆದರೆ ಇದರಲ್ಲಿ ನೆಲಕ್ಕೆ ಕೆಡಹುವುದು ಕಷ್ಟ.

ಜರಾಸಂಧೀ ಪಟ್ಟನ್ನು ಸಾಮಾನ್ಯ ಕುಸ್ತಿ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಉಪಯೋಗಿಸುವುದು ಅಪಾಯಕರ. ಈ ನಾಲ್ಕು ಬಗೆಯ ಪಟ್ಟುಗಳಲ್ಲಿ ಹಲವಾರು ಪ್ರಭೇದಗಳಿವೆ.

ಕೈಯಲ್ಲಿ ವಜ್ರಮುಷ್ಟಿ ಎಂಬ ಆಯುಧವನ್ನು ಹಿಡಿದೂ ಭಾರತದಲ್ಲಿ ಕುಸ್ತಿಯಾಡುತ್ತಿದ್ದರು.

ಭಾರತದಲ್ಲಿ ಅತ್ಯುತ್ತಮ ಕುಸ್ತಿಪಟುವನ್ನು ಆರಿಸಲು ಪ್ರತಿ ವರ್ಷವೂ 'ಹಿಂದ್ ಕೇಸರಿ' ಪ್ರಶಸ್ತಿ ಸ್ಪರ್ಧೆ ನಡೆಯುತ್ತದೆ. ಮಧ್ಯ ಪ್ರದೇಶದ ರಾಮಚಂದ್ರ, ಪಂಜಾಬಿನ ಕರಣಸಿಂಗ್, ದೆಹಲಿಯ ಚಾಂದ್ಗಿರಾಮ್, ಮಹಾರಾಷ್ಟ್ರದ ಶ್ರೀಪತಿ ಕಂಚನಾಳ್ ಮತ್ತು ಮಾರುತಿ ಮಾನೆ, ರಾಜಸ್ಥಾನದ ಮೆಹರುದ್ದೀನ್ ಇವರು ಹಿಂದ್ ಕೇಸರಿ ಪ್ರಶಸ್ತಿ ಗಳಿಸಿದವರಲ್ಲಿ ಪ್ರಮುಖರು. ಗಾಮಾ, ದಾರಾಸಿಂಗ್, ಕಿಂಗ್‌ಕಾಂಗ್, ಟೈಗರ್ ಜೋಗಿಂದರ್ ಸಿಂಗ್ ಇವರು ವಿಶ್ವ ವಿಖ್ಯಾತ ಕುಸ್ತಿಪಟುಗಳು.

ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಕುಸ್ತಿ ಸ್ಪರ್ಧೆ, ಏಷ್ಯನ್ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಕುಸ್ತಿ ಸ್ಪರ್ಧೆ, ಕಾಮನ್ ವೆಲ್ತ್ ಕುಸ್ತಿ ಸ್ಪರ್ಧೆ, ವಿಶ್ವ ಪ್ರಶಸ್ತಿ ಕುಸ್ತಿ ಸ್ಪರ್ಧೆ—ಇವು ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಮಟ್ಟದಲ್ಲಿ ನಡೆಯುವ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳು. ಬಾಂಟಮ್ ವೇಯ್ಟ್ ವಿಭಾಗದಲ್ಲಿ ಕುಸ್ತಿ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ 1952ರ ಹೆಲ್ಸಿಂಕಿ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಕೆ.ಡಿ. ಜಾಧವ ಅವರು ಕಂಚಿನ ಪದಕ ಪಡೆದರು. ಬಾಂಟಮ್ ವೇಯ್ಟ್ (57 ಕೆ.ಜಿ.ವರೆಗೆ) ವಿಭಾಗದಲ್ಲಿ 1967ರಲ್ಲಿ ನವದೆಹಲಿಯಲ್ಲಿ ನಡೆದ ವಿಶ್ವ ಪ್ರಶಸ್ತಿ ಕುಸ್ತಿ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಬಿಷಂಬರ್‌ಸಿಂಗ್ ಅವರು ಬೆಳ್ಳಿ ಪದಕ ಪಡೆದರು. 1972ರ ಮ್ಯೂನಿಕ್ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಸುದೇಶ್‌ಕುಮಾರ್ ಹಾಗೂ ಪ್ರೇಮ್‌ನಾಥ್ ಉತ್ತಮ ಪ್ರದರ್ಶನ ನೀಡಿ, ನಾಲ್ಕನೆಯ ಸ್ಥಾನ ಪಡೆದರು.

ಭಾರತದಲ್ಲಿ ಕುಸ್ತಿ ಫೆಡರೇಷನ್ 1948ರಲ್ಲಿ ಸ್ಥಾಪಿಸಲ್ಪಟ್ಟಿತು. ರಾಜ್ಯ ಮಟ್ಟದಲ್ಲಿ ಇದರ ಸದಸ್ಯ ಸಂಸ್ಥೆಗಳಿವೆ.

ನೋಡಿ : ಕ್ಯಾಚ್ ಆ್ಯಸ್ ಕ್ಯಾಚ್ ಕ್ಯಾನ್ ; ಕಿಂಗ್‌ಕಾಂಗ್ ; ಗರಡಿ ; ಗಾಮಾ ; ಚಾಂದ್ಗಿರಾಮ್ ; ಜಟ್ಟಿ ; ದಾರಾಸಿಂಗ್ ; ಪ್ರೇಮ್‌ನಾಥ್; ಬಿಷಂಬರ್‌ಸಿಂಗ್ ; ವ್ಯಾಯಾಮ ಶಾಲೆ ; ಸುದೇಶ್ ಕುಮಾರ್

ತಮ್ಮ ಸ್ನಾಯು ಬಲದಿಂದಷ್ಟೇ ಕುಸ್ತಿಗಳಲ್ಲಿ ಗೆಲ್ಲುವ ಜಟ್ಟಿಗಳು ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಭೀಮಸೇನೀ ಪಟ್ಟುಗಳನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಹನುಮಂತೀ ಪಟ್ಟಿನ ಪ್ರಭುತ್ವವನ್ನು ಸಾಧಿಸುವುದು ನುರಿತ ಶಿಕ್ಷಕರ ನೇತೃತ್ವದಲ್ಲಷ್ಟೇ ಸಾಧ್ಯ. ಇದನ್ನು ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡಿದವರು ತಮಗಿಂತ ಬಲಿಷ್ಠರಾದವರನ್ನೂ ಸೋಲಿಸಲು ಶಕ್ತರಾಗುತ್ತಾರೆ.

ಜಾಂಬವಂತೀ ಪಟ್ಟನ್ನು ಹಾಕಿ ಎದುರಾಳಿಯನ್ನು ನಿಶ್ಚೇಷ್ಟಿತನನ್ನಾಗಿ ಮಾಡಿ ಬಹಳ ಬೇಗ [illegible]

ಕೂಚು

"ಲೆಫ್ಟ್, ರೈಟ್, ಲೆಫ್ಟ್......................"

ಹೀಗೆ ತಾಳಬದ್ಧವಾಗಿ ನೇರ ನಿಲುವಿನಿಂದ ಕೈಬೀಸಿ ಸಾಗುವ ಸಮವಸ್ತ್ರಧಾರಿಗಳ ಕೂಚು ಅಥವಾ ಪಥಸಂಚಲನ ಶಿಸ್ತು ಪ್ರದರ್ಶನದ ಒಂದು ಕ್ರಮ. ಇದು ಉಳಿದ ವ್ಯಾಯಾಮಗಳಿಗೆ ಒಂದು ಪೂರಕ ಚಟುವಟಿಕೆ.

ಎನ್.ಸಿ.ಸಿ., ಪೋಲೀಸ್, ಸೈನ್ಯ, ಕ್ರೀಡೆ —ಇವುಗಳಲ್ಲೆಲ್ಲ ಕೂಚು ತರಬೇತಿಯ ಒಂದು ಅಂಗ. ಕೂಚಿನಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸುವ ಸಮವಸ್ತ್ರಧಾರಿಗಳು

'ಲೆಫ್ಟ್, ರೈಟ್, ಲೆಫ್ಟ್......'



ಎದೆ ಸೆಟೆದು ಕ್ರಮಬದ್ಧವಾಗಿ ಹೆಜ್ಜೆಗಳನ್ನು ಇಡುತ್ತ, ಮುನ್ನಡೆಯುವಾಗ ಚೈತನ್ಯವೇ ಉಕ್ಕಿ ಹರಿಯುವಂತೆ ತೋರುತ್ತಾರೆ.

ವಿಶೇಷ ಅತಿಥಿಗಳಿಗೆ ಗೌರವ ನೀಡಿಕೆ, ಸ್ವಾತಂತ್ರ್ಯೋತ್ಸವ, ಗಣರಾಜ್ಯೋತ್ಸವಗಳನ್ನು ಆಚರಿಸುವಾಗ ವಿಶಿಷ್ಟ ಸಮವಸ್ತ್ರಗಳನ್ನು ಧರಿಸಿದ ಎನ್.ಸಿ.ಸಿ. ಬಾಲಕ–ಬಾಲಿಕೆಯರು ಕೂಚು ನಡೆಸುವುದುಂಟು. ರೈಫಲನ್ನು ಹೆಗಲಿನ ಮೇಲೆ ನೇರವಾಗಿ ಒಂದು ಕೈಯಲ್ಲಿ ಆಧರಿಸಿ ಮತ್ತೊಂದು ಕೈಯನ್ನು ಬೀಸುತ್ತ ಮೊತ್ತಮೊದಲ ತಂಡ ಸಾಗುತ್ತದೆ. ಅದರ ಹಿಂದಿನಿಂದ ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ದೂರಗಳಲ್ಲಿ ವಿವಿಧ ತಂಡಗಳು ಬರುತ್ತವೆ. ವಿಶೇಷ ಅತಿಥಿಗಳ ಎದುರಿನಲ್ಲಿ ಕೂಚು ಮಾಡುತ್ತಿರುವಾಗಲೇ ಮುಖವನ್ನು ಚುರುಕಾಗಿ ಪಕ್ಕಕ್ಕೆ ತಿರುಗಿಸಿ ವಂದನೆ ಅರ್ಪಿಸುತ್ತಾರೆ. ಮತ್ತೆ ಮುಖವನ್ನು ಮುಂದಕ್ಕೆ ತಿರುಗಿಸಿ ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಮಾರ್ಗದಲ್ಲಿ ಹಿಂತಿರುಗಿ ತಮ್ಮ ಮೊದಲ ಸ್ಥಾನವನ್ನು ಸೇರುತ್ತಾರೆ.

ನಿಲ್ಲುವಾಗ, ನಡೆಯುವಾಗ ಅಥವಾ ಓಡುವಾಗ ಶರೀರದ ನಿಲುವನ್ನು ಆಕರ್ಷಕಗೊಳಿಸಲು ಪದ ಕವಾಯತು ಮತ್ತು ಕೂಚುಗಳು ಸಹಾಯಕಾರಿ. ಇವುಗಳಿಂದ ಆಜ್ಞೆಗೆ ತಕ್ಕಂತೆ ಶರೀರವನ್ನು ಚಲಿಸುವ ಚುರುಕುತನ ಬೆಳೆಯುತ್ತವೆ. ಸ್ನಾಯುಶಕ್ತಿ ಹೆಚ್ಚಿ, ಶಾರೀರಿಕ ಶ್ರಮವನ್ನು ಸಹಿಸುವ ಶಕ್ತಿ ಬರುತ್ತದೆ. ಎಲ್ಲಕ್ಕಿಂತ ಹೆಚ್ಚಾಗಿ, ಕೂಚಿನಲ್ಲಿರುವವರೆಲ್ಲ ಒಂದೇ ಉದ್ದೇಶ ಸಾಧನೆಗಾಗಿ ಹೊರಟ ಒಕ್ಕೂಟದವರೆಂಬ ಐಕ್ಯಭಾವ, ತಂಡದ ಸ್ವಾಭಿಮಾನ ಮನಸ್ಸಿನಲ್ಲಿರುತ್ತದೆ. ರಾಷ್ಟ್ರಾಭಿಮಾನವನ್ನು ಮೂಡಿಸುವ ಗೀತೆಗಳನ್ನೂ ಕೂಚಿನಲ್ಲಿ ಹೆಜ್ಜೆಗಳಿಗೆ ಸರಿಯಾಗಿ ಹಾಡುವುದುಂಟು.

1972ರ ಮ್ಯೂನಿಕ್ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಿದ ಸುಮಾರು ಹತ್ತು ಸಾವಿರ ಕ್ರೀಡಾಪಟುಗಳು ಪ್ರಾರಂಭೋತ್ಸವದಂದು ಸುಮಾರು 4 ಕಿಲೊಮಿಟರು ಉದ್ದದ ಕೂಚು ನಡೆಸಿದರು.

ಕೂಟ ಆಟಗಳು

ಹಬ್ಬಗಳಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳು ಒಂದೆಡೆ ಸೇರಿದಾಗ ಅನೇಕ ಬಗೆಯ ಆಟಗಳನ್ನು ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಇವುಗಳಲ್ಲಿ ಚಿಣ್ಣಿಕೋಲು ಚೌಕಬಾರ ಆಟಗಳು ಸಾಮಾನ್ಯ. ವಿದೇಶಗಳಲ್ಲಿ ಹುಟ್ಟುಹಬ್ಬ, ಕ್ರಿಸ್‌ಮಸ್ ಮುಂತಾದ ಸಂದರ್ಭಗಳಲ್ಲಿ ಆಡಲು ಬೇರೆಯೇ ಆಟಗಳಿವೆ. ಇವುಗಳಲ್ಲಿ ಹಾಡುವ ಆಟಗಳು, ಬಚ್ಚಿಟ್ಟುಕೊಳ್ಳುವ ಆಟಗಳು, ಸ್ಮರಣ ಆಟಗಳು ಸರ್ವಸಾಮಾನ್ಯ. ಒಗಟುಗಳು, ಚೇಷ್ಟೆಯ ಆಟಗಳು, ಅಥವಾ ತಪ್ಪು ತೆರುವಂತೆ ಮಾಡುವ ಆಟಗಳಿಂದ ಹುಡುಗರಿಗೆ ಮನೋರಂಜನೆ ಹೆಚ್ಚು.



ಮೀನು ಹಿಡಿಯುವ ಆಟ

'ಮೀನು ಹಿಡಿಯುವ' ಒಂದು ಕೂಟ ಆಟದಲ್ಲಿ ಒಂದು ಪರದೆಯ ಆಚೀಚೆಗೆ ಒಬ್ಬ ಹುಡುಗಿ, ಒಬ್ಬ ಹುಡುಗ ನಿಂತಿರುತ್ತಾರೆ. ತುದಿಗೆ ದಾರ ಕಟ್ಟಿದ ಒಂದು ಕೋಲು ಹುಡುಗನ ಕೈಯಲ್ಲಿ ಇರುತ್ತದೆ. ಹುಡುಗ ಆಚೆಕಡೆಯಿಂದ 'ಗಾಳ' ಬೀಸಿದಾಗ ಒಬ್ಬಳು ಹುಡುಗಿ ಅದನ್ನು ಹಿಡಿಯುತ್ತಾಳೆ. ಅನಂತರ ಇಬ್ಬರೂ ಪರದೆಯಿಂದ ಆಚೆಗೆ ಬರುತ್ತಾರೆ. ಅಂದಿನ ಕೂಟದಲ್ಲಿ ಜೋಡಿಗಳಂತೆ ಅವರು ಭಾಗವಹಿಸುತ್ತಾರೆ.



ತೇಲುವ ಸೇಬನ್ನು ಕಚ್ಚಿ ತೆಗೆಯುವುದು

ಇಸ್ಪೀಟೆಲೆಗಳಿಂದ ಮನೆಕಟ್ಟುವುದು, ಮಣಿ ಪೋಣಿಸುವುದು, ಕೈಗವಸು ಹಾಕಿಕೊಂಡು ಅಕ್ಕಿ ಕಾಳುಗಳನ್ನು ಹೆಕ್ಕಿ ತೆಗೆಯುವುದು, ಬಾಯಿ ಸಣ್ಣದಾದ ಶೀಸೆಯಲ್ಲಿ ಸಣ್ಣ ಪದಾರ್ಥಗಳನ್ನು ತುಂಬಿಸುವುದು –ಇಂಥ ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳನ್ನು ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಮೇಜುಗಳ ಮೇಲೆ ಏರ್ಪಡಿಸುತ್ತಾರೆ. ಆಟಗಾರರು ಜೋಡಿ ಜೋಡಿಯಾಗಿ ಒಂದೊಂದು ಮೇಜಿನ ಬಳಿ ಕೂಡಬೇಕು. ಎರಡೆರಡು ಮಿನಿಟು ಒಂದೊಂದು ಮೇಜಿನ ಬಳಿಯ ಆಟ. ಆಟ ನಡೆಸುವವರು ನಿಗದಿ ಗೆಲ್ಲಂಕಗಳನ್ನು ಆಯಾ ಜೋಡಿಗೆ ಕೊಡುತ್ತಾರೆ.

ಇನ್ನೊಂದು ಆಟಕ್ಕೆ ಅಗಲವಾದ ಪಾತ್ರೆಯಲ್ಲಿ ಸೇಬಿನಂಥ ಹಣ್ಣನ್ನು ತೇಲಿಸಿ ಬಿಡುತ್ತಾರೆ. ಆಟಗಾರರು ಯಾವ ನೆರವೂ ಇಲ್ಲದೆ ಕೇವಲ ಬಾಯಿ ತೆರೆದು ಒಂದನ್ನು ಕಚ್ಚಿ ತೆಗೆಯಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸಬೇಕು.

ಮಧ್ಯೆ ಒಂದು ಕಾಗದವನ್ನು ಇಟ್ಟು ಹುಡುಗರೆಲ್ಲ ಕೈ ಕೈ ಹಿಡಿದು ಅದನ್ನು ಸುತ್ತುತ್ತಿರುತ್ತಾರೆ. ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬರೂ ಪಕ್ಕದವರನ್ನು ಆ ಕಾಗದ ತುಳಿಯುವಂತೆ ಮಾಡಲು ಎಳೆದು ತಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಯಾರಾದರೂ ಹೀಗೆ ಕಾಲು ಸರಿದು ತುಳಿದರೆ ಅವರು ಆಟದಿಂದ ಹೊರಗಾಗುತ್ತಾರೆ.

ಆಟಗಾರನೊಬ್ಬ "ನನಗೆ 'ಬಾ' ದಿಂದ ಆರಂಭವಾಗುವ ಯಾವುದೋ ಪದಾರ್ಥ ಕಾಣಿಸುತ್ತದೆ" ಎಂದು ಸಮಸ್ಯೆ ಹೇಳಬಹುದು. ಬಾಳೆಹಣ್ಣು ಅವನ ಮನಸ್ಸಿನಲ್ಲಿ ಇದೆ ಎಂದುಕೊಳ್ಳೋಣ. ಇತರರು ಅದನ್ನು "ಅದು ತರಕಾರಿಯೆ? ಪಟ್ಟಣವೆ? ಪ್ರಾಣಿಯೆ? ಎಂಬಿತ್ಯಾದಿಯಾಗಿ ಪ್ರಶ್ನೆ ಕೇಳಿ ಊಹಿಸಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುತ್ತಾರೆ.

ನಿಧಿ ಪತ್ತೆಮಾಡುವುದು ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಬಹಳ ಮೆಚ್ಚುಗೆಯ ಆಟ. ಒಂದು ಕಥೆಯಲ್ಲಿ ವಿವಿಧ ಸೂಚನೆಗಳನ್ನು ಕೊಡಬೇಕು. ಅವನ್ನು ಸರಿಯಾಗಿ ಅನುಸರಿಸಿದರೆ ಮನೆಯಲ್ಲಿ ಒಂದೆಡೆ ಬಚ್ಚಿಟ್ಟಿರುವ 'ನಿಧಿ' ಸಿಗುತ್ತದೆ. "ಗುಲಾಬಿಯ ಗಿಡದ ಬಳಿ ಇದ್ದಾಗ ತನ್ನ ಈ ಅಪೂರ್ವ ವಸ್ತುವನ್ನು ಕಳೆದುಕೊಂಡಂತೆ ಅವಳಿಗೆ ನೆನೆಪು. ಇಲ್ಲವೆ ಆನಂತರ ಅವಳು ಮುಂದಿನ ಜಗಲಿಯ ಆರಾಮ ಕುರ್ಚಿಯ ಬಳಿ ಕಳೆದಿರಬಹುದು" ಹೀಗೆ ಕಥೆಯನ್ನು ಕಲ್ಪಿಸಿ ಬೆಳೆಸುತ್ತ ನಿಧಿ ಸಿಗುವ ಜಾಗದ ವರೆಗೆ ಬರೆಯುತ್ತ ಹೋಗಬಹುದು. ಹುಡುಗರು ಹೀಗೆ ಹುಡುಕುತ್ತ, ಮತ್ತೆ ಓಡಿಬಂದು ಮಧ್ಯೆ ಮಧ್ಯೆ ಕಥೆ ಓದುತ್ತ 'ನಿಧಿ'ಯನ್ನು ಅರಸಲು ಪರದಾಡುವ ಬಗೆ ಮೋಜಿನದು.

ಕೂಟಗಳಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳ ವಯಸ್ಸಿಗೆ ತಕ್ಕಂತೆ ಆಟಗಳನ್ನು ಆರಿಸಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು. ಕೂಟ ಆಟಗಳ ಒಂದು ಮುಖ್ಯ ಅಂಗ ಸೋತವರು ದಂಡ ತೆರುವುದು. ಇಲ್ಲಿ ಬೇಕೆಂದೇ ಹಾಸ್ಯಾಸ್ಪದವೆನಿಸುವ ಅಥವಾ ಜಟಿಲವಾದ ದಂಡಗಳನ್ನೇ ಒಡ್ಡುತ್ತಾರೆ. "ಒಂದು ಪುಸ್ತಕವನ್ನು ನೆಲದ ಮೇಲೆ ಯಾರೂ ಜಿಗಿಯಲಾಗದ ಸ್ಥಾನದಲ್ಲಿಡು" ಎಂದಾಗ ಅದನ್ನು ಒಂದು ಮೂಲೆಯಲ್ಲಿಡಬೇಕು. "ಮೋಂಬತ್ತಿಯನ್ನು ಎಲ್ಲರಿಗೂ ಕಾಣುವ ಹಾಗ

ಆದರೆ ನಿನಗೆ ಮಾತ್ರ ಕಾಣುವ ಹಾಗೆ ಇಡು " ಎಂದರೆ ಚಾಣಾಕ್ಷನಾದ ಆಟಗಾರ ಅದನ್ನು ತಲೆಯ ಮೇಲೆ ಹೊತ್ತು ನಿಲ್ಲುತ್ತಾನೆ. "ಕೋಣೆಯ ಒಳಗಿನಿಂದ ಎರಡು ಕಾಲಿನ ಮೇಲೆ ಹೋಗು: ಬರುವಾಗ ಆರಂ ಕಾಲಿನ ಮೇಲೆ ಬಾ" ಎಂದರೆ ಬರುವಾಗ ಒಂದು ಕುರ್ಚಿಯನ್ನು ಜೊತೆಯಲ್ಲಿ ತರಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. "ಒಂದು ಪುಸ್ತಕವನ್ನು ತೆರೆಯದೆಯೇ ಒಳಗೂ ಹೊರಗೂ ಕಣ್ಣಿಗೆ ಒತ್ತಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು" ಎಂದರೆ ಕೋಣೆಯ ಒಳಗೊಮ್ಮೆ ಹೊರಗೊಮ್ಮೆ ಪುಸ್ತಕವನ್ನು ಕಣ್ಣಿಗೊತ್ತಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ನಾಲಗೆಯಲ್ಲಿ ಬೇಗ ಹೊರಳದ ಶಬ್ದಗಳನ್ನು ಅನೇಕ ಬಾರಿ ಬೇಗ ಬೇಗ ಹೇಳುವಂತೆ ಆಜ್ಞಾಪಿಸುವುದು ಇನ್ನೊಂದು ವಿಧ (ಉದಾ : "ಕುಂದಾಪುರದ ಕೆಂಪುರದ ಕೆಂಪು ಕುಂಕುಮ". "ಕಾಗೆ ಪುಕ್ಕ—ಗೂಬೆ ಪುಕ್ಕ").

ಬಹುಪಾಲು ಶಿಕ್ಷೆಗಳನ್ನು ಜಾಣತನದಿಂದ ನಿಭಾಯಿಸಬಹುದಾದರೂ ಕೆಲಸವನ್ನು ಮಾಡಲೇಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. "ಹಾಡುಹೇಳು". "ಕೋಣೆಯ ಒಂದು ಮೂಲೆಯಲ್ಲಿ ನಗು, ಇನ್ನೊಂದರಲ್ಲಿ ಅಳು, ಇನ್ನೊಂದರಲ್ಲಿ ಹಾಡಿ, ನಾಲ್ಕನೆಯದರಲ್ಲಿ ನರ್ತಿಸು", " ಅಂಚೆಯಲ್ಲಿ ಬಂದ ಒಂದು ಕಾಗದವನ್ನು ಕನ್ನಡಿಯ ಎದುರಿಗೆ ಹಿಡಿದು ಪ್ರತಿಬಿಂಬದಲ್ಲಿ ಓದು "–ಎಂದಾಗ ಮಾಡದೆ ವಿಧಿಯಿಲ್ಲ. ಆಗ ಕೆಲವರಿಗೆ ಅವಮಾನದಿಂದ ಅಳು ಬರಬಹುದು. ಆದರೆ ಕ್ರೀಡಾ ಮನೋಭಾವವಿರುವ ತನಕ ಇವುಗಳಿಂದ ಕೆಡುಕಿಲ್ಲ.

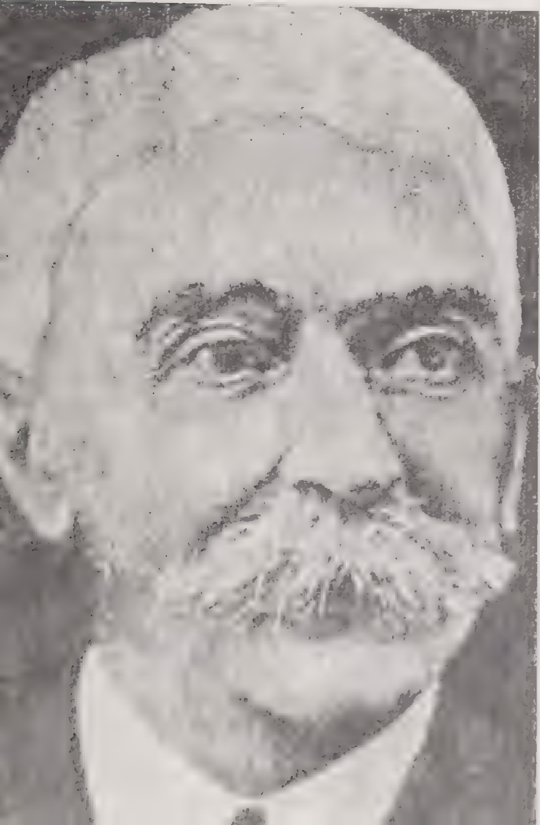
ಪರಿಚಿತರಲ್ಲದ ಮಕ್ಕಳು ಪರಸ್ಪರ ಬೇಗ ಬೆರೆಯುವಂತೆ ಕೂಟ ಆಟಗಳು ನೆರವಾಗುತ್ತವೆ.

ನೋಡಿ : ಒಗಟು ; ಚೌಕಬಾರ ; ಬೆಲೂನು ಒಡೆ ; ಸ್ಮರಣ ಆಟ

ಕೂಬರ್ತಿ

"ಆಟದಲ್ಲಿ ಗೆಲ್ಲುವುದು ಮುಖ್ಯವಲ್ಲ, ಭಾಗವಹಿಸುವುದು ಮುಖ್ಯ ; ಬಾಳಿನಲ್ಲಿ ಜಯಿಸುವುದು ಮುಖ್ಯವಲ್ಲ ; ಚೆನ್ನಾಗಿ ಹೋರಾಡುವುದು ಮುಖ್ಯ" —ಇದು ಪಿಯರ್ ದ ಕೂಬರ್ತಿ ರೂಪಿಸಿಕೊಂಡ ಜೀವನ ಸೂತ್ರ. ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಪುನರುತ್ಥಾನಕ್ಕೆ ಕಾರಣನಾದ ಮಹಾನುಭಾವ ಇವರು.

ಕೂಬರ್ತಿ (ಭಾಷಾ ಉಚ್ಚಾರ: ಕೂಬರ್ಟಾನ್) ಯವರು(1863-1937) ಫ್ರಾನ್ಸಿನ ಖ್ಯಾತ ಶಿಕ್ಷಣತಜ್ಞ. ಇವರು ಫ್ರೆಂಚ್ ಸರಕಾರಕ್ಕೆ ಶರೀರ ಶಿಕ್ಷಣ ಸಲಹೆಗಾರರಾಗಿದ್ದರು. ಸ್ವತಃ ಕ್ರೀಡಾಪಟುವಾಗಿರಲಿಲ್ಲ. ಆದರೂ ಶರೀರ ಶಿಕ್ಷಣ ಮತ್ತು ಸ್ಪರ್ಧೆಯ ಹುಮ್ಮಸ್ಸು ಬದುಕಿನ ಉತ್ಕರ್ಷಕ್ಕೆ ಕಾರಣವಾಗುತ್ತವೆ ಎಂಬುದು ಅವರ ನಂಬಿಕೆಯಾಗಿತ್ತು. ಅದನ್ನು ಅವರು ಪ್ರತಿಪಾದಿಸುತ್ತಿದ್ದರು. ಪ್ರಾಚೀನ ಗ್ರೀಕ್‌ದಾರ್ಶನಿಕ ಸಾಕ್ರೆಟೀಸ್‌ಗೆ ಅನಿಸಿದ್ದಂತೆ ಕೂಬರ್ತಿಗೂ ತನ್ನ ಸಮಕಾಲೀನ ಯುವಜನರು ದೈಹಿಕವಾಗಿ ಮಂದುವಾಗುತ್ತಿದ್ದಾರೆ ಎಂಬ ಭಾವನೆ ಇದ್ದಿತು.



ಕ್ರಿ. ಪೂ. 7ನೆಯ ಶತಮಾನದಷ್ಟು ಹಿಂದೆ ಗ್ರೀಸಿನಲ್ಲಿ ದೈಹಿಕ, ಮಾನಸಿಕ ಮತ್ತು ಆಧ್ಯಾತ್ಮಿಕ ಉತ್ಕರ್ಷಗಳ ಸಾಧನೆಗೆ ಪ್ರಾಶಸ್ತ್ಯ ಕೊಡುವುದಕ್ಕಾಗಿ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಕ್ರೀಡೋತ್ಸವ ಜರಗುತ್ತಿತ್ತು. ಸಾವಿರ ವರ್ಷಗಳಿಗೂ ಹೆಚ್ಚು ಕಾಲ ನಾಲ್ಕು ವರ್ಷಕ್ಕೊಮ್ಮೆ ಇದು ಜರಗುತ್ತಿದ್ದು. ಗ್ರೀಸನ್ನು ರೋಮನರು ಆಕ್ರಮಿಸಿದಾಗ ಮೂಲೆಗುಂಪಾಯಿತು.

ಕ್ರಿ. ಶ. 394ರಲ್ಲಿ ರೋಮ್‌ನ ಚಕ್ರವರ್ತಿ ಮೊದಲನೆಯ ಥಿಯೋಡೋಸಿಸ್ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಉತ್ಸವವನ್ನು ನಿಲ್ಲಿಸಿಬಿಟ್ಟ. ಈ ಕ್ರೀಡೋತ್ಸವ ನಡೆಯುತ್ತಿದ್ದ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಪಟ್ಟಣ ಕಾಲ ಕ್ರಮೇಣ ಭೂಗತವಾಯಿತು. ಅಲ್ಲಿನ ಸಂಸ್ಕೃತಿಯ ಮೇಲೆ ಹೊಸ ಬೆಳಕು ಬಿದ್ದುದು ಮುಂದೆ 15ನೆಯ ಶತಮಾನಗಳ ಅನಂತರ. 1880ರಲ್ಲಿ ಕೆಲವು ಜರ್ಮನ್ ಪ್ರಾಚ್ಯ ಸಂಶೋಧಕರು ಒಲಿಂಪಿಯ ಸಂಸ್ಕೃತಿಯ ಅವಶೇಷಗಳನ್ನು ಕಂಡುಹಿಡಿದರು.

ಗ್ರೀಕ್ ಅವಶೇಷಗಳ ಸಂಶೋಧನೆಯಿಂದ ಕೂಬರ್ತಿಯವರಿಗೆ ಹೊಸ ಪ್ರೇರಣೆ ಉಂಟಾಯಿತು. ಯುವಜನತೆಯ ಅಭಿವೃದ್ಧಿಗಾಗಿ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ನಂಥ ಕ್ರೀಡೋತ್ಸವಗಳು ಅಗತ್ಯವೆಂದು ಅವರು ಭಾವಿಸಿದರು. ಮೊದಲ ಹೆಜ್ಜೆಯಾಗಿ ಫ್ರಾನ್ಸಿನ ಕ್ರೀಡೋತ್ಸವವನ್ನು ರೂಪಿಸಬೇಕೆಂಬುದು ಅವರ ಅಪೇಕ್ಷೆಯಾಗಿತ್ತು. ಆದರೆ ಸತತ ಪರಿಶ್ರಮದ ಫಲವಾಗಿ ಜಾಗತಿಕ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಕ್ರೀಡಾಮಹೋತ್ಸವವನ್ನೇ ಪ್ರಾರಂಭಿಸುವುದು ಸಾಧ್ಯವಾಯಿತು.

ಪ್ರಾಚೀನ ಗ್ರೀಕರಲ್ಲಿದ್ದಂತೆ ಕ್ರೀಡೋತ್ಸವಗಳನ್ನು ನಡೆಸಬೇಕೆಂಬ ಯೋಜನೆಯನ್ನು ಮೊದಲು ಅವರು ಕ್ರೀಡಾ ಸಂಘ-ಸಂಸ್ಥೆಗಳಿಗೆ ಪತ್ರ ಬರೆದು ತಿಳಿಸಿದರು. 1892ರಲ್ಲಿ ಅಥ್ಲೆಟಿಕ್ ಕ್ರೀಡಾ ಸಂಘವೊಂದರಲ್ಲಿ ತಮ್ಮ ಅಭಿಪ್ರಾಯವನ್ನು ಮಂಡಿಸಿದರು. ಅವರ ಸೂಚನೆಗೆ ಸ್ವಾಗತ ದೊರೆಯಲಿಲ್ಲ. ಆದರೂ ಕೂಬರ್ತಿ ಹಿಂಜರಿಯಲಿಲ್ಲ. ತಮ್ಮ ಉದ್ದೇಶ ಸಾಧನೆಗಾಗಿ 1894ರಲ್ಲಿ ಪ್ಯಾರಿಸಿನಲ್ಲಿ ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಸಮಾವೇಶವೊಂದನ್ನು ಕರೆದರು. 12 ದೇಶಗಳ ಪ್ರತಿನಿಧಿಗಳು ಅದರಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಿದರು. ಕೂಬರ್ತಿಯವರ ಯೋಜನೆಗೆ ಬೆಂಬಲ ದೊರೆತು, ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಸಮಿತಿ ರಚಿಸಲ್ಪಟ್ಟಿತು. ಹಿಂದೆ ಗ್ರೀಸಿನಲ್ಲಿ ನಡೆಯುತ್ತಿದ್ದಂತೆ ನಾಲ್ಕು ವರ್ಷಗಳಿಗೊಮ್ಮೆ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಕ್ರೀಡಾ ಮಹೋತ್ಸವವನ್ನು ಜರಗಿಸಲು ನಿರ್ಧರಿಸಲಾಯಿತು. ಜಾಗತಿಕ ಮಟ್ಟದ ಕ್ರೀಡೋತ್ಸವವಾದದ್ದರಿಂದಲೂ ಆರ್ಥಿಕ ಅನುಕೂಲದ ದೃಷ್ಟಿಯಿಂದಲೂ ಪ್ರತಿ ಸಲ ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಸ್ಥಳಗಳಲ್ಲಿ ಏರ್ಪಡಿಸಬೇಕು ಎಂದು ಗೊತ್ತಾಯಿತು.

ಪ್ರಥಮ ಸಲ 1896ರಲ್ಲಿ ಗ್ರೀಸಿನ ಅಥೆನ್ಸಿನಲ್ಲಿ ಜಾಗತಿಕ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಕ್ರೀಡೋತ್ಸವ ಜರಗಿತು. ಆ ಉತ್ಸವಕ್ಕೋಸ್ಕರ ಅಲ್ಲಿ ಪ್ರಾಚೀನ ಕ್ರೀಡಾಂಗಣವನ್ನು ಅಮೃತಶಿಲೆಯಿಂದ ಪುನರ್ನಿರ್ಮಿಸಲಾಯಿತು. ಇದಕ್ಕೆ ಗ್ರೀಸಿನ ದೊರೆಯ ಪ್ರೋತ್ಸಾಹ ಬೆಂಬಲವೂ ದೊರೆತುವು.

ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಕ್ರೀಡೋತ್ಸವಗಳ ಮೇಲ್ವಿಚಾರಣೆಗಾಗಿ ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಸಮಿತಿ ಸ್ವಿಟ್ಜರ್‌ಲೆಂಡಿನಲ್ಲಿ ಸ್ಥಾಪಿಸಲ್ಪಟ್ಟಿತು. 1925ರ ವರೆಗೆ ಅದರ ಅಧ್ಯಕ್ಷರಾಗಿದ್ದು ಕೂಬರ್ತಿ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಕ್ರೀಡೋತ್ಸವಗಳಿಗೆ ಮಾರ್ಗದರ್ಶನ ನೀಡಿದರು. ಕ್ರೀಡೋತ್ಸವದ ಬಹ್ವಂಶ ನೀತಿ ನಿಯಮಗಳನ್ನು ರೂಪಿಸಿದರು.

ಒಂದರೊಳಗೊಂದು ಸಿಕ್ಕಿಸಿದ ಐದು ಉಂಗುರಗಳ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಚಿಹ್ನೆ ಇರುವ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಧ್ವಜವನ್ನು ಕೂಬರ್ತಿ ರೂಪಿಸಿದರು. ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಕಪ್ ರೂಪುಗೊಂಡದ್ದೂ ಕೂಬರ್ತಿಯವರಿಂದಲೇ. ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಚಳುವ

ಮತ್ತು ಹವ್ಯಾಸಿ ಕ್ರೀಡಾಭ್ಯಾಸಕ್ಕೆ ಮಹತ್ತರವಾದ ಸೇವೆ ಸಲ್ಲಿಸಿದ ಸಂಘ ಅಥವಾ ಸಂಸ್ಥೆಗೆ ಈ ಕಪ್ಪು ದೊರೆಯುತ್ತದೆ. ಈ ಕಪ್ಪನ್ನು 1906ರಲ್ಲಿ ಪ್ರಾರಂಭಿಸಲಾಯಿತು.

"ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಕ್ರೀಡೋತ್ಸವ ಶಾಂತಿ ಸಾಧನೆಗೆ ಸಹಕಾರಿ......ಜಗತ್ತು ಉತ್ತಮಗೊಂಡರೆ ಮಾತ್ರ ಶಾಂತಿ ಸಾಧ್ಯ. ಜಗತ್ತು ಉತ್ತಮಗೊಳ್ಳಬೇಕಾದರೆ ಜನಾಂಗ ಉತ್ತಮವಾಗಬೇಕು. ಜನರೊಳಗೆ ಸ್ವಹಿತ ಪರಿಚಯಕ್ಕಾಗಿ ಕೊಂಡು-ಕೊಡುವ ವ್ಯವಹಾರ ಹಾಗೂ ಸ್ಪರ್ಧಾತ್ಮಕ ಉತ್ಕರ್ಷ ಮನೋಭಾವ ಬೆಳೆದರೆ ಮಾತ್ರ ಜನಾಂಗದ ಮಟ್ಟ ಉತ್ತಮವಾಗುತ್ತದೆ"—ಇದು ಕೂಬರ್ತಿನ್ ಅವರ ನಿಲುವು.

"ಕ್ರೀಡೋತ್ಸವದಲ್ಲಿ ಗೆದ್ದವರ ರಾಷ್ಟ್ರ ಯಾವುದೆಂಬುದು ಮುಖ್ಯವಲ್ಲ: ಅವರ ಪ್ರತಿಭೆಯೂ ಶಕ್ತಿಯೂ ಮುಖ್ಯ"—ಇದು ಕೂಬರ್ತಿನ್ ಪ್ರಸ್ತಾಪಿಸಿದ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳ ಧ್ಯೇಯ.

ನೋಡಿ : ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಕ್ರೀಡೆಗಳು: ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಜ್ಯೋತಿ : ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಧ್ವಜ : ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಪ್ರತಿಜ್ಞೆ

ಕೂಸುಮರಿ ಆಟ

"ಬೆಳಗಿನ ಉದಯದ ತಂಪೆಲರಲ್ಲಿ
ಮಿನುಗುವ ಸೂರ್ಯನ ಹೊಂಬಿಸಿಲಲ್ಲಿ
ಮುದ್ದಾಗಿರುವುದು ಕೂಸುಮರಿ
ಕನ್ನಡ ನಾಡಿನ ಕೂಸುಮರಿ"

—ಎಂದು ಕವಿಯೊಬ್ಬರು ಹಾಡಿದ್ದಾರೆ.

" ಕೂಸುಮರಿ ಬೇಕೆ ಕೂಸುಮರಿ? ಕನ್ನಡ ನಾಡಿನ ಕೂಸುಮರಿ"—ಹೀಗೆ ಹೇಳುತ್ತ ದೊಡ್ಡವರ ಬೆನ್ನಿನ ಮೇಲೆ ಸವಾರಿ ಮಾಡುವುದೆಂದರೆ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ತುಂಬಾ ಇಷ್ಟ.

ಮಗುವನ್ನು ಬೆನ್ನಿನ ಮೇಲೆ ಕೂರಿಸಿಕೊಂಡವ ಅದರ ಕೈಗಳಿಂದ ತನ್ನ ಭುಜವನ್ನು ಬಿಗಿಯಾಗಿ ಹಿಡಿದುಕೊಳ್ಳುವಂತೆ ಹೇಳುತ್ತಾನೆ. ಮಗುವಿನ ಕಾಲು ಅತನ ಸೊಂಟದ ಮೇಲಿರುತ್ತದೆ. ಮೇಲೆ ಹೇಳಿದ ಪದ್ಯವನ್ನು ಹೇಳುತ್ತ ಮಗುವನ್ನು ಒಂದು ಸುತ್ತು ತಿರುಗಿಸಬಹುದು.

ಹೀಗೆ ಮಗುವನ್ನು ಬೆನ್ನಿನ ಮೇಲೆ ಮಲಗಿಸಿ "ಉಪ್ಪು ಬೇಕೆ ಉಪ್ಪು?" ಎಂದು ಕೂಗುತ್ತಾ ಮನೆಯಲ್ಲಿ ಓಡಾಡುವುದುಂಟು. ಮನೆಯವರು ಯಾರಾದರೂ ತಡೆದು "ಉಪ್ಪು ಹೇಗೆ?" ಎಂದು ಕೇಳಿ ವ್ಯಾಪಾರ ಮಾಡುವಂತೆ ನಟಿಸಬಹುದು. ಆಗ ಆಟ ಇನ್ನೂ ರಂಜನೀಯವಾಗಿರುತ್ತದೆ.

ಕೃಷ್ಣಾಜಿರಾವ್

ಪ್ರಮುಖ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸುವ ಆಟಗಾರರು ದಷ್ಟಪುಷ್ಟವಾದವರು ಎಂದು ನೀವು ಅಂದುಕೊಂಡಿರುವುದು ಸಹಜ. [illegible] ಅವರ ಕೃಷ್ಣಾಜಿರಾವ್ ಅವರ ಆಟದ ಬಗೆಯೇ ಬೇರೆ. ಅವರು ಲೆಫ್ಟ್ ಇನ್. ಸೆಂಟರ್ ಫಾರ್‌ವರ್ಡ್ ಸ್ಥಾನಗಳಲ್ಲಿ ಹೆಚ್ಚು ಉತ್ತಮವಾಗಿ ಆಡಬಲ್ಲರೂ ಅವರು ಯಶಸ್ವಿಯಾಗಿ ರೈಟ್ ಹಾಫ್ ಸ್ಥಾನವನ್ನು [illegible].



1962ರ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಮೈಸೂರಿನ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ತಂಡದಲ್ಲಿ ಆಡಿದ ಕೃಷ್ಣಾಜಿರಾವ್ ತಮ್ಮ ತಂಡದ ಹಲವು ಜಯಗಳಿಗೆ ಕಾರಣರಾದರು. ಮುಂದಿನ ವರ್ಷ ಮೈಸೂರು ತಂಡಕ್ಕೆ ಇವರೇ ನಾಯಕರಾಗಿ ಆಯ್ಕೆಯಾದರು. ಇವರು 1962 ಮತ್ತು 1963ರಲ್ಲಿ ಸದರ್ನ್ ಪೆಂಟಾಂಗ್ಯುಲರ್ ಟೂರ್ನಿಗಳಲ್ಲೂ ಮೈಸೂರಿನ ಪರವಾಗಿ ಆಡಿ ತಮ್ಮ ಉತ್ತಮ ಮಟ್ಟವನ್ನು ಪ್ರದರ್ಶಿಸಿದರು.

1965ರಲ್ಲಿ ಭಾರತಕ್ಕೆ ಬಂದ ರಷ್ಯನ್ ತಂಡದ ವಿರುದ್ಧ ಆಡಿದ ಕೃಷ್ಣಾಜಿರಾವ್ ಕ್ರೀಡಾಪ್ರೇಮಿಗಳ ಮೆಚ್ಚುಗೆ ಗಳಿಸಿದ್ದರು.

ಭಾರತದ ತಂಡದ ಪರವಾಗಿ ಹಲವು ಪ್ರಮುಖ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಇವರು ಆಡಿದ್ದಾರೆ. 1966ರಲ್ಲಿ ಬ್ಯಾಂಕಾಕ್‌ನಲ್ಲಿ ನಡೆದ ಏಷ್ಯನ್ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ, 1967ರಲ್ಲಿ ಬರ್ಮಾದಲ್ಲಿ ಜರುಗಿದ ಏಷ್ಯನ್ ಕಪ್ ಟೂರ್ನಮೆಂಟ್‌ನಲ್ಲಿ ಮತ್ತು 1968ರಲ್ಲಿ ಕೌಲಾಲಂಪೂರ್‌ನ ಮೆರ್ಡೆಕಾ ಟೂರ್ನಮೆಂಟ್‌ನಲ್ಲಿ ಇವರು ಭಾರತವನ್ನು ಪ್ರತಿನಿಧಿಸಿದರು.

ಕೆ. ಡಿ. ಸಿಂಗ್ ' ಬಾಬು '

ಹೆಲ್ಮ್ಸ್ ಪ್ರಶಸ್ತಿ ಜಗತ್ತಿನ ಪ್ರಮುಖ ಆಟಗಾರನೊಬ್ಬನಿಗೆ ಅಮೆರಿಕ ಸಂಯುಕ್ತ ಸಂಸ್ಥಾನ ಪ್ರತಿ ವರ್ಷ ನೀಡುವ ಅತ್ಯುಚ್ಚ ಗೌರವ. 1952ರ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಜಯಭೇರಿ ಬಾರಿಸಿದ ಭಾರತೀಯ ಹಾಕಿ ತಂಡದ ನಾಯಕ ಕುನ್‌ವಾರ್ ದಿಗ್ವಿಜಯ್ ಸಿಂಗ್ ಹೆಲ್ಮ್ಸ್ ಪ್ರಶಸ್ತಿಯನ್ನು ಪಡೆದ ಪ್ರಥಮ ಭಾರತೀಯರು. ಕ್ರೀಡಾಪ್ರೇಮಿಗಳಿಗೆ ' ಬಾಬು ' ಎಂದು ಪರಿಚಿತರಾದ ಇವರ ಹೆಸರು ಆಗ ಎಲ್ಲೆಲ್ಲೂ ಮನೆಮಾತಾಯಿತು.



ಎರಡನೆಯ ಮಹಾಯುದ್ಧದಿಂದ ಕುಂಠಿತಗೊಂಡಿದ್ದ ಕ್ರೀಡಾ ಚಟುವಟಿಕೆ ಮತ್ತೆ ಆರಂಭವಾದಾಗ ಹಿಂದಿನ ಪ್ರಮಾಣಕ್ಕೆ ಮರು

ಪ್ರಥಮ ಭಾರತೀಯ ತಂಡದ ಸದಸ್ಯರಲ್ಲಿ ಬಾಬು ಒಬ್ಬರು. 1947ರಲ್ಲಿ ಪೂರ್ವ ಆಫ್ರಿಕ ಪ್ರವಾಸದಲ್ಲಿ ಭಾರತೀಯ ನಾಯಕ ಧ್ಯಾನ್‌ಚಂದ್ ಅವರಿಗಿಂತ ಏಳು ಹೆಚ್ಚು ಗೋಲುಗಳನ್ನು (ಒಟ್ಟು 70) ಬಾರಿಸಿದ ಬಾಬು 1948ರ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ಗೆ ಹೋಗಲಿದ್ದ ಹಾಕಿ ತಂಡಕ್ಕೆ ಆಯ್ಕೆಯಾದರು. ಆ ವರ್ಷ ಇವರು ತಂಡದ ವೈಸ್ ಕ್ಯಾಪ್ಟನ್ ಆದರು. ಇನ್‌ಸೈಡ್ ಫಾರ್‌ವರ್ಡ್ ಆಟಗಾರರಾದ ಅವರು 1952ರಲ್ಲಿ ಭಾರತೀಯ ತಂಡದ ನಾಯಕತ್ವ ವಹಿಸಿದರು.

ಬಾಬು ಅವರ ಚೆಂಡಿನ ನಿಯಂತ್ರಣದ ತಂತ್ರ ಇತರರಿಗೆ ಮಾದರಿ. ಎದುರುಗಡೆಯ ಆಟಗಾರರು ಎಂಥ ಭದ್ರ ಕೋಟೆಯನ್ನು ರಚಿಸಿಕೊಂಡರೂ ಅವರು ಕ್ಷಣ ಮಾತ್ರದಲ್ಲಿ ಅದರ ಮೂಲಕ ನುಸುಳಿ ಮುಂದುವರಿಯುತ್ತಿದ್ದರು. ಚೆಂಡನ್ನು ಕಿತ್ತುಕೊಳ್ಳಲು ಧಾವಿಸಿ ಬಂದ ಎದುರಾಳಿ ಮೊದಲಿಗೆ ಬಾಬು ಅವರ ಕೈತಪ್ಪಿ ಚೆಂಡು ಹೋಯಿತು ಎಂದುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾನೆ ; ಅದನ್ನು ಪಡೆಯಲು ಮುಂದಕ್ಕೆ ಹೋಗುತ್ತಾನೆ. ಒಂದು ಕ್ಷಣ—ಅಷ್ಟರಲ್ಲಿ ಬಾಬು ಚೆಂಡನ್ನು ಹಿಂದಕ್ಕೆ ಎಳೆದುಕೊಂಡು ತಪ್ಪಿಸಿಕೊಂಡು ಹೋಗಿಯೂ ಆಗಿರುತ್ತದೆ. ಅನಂತರ ಇವರು ಚೆಂಡನ್ನು ತುಸು ತಳ್ಳಿದರೆ ಸಾಕು, ಗೋಲು ಆಗುತ್ತಿತ್ತು. ಎಷ್ಟು ಬಾರಿ ಈ ರೀತಿ ಮೋಸ ಹೋದರೂ ಎದುರು ಕಡೆಯ ಆಟಗಾರ ಮತ್ತೆ ಮತ್ತೆ ಇದೇ ತಪ್ಪನ್ನೇ ಮಾಡುತ್ತಿದ್ದ.

1924ರಲ್ಲಿ ಉತ್ತರ ಪ್ರದೇಶದಲ್ಲಿ ಹುಟ್ಟಿದ ಕುನ್‌ವರ್ ದಿಗ್ವಿಜಯ್ ಸಿಂಗ್ ಸ್ಪರ್ಧಾತ್ಮಕ ಹಾಕಿಯಿಂದ ಹೊರಗೆ ಬಂದಮೇಲೆ ಶಾಲಾ ಬಾಲಕರನ್ನೂ ಉತ್ಸಾಹೀ ತರುಣರನ್ನೂ ತರಬೇತಿ ಮಾಡುವುದರಲ್ಲಿ ಇವರು ಹೆಚ್ಚಿನ ವೇಳೆ ಕಳೆಯುತ್ತಾರೆ. ಇವರು 1972ರ ಮ್ಯೂನಿಕ್ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಿದ ಭಾರತ ಹಾಕಿ ತಂಡದ ಕೋಚ್ ಆಗಿದ್ದರು.

ಕೆನ್ ಬ್ಯಾರಿಂಗ್ಟನ್



"ನನ್ನ ಪ್ರೀತಿಯ ಕೆನ್, ನಿಮ್ಮ ಸುಂದರ ಬ್ಯಾಟುಗಾರಿಕೆ ಮತ್ತು ಹಾಸ್ಯ ಪ್ರವೃತ್ತಿಗೆ ಮುಗ್ಧನಾಗಿದ್ದೇನೆ. ನಿಮ್ಮನ್ನು ಭೇಟಿಯಾಗಲು ಬಂದಾಗ ಪೋಲೀಸರು ಅಡ್ಡಿಪಡಿಸಿದರು. ಹಾಗೆ ಮಾಡಬಾರದೆಂದು ಅವರಿಗೆ ತಿಳಿಸಿ."

"ತಮಾಷೆಯ ಆಟಗಾರರೇ, ನಿಮ್ಮಂಥ ಶ್ರೇಷ್ಠ ಮತ್ತು ಹಾಸ್ಯ ಪ್ರವೃತ್ತಿಯ ಬ್ಯಾಟುಗಾರರು ಯಾರೂ ಇಲ್ಲ.

"ಪ್ರೀತಿಯ ಕೆನ್ ಬ್ಯಾರಿಂಗ್ಟನ್, ನಾನು ಹದಿನಾಲ್ಕು ವರ್ಷದ ಹುಡುಗಿ. ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಆಟ ಮತ್ತು ತಮಾಷೆಗಳ ನಡುವೆ ನಿಮಗೆ ಬಿಡುವೇ ಇರಲಿಕ್ಕಿಲ್ಲ. ಆದ್ದರಿಂದ ನನ್ನ ಬಗೆಗೆ ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಬರೆಯುವುದಿಲ್ಲ. ನನ್ನನ್ನು ಒಬ್ಬ ಸ್ನೇಹಿತೆ ಅಥವಾ ನಿಮ್ಮ ಮಗಳೇ ಒಂದು ಛಾಯಾಚಿತ್ರ ಬೇಕಾಗಿ ಅಪೇಕ್ಷೆ. ಕೃತಜ್ಞತೆಗಳು."

ಕೆನ್ ಬ್ಯಾರಿಂಗ್ಟನ್‌ರ ಅಸಂಖ್ಯಾತ ಅಭಿಮಾನಿಗಳು ಬರೆದ ಪತ್ರಗಳ ಮಾದರಿಗಳು ಇವು.

ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯಗಳಿಗಾಗಿ ಪ್ರವಾಸ ಕೈಗೊಂಡಾಗ ವಿದೇಶಗಳಲ್ಲಿ ಅತ್ಯಂತ ಜನಪ್ರಿಯತೆ ಪಡೆದ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಆಟಗಾರರಲ್ಲಿ ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್‌ನ ಬ್ಯಾರಿಂಗ್ಟನ್ ಅಂಥವರು ಬೆರಳೆಣಿಕೆಯಷ್ಟು ಮಂದಿ ಮಾತ್ರ. 1961–62ರ ಋತುವಿನಲ್ಲಿ ಭಾರತಕ್ಕೆ ಬಂದಿದ್ದಾಗ ಅವರ ಹೆಸರು ಇಲ್ಲಿ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಅಭಿಮಾನಿಗಳ ಮನೆಮಾತಾಯಿತು.

ಅವರ ಪೂರ್ಣ ಹೆಸರು ಕೆನೆತ್ ಫ್ರಾಂಕ್ ಬ್ಯಾರಿಂಗ್ಟನ್. ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ರೆಡಿಂಗ್ ಪಟ್ಟಣದಲ್ಲಿ 1930ರ ನವಂಬರ್ 24ರಂದು ಜನಿಸಿದರು. ಅವರ ತಂದೆ ರಾಯಲ್ ಬರ್ತ್‌ಷಯರ್ ರೆಜಿಮೆಂಟಿನಲ್ಲಿ ಸೈನಿಕರಾಗಿದ್ದರು. ಕೆನೆತ್ ಬ್ಯಾರಿಂಗ್ಟನ್ ಎಳೆಯ ವಯಸ್ಸಿನಲ್ಲೇ ಮೋಟರ್ ವಾಹನಗಳ ಗ್ಯಾರೇಜ್ ಒಂದರಲ್ಲಿ ಕೆಲಸಗಾರನಾಗಿ ಸೇರಿದರು. ಮುಂದೆ ರೆಡಿಂಗ್ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಕ್ಲಬ್‌ನಲ್ಲಿ ಕ್ರೀಡಾಂಗಣದ ಉಸ್ತುವಾರಿ ಕೆಲಸ ಮಾಡಿದರು. ಪಂದ್ಯಗಳ ಕೊನೆಯಲ್ಲಿ ಬ್ಯಾಟುಮಾಡುವ ಅವಕಾಶ ಅವರಿಗೆ ಅಲ್ಲಿ ದೊರಕುತ್ತಿತ್ತು.

1948ರ ಏಪ್ರಿಲ್‌ನಲ್ಲಿ ಓವಲ್ ಕ್ರೀಡಾಂಗಣದ ಸಿಬ್ಬಂದಿಗೆ ಸೇರಿದ ಮೇಲೆ ಅಲ್ಲಿ ನಡೆಯುತ್ತಿದ್ದ ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯಗಳನ್ನು ದಿನವಿಡೀ ನೋಡುತ್ತಿದ್ದರು. ತಾವು ಅಂಥ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಬೇಕೆಂಬ ಆಸೆ ಅವರಲ್ಲಿ ಬಲಿಯಿತು. ಕಠಿಣ ಅಭ್ಯಾಸ ಪ್ರಾರಂಭಿಸಿದರು. ಅವರು ಪ್ರಥಮವಾಗಿ 1953ರಲ್ಲಿ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಿದರು. ಆ್ಯಂಡಿ ಸ್ಯಾಂಡ‌ನ ಮಾರ್ಗದರ್ಶನದಲ್ಲಿ ಬ್ಯಾಟುಮಾಡುವುದನ್ನು ವಿಶೇಷವಾಗಿ ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡಿದರು.

1955ರಲ್ಲಿ ದಕ್ಷಿಣ ಆಫ್ರಿಕದ ವಿರುದ್ಧ ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯಕ್ಕೆ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ತಂಡದಲ್ಲಿ ಬ್ಯಾರಿಂಗ್ಟನ್ ಸೇರಿಸಲ್ಪಟ್ಟರು. 1955-56ರ ಋತುವಿನಲ್ಲಿ ಪಾಕಿಸ್ತಾನ ಪ್ರವಾಸ ಕೈಗೊಂಡ ತಂಡದಲ್ಲಿಯೂ ಅವರಿದ್ದರು. ಮೊದಲು ಇತರ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಉತ್ತಮ ಆಟಗಾರ ಎನಿಸಿದ್ದರೂ ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಅವನ ನೈಪುಣ್ಯ ವಿಶೇಷವಾಗಿ ತೋರಿಬರಲಿಲ್ಲ. ಆದರೆ ಬ್ಯಾರಿಂಗ್ಟನ್ ನಿರಾಶರಾಗಲಿಲ್ಲ ; ತಮ್ಮ ಆಟದ ವಿಧಾನವನ್ನು ಉತ್ತಮಪಡಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಸರ್ವಪ್ರಯತ್ನದಿಂದ ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡಿದರು. ಮೊದಮೊದಲು ಚೆಂಡು ಬಂದೊಡನೆ ಹಿಂದುಮುಂದು ನೋಡದೆ ಹೊಡೆದುಬಿಡುತ್ತಿದ್ದರು. ಕ್ರಮೇಣ ತನ್ನತ್ತ ಬಂದ ಚೆಂಡನ್ನು ವಿಮರ್ಶಿಸಿ ಹೊಡೆಯಬೇಕೆಂದು ಅರಿತು ಅದರ ಬಗೆಗೆ ವಿಶೇಷ ಗಮನಕೊಟ್ಟರು.

1959ರಲ್ಲಿ ಅವರಿಗೆ ಪುನಃ ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಅವಕಾಶ ದೊರಕಿತು. ಅನಂತರ ಅವರು ಸತತ ವಿಜಯದ ದಾರಿಯಲ್ಲಿ ನಡೆದರು. 1966ರಲ್ಲಿ ಚಳಿಗಾಲದಲ್ಲಿ ಎಂ. ಸಿ. ಸಿ. ತಂಡ ಕೈಗೊಂಡ 7 ಪ್ರವಾಸಗಳ ಪೈಕಿ 6ರಲ್ಲಿ ಅವರಿದ್ದರು. 1968ರ ಏಪ್ರಿಲ್ ಹೊತ್ತಿಗೆ ಅವರು ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ಪರವಾಗಿ 74 ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಆಡಿದ್ದರು. ಅವುಗಳಲ್ಲಿ 10 ಶತಕಗಳ ಸಹಿತ ಒಟ್ಟು 6,348 ರನ್ ಗಳಿಸಿದರು. ಅದುವರೆಗಿನ ಇಂಗ್ಲಿಷ್ ಆಟಗಾರರಲ್ಲಿ ಹ್ಯಾಮಂಡ್‌ರನ್ನು ಬಿಟ್ಟರೆ ಅವರು ರನ್‌ಗಳ ಸಂಖ್ಯೆಯಲ್ಲಿ ಅತ್ಯುಚ್ಚಸ್ಥಾನ ಪಡೆದಿದ್ದರು.

ಯಾವುದೇ ಉದ್ರೇಕವಿಲ್ಲದೆ, ತಮ್ಮ ಕೌಶಲ್ಯದ ಮೇಲೆ ಪೂರ್ಣ ಲಕ್ಷವಿಟ್ಟು ಆಟ ಆಡುವ ಬ್ಯಾರಿಂಗ್ಟನ್ ಅತ್ಯಂತ ಸುಪ್ರಸಿದ್ಧ ಸುಸಂಬದ್ಧ ಆಟಗಾರರಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬರೆನಿಸಿದ್ದಾರೆ.

ಕೆ. ನಾಗರಾಜ್

ವಿಶ್ವ ಟೇಬಲ್ ಟೆನಿಸ್ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್‌ನಲ್ಲಿ ಕ್ವಾರ್ಟರ್ ಫೈನಲ್ಸ್ ಹಂತವನ್ನು ತಲುಪಿದ ಏಕಮಾತ್ರ ಭಾರತೀಯ ಆಟಗಾರ



ಏಳು ಬಾರಿ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಪ್ರಶಸ್ತಿ ದಾಖಲೆ : ನಾಗರಾಜ್

ಕೆ. ನಾಗರಾಜ್. 1956ರಲ್ಲಿ ಟೋಕಿಯೋದಲ್ಲಿ ನಡೆದ ಈ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಇವರು ಪ್ರದರ್ಶಿಸಿದ ಆಟ ಜಗತ್ತಿನ ಕ್ರೀಡಾಪ್ರೇಮಿಗಳ ಮೆಚ್ಚುಗೆ ಗಳಿಸಿತು.

ಮೈಸೂರು ರಾಜ್ಯದ ಕೃಷ್ಣ ನಾಗರಾಜ್ ರೈಲ್ವೆ ಖಾತೆಯಲ್ಲಿ ಉದ್ಯೋಗಿ. 1963ರಿಂದ ರೈಲ್ವೆವಲಯಗಳ ಮಧ್ಯೆ ನಡೆಯುವ ಟೇಬ್‌ಲ್ ಟೆನಿಸ್ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಸತತ ಏಳು ಬಾರಿ ಪ್ರಶಸ್ತಿ ಗೆದ್ದು ಇವರು ದಾಖಲೆ ಸ್ಥಾಪಿಸಿದರು. ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್ಸ್ ಪಂದ್ಯಾಟಗಳಲ್ಲಿ ಹಲವು ಬಾರಿ ಇವರು ರೈಲ್ವೆ ಪರವಾಗಿ ಆಟವಾಡಿದ್ದಾರೆ.

ಭಾರತದ ಪರವಾಗಿ ಟೇಬ್‌ಲ್ ಟೆನಿಸ್ ಆಡಲು ನಾಗರಾಜ್ ವಿದೇಶಗಳಿಗೆ ಹೋಗಿದ್ದಾರೆ. ಸ್ಟಾಕ್‌ಹೋಮ್ (1957) ಮತ್ತು ಡಾರ್ಟ್‌ಮಂಡ್‌ಗಳಲ್ಲಿ (1959) ನಡೆದ ವಿಶ್ವಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಇವರು ಭಾರತವನ್ನು ಪ್ರತಿನಿಧಿಸಿದರು. 1952ರಲ್ಲಿ ಸಿಂಗಪುರ, 1957ರಲ್ಲಿ ಮನಿಲಾ ಮತ್ತು 1960ರಲ್ಲಿ ಮುಂಬಯಿಯಲ್ಲಿ ನಡೆದ ಏಷ್ಯನ್ ಟೇಬ್‌ಲ್ ಟೆನಿಸ್ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್ಸ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಇವರು ಭಾಗವಹಿಸಿದ್ದರು.

ಕೆನ್ನೆತ್ ಪೊವೆಲ್

ಮೈಸೂರಿನ ಕೆ. ಜಿ. ಎಫ್. ನಲ್ಲಿ (ಕೋಲಾರ ಚಿನ್ನದ ಗಣಿ ಪ್ರದೇಶ) ಹುಟ್ಟಿದ 'ಕೆನ್ನೆತ್' ಪೊವೆಲ್ 1960ರಿಂದ 1968ರ ವರೆಗೆ ಭಾರತದ ಮುಂಖ್ಯ ವೇಗದ ಓಟಗಾರರಾಗಿದ್ದರು. ಇವರಿಗೆ 'ಸ್ಪ್ರಿಂಟ್ ಕಿಂಗ್' ಎಂಬ ಹೆಸರು ಅನ್ವರ್ಥವಾದದ್ದು.

ಪೊವೆಲರು (ಜನನ : 1940 ಏಪ್ರಿಲ್ 20) ಹತ್ತೊಂಬತ್ತು ವರ್ಷದವರಾಗುವ ವರೆಗೂ ವೇಗದ ಓಟವನ್ನು ಗಂಭೀರವಾಗಿ ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡುವ ಯೋಚನೆಯೇ ಇರಲಿಲ್ಲವಂತೆ. ಇಂಡಿಯನ್ ಟೆಲಿಫೋನ್ ಇಂಡಸ್ಟ್ರೀಸ್‌ನ ಉದ್ಯೋಗಿಯಾಗಿದ್ದ ಇವರು ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಆಟದಲ್ಲಿ ಆಸಕ್ತರಾಗಿದ್ದರು. ರೇಂಜರ್ಸ್ ಅಥ್ಲೆಟಿಕ್ ಕ್ಲಬ್‌ನ್ನು ಸೇರಿದ ಮೇಲೆಯೇ ಇವರ ಪ್ರತಿಭೆ ಪೂರ್ಣವಾಗಿ ಬೆಳೆದದ್ದು. 'ರಾಜ್ಯದ ಅತಿ ವೇಗದ ಓಟಗಾರ' ಎಂದು ಕೆನ್ನೆತ್ ಪ್ರಶಸ್ತಿ ಪಡೆದದ್ದು 1960ರಲ್ಲಿ. 1960ರಿಂದ 1968ರ ವರೆಗೆ ಪೊವೆಲ್ ಪ್ರತಿ ವರ್ಷ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಲ್ಲಿ ಮೈಸೂರನ್ನು ಪ್ರತಿನಿಧಿಸಿದ್ದಾರೆ.

100 ಮೀಟರ್ ಮತ್ತು 200 ಮೀಟರ್ ಓಟ ಪೊವೆಲ್‌ರ ಬಹು ಮೆಚ್ಚಿನ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳು. ಇವೆರಡರಲ್ಲೂ 1963ರಲ್ಲಿ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಲ್ಲಿ ಚಿನ್ನದ ಪದಕ ಗಳಿಸಿದರು. ಅದೇ ವರ್ಷ ಕೀನ್ಯದಲ್ಲಿ ನಡೆದ ಅಂತರ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಪಂದ್ಯಾಟಗಳಲ್ಲೂ ಇವರು ಭಾಗವಹಿಸಿದರು. 100 ಮೀಟರ್ ದೂರವನ್ನು 10.5 ಸೆಕೆಂಡುಗಳಲ್ಲಿ ಓಡಿದ ಪೊವೆಲ್ 1964ರ ಟೋಕಿಯೋ ಒಲಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಲು ಆಯ್ಕೆಯಾದರು.



1960ರಲ್ಲಿ ಮೈಸೂರು [illegible]

1965–ಕೆನ್ನೆತ್ ತಮ್ಮ ಕ್ರೀಡಾಜೀವನದ ಪರಮೋನ್ನತಿಯನ್ನು ತಲಪಿದ ವರ್ಷ. 100 ಮೀಟರ್ ಓಟವನ್ನು ಕೇವಲ 10.4 ಸೆಕೆಂಡುಗಳಲ್ಲಿ ಓಡಿ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ದಾಖಲೆ ಸ್ಥಾಪಿಸಿದರು. ಭಾರತ-ರಷ್ಯ ಕ್ರೀಡೋತ್ಸವದಲ್ಲಿ ಭಾರತೀಯ ತಂಡದ ನೇತೃತ್ವ ವಹಿಸುವ ಹೊಣೆ ಇವರದಾಯಿತು.

ಆದರೆ 1966ರಲ್ಲಿ 100 ಮೀಟರ್ ಓಟದಲ್ಲಿ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಚಾಂಪಿಯನ್ ಆದದ್ದು ಆರ್. ತಾವಡೆ. ಅದೇ ವರ್ಷ ಅಜ್ಮೀರ್‌ನಲ್ಲಿ ನಡೆದ ಓಪನ್ ಮೀಟ್‌ನಲ್ಲಿ (ಮುಕ್ತಸ್ಪರ್ಧೆ) ಮತ್ತೆ ಪೊವೆಲ್ ಪ್ರಥಮ ಸ್ಥಾನ ಪಡೆದರು. 1967ರಲ್ಲಿ ಪುನಃ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್ ತಾವಡೆ ಪಾಲಿಗೆ ಹೋಯಿತು.ಆದರೆ 1968ರಲ್ಲಿ ಪೊವೆಲ್ ಇದನ್ನು ಮತ್ತೆ ಗೆದ್ದುಕೊಂಡರು. ಆದರೂ 1965ರಲ್ಲಿ ಇದ್ದಷ್ಟು ಸಾಮರ್ಥ್ಯ ಆಗ ಉಳಿದಿರಲಿಲ್ಲ.

ಶ್ರೀಮತಿ ಕೆನ್ನೆತ್ ಪೊವೆಲ್ ಸಹ ಕ್ರೀಡಾಪಟುವೇ. 1960ರಲ್ಲಿ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಶಾಲಾ ಪಂದ್ಯಾಟಗಳಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಿದ ಮೈಸೂರಿನ ತಂಡದಲ್ಲಿ ಇವರಿದ್ದರು.

ಹಲವು ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಭಾರತವನ್ನು ಪ್ರತಿನಿಧಿಸಿದ ಪೊವೆಲ್ ಸರಳತೆಯ ಸಾಕಾರಮೂರ್ತಿ. ಜಗತ್ತಿಗೆ ಭಾರತದ ಕ್ರೀಡಾ ರಾಯಭಾರಿ ಎಂಬ ಪ್ರಶಂಸೆಗೆ ಕೆನ್ನೆತ್ ಪೊವೆಲ್ ಪಾತ್ರರಾಗಿದ್ದಾರೆ.

ಕೆನೆಲ್ ಕ್ಲಬ್

ನಾಯಿ ಪಂದ್ಯಗಳನ್ನು ನಡೆಸುವ, ನಾಯಿಗಳಿಗೆ ಸೂಕ್ತವಾಗಿ ತರಬೇತಿ ಕೊಡುವ ಸಂಘ, ಕೆನೆಲ್ ಕ್ಲಬ್.

ಕೆನೆಲ್ ಕ್ಲಬ್ಬನ್ನು ನಾಯಿಗಳ ಮಾಲಿಕರು ಸಂಘಟಿಸುತ್ತಾರೆ. ಮೊದಲಿಗೆ ಈ ಕ್ಲಬ್ 1873ರಲ್ಲಿ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನಲ್ಲಿ ಆರಂಭವಾಯಿತು. ನಾಯಿಗಳ ಕ್ಷೇಮಾಭಿವೃದ್ಧಿಗಾಗಿ 1884ರಲ್ಲಿ ಅಮೆರಿಕದಲ್ಲಿ ಕೆನೆಲ್ ಕ್ಲಬ್

ಸ್ಥಾಪಿತವಾಯಿತು. ಪ್ಯಾರಿಸ್, ಇಟಲಿ ಮೊದಲಾದ ಹಲವು ದೇಶಗಳಲ್ಲಿ ಕೆನೆಲ್ ಕ್ಲಬ್‌ಗಳು ಪ್ರಾರಂಭವಾದುವು.

ವಿವಿಧ ಜಾತಿಯ ನಾಯಿಗಳಿಗೆ ವಿವಿಧ ಕ್ಲಬ್‌ಗಳಿವೆ. ಪ್ರದರ್ಶನದಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಬೇಕಾದ ನಾಯಿ ಕೆನೆಲ್ ಕ್ಲಬ್ಬಿನಲ್ಲಿ ದಾಖಲಾಗಿರಬೇಕು. ಕ್ಲಬ್‌ಗಳು ಅಧಿಕೃತ ಪ್ರದರ್ಶನಗಳಿಗೆ ಲೈಸನ್ಸ್ ನೀಡುತ್ತವೆ. ಪ್ರದರ್ಶನದ ನಡಾವಳಿಗಳನ್ನು ಸಿದ್ಧಗೊಳಿಸುತ್ತವೆ.

ಅಧಿಕೃತ ಜಾತಿಗಳು ಮತ್ತು ಜಾತಿಗಳ ಗುಣಲಕ್ಷಣಗಳನ್ನು ದಾಖಲೆ ಪುಸ್ತಕದಲ್ಲಿ ಬರೆಯುತ್ತಾರೆ.

ಭೂ ವೈಜ್ಞಾನಿಕ ಅನ್ವೇಷಣೆಯಲ್ಲಿ ತರಬೇತಿ ಪಡೆದ ನಾಯಿಗಳನ್ನು ಬಳಸುತ್ತಾರೆ. ತಾಮ್ರದ ಅದಿರಿಗೂ ಸಾಮಾನ್ಯ ಬಂಡೆಗಳಿಗೂ ಇರುವ ವ್ಯತ್ಯಾಸವನ್ನು ಈ ನಾಯಿಗಳು ಬಲ್ಲುವು. ರಕ್ಷಣಾ ಕಾರ್ಯ, ಕುರಿಮಂದೆಯನ್ನು ಕಾಯುವುದು, ಕುರುಡರನ್ನು ಕರೆದೊಯ್ಯುವುದು—ಈ ಕೆಲಸಗಳಿಗೆ ಸಹ ನಾಯಿಗಳಿಗೆ ತರಬೇತು ಕೊಡುತ್ತಾರೆ. ರಸ್ತೆ ದಾಟುವಲ್ಲಿ ಜನರ ವರ್ತನೆಯನ್ನು ಗಮನಿಸಿ ಈ ನಾಯಿಗಳು ಸಂಚಾರ ನಿಯಂತ್ರಣ ಸಂಜ್ಞೆಯನ್ನು ತಿಳಿದುಕೊಳ್ಳಬಲ್ಲುವು. ಒಂದು ಪ್ರದೇಶದಲ್ಲಿರುವ ಔಷಧಿ ಅಂಗಡಿ, ವೈದ್ಯರು, ಲಾಂಡ್ರಿಗಳ ಮಾಹಿತಿಯನ್ನು ನಾಯಿ ಪಡೆಯಬಲ್ಲುದು.

ನಾಯಿ ಪ್ರದರ್ಶನಗಳು ಹಲವು ವಿಧದವು. ಎಲ್ಲ ಜಾತಿಯ ನಾಯಿಗಳೂ ಸ್ಪರ್ಧಿಸಬಹುದಾದ ಪ್ರದರ್ಶನಗಳಿವೆ. ಅಧಿಕೃತ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಕೆನೆಲ್ ಕ್ಲಬ್ಬಿನವರು ರೂಪಿಸಿರುವ ನಿಯಮಗಳನ್ನು ಅನುಸರಿಸಿ ಪ್ರದರ್ಶನ ನಡೆಯುತ್ತದೆ. ಯಾವುದಾದರೂ ಒಂದು ಜಾತಿಯ ನಾಯಿಗಳಿಗೆಂದೇ ವಿಶೇಷ ಪ್ರದರ್ಶಗಳಿರುತ್ತವೆ. ಆಯಾ ಜಾತಿಗೆಂದೇ ಇರುವ ಕ್ಲಬ್‌ಗಳು ಜಾತಿಯ ಮಟ್ಟವನ್ನು ನಿಗದಿ ಮಾಡಿರುತ್ತವೆ. ನಾಯಿಯ ದೇಹದ ಒಂದೊಂದು ಭಾಗವೂ ಹೇಗೆ ಕಾಣಬೇಕು, ಅದರ ನಡಿಗೆ ಹೇಗಿರಬೇಕು ಎಂಬ ವಿವರಗಳು ಮಟ್ಟ ನಿಗದಿ ಮಾಡುವುದಕ್ಕೆ ಸಹಾಯಕವಾಗುತ್ತವೆ. ಪ್ರದರ್ಶನದಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸುವ ನಾಯಿಗಳನ್ನು ಈ ಮಟ್ಟದಿಂದ ತುಲನೆ ಮಾಡುತ್ತಾರೆ. ಯಾವ ನಾಯಿ ಆ ಗುಂಪಿನ ಮಟ್ಟಕ್ಕೆ ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಹೋಲುತ್ತದೆಯೋ ಅದು ಗೆದ್ದಂತೆ. ಗೆದ್ದ ನಾಯಿ ಆ ಗುಂಪಿನ ಸ್ಪರ್ಧೆಗೆ ಪ್ರವೇಶಿಸುತ್ತದೆ. ಗುಂಪಿನ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಜಯಗಳಿಸಿದ ನಾಯಿ 'ಉತ್ತಮ ನಾಯಿ ಆಯ್ಕೆ' ಯಲ್ಲಿ ಸೇರುತ್ತದೆ.

ಹಲವು ನಾಯಿ ಪ್ರದರ್ಶನಗಳಲ್ಲಿ ವಿಧೇಯತಾ ಪರೀಕ್ಷೆ ನಡೆಸುವುದೂ ಇದೆ. ಇದರಲ್ಲಿ ನಾಯಿ ನೋಡಲು ಹೇಗಿದೆ ಎಂಬುದು ಮುಖ್ಯವಲ್ಲ. ಅದು ಶುದ್ಧ ಜಾತಿಯದಾಗಿದ್ದರೆ ಸಾಕು. ಹೊಸ ನಾಯಿಗಳು, ಸ್ವಲ್ಪ ಅನುಭವಿ ನಾಯಿಗಳು, ತುಂಬ ಅನುಭವಿ ನಾಯಿಗಳು —ಇವುಗಳಿಗೆ ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಿವೆ. ಕೂಗಿದಾಗ ಬರುವುದು, ಏನಾದರೂ ಸಾಮಾನನ್ನು ಎಸೆದು ತರಲು ಹೇಳಿದರೆ ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಬರುವುದು, ಹಾರುವುದು, ವಾಸನೆಗಳಲ್ಲಿನ ವ್ಯತ್ಯಾಸ ಗಮನಿಸುವುದು —ಮೊದಲಾದ ರೀತಿಗಳಲ್ಲಿ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳನ್ನು ಏರ್ಪಡಿಸುತ್ತಾರೆ. ಪ್ರತಿ ನಾಯಿಗೂ ಗೆಲ್ಲಂಕಗಳನ್ನು ಕೊಡುತ್ತಾರೆ. ಯಾವ ಯಾವ ನಾಯಿಗಳು ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಲ್ಲಿ ಚೆನ್ನಾಗಿ ಮಾಡುತ್ತವೆಯೋ ಅಂಥವುಗಳಿಗೆ ಸಂಗಾತಿನಾಯಿ (ಸಿ.ಡಿ. : ಕಂಪ್ಯಾನಿಯನ್ ಡಾಗ್), ಉತ್ತಮ ಸಂಗಾತಿ ನಾಯಿ (ಸಿ.ಡಿ.ಎಕ್ಸ್: ಕಂಪ್ಯಾನಿಯನ್ ಡಾಗ್. ಎಕ್ಸಲೆಂಟ್), ಉಪಯುಕ್ತ ನಾಯಿ (ಯು.ಡಿ. : ಯುಟಿಲಿಟಿ ಡಾಗ್), ದಾರಿ ಓಡಿಯುವ ಉಪಯುಕ್ತ ನಾಯಿ (ಯು.ಡಿ.ಟಿ. : ಯುಟಿಲಿಟಿ ಡಾಗ್ (ಟ್ರ್ಯಾಕಿಂಗ್) ಮೊದಲಾದ ಪದವಿಗಳನ್ನು ಕೊಡುತ್ತಾರೆ. ಯು.ಡಿ.ಟಿ. ಸ್ಪರ್ಧೆ ಕಠಿಣವಾದದ್ದು. ಇದರಲ್ಲಿ ನಾಯಿ ಒಂದು ಪ್ರದೇಶದಲ್ಲಿ ಓಡಾಡಿ ತನ್ನ ಒಡೆಯನ ಹಾಗೂ ಹೊಸಬರ ವಾಸನೆಯನ್ನು ಗುರುತಿಸಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ.

ಬೇಟೆನಾಯಿಗಳಿಗೆ ನಡೆಸುವ ಪರೀಕ್ಷೆ ಬೇರೆ ವಿಧವಾದದ್ದು. ಬೇಟೆಯನ್ನು ಹುಡುಕುವ ಶಕ್ತಿ ಹಾಗೂ ವೇಗಕ್ಕೆ ಇಲ್ಲಿ ಪ್ರಾಧಾನ್ಯ. ಬೇಟೆಗಾರ ಬೀಳಿಸಿದ ಹಕ್ಕಿಯನ್ನೋ, ಸಣ್ಣ ಮೃಗವನ್ನೋ ಹುಡುಕಿ ತರುವ ಪರೀಕ್ಷೆಯನ್ನೂ ಕೆಲವು ನಾಯಿಗಳಿಗಾಗಿ ನಡೆಸುತ್ತಾರೆ.

ಭಾರತದಲ್ಲೂ ಅನೇಕ ಕೆನೆಲ್ ಕ್ಲಬ್‌ಗಳಿವೆ.

ಕೆ. ರಾಜಗೋಪಾಲ್

5 ಅಡಿ 11 ಅಂಗುಲ ಎತ್ತರ. ಚುರುಕು ಚಲನೆಯ ದೇಹ. ಕೆ. ರಾಜಗೋಪಾಲ್ ಬಾಸ್ಕೆಟ್‌ಬಾಲ್ ಆಟದ ಕಣಕ್ಕೆ ಇಳಿದರೆ ಕಣ್ಣಿಗೆ ಹಬ್ಬ. ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಶಿಪ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಮೈಸೂರು ತಂಡದ ನಾಯಕರಾಗಿ ಆಡಿದವರು ಇವರು.

ಹನ್ನೆರಡನೆಯ ವಯಸ್ಸಿನಲ್ಲೇ ಬಾಸ್ಕೆಟ್‌ಬಾಲ್ ಆಡಲು ಆರಂಭಿಸಿದವರು ರಾಜಗೋಪಾಲ್. ಮೈಸೂರು ರಾಜ್ಯ ಕಿರಿಯರ ತಂಡ ಮತ್ತು ಮೈಸೂರು ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾಲಯಗಳನ್ನು ಇವರು ಪ್ರತಿನಿಧಿಸಿದ್ದಾರೆ. ಮೈಸೂರು ರಾಜ್ಯ ತಂಡದಲ್ಲಿ ಆಡಲು ಆರಂಭಿಸಿದ್ದು 1962 ರಲ್ಲಿ. ಎರಡು ವರ್ಷ ಈ ತಂಡದ ಉಪನಾಯಕರಾಗಿ, ಅನಂತರ ನಾಯಕರಾಗಿ ಆಡಿದ್ದಾರೆ. 1967ರಲ್ಲಿ ಇವರಿಗೆ ರಾಜ್ಯ ಮಟ್ಟದ ಪ್ರಶಸ್ತಿಯೂ ಸಿಕ್ಕಿತು.


ಬಾಸ್ಕೆಟ್‌ಬಾಲ್ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಶಿಪ್ – ಕೆ. ರಾಜಗೋಪಾ

ಹೊರದೇಶಗಳ ಕ್ರೀಡಾಪ್ರೇಮಿಗಳಿಗೆ ಕೆ. ರಾಜಗೋಪಾಲ್ ಅಪರಿಚಿತರಲ್ಲ. ಮೈಸೂರಿನ ತಂಡದೊಡನೆ ಇವರು ಎರಡು ಬಾರಿ ಸಿಂಹಳ ಪ್ರವಾಸ ಮಾಡಿ ಬಂದವರು. 1966 ಮತ್ತು 1969ರಲ್ಲಿ ಬ್ಯಾಂಕಾಕ್‌ನಲ್ಲಿ ನಡೆದ ಅಂತರ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಪಂದ್ಯಾಟಗಳಲ್ಲಿ ಭಾರತದ ಪರವಾಗಿ ಆಡಿದರು.

ಮೈಸೂರಿನಲ್ಲಿ ಎಂಜಿನಿಯರಿಂಗ್ ಅಭ್ಯಾಸದ ಅನಂತರ ರಾಜಗೋಪಾಲ್ ಬೆಂಗಳೂರಿನ ಟೆಲಿಫೋನ್ ಕಾರಖಾನೆಯನ್ನು ಸೇರಿದರು.

ಕೇಬರ್ ಎಸೆತ

ಕೇಬರ್ ಎಂದರೆ ಚಿಕ್ಕ ವೃಕ್ಷದ–ಅದರಲ್ಲೂ ಫರ್ ಮರದ–ಬುಡ. ಹದಿನೆಂಟು - ಇಪ್ಪತ್ತು ಅಡಿ ಉದ್ದದ ಫರ್ ಮರದ ಬುಡವನ್ನು ಎತ್ತಿ ಒಗೆಯುವುದು ಕೇಬರ್ ಎಸೆತ ಪಂದ್ಯ. ಇದು ಸ್ಕಾಟ್ಲೆಂಡ್ ದೇಶದ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಪ್ರಮುಖವಾದದ್ದು.

ದಪ್ಪ ತುದಿ ಮೇಲಕ್ಕೂ, ಸ್ವಲ್ಪ ಕಿರಿದಾದ ತುದಿ ತನ್ನೆಡೆಗೂ ಇರುವಂತೆ ಆಟಗಾರ ಅದನ್ನು ಸಮತೋಲದಲ್ಲಿ ಇಟ್ಟುಕೊಂಡು ಎಸೆಯುತ್ತಾನೆ. ಬೀಳುವ ಮೊದಲು ಈ ತೊಲೆ ಒಂದು ಸುತ್ತು ಸುತ್ತಿ ಕಿರುತುದಿ ಆಟಗಾರನಿಗೆ ಅಭಿಮುಖವಾಗಿ ಇರುವಂತೆ ಬೀಳಬೇಕು. ಇದು ಸ್ಪರ್ಧೆಯ ನಿಯಮ.

ಎಸೆಯುವುದಕ್ಕೆ ಮೊದಲು ಆಟಗಾರ 10ರಿಂದ 20 ಗಜಗಳಷ್ಟು ದೂರ ಓಡಬಹುದು. ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಗಾತ್ರದ ಕೇಬರ್‌ಗಳನ್ನು ಇರಿಸುತ್ತಾರೆ. ಸ್ಪರ್ಧಿ ತನ್ನ ಆಯ್ಕೆಯ ಕೇಬರನ್ನು ಎಸೆಯಬಹುದು. ಕೆಲವು ಬಾರಿ ಬೇಕಾದ್ದಕ್ಕಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ತೂಕದ ಬುಡವನ್ನು ತಂದು ಸ್ಪರ್ಧಿಯ ಬೇಡಿಕೆಗೆ ತಕ್ಕಂತೆ ಕತ್ತರಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಒಬ್ಬ ಸ್ಪರ್ಧಿ ಮೂರು ಪ್ರಯತ್ನಗಳನ್ನು ಮಾಡಬಹುದು. ಮೂರು ಎಸೆತಗಳಲ್ಲೂ ಕೇಬರ್ ಗಾಳಿಯಲ್ಲಿದ್ದಾಗ ಒಂದು ಸುತ್ತು ಸುತ್ತದಿದ್ದರೆ ಮತ್ತೆ ಸ್ಪರ್ಧೆಯನ್ನು ಮೊದಲಿನಿಂದ ಆರಂಭಿಸಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಎರಡನೆಯಬಾರಿ ಆರಂಭಿಸುವ ಮೊದಲು ಬುಡದ ದಪ್ಪ ತುದಿಯನ್ನು ಸ್ವಲ್ಪ ಕತ್ತರಿಸಿ ಮೊಟಕುಗೊಳಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಕೇಬರ್ ಎಸೆತದಲ್ಲಿ ಆಟಗಾರನ ಎಸೆತದ ಶೈಲಿ ಮತ್ತು ಅದು ಆಟಗಾರನಿಗೆ ಅಭಿಮುಖವಾಗಿ ನೇರವಾಗಿ ಬೀಳುವುದು ಮುಖ್ಯಾಂಶಗಳು. ಹೀಗೆ ಅತಿ ದೂರ ಎಸೆದವರು ಗೆದ್ದಂತೆ.

ಕೇಬರ್ ಎಸೆತ ಕ್ರೀಡೆಯ ಬಗೆಗೆ ಮೊತ್ತಮೊದಲಿಗೆ ತಿಳಿದುಬರುವುದು 1862ರಿಂದ. ಸ್ಕಾಟ್ಲೆಂಡಿನ ಬ್ರೇಮರ್ ಎಂಬಲ್ಲಿನ ಸಾಂಪ್ರದಾಯಿಕ ಕೂಟಗಳಲ್ಲಿ ಎಸೆಯಲ್ಪಡುತ್ತಿದ್ದ ಬ್ರೇಮರ್ ಕೇಬರ್ ಹೆಸರಾದದ್ದು. ಇದು 21 ಅಡಿ ಉದ್ದ, 230 ಪೌಂಡ್ ತೂಕದ ತೊಲೆ. ಎಸೆತದಲ್ಲಿ ಅತ್ಯಂತ ಪ್ರಸಿದ್ಧರಾದವರು ವಿಶ್ವ ಚಾಂಪಿಯನ್ ಆದ ಸ್ಕಾಟ್ಲೆಂಡಿನ ಜಾರ್ಜ್ ಕ್ಲಾರ್ಕ್ ಎಂಬುವರು. 1951ರಲ್ಲಿ ಇವರು ಕೇಬರ್ ಎಸೆತದಲ್ಲಿ ವಿಕ್ರಮ ಸ್ಥಾಪಿಸಿದರು.

ರ್ ಎತ್ತಿ ಎಸೆಯಲು ಸಿದ್ಧ

ಕೇರಂ

ಮನೋಲ್ಲಾಸ ನೀಡುವ, ಒಳಾಂಗಣದಲ್ಲಿ ಆಡುವ ಒಂದು ಜನಪ್ರಿಯ ಆಟ —ಕೇರಂ.

ಕೇರಂ ಬೋರ್ಡ್ ಒಂದು ಚೌಕ ಹಲಗೆ. ಅದರ ನಾಲ್ಕು ಬದಿಗೂ ಎತ್ತರಿಸಿದ ಮರದ ಪಟ್ಟಿ. ಹಲಗೆಯ ನಾಲ್ಕು ಮೂಲೆಗಳಲ್ಲೂ ಗುಂಡಗೆ ತೂತು ಕತ್ತರಿಸಿ, ಕೆಳಗಿನಿಂದ ಚೌಕ ವಸ್ತ್ರವನ್ನು ಹಾಕಿರುತ್ತಾರೆ. ಹಲಗೆಯ ಮೇಲೆ ಅಂಚಿನಿಂದ ಜಾಗ ಬಿಟ್ಟು ಒಂದು ದಪ್ಪಗೆರೆ: ಅದರಿಂದ ಸುಮಾರು ಮೂರೂವರೆ ಅಂಗುಲ ದೂರಕ್ಕೆ ಇನ್ನೊಂದು ಗೆರೆ. ಗೆರೆಗಳ ನಾಲ್ಕು ಮೂಲೆಗಳಿಗೆ ನಾಲ್ಕು ಕೆಂಪು ವೃತ್ತಗಳು. ಆಡಲು 9 ಕಪ್ಪು ಕಾಯಿ, 9 ಬಿಳಿ ಕಾಯಿ ಮತ್ತು ಒಂದು ಕೆಂಪು ಕಾಯಿ ಇರುತ್ತವೆ. ಕಾಯಿಗಳನ್ನು ಹೊಡೆಯುವುದು ಸ್ಟ್ರೈಕರ್‌ನಿಂದ (ಹೊಡೆಬಿಲ್ಲೆ). ಕಾಯಿಗಳನ್ನಿಡಲು ಬೋರ್ಡಿನ ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ವೃತ್ತಾಕಾರದ ಸ್ಥಳವಿರುತ್ತದೆ.

ಇಬ್ಬರು ಅಥವಾ ನಾಲ್ಕು ಜನ ಕೇರಂ ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಬೋರ್ಡಿನ ನಾಲ್ಕು ಕಡೆಗೆ ನಾಲ್ಕು ಜನ ಕೂಡುತ್ತಾರೆ. ಎದುರು ಎದುರಾಗಿ ಕುಳಿತವರು ಒಂದು ತಂಡದವರು. ಟಾಸ್ ಹಾಕಿ ಯಾರು ಆಟ ಆರಂಭಿಸಬೇಕೆಂದು ನಿರ್ಧರಿಸುತ್ತಾರೆ. ಬೋರ್ಡಿನ ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿರುವ ವೃತ್ತದೊಳಗೆ ಮಧ್ಯದಲ್ಲೊಂದು ಕೆಂಪು ವೃತ್ತವಿರುತ್ತದೆ. ಕೆಂಪು ಕಾಯಿಯನ್ನು ಅಲ್ಲಿಟ್ಟು ಅದರ ಸುತ್ತ ಒಂದು ಬಿಳಿ, ಒಂದು ಕಪ್ಪು ಕಾಯಿಯಂತೆ ಎರಡು ವೃತ್ತಗಳಲ್ಲಿ ಎಲ್ಲ ಕಾಯಿಗಳನ್ನೂ ಜೋಡಿಸುತ್ತಾರೆ. ಹೀಗೆ ಜೋಡಿಸುವಾಗ ಕಾಯಿಗಳು ಹತ್ತಿರ ಹತ್ತಿರಕ್ಕೆ ಬಿಗುವಾಗಿರುವಂತೆ ಇಡಬೇಕು.

ಒಂದು ಆಟಕ್ಕೆ 29 ಗೆಲ್ಲಂಕಗಳು. ಯಾರು ಆಟ ಆರಂಭಿಸುತ್ತಾರೋ ಅವರದ್ದು ಬಿಳಿ ಕಾಯಿ. ಇನ್ನೊಬ್ಬರದು ಕಪ್ಪು ಕಾಯಿ. ಎರಡು ಗೆರೆಗಳ ನಡುವೆ ಸ್ಟ್ರೈಕರ್ ಇಟ್ಟುಕೊಂಡು ಆರಂಭದ ಆಟಗಾರ ಕಾಯಿಗಳತ್ತ ಹೊಡೆಯಬೇಕು. ಅವನು ಆದಷ್ಟೂ ಬಿಳಿಯ ಕಾಯಿಗಳೇ ಚೆದರಿ ಹೊರಕ್ಕೆ ಬರುವಂತೆ ಹೊಡೆಯಲು ಯತ್ನಿಸುತ್ತಾನೆ. ಯಾವುದಾದರೂ ಒಂದು ಬಿಳಿ ಕಾಯಿ ಬೋರ್ಡಿನ ನಾಲ್ಕು ಮೂಲೆಗಳಲ್ಲಿರುವ ಚೀಲಗಳಲ್ಲೊಂದಕ್ಕೆ ಹೋಗಿ ಬಿದ್ದರೆ ಅವನು ಪುನಃ ಹೊಡೆಯಬೇಕು ; ಚೀಲದಲ್ಲಿ ಕಾಯಿ ಬೀಳದಿದ್ದಾಗ ಅವನ ಆಟದ ಸರದಿ ಮುಗಿಯಿತು. ಮುಂದಿನ ಆಟಗಾರ ಕಪ್ಪು ಕಾಯಿ ಮಾತ್ರ ಹೊಡೆಯುತ್ತಾನೆ. ಯಾರು ಮೊದಲು ಎಲ್ಲ 9 ಕಾಯಿಗಳನ್ನೂ ಚೀಲಕ್ಕೆ ಕಳುಹಿಸುತ್ತಾರೋ ಅವರು ಗೆದ್ದಂತೆ. ಬೋರ್ಡಿನ ಮೇಲೆ ಎದುರು ಕಡೆಯವರ ಎಷ್ಟು ಕಾಯಿಗಳು ಉಳಿದಿರುತ್ತವೆಯೋ ಅಷ್ಟು ಗೆಲ್ಲಂಕ ಗೆದ್ದವರಿಗೆ ಬರುತ್ತದೆ. ಗೆದ್ದ ಪಕ್ಷದವರೇ ಕೆಂಪು ಕಾಯಿಯನ್ನೂ ಹೊಡೆದು ಚೀಲಕ್ಕೆ ಕಳುಹಿಸಿದ್ದರೆ ಅದರಿಂದ ಇನ್ನೈದು ಗೆಲ್ಲಂಕಗಳು ಗೆದ್ದವರಿಗೆ ಸಿಗುತ್ತವೆ. ಉದಾಹರಣೆಗೆ ಗೆದ್ದವರೇ ಕೆಂಪು ಕಾಯಿಯನ್ನೂ ಹೊಡೆದಿದ್ದಾರೆ ಎಂದಿಟ್ಟುಕೊಳ್ಳೋಣ. ವಿರುದ್ಧ ಪಕ್ಷದವರ ಮೂರು ಕಾಯಿಗಳು ಬೋರ್ಡಿನ ಮೇಲೆ ಉಳಿದಿದ್ದರೆ ಗೆದ್ದ ಪಕ್ಷದವರಿಗೆ ಸಿಗುವ ಗೆಲ್ಲಂಕ 8.

ನಾಲ್ಕು ಜನ ಇರುವಾಗ ಆರಂಭದ ಆಟಗಾರನಿಂದ ಪ್ರದಕ್ಷಿಣಾಕಾರದಲ್ಲಿ. ಒಬ್ಬರಾದ ಮೇಲೊಬ್ಬರಂತೆ ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಇಬ್ಬರಾದರೆ, ಒಬ್ಬರ ಅನಂತರ ಇನ್ನೊಬ್ಬರು ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಬೋರ್ಡಿನ ಮೇಲೆ ತಮ್ಮ ಕಾಯಿ ಉಳಿಯದಂತೆ ಮಾಡಿ ಒಬ್ಬರು ಗೆದ್ದಾಗ ಪುನಃ ಬೋರ್ಡಿನ ಮೇಲೆ ಕಾಯಿ ಜೋಡಿಸಿ ಎರಡನೆಯ ಆಟಗಾರ ಆರಂಭಿಸುತ್ತಾನೆ. ಈಗ ಬಿಳಿ ಕಾಯಿ ಅವನದ್ದು.

ಯಾವಾಗಲೂ ಒಬ್ಬ ಆಟಗಾರ ಕೆಂಪು ಕಾಯಿ ಹೊಡೆದ ಅನಂತರ ಅವನದು ಯಾವ ಬಣ್ಣದ ಕಾಯಿಯಾಗಿರುತ್ತದೋ ಆ ಕಾಯಿಯನ್ನು ಚೀಲಕ್ಕೆ ಕಳುಹಿಸಬೇಕು. ಇದು ಸಾಧ್ಯವಾಗದಿದ್ದರೆ ಅವನ ಆ ಆಟದ ಸರದಿ ಮುಗಿದು ಕೆಂಪು ಕಾಯಿಯನ್ನು ಪುನಃ ಬೋರ್ಡಿನ ಮೇಲೆ ಮಧ್ಯದ ಜಾಗದಲ್ಲಿರಿಸಬೇಕು. ಯಾವಾಗಲೂ ಆಟಗಾರ ತನ್ನ ಪಕ್ಷದ ಒಂದು ಕಾಯಿ



ಗೆರೆಗಳ ನಡುವೆ ಸ್ಟ್ರೈಕರ್ ಇಟ್ಟು ಹೊಡೆತ

ಯನ್ನಾದರೂ ಚೀಲಕ್ಕೆ ಹಾಕಿದ ಅನಂತರವೇ ಕೆಂಪು ಕಾಯಿ ಹೊಡೆಯಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸಬೇಕು.

ಬೋರ್ಡಿನಲ್ಲಿ ಆಟಗಾರನ ಮುಂದಿರುವ ಭಾಗದಲ್ಲಿ ಕಾಯಿ ಬಂದಿರುತ್ತದೆ ಅನ್ನಿ. ಅದನ್ನು ಅವನು ಹೆಬ್ಬೆಟ್ಟು ಅಥವಾ ಮೂರನೆಯ ಬೆರಳುಗಳಿಂದ ತನ್ನ ಇಕ್ಕೆಡೆಗಳಲ್ಲಿರುವ ಚೀಲಗಳಿಗೆ ಕಳುಹಿಸುವುದಕ್ಕೆ ಥಂಬಿಂಗ್ ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ. ಆಟ ಆರಂಭಿಸುವ ಮೊದಲೇ ಥಂಬಿಂಗ್ ಉಂಟೇ ಅಥವಾ ಇಲ್ಲವೇ ಎಂಬುದನ್ನು ನಿರ್ಧರಿಸಿಕೊಂಡಿರಬೇಕು. ಒಂದು ಕಾಯಿಯೊಂದಿಗೆ ಸ್ಟ್ರೈಕರ್ ಕೂಡ ಚೀಲಕ್ಕೆ ಬಿದ್ದರೆ, ಆಟಗಾರನು ಚೀಲಕ್ಕೆ ಕಳುಹಿಸಿರುವ ತನ್ನ ಎರಡು ಕಾಯಿಗಳನ್ನು ಬೋರ್ಡಿನ ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿರುವ ವೃತ್ತದೊಳಗೆ, ಎದುರು ಪಕ್ಷದವರಿಗೆ ಎಲ್ಲಿ ಬೇಕೋ ಅಲ್ಲಿ ಇಡಬಹುದು. ಸ್ಟ್ರೈಕರ್ ಮಾತ್ರ ಬಿದ್ದರೆ ಒಂದು ಕಾಯಿಯನ್ನು ಬೋರ್ಡಿನ ಮೇಲಿಡಬೇಕು. ಅಂಥ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಆಟಗಾರನ ಆಟ ಹೋಗುತ್ತದೆ.

ಹೊಡೆದಾಗ ಏನಾದರೂ ಒಂದು ಕಾಯಿ ಚಿಮ್ಮಿ ಬೋರ್ಡಿನಿಂದಾಚೆಗೆ ಬಿದ್ದರೆ ಅದನ್ನು ಬೋರ್ಡಿನ ಮಧ್ಯೆ ಕೆಂಪು ಕಾಯಿ ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿಡುತ್ತಾರೆ. 24 ಗೆಲ್ಲಂಕ ಗಳಿಸಿದ ಆಟಗಾರನಿಗೆ ಕೆಂಪು ಕಾಯಿ ಹೊಡೆದರೂ ಅದರ ಗೆಲ್ಲಂಕ ಲಭಿಸುವಂತಿಲ್ಲ. ಎದುರಾಳಿಯ ಎಷ್ಟು ಕಾಯಿಗಳು ಬೋರ್ಡಿನ ಮೇಲೆ ಉಳಿದಿರುತ್ತವೆಯೋ ಅಷ್ಟು ಗೆಲ್ಲಂಕ ಮಾತ್ರ ಸಿಗುತ್ತದೆ. ಆಟಗಾರ ತನ್ನ ಕಾಯಿ ಯಾವುದೆಂಬುದನ್ನು ಮರೆತು ಬೇರೆ ಕಾಯಿ ಹೊಡೆದು ಚೀಲಕ್ಕೆ ಬೀಳಿಸಿದರೆ, ಅವನ ಆಟ ಹೋಗುತ್ತದೆ. ಕೆಂಪು ಕಾಯಿ ಬಿಟ್ಟು ಬೋರ್ಡಿನ ಮೇಲೆ ಒಂದು ಬಿಳಿ ಹಾಗೂ ಒಂದು ಕಪ್ಪು ಮಾತ್ರ ಉಳಿದಿದೆ ಎಂದುಕೊಳ್ಳೋಣ. ಅಂಥ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಕೆಂಪು ಕಾಯಿಗೆ ಹೊಡೆಯುವಾಗ ಬಿಳಿ ಅಥವಾ ಕಪ್ಪುಕಾಯಿ ಚೀಲಕ್ಕೆ ಬಿದ್ದರೆ ಆಟ 'ಸುಟ್ಟು' ಹೋದಂತೆ. ಅಲ್ಲಿಯ ವರೆಗೆ ಆತ ಗಳಿಸಿದ ಗೆಲ್ಲಂಕಗಳೆಲ್ಲ ಇಲ್ಲದಾಗುತ್ತವೆ.

ಕೇಶಾಲಂಕಾರ

ಹೆಂಗಸರಿಗಾಗಲೀ ಗಂಡಸರಿಗಾಗಲೀ ತಲೆಯ ಕೂದಲು ರೂಪಕ್ಕೆ ಮೆರುಗು ಕೊಡುತ್ತದೆ ಆದ್ದರಿಂದ ಇಬ್ಬರಲ್ಲಿಯೂ ಕೇಶಾಲಂಕಾರ ಸಂಪ್ರದಾಯಗಳು ಬಹಳ ಕಾಲದಿಂದ ಬಂದಿವೆ. ಮುಖಕ್ಕೆ ಒಪ್ಪುವಂತೆಯೂ ರೂಢಿಯಲ್ಲಿರುವ ಶೈಲಿಯನ್ನು ಅನುಸರಿಸಿಯೂ ವಿವಿಧ ಕೇಶವಿನ್ಯಾಸಗಳನ್ನು ಮಾಡುತ್ತಾರೆ.

ಇಂದು ಕೇಶಾಲಂಕಾರ ಶೈಲಿಗಳು ನಾನಾ ಬಗೆಯವು. ಮಹಿಳೆಯರ ಹವ್ಯಾಸಗಳಲ್ಲಿ ಕೇಶಾಲಂಕರಣವೂ ಒಂದು. ಮಹಿಳಾ ಸಂಘಸಂಸ್ಥೆಗಳಲ್ಲಿ ಕೇಶಾಲಂಕಾರದ ಬಗೆಗೆ ಪರಿಣತರಿಂದ ಸಲಹೆಗಳನ್ನು ಕೊಡಿಸುವ ವ್ಯವಸ್ಥೆ ಇರುತ್ತದೆ. ಕೇಶಾಲಂಕಾರ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳೂ ಇರುತ್ತವೆ.

ಭಾರತೀಯ ದೇವಾಲಯಗಳಿಗೆ ಒಂದು ಸಂದರ್ಶನ ಕೊಟ್ಟರೆ ಸಾಕು—ಪ್ರಾಚೀನ ಭಾರತದಲ್ಲಿ ಎಂಥ ಶೈಲಿಯ, ಎಷ್ಟು ವೈವಿಧ್ಯಪೂರ್ಣವಾದ ಕೇಶಾಲಂಕಾರಗಳು ಇದ್ದುವೆಂಬುದು ಮನವರಿಕೆಯಾಗುತ್ತದೆ. ಗೋಡಂಬಿ ಆಕಾರದಲ್ಲಿ ಕಂಡು ಬರುವ ಗೋಡಂಬಿ ಮುಡಿ, ಮುತ್ತುಗಳಿಂದಲೇ ಅಲಂಕರಿಸಲ್ಪಟ್ಟ ತಲೆಯ ಮೇಲೆ ಶಿಖೆಯಂತೆ ಕಟ್ಟಲ್ಪಟ್ಟ ಮುಡಿ, ಪಟ್ಟದ ಕಲ್ಲಿನ ದೇವಾಲಯಗಳಲ್ಲಿ ಇವೆ. ನವಿಲಿನ ಗರಿಗಳಂತೆ ತಲೆಯ ಮೇಲೆ ಕೇಶ ಹರಡಿರುವ ಸೋಗೆ ಮುಡಿ ಐಹೊಳೆಯಲ್ಲಿದೆ.

ಬೇಲೂರು, ಹಳೇಬೀಡುಗಳಲ್ಲಿ ನೃತ್ಯ ಭಂಗಿಯಲ್ಲಿ ಮೋಹಕವಾಗಿ ನಿಂತಿರುವ ಶಿಲಾ ಬಾಲಿಕೆಯರ ಮುಡಿಗಳು ಹಲವು ವಿಧದವು. ಸಡಿಲವಾಗಿ ಕುತ್ತಿಗೆಯ ಮೇಲೆ ಬರುವಂಥ ಕೇಶಾಲಂಕಾರ, ಒಂದು ಸುತ್ತು ಜಡೆ, ಒಂದು ಸುತ್ತು ಹೂವು, ಮತ್ತೆ ಒಂದು ಜಡೆ ಅನಂತರ ಹೂ ಹೀಗಿರುವ ಜಡೆಮುಡಿ, ಈ ರೀತಿ ಅನೇಕಾನೇಕ ಕೇಶಾಲಂಕಾರಗಳಿವೆ. ಜೋಲುಮುಡಿ, ಸೋರ್ಮುಡಿ, ಬಂಬಲು ಮುಡಿ, ತಕ್ಕೆದುರುಂಬು, ಸೋಗೆದುರುಂಬು, ಮುಂತಾದ ಆಕರ್ಷಕ ಹೆಸರಿನಿಂದ ಕನ್ನಡ ಕವಿಗಳು ಕೇಶಾಲಂಕಾರಗಳನ್ನು ವರ್ಣಿಸಿದ್ದಾರೆ. ಕೇದಗೆಯ ಹೂವಿನಿಂದ ಜಡೆಯನ್ನು ಅಲಂಕರಿಸುವುದು, ಮಾಣಿಕ್ಯವನ್ನು ಹೋಲುವ ದಾಳಿಂಬದ ಬೀಜವನ್ನು ತೆಗೆದು ಅಲಂಕರಿಸುವುದು, ಮೊಗ್ಗಿನ ಜಡೆ ಇವೆಲ್ಲ ಹಿಂದೆ ರೂಢಿಯಲ್ಲಿದ್ದ ಕೇಶಾಲಂಕಾರಗಳು.

ಕೇಶಾಲಂಕಾರಗಳಲ್ಲಿ ಹೂವನ್ನು ಸಿಂಗರಿಸುವುದೇ ಒಂದು ವೈಶಿಷ್ಟ್ಯ. ಮಲ್ಲಿಗೆ, ಸಂಪಿಗೆ, ಜಾಜಿ ಇಂಥ ಬಗೆಬಗೆಯ ಹೂವುಗಳು ಕರಿಯ ಕೇಶರಾಶಿಯಲ್ಲಿ ವಿಶೇಷ ಸೊಬಗಿನಿಂದಿರುತ್ತವೆ. ಕೇಶರಾಶಿಗೆ ತೊಡಿಸುತ್ತಿದ್ದ ಆಭರಣಗಳೂ ಹಲವು ವಿಧದವು. ಅವುಗಳ ಹೆಸರೂ ಅಷ್ಟೇ ವೈವಿಧ್ಯಪೂರ್ಣ. ಜಡೆಬಿಲ್ಲೆ, ರಾಕಡೆ, ನಾಗರ, ಬೈತಲೆ, ಬೊಟ್ಟು, ಚಂದ್ರ,



ಬಿಡಿಮುಡಿ — ಮುತ್ತಿನ ಮುಡಿ — ಗೋಡಂಬಿ ಮುಡಿ — ತೆಕ್ಕೆ ದುರುಂಬು — 8ರ ವಿನ್ಯಾಸ

ಸೂರ್ಯ, ಕೆನ್ನೆ ಸರಪಳಿ, ಗೊಂಡೆ, ಮುತ್ತಿನ ಮಾಲೆಗಳು, ಬಂಗಾರ—ಬೆಳ್ಳಿಯ ಹೂವುಗಳು.

ಕೇಶಾಲಂಕಾರ ಎಲ್ಲ ದೇಶಗಳಲ್ಲಿಯೂ, ಎಲ್ಲ ಕಾಲಗಳಲ್ಲಿಯೂ ಒಂದಲ್ಲ ಒಂದು ವಿಧದಲ್ಲಿ ಪ್ರಚಲಿತವಿದ್ದಿತು. ಪ್ರಾಚೀನ ಅಸ್ಸೀರಿಯ, ಈಜಿಪ್ಟ್ ಗಳಲ್ಲಿ ಕುರುಳುಗಳಿಂದ ಕೂಡಿದ ವಿಸ್ತಾರವಾದ ಕೇಶಾಲಂಕಾರ ರೂಢಿಯಲ್ಲಿದ್ದಿತು. ಅಲ್ಲಿನ ಪುರುಷರು ಮಾತ್ರ ತಲೆಗೂದಲನ್ನು ತೆಗೆದು, ವಿಶೇಷ ಸಂದರ್ಭಗಳಲ್ಲಿ ಕೃತಕ ಕೇಶಧಾರಣೆ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಿದ್ದರು. ಇದನ್ನು ರೇಷ್ಮೆದಾರ ಅಥವಾ ಬಟ್ಟೆಯ ಪಟ್ಟಿಯಿಂದ ಬಗೆಬಗೆಯಾಗಿ ಕಟ್ಟುವ ರೂಢಿಯಿತ್ತು. ಹುಡುಗರು ವಯಸ್ಸಿಗೆ ಬಂದಾಗ ತಮ್ಮ ತಲೆಗೂದಲನ್ನು ಕತ್ತರಿಸಿ ಅಪೊಲೊ ದೇವರಿಗೆ ಅರ್ಪಿಸುತ್ತಿದ್ದರು. ರೋಮನರು ಬಹು ಮಟ್ಟಿಗೆ ಗ್ರೀಕ್ ರೀತಿನೀತಿಗಳನ್ನು ಅನುಕರಿಸಿದರು. ರೋಮನ್ ಸಾಮ್ರಾಜ್ಯದ ಪತನದ ಅನಂತರ ಯೂರೊಪಿನಲ್ಲಿ ಒಂದು ಸಾವಿರ ವರ್ಷಕಾಲ ತಲೆಗೂದಲು ಸ್ವಲ್ಪವೂ ಕಾಣದಂತೆ ಅಲಂಕರಿಸಿಕೊಳ್ಳುವ ಪದ್ಧತಿಯಿತ್ತು.

ಹದಿನಾಲ್ಕನೆಯ ಶತಮಾನದಲ್ಲಿ ತಲೆಗೂದಲನ್ನು ಕಿವಿಗಳ ಬದಿಗೆ ಪುಟ್ಟಮುಡಿಗಳಂತೆ ಸುತ್ತಿಕೊಳ್ಳುವುದು ರೂಢಿಗೆ ಬಂದಿತು. ತಲೆಗೂದಲಿಗೆ ಕಾಂತಿವರ್ಧಕವೆಂದು ಹಲಬಗೆಯ ಚೂರ್ಣಗಳನ್ನು ಉದುರಿಸುತ್ತಿದ್ದರು. 16ನೆಯ ಶತಮಾನದಲ್ಲಿ ಹೊನ್ನಧೂಳಿಯನ್ನು ಕೂಡ ಇದಕ್ಕಾಗಿ ಉಪಯೋಗಿಸುತ್ತಿದ್ದರು. ಅದರ ಮುಂದಿನ ಶತಮಾನದಲ್ಲಿ ಪುರುಷರ ಕೇಶಾಲಂಕಾರಗಳಲ್ಲಿ ತೀವ್ರ ಮಾರ್ಪಾಟುಗಳಾದುವು. ಅತಿ ಚಿಕ್ಕದಾಗಿ ಕೂದಲನ್ನು ಕತ್ತರಿಸುವುದು ಉದ್ದುದ್ದವಾಗಿ ಸುರುಳಿ ಸುರುಳಿಯಾಗಿ ಇಳಿಬೀಳುವಂತೆ ಬೆಳೆಸುವುದು—ಇತ್ಯಾದಿ ಬದಲಾವಣೆಗಳಾದುವು. ಒಬ್ಬ ವ್ಯಕ್ತಿಯ ಸ್ಥಾನಮಾನಗಳನ್ನು ಗುರುತಿಸುವುದಕ್ಕೆ ಕೂಡ ಕೇಶಾಲಂಕಾರ ನೆರವಾಗುತ್ತಿತ್ತು.

18ನೆಯ ಶತಮಾನದ ಯೂರೊಪಿನ ಕೇಶಾಲಂಕಾರಗಳು ಉಲ್ಲೇಖಾರ್ಹವಾಗಿವೆ. ಸ್ತ್ರೀಯರ ಕೇಶವಿನ್ಯಾಸಗಳಂತೂ ಅವರ ಎತ್ತರಕ್ಕಿಂತ ಮೂರು ಅಡಿ ಮೇಲೆ ಇರುವಂತೆ ಕಟ್ಟಲ್ಪಡುತ್ತಿದ್ದವು; ಅದನ್ನು ಆ ರೀತಿ ಅಲಂಕರಿಸಲು ಅವರು ಪಡುತ್ತಿದ್ದ ಬವಣೆಯಂತೂ ಹೇಳತೀರದು. ಕಟ್ಟಲು ತಗಲುತ್ತಿದ್ದ ಸಮಯವೂ ಹೆಚ್ಚು. ಒಂದು ಬಾರಿ ಕೇಶವಿನ್ಯಾಸ ಮಾಡಿಕೊಂಡರೆ ಸುಮಾರು ಎರಡು ವಾರ ಕಾಲ ಅದರ ತಂಟೆಗೇ ಹೋಗುತ್ತಿರಲಿಲ್ಲ. ಇಂಥ ವಿನ್ಯಾಸದಲ್ಲಿ ತಲೆ ತುರಿಸಿಕೊಳ್ಳಬೇಕಾಗಿ ಬಂದಾಗ ನೀಳ ಕಡ್ಡಿಯ ನೆರವನ್ನು ಸ್ತ್ರೀಯರು ಪಡೆಯುತ್ತಿದ್ದರು.

ಫ್ರಾನ್ಸಿನ ಮಹಾಕ್ರಾಂತಿಯ ಬಳಿಕ ಸ್ತ್ರೀಯರು ತಲೆಗೂದಲನ್ನು ಚಿಕ್ಕದಾಗಿರುವಂತೆ ಕತ್ತರಿಸಿಕೊಂಡರು. ಮತ್ತೆ ಕಳೆದ ಶತಮಾನದ ಕೊನೆಯ ವೇಳೆಗೆ ಯೂರೊಪಿನ ಕೇಶವಿನ್ಯಾಸ ಎತ್ತರಕ್ಕೆ ಸರಿಯಲಾರಂಭಿಸಿತು. ಇದರ ಮೇಲೆ ನಾನಾ ಬಗೆಯ ಹ್ಯಾಟುಗಳು ಬಳಕೆಗೆ ಬಂದುವು. 20ನೆಯ ಶತಮಾನದಲ್ಲಿ ಸ್ತ್ರೀಯರ ಕೇಶಾಲಂಕಾರಕ್ಕಾಗಿ ಸೆಲೂನುಗಳು ಏರ್ಪಟ್ಟುವು. ಅನಂತರ



ಆಧುನಿಕ ಯೂರೋಪಿನ [illegible]

'ಬಾಬ್' ಶೈಲಿ ರೂಢಿಗೆ ಬಂದಿತು. 1950ರ ವೇಳೆಗೆ, ಒಳಗೆ ಯಾವುದಾದರೂ ಆಸರೆ ಇಟ್ಟು ಮೇಲೆ ಕೂದಲನ್ನು ಎತ್ತರವಾಗಿ ಜೇನುಗೂಡಿನಂತೆ ಕಟ್ಟುವುದು ರೂಢಿಗೆ ಬಂತು. ಕ್ರಮೇಣ 1960ರ ವೇಳೆಗೆ 'ವಿಗ್' ಕೃತಕ ಕೇಶಾಲಂಕಾರಗಳು ಬಳಕೆಗೆ ಬಂದುವು.

ವಿದೇಶಗಳಲ್ಲಿ ಮಹಿಳೆಯರು ಕೇಶಾಲಂಕಾರಕ್ಕಾಗಿ ಕೇಶ ಸಂಸ್ಕಾರ ಕೇಂದ್ರಗಳಲ್ಲಿ ಹಲವು ಗಂಟೆಗಳ ಕಾಲ ಕಳೆಯುತ್ತಾರೆ; ಕೂದಲಿಗೆ ರಂಗು ಹಾಕುತ್ತಾರೆ; ಹೊಳಪು ಕೊಡುತ್ತಾರೆ.

ಕೂದಲನ್ನು ಶುಚಿಯಾಗಿ ತೊಳೆದಿಟ್ಟುಕೊಳ್ಳುವುದು, ತಲೆಯಲ್ಲಿ ಹೊಟ್ಟು ಬರದಂತೆ, ಅತಿ ಜಿಡ್ಡಾಗಿ ಮುದ್ದೆಯಾಗದಂತೆ ನೋಡಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಅಲೆ ಅಲೆಯಾಗಿರುವಂತೆ ಗುಂಗುರುಕೂದಲು ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವುದು, ಬಣ್ಣಹಾಕುವುದು, ಸಹಜವಾಗಿ ತಿರುಚಿ ಗುಂಗುರಾದ ಕೂದಲನ್ನು ನೇರಗೊಳಿಸುವುದು, ಬೇಕಾದ ಆಕಾರಕ್ಕೆ ತಲೆಗೂದಲನ್ನು ಕತ್ತರಿಸುವುದು —ಇವೆಲ್ಲ ಕೇಶ ಸಂಸ್ಕಾರ ಕೇಂದ್ರಗಳಲ್ಲಿ ನಡೆಯುವ ಕೆಲಸಗಳು.

ಒಂದು ಅಥವಾ ಎರಡು ಜಡೆ; ಪೋನಿಟೇಯ್ಲ್ (ಕುದುರೆಯ ಬಾಲದಂತೆ ಕಟ್ಟಿದ ಕೂದಲು); ಕತ್ತಿನ ಮೇಲೆ ಬರುವಂಥ, ನೆತ್ತಿಯವರೆಗೆ ಬರುವಂಥ, ಮುಖಕ್ಕಿಂತ ದೊಡ್ಡದಾದ ವಿವಿಧ ಮುಡಿಗಳು, ಬಾಬ್ ಮಾಡುವುದು —ಈ ಕೇಶಾಲಂಕಾರಗಳು ಭಾರತದಲ್ಲಿ ಕಾಣಬರುತ್ತವೆ. ಮೂರು ಕಾಲಿನ ಜಡೆ, ಐದು ಕಾಲಿನ ಜಡೆ, ಏಳುಕಾಲಿನ ಜಡೆ, ಅಥವಾ ಸೀಳು ಕಾಲಿನ ಜಡೆಗಳಿವೆ. ಜಡೆತುದಿಗೆ ದಾರ, ರಬ್ಬರ್ ಉಂಗುರ, ಟೇಪು —ಇವುಗಳನ್ನು ಬಂಧಿಸಲು ಉಪಯೋಗಿಸಬಹುದು. ಹೂವುಗಳನ್ನು ಮಿತವಾಗಿ ಬಳಸುತ್ತಾರೆ. ಮುಡಿಗೆ ಸರಳ ಆಭರಣಾಲಂಕಾರವೂ ಉಂಟು. ಬೇರೆ ಬೇರೆ ತೆರನಾದ ಸಿಂಬಿಗಳ ಉಪಯೋಗವಿದೆ. ಚವರಿ, ಕುಚ್ಚುಗಳು ಜಡೆಯ ಸಾಧನಗಳು. ನರೆಕೂದಲಿಗೆ ಬಣ್ಣಹಾಕುವುದೂ ಇದೆ.

ಕೇಳಿಸುವುದೇ ನಿನಗೆ?

ಹೇಳುವುದನ್ನು ಗಮನವಿಟ್ಟು ಕೇಳುವುದು ಹಾಗೂ ಕೇಳಿದ್ದನ್ನು ತಪ್ಪಿಲ್ಲದಂತೆ ವೇಗವಾಗಿ ಬರೆಯುವುದನ್ನು ಕಲಿಸಬಲ್ಲ ಆಟ –'ಕೇಳಿಸುವುದೆ ನಿನಗೆ?'

ಸುಮಾರು ಹತ್ತು ಹುಡುಗರಿರುವ ಎರಡು ತಂಡಗಳು. ಹತ್ತರಿಂದ ಹದಿನೈದು ಅಡಿ ಅಂತರದಲ್ಲಿ ಆಟಗಾರರು ಎದುರುಬದಿರಾಗಿ ಕುಳಿತು ಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಒಂದು ತಂಡದ ಎಲ್ಲ ಆಟಗಾರರ ಕೈಯಲ್ಲಿ ಮುದ್ರಿತ ಸಾಲುಗಳಿರುವ ವೃತ್ತಪತ್ರಿಕೆಯ ತುಂಡುಗಳಿರುತ್ತವೆ. ಎಲ್ಲದರ ಉದ್ದ ಒಂದೇ ಸಮನಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಆದರೆ ಒಂದೊಂದರ ವಿಷಯವೂ ಬೇರೆ ಬೇರೆ. ಇನ್ನೊಂದು ತಂಡದವರ ಬಳಿ ಕಾಗದ ಹಾಗೂ ಸೀಸದ ಕಡ್ಡಿ ಕೊಟ್ಟಿರುತ್ತಾರೆ.

ಸೀಟಿ ಆದಾಗ ವೃತ್ತಪತ್ರಿಕೆ ತುಂಡುಗಳಿರುವ ತಂಡದ ಹುಡುಗರು ತಮ್ಮ ತಮ್ಮಲ್ಲಿರುವ ತುಂಡಿನಿಂದ ಓದುತ್ತ ಹೋಗುತ್ತಾರೆ. ಹೀಗೆ ಓದುವ ಪ್ರತಿ ಯೊಬ್ಬ ಹುಡುಗನ ಎದುರಿಗೆ ಕುಳಿತಿರುವವನು ಅವನ ಪಾಲುದಾರನಂತೆ. ಅವನು ಮೊದಲನೆಯವನು ಓದಿದ್ದನ್ನು ತಪ್ಪಿಲ್ಲದಂತೆ ಬರೆಯುತ್ತ ಹೋಗ ಬೇಕು. ಕೊನೆಯಲ್ಲಿ ತಪ್ಪಿಲ್ಲದೆ ಮೊದಲು ಮುಗಿಸಿದ ಜೋಡಿ ಗೆದ್ದಂತೆ.

ತಂತಿವಾರ್ತೆ ಕಳುಹಿಸಲು ಬಳಸುವ ಮೋರ್ಸ್ ಸಂಕೇತಗಳಿಂದಲೂ ವಿವಿಧ ವಾಕ್ಯಗಳನ್ನು ಸೂಚಿಸಿದಾಗಲೂ ಜೋಡಿಯಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬ ಹೇಳ ಬಹುದು, ಮತ್ತೊಬ್ಬ ಬರೆಯಬಹುದು. ಬೆಳಕನ್ನು ಹಾಯಿಸಿ, ಬಿಟ್ಟು ಹಾಯಿಸಿ ಸಂಕೇತಗಳನ್ನು ಸೂಚಿಸುತ್ತಾರೆ. ಮೋರ್ಸ್ ಲಿಪಿ ಕಲಿಯು ವುದಕ್ಕೂ ಇದು ಸಹಕಾರಿ.

ಕೈ ಕುಸ್ತಿ

ಆಟಗಾರರು ಇಬ್ಬಿಬ್ಬರು ಎದುರು ಬದುರಾಗಿ ನಿಲ್ಲಬೇಕು. ಒಬ್ಬರ ಕಾಲ ಬದಿಗೆ ಇನ್ನೊಬ್ಬರ ಕಾಲು ಬರುವಂತೆ ಬಲಗಾಲುಗಳನ್ನು ಮುಂದಕ್ಕೆ ನೀಡಿ ನಿಲ್ಲಬೇಕು. ಬಲಗೈಗಳನ್ನೂ ಭದ್ರವಾಗಿ ಹಿಡಿಯಬೇಕು.



ಕೈಗೆ ಕೈ

ಮುಖಂಡನೊಬ್ಬ ಸೂಚನೆ ಕೊಟ್ಟ ಕೂಡಲೇ ಆಟಗಾರರು ಪರಸ್ಪರ ಜಗ್ಗಿ ಎದುರಾಳಿಯನ್ನು ಸ್ಥಳ ಬಿಡುವಂತೆ ಕದಲಿಸಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಯಾರು ಸ್ಥಳದಿಂದ ಕದಲು ತ್ತಾರೋ ಅಥವಾ ಆಯತಪ್ಪಿ ನೆಲ ಮುಟ್ಟುವರೋ ಅವರು ಕೈ ಕುಸ್ತಿ ಯಲ್ಲಿ ಸೋತಂತೆ.

ಎದುರಾಳಿಯ ಅಂಗೈಯನ್ನು ತನ್ನ ಅಂಗೈಯಿಂದ ತಳ್ಳಿ ಅವನು ಬೀಳು ವಂತೆ ಮಾಡುವುದು ಇದರಲ್ಲೊಂದು ಬದಲಾವಣೆ.

ಕೈದಿಗಳ ನೆಲೆ

ಕೈದಿಗಳ ನೆಲೆ ಎಂಬ ಆಟದಲ್ಲಿ ಇಪ್ಪತ್ತೈದು ಗಜಗಳ ಅಂತರದಲ್ಲಿ ಎರಡು ಗೆರೆಗಳು. ಗೆರೆಗಳ ಹಿಂದಿನ ಜಾಗ – ಎದುರು ತಂಡದಿಂದ ಹಿಡಿದ ಕೈದಿಗಳನ್ನು ಇಡುವ ನೆಲೆ.

ಯಾವನಾದರೂ ಆಟಗಾರ ತನ್ನ ಗೆರೆದಾಟಿ ಹೊರಬಂದರೆ ಎದುರು ಪಕ್ಷ ದವರಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬ ಆಟಗಾರ ಅವನನ್ನು ಹಿಡಿಯಲು ಧಾವಿಸಿ ಬರುತ್ತಾನೆ. ಇವನನ್ನು ಹಿಡಿಯಲು ಮೊದಲ ತಂಡದ ಇನ್ನೊಬ್ಬ ಆಟಗಾರ ಹೊರಡುತ್ತಾನೆ. ಆಟಗಾರ ತಾನು ಬೆನ್ನಟ್ಟಿದವನನ್ನು ಹಿಡಿದರೆ, ಹಿಡಿದವನಿಗೆ ಒಂದು ಗೆಲ್ಲಂಕ. ಇಬ್ಬರೂ ತಮ್ಮ ಮೂಲ ನೆಲೆಗೆ ಹಿಂದಿರುಗಿ ಪುನಃ ಆಟದಲ್ಲಿ ಸೇರಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಮೊದಲು ಗೆರೆದಾಟಿದ ಎದುರು ತಂಡದವನನ್ನು ಅನಂತರ ಗೆರೆದಾಟದ ಎದುರು ತಂಡದವನು ಹಿಡಿಯಬಹುದು. ಗೆಲ್ಲಲು ಒಂದು ತಂಡ ಎಷ್ಟು ಜನರನ್ನು ಸೆರೆಹಿಡಿಯಬೇಕೆಂಬುದನ್ನು ಮೊದಲೇ ನಿಶ್ಚಯಿಸಿ ಸೋಲು ಗೆಲವುಗಳನ್ನು ನಿರ್ಧರಿಸಬಹುದು.

ಕೈಬಂಡಿ ರಿಲೆ

ಎರಡು ತಂಡಗಳು ಆಡುವ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಾಟ –ಕೈಬಂಡಿ ರಿಲೆ.

ಹೊರಡುಗೆರೆ ಹಾಕಿ ಅದರ ಹಿಂದೆ ತಂಡಗಳನ್ನು ನಿಲ್ಲಿಸುತ್ತಾರೆ. ಒಂದೊಂದು ಗುಂಪಿನಲ್ಲಿರುವ ಆಟಗಾರರು ಒಬ್ಬರ ಹಿಂದೆ ಒಬ್ಬರು ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ.

ಸಂಜ್ಞೆ ಆದಾಗ ಮೊದಲನೆಯ ಆಟಗಾರರು ಕೈಯನ್ನು ನೆಲದ ಮೇಲೆ ಊರಿ, ಕಾಲನ್ನು ಹಿಂದಕ್ಕೆ ನೀಡಬೇಕು. ಎರಡನೆಯ ಆಟಗಾರ ಇವನ ಮುಂಗಾಲನ್ನು ಹಿಡಿದು ಮೇಲಕ್ಕೆತ್ತಿ ಹಿಡಿದು ನಿಲ್ಲಬೇಕು. ಎಲ್ಲ ಗುಂಪುಗಳ ಮೊದಲನೆಯ ಆಟಗಾರರೂ ಇದೇ ರೀತಿ ನೆಲದ ಮೇಲೆ ಕೈ ಊರಿಕೊಂಡು 40 ಅಡಿ ದೂರದಲ್ಲಿರುವ ಗುರಿ ಗೆರೆಯನ್ನು ತಲಪಬೇಕು.

ಅನಂತರ ಎರಡನೆಯ ಆಟಗಾರ ನೆಲದ ಮೇಲೆ ಕೈ ಊರುತ್ತಾನೆ. ಮೊದಲನೆಯವನು ಕಾಲುಗಳನ್ನು ಹಿಡಿದ ಅನಂತರ ಪುನಃ ಎರಡನೆಯ ವನು ನೆಲದ ಮೇಲೆ ಕೈ ಊರಿಕೊಂಡು ಹೊರಡುಗೆರೆ ತಲಪಬೇಕು. ಇವರಿಬ್ಬರೂ ತಮ್ಮ ಗುಂಪಿನ ಹಿಂದೆ ಹೋಗಿ ನಿಲ್ಲಬೇಕು. ಅನಂತರ 3–4, 5–6ನೆಯ ಆಟಗಾರರ ಸರದಿ.

ಯಾವ ಗುಂಪಿನ ಎಲ್ಲ ಆಟಗಾರರೂ ತಮ್ಮ ತಮ್ಮ ಸರದಿ ಮುಗಿಸಿ ಸಾಲಿನ ಹಿಂದೆ ಬಂದು ಮೊದಲು ನಿಲ್ಲುವರೋ ಆ ಗುಂಪು ಗೆಲ್ಲುತ್ತದೆ.

ನೋಡಿ : ಗುಂಪು ಆಟ

ಕೊಕ್ಕಾಬತ್ತಿ, ಕೋಡಾಬತ್ತಿ

ಸ್ಪರ್ಧೆಯಿಲ್ಲದೆ ಕೇವಲ ಮೋಜಿಗೆಂದು ಆಡುವ ಆಟ ಇದು.

ಆಟಗಾರರೆಲ್ಲ ಸಾಲಾಗಿ ನಿಲ್ಲಬೇಕು. ನಾಯಕ ತನ್ನ ಕೈಯಲ್ಲಿ ಒಂದು ಪುಟ್ಟ ಹರಳನ್ನು ಇಟ್ಟುಕೊಂಡಿರುತ್ತಾನೆ. ಆಟಗಾರರು ನಿಂತಿರುವಲ್ಲಿಂದ ಸ್ವಲ್ಪ ದೂರದಲ್ಲಿ ಒಂದು ಗೆರೆ ಇರುತ್ತದೆ. ಆಟಗಾರರೆಲ್ಲ ಎರಡೂ ಕೈಗಳನ್ನು ಹಿಂದಕ್ಕೆ ನೀಡಿಕೊಂಡು, ಕೈಗಳನ್ನು ಬಟ್ಟಲಿನಂತೆ ಮಾಡಿಕೊಂಡು ಒಂದರೊಳಗೊಂದನ್ನು ಇರಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ.

ನಾಯಕ ಅವರ ಹಿಂಬದಿಯಲ್ಲಿರುತ್ತಾನೆ. " ಕೊಕ್ಕಾಬತ್ತಿ, ಕೋಡಾಬತ್ತಿ ನೋಡಿದವರ ಕಣ್ಣಾಗ ಗುಳಬತ್ತಿ ಗುಳಬತ್ತಿ " ಎಂದು ಹೇಳುತ್ತ ಅವನು ತನ್ನಲ್ಲಿರುವ ಕಲ್ಲಿನಿಂದ ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬರ ಕೈಗಳನ್ನು ಮುಟ್ಟಿಸಿ ಮುಂದು ವರಿಯುತ್ತಾನೆ. ತನಗಿಷ್ಟ ಬಂದವರೊಬ್ಬರ ಬೆನ್ನ ಮೇಲೆ ಮೆಲ್ಲಗೆ ಹೊಡೆಯುತ್ತಾನೆ. ಆ ಆಟಗಾರ ಕೂಡಲೇ ಓಡಿಹೋಗಿ ಮುಂದಿನ ಗೆರೆಯಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲಬೇಕು. ಹಾಗೆ ಅವನು ಓಡಲು ಆರಂಭಿಸಿದಾಗ ಅಕ್ಕಪಕ್ಕದ ಆಟಗಾರರು ಅವನನ್ನು ಮುಟ್ಟಿದರೆ ಅವನು ಆಟದಿಂದ ಹೊರಗೆ.

ಆಟಗಾರ ತಪ್ಪಿಸಿಕೊಂಡು ಮುಂದಿನ ಸಾಲು ಮುಟ್ಟಿದ ಮೇಲೆ ನಾಯಕ ಮತ್ತೆ ಆಡತೊಡಗುತ್ತಾನೆ. ಸುಮಾರು ಅರ್ಧದಷ್ಟು ಜನ ಆಚೆ ಸಾಲಿಗೆ ಹೋಗುವವರೆಗೆ ಆಟ ಮುಂದುವರಿಯುತ್ತದೆ.

ಉಳಿದವರು ಯಾವುದಾದರೂ ಪ್ರಾಣಿಯ, ಹಣ್ಣಿನ ಅಥವಾ ಹೂವಿನ ಹೆಸರು ಇಟ್ಟುಕೊಂಡು ನಾಯಕನಿಗೆ ತಿಳಿಸುತ್ತಾರೆ. ನಾಯಕ ಆಚೆ ಬದಿಯ ಆಟಗಾರರಿಗೆ ಇದನ್ನು ಹೇಳಿದಾಗ ಅವರು ಅದರಲ್ಲಿ ತಮಗೆ ತೋಚಿದ ಹೆಸರನ್ನು ಆರಿಸುತ್ತಾರೆ. ಆ ಹೆಸರಿನವರು ಅವನು ಆರಿಸಿದ ಆಟಗಾರರನ್ನು ಆಚೆ ಕಡೆಯಿಂದ ಬೆನ್ನ ಮೇಲೆ ಹೊತ್ತು ಎದುರು ಸಾಲಿಗೆ ತರುತ್ತಾರೆ.

ಕೊಕ್ಕೊ

ಕೋಳಿ 'ಕೊಕ್' ಎಂದಂತೆ, ಕೊಕ್ ಕೊಟ್ಟು ಹಿಡಿಯುವವರನ್ನು ಎಬ್ಬಿಸುವುದರಿಂದ, ಈ ಆಟದ ಹೆಸರು ಬಂದಿದೆ. ಕೊಕ್ಕೊ ಆಟವನ್ನು ಹೆಣ್ಣು ಮಕ್ಕಳು, ಗಂಡು ಮಕ್ಕಳೆಲ್ಲ ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಕಾಲೇಜು ಮಟ್ಟದ ಮತ್ತು ಅಂತರರಾಜ್ಯ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿಯೂ ಕೊಕ್ಕೊ ಆಟವನ್ನು ಆಡಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಕೊಕ್ಕೊ ಆಟ ಮೊದಲಿಗೆ ಅಷ್ಟು ನಿಬಂಧನೆಗಳಿಗೆ ಒಳಪಟ್ಟಿರಲಿಲ್ಲ. ಈಗ ಇದನ್ನು ಹೆಚ್ಚು ಶಾಸ್ತ್ರೀಯ ಆಟವಾಗಿ ಮಾರ್ಪಡಿಸಲಾಗಿದೆ. ಆಟದಲ್ಲಿ ಎರಡು ತಂಡಗಳು. ಆಟಗಾರರ ಸಂಖ್ಯೆ ಎರಡು ಕಡೆಯೂ ಒಂದೇ ಸಮನಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಯಾರು ಹಿಡಿಯಬೇಕು, ಯಾವ ತಂಡ ಓಡಬೇಕು ಎಂಬುದನ್ನು 'ಟಾಸ್' ಹಾಕಿ ನಿರ್ಧರಿಸುತ್ತಾರೆ. ಟಾಸ್ ಗೆದ್ದ ತಂಡ ತಾನು ಓಡಬೇಕೇ ಅಥವಾ ಹಿಡಿಯಬೇಕೇ ಎಂಬ ಆಯ್ಕೆಯ ಹಕ್ಕನ್ನು ಪಡೆಯುತ್ತದೆ.

ಆಟದ ಅಂಗಣದ ಉದ್ದ 34 ಮೀಟರ್, ಅಗಲ 16 ಮೀಟರ್. ಇದರ ಎರಡು ಕೊನೆಗಳಲ್ಲಿ 16 ಮೀಟರ್ ಉದ್ದ, 4.8 ಮೀಟರ್ ಅಗಲದ ಎರಡು ಆಯತ ಜಾಗಗಳಿವೆ. ಅಂಗಣದ ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ 24.4 ಮೀಟರ್ ಉದ್ದ 30 ಸೆ.ಮೀ. ಅಗಲದ ದಾರಿಯಿದೆ. ಇದರಲ್ಲಿ ಸಮ ಅಂತರದಲ್ಲಿ 8 ಚೌಕಗಳಿವೆ. ಮಧ್ಯದ ಎಂಟು ಚೌಕಗಳನ್ನು ಬಿಟ್ಟು ಮಧ್ಯಪಥದ ಚೌಕಗಳಲ್ಲಿ ನೆಲದಿಂದ 120 ಸೆ.ಮೀ. ಎತ್ತರಕ್ಕೆ ಕಂಬಗಳನ್ನು ಹೂತಿರುತ್ತಾರೆ.

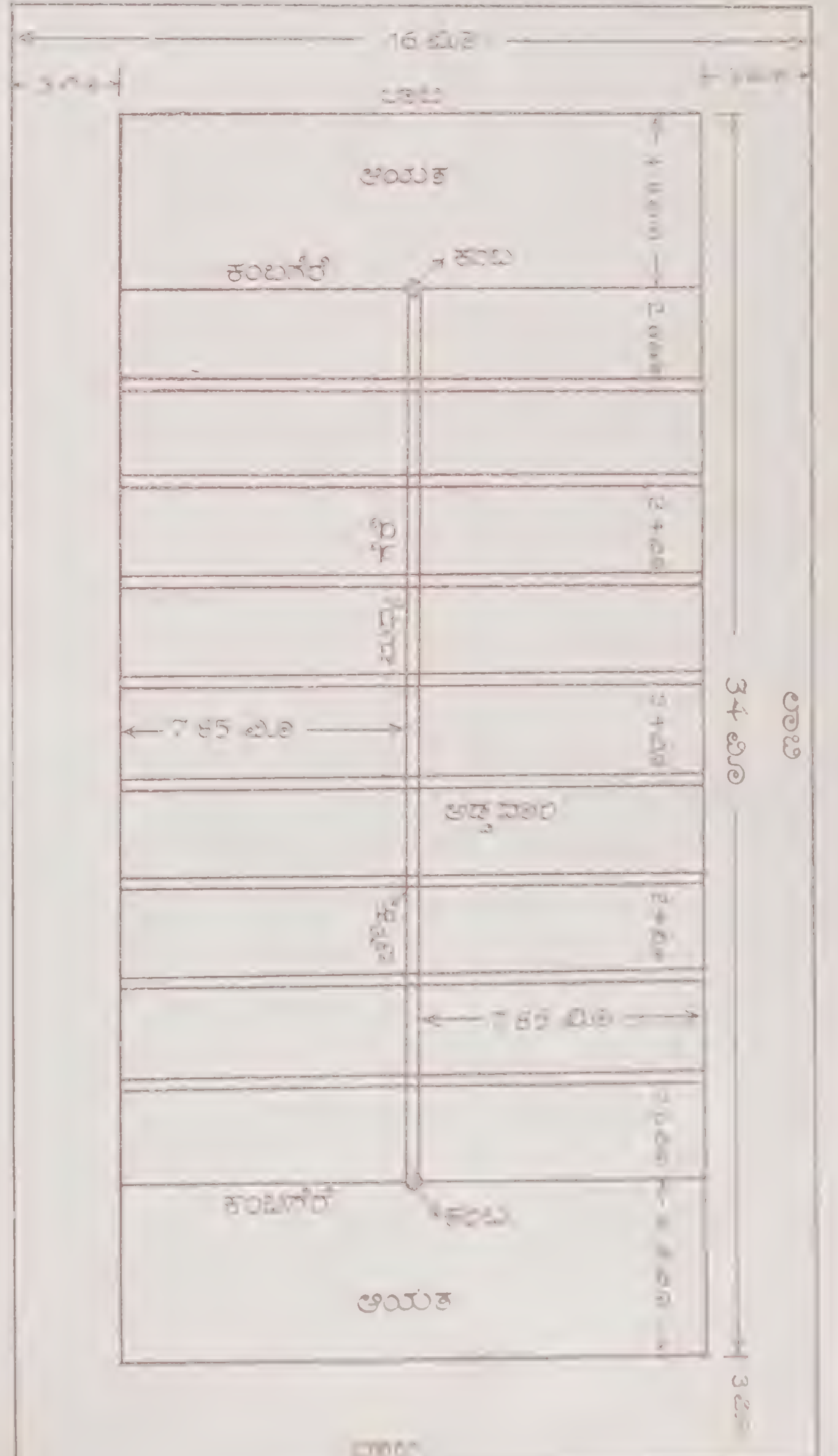
ಒಂದೊಂದು ತಂಡದಲ್ಲೂ ಒಂಬತ್ತು ಜನ ಆಟಗಾರರು. ಒಂದು ಹಿಡಿಯುವ ತಂಡ, ಇನ್ನೊಂದು ಓಡುವ ತಂಡ. ಹಿಡಿಯುವವರಲ್ಲಿ ಎಂಟು ಜನ ಕಂಬಗಳ ಮಧ್ಯದ ಎಂಟು ಚೌಕಗಳಲ್ಲಿ ಕೂಡಬೇಕು. ಪಕ್ಕ ಪಕ್ಕದಲ್ಲಿ ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳುವವರು ವಿರುದ್ಧ ದಿಕ್ಕುಗಳಿಗೆ ಮುಖ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಪರ್ಯಾಯವಾಗಿ ಹೀಗೆ ಕೂಡಬಹುದು.

ಹಿಡಿಯುವವರು ಓಡುವವರನ್ನು ಅಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡು ಹೋಗಿ ಸಿಗದಿದ್ದರೆ ಸೂಕ್ತವಾಗಿ ಕುಳಿತವರಿಗೆ ಕೊಕ್ ಕೊಡುತ್ತಾರೆ. ಇದು ಕೊಕ್ಕೊ ಆಟದ ವಿಧಾನ. ಹಿಡಿಯುವವರು ನಿಯಮಗಳಿಗೆ ಅನುಗುಣವಾಗಿ ಓಡುವವರನ್ನು ಹಿಡಿದು ಆಟದಿಂದ ಹೊರಕ್ಕೆ ಹಾಕಬೇಕು. ಆಟದ ಬಯಲಿನ ಎಲ್ಲೆಗೆರೆಗಳನ್ನು ಮೀರದೆ ತಪ್ಪಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದು ಓಡುವವರ ಉದ್ದೇಶ. ಆಟದ ಪ್ರಾರಂಭದಲ್ಲಿ ಓಡುವವರು ಎಲ್ಲೆಗೆರೆಯ ಒಳಗೆ ಎಲ್ಲಿ ಬೇಕಾದರೂ ನಿಲ್ಲಬಹುದು ; ಅಥವಾ ಚಲಿಸಬಹುದು.

ಹಿಡಿಯುವ ತಂಡದವರು ಬಹಳ ಚಾತುರ್ಯದಿಂದ ಕೊಕ್ ಕೊಡಬೇಕು. ಯಾರಿಗೆ ಕೊಕ್ ಕೊಟ್ಟರೆ ಯಾವ ಆಟಗಾರನನ್ನು ಹಿಡಿಯಬಹುದು, ಅಥವಾ ಅವನು ಮತ್ತೆ ಇನ್ನೊಬ್ಬರಿಗೆ ತಕ್ಷಣ ಕೊಕ್ ಕೊಟ್ಟು ಎಷ್ಟು ಜನ ಓಡುವವರನ್ನು ಹಿಡಿಯಬಹುದು ಎಂಬೆಲ್ಲ ಯೋಚಿಸಿ, ಕ್ಷಿಪ್ರ ನಿರ್ಧಾರಕ್ಕೆ ಬಂದು ಸರಿಯಾಗಿ ಕೊಕ್ ಕೊಡಬೇಕು. ಏಳು ಮಿನಿಟುಗಳ ಎರಡು ಸರದಿಗಳಲ್ಲಿ ಒಂದು ಇನ್ನಿಂಗ್ಸ್ ಮುಗಿಯುತ್ತದೆ.

ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಎರಡು ಇನ್ನಿಂಗ್ಸ್‌ಗಳಿರುತ್ತವೆ. ಪ್ರತಿ ಇನ್ನಿಂಗ್ಸ್‌ನ ಅನಂತರ 5 ಮಿನಿಟುಗಳ ವಿರಾಮ. ಪ್ರತಿ ತಂಡಕ್ಕೂ ಎರಡು ಬಾರಿ ಹಿಡಿಯುವ ಎರಡು ಬಾರಿ ಓಡುವ ಸರದಿಗಳು ಬರುತ್ತವೆ.

ಆಚೀಚಿನ ಪಾರ್ಶ್ವಗಳ ಜವಾಬ್ದಾರಿ ಇಬ್ಬರು ಅಂಪೈರುಗಳಿಗೆ ಸೇರಿವೆ. ತಮ್ಮ ತಮ್ಮ ಭಾಗದಲ್ಲಿ ಆಟಗಾರರ ಬಗೆಗಿನ ನಿರ್ಣಯಗಳನ್ನು ಅವರು ಕೊಡುತ್ತಾರೆ. ಅಂಪೈರುಗಳಲ್ಲಿ ಭಿನ್ನಾಭಿಪ್ರಾಯವಿದ್ದರೆ ರೆಫರಿ ತೀರ್ಪು ಕೊಡುತ್ತಾನೆ. ಆಟದ ನಿಯಮಗಳನ್ನು ಉಲ್ಲಂಘಿಸಿದಾಗ ತಕ್ಕ ದಂಡನೆಯನ್ನು ಅವನು ವಿಧಿಸುತ್ತಾನೆ. ಇವರಲ್ಲದೆ ಆಟದ ಗೆಲ್ಲಂಕಗಳನ್ನು ಲೆಕ್ಕ ವಿಡುವ ಒಬ್ಬ ಸ್ಕೋರರ್ (ಗೆಲ್ಲಂಕಗಾರ) ಇರುತ್ತಾನೆ. ಕಾಲ ನಿರ್ದೇಶಕನು ಪ್ರಾರಂಭ ಮುಕ್ತಾಯಗಳನ್ನು ಸೀಟಿ ಊದಿ ಸೂಚಿಸಬೇಕು. ಕೆಲವೊಮ್ಮೆ ಸ್ಕೋರರನೇ ಕಾಲ ನಿರ್ದೇಶಕನ ಕೆಲಸ ಮಾಡುವುದುಂಟು. ಎರಡೂ ಕಡೆಯವರು ಎಷ್ಟೆಷ್ಟು ಗೆಲ್ಲಂಕಗಳನ್ನು ಪಡೆದಿದ್ದಾರೆ ಎಂಬುದನ್ನು



ಕೊಕ್ಕೊ ಅಂಗಳ



ರೆಫರಿ ಸಾರುತ್ತಾನೆ. ಅವನು ಕೊಟ್ಟ ವೇಳೆಯೊಳಗೆ ಎಷ್ಟು ಜನ ಆಟಗಾರರನ್ನು ಹಿಡಿಯುವರೋ ಅಷ್ಟು ಗೆಲ್ಲಂಕಗಳು ದೊರೆಯುತ್ತವೆ. ಓಡುವ ತಂಡದ ಎಲ್ಲರನ್ನೂ ನಿಗದಿ ಅವಧಿಗೆ ಮೊದಲೇ ಹಿಡಿದರೆ ಒಂದು ಲೋನ ಸಿಕ್ಕಿದಂತೆ.

ಮೂರು ಜನ ಓಟಗಾರರು ಪ್ರಾರಂಭದಲ್ಲಿ ಇರುತ್ತಾರೆ. ಇವರು ಔಟ್ ಆದ ಕೂಡಲೇ ಮುಂದಿನ ಕೊಕ್ ಕೊಡುವ ಮೊದಲೇ ಮುಂದಿನ ಮೂರು ಜನ ಓಟಗಾರರು ಅಂಗಣವನ್ನು ಪ್ರವೇಶಿಸಬೇಕು.

ಹಿಡಿಯುವವನು ಕುಳಿತಿರುವವರ ಮಧ್ಯೆ ಅಡ್ಡಹಾಯುವಂತಿಲ್ಲ. ಯಾರನ್ನೂ ಸ್ಪರ್ಶಿಸಬಾರದು. ಆದರೆ ಪಥದ ಅತ್ತಕಡೆಯಿಂದ ಇತ್ತಕಡೆಗೆ ಕೈಚಾಚಿ ಓಡುವವರನ್ನು ಮುಟ್ಟಬಹುದು. ಹಿಡಿಯುತ್ತಿರುವವರು ಯಾವುದಾದರೂ ಒಂದು ದಿಕ್ಕಿನಲ್ಲಿ ಹೋಗಲು ಆರಂಭಿಸಿದ ಮೇಲೆ ಆ ದಿಕ್ಕಿನಲ್ಲೇ ಓಡಬೇಕು; ಹಿಂದಕ್ಕೆ ತಿರುಗುವಂತಿಲ್ಲ. ಆಗ ಅವನಿಗೆ ಉಳಿದಿರುವ ಆಯ್ಕೆಗಳು : ಮರದ ಕಂಬದ ಕಡೆಗೆ ಓಡುವುದು ಅಥವಾ ಕೊಕ್ ಕೊಡುವುದು. ಮರದ ಕಂಬದ ಬಳಿ ಇರುವಾಗ ತಾನು ಯಾವ ಕಡೆಗೆ ಓಡಬೇಕು ಎಂದು ದಿಕ್ಕನ್ನು ಆರಿಸುವ ಹಕ್ಕು ಅವನಿಗಿರುತ್ತದೆ. ಕಂಬವನ್ನು ಹಿಡಿದಿರುವ ವರೆಗೆ ಮಾತ್ರ ಅವನಿಗೆ ಈ ಆಯ್ಕೆ. ಅನಂತರ ಅವನು ದಿಕ್ಕು ಬದಲಿಸುವುದು ಸಾಧ್ಯವಿಲ್ಲ.

ಕುಳಿತಿರುವವರು ತಗಲಿದರೆ, ಹಿಡಿಯುವವರು ಮುಟ್ಟಿದರೆ, ಎಲ್ಲೆಗೆರೆಗಳನ್ನು ಹಾಯ್ದರೆ ಓಡುವವನು ಆಟದಿಂದ ಔಟ್ ಆಗುತ್ತಾನೆ.

ಕಡಮೆ ಸಂಖ್ಯೆಯ ಆಟಗಾರರಿದ್ದರೆ ಸರಳ ರೀತಿಯ ಕೊ ಕ್ಕೊ ಆಡಬಹುದು. ತಂಡದಲ್ಲಿ ನಾಲ್ಕೇ ಜನರಿದ್ದರೆ ಮೂರು ಜನರು ತ್ರಿಕೋಣದ ಮೂರು ತುದಿಗಳಲ್ಲಿರುವಂತೆ ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಇನ್ನೊಬ್ಬರು ಹಿಡಿಯುತ್ತಾರೆ. ಐದು ಜನರಿದ್ದರೆ ನಾಲ್ಕು ಜನ ಚೌಕ ಆಕಾರದಲ್ಲಿ ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳಬಹುದು. ಇನ್ನೂ ಒಂದೆರಡು ಮಂದಿ ಇದ್ದರೆ ಗುಂಡಗೆ ಕೂಡಬಹುದು. ಕುಳಿತವರು ಯಾವ ಆಕೃತಿಯಲ್ಲಿ ಕುಳಿತಿರುತ್ತಾರೋ ಅದೇ ಮೇರೆ. ಹೀಗೆಯೇ ವೃತ್ತಾಕಾರದ ಕೊಕ್ಕೊ ಆಟವನ್ನೂ ಆಡಬಹುದು. ಕೊಕ್ ಕೊಟ್ಟಾಗ ವೃತ್ತದ ಒಳಮುಖ ಮಾಡಿದವನು ಒಳಗೂ ಹೊರಮುಖ ಮಾಡಿದವನು ಹೊರಗೂ ಓಡಿ ಮುಟ್ಟಬಹುದು.

ಕೊಕ್ಕೊ ತ್ವರಿತಗತಿಯ ಆಟ. ನೋಡುವವರಿಗೂ ಮನತಣಿಸುವ ಆಟ.

ಕೊನೆ ಜೋಡಿ

ಆಟವಾಡುವ ಹುಡುಗರ ಸಂಖ್ಯೆ ಸಮವಾಗಿದ್ದರೆ ಎರಡು ಸಮ ತಂಡಗಳ ಆಟವಾಡಬಹುದು. ಆದರೆ 7, 9, 11 ಇತ್ಯಾದಿ ವಿಷಮ ಸಂಖ್ಯೆಯಲ್ಲಿ ಹುಡುಗರು ಇದ್ದರೆ ಸಮ ತಂಡಗಳನ್ನಾಗಿ ಮಾಡಲು ಸಾಧ್ಯವಿಲ್ಲ. ಆದರೂ ಯಾವ ಹುಡುಗನನ್ನೂ ಬಿಡದೆ ಆಡಬಹುದಾದ ಕೆಲವು ಆಟಗಳುಂಟು. 'ಕೊನೆ ಜೋಡಿ' ಅಂಥ ಆಟಗಳಲ್ಲೊಂದು.

ದೊಡ್ಡ ಮೈದಾನದ ಮಧ್ಯೆ ಒಂದು ಗೆರೆ ಎಳೆಯಬೇಕು. ಕೊಂಚ ದೂರದಲ್ಲಿ ಒಂಟಿ ಆಟಗಾರ ಅಥವಾ ಮುಖಂಡ ಗೆರೆಗೆ ಬೆನ್ನು ಮಾಡಿ ನಿಲ್ಲಬೇಕು. ಮಿಕ್ಕವರು ಗೆರೆಯ ಹಿಂದೆ, ಗೆರೆಗೆ ಮುಖಮಾಡಿ, ಇಬ್ಬಿಬ್ಬರು ಜೋಡಿಗಳಾಗಿ, ಒಂದು ಜೋಡಿಯ ಹಿಂದೆ ಇನ್ನೊಂದರಂತೆ ನಿಲ್ಲಬೇಕು.



ನಿಯಮಗಳ ನಿರ್ಬಂಧವಿಲ್ಲದ ಕೊಕ್ಕೊ



ಪರಸ್ಪರ ಕೈಹಿಡಿಯಲು ವ್ಯವಸ್ಥೆ

ಈಗ ಆಟ ಪ್ರಾರಂಭ. ಗೆರೆಯ ಮುಂದೆ ನಿಂತಿರುವ ಒಂಟಿ ಆಟಗಾರ, ಇತರ ಆಟಗಾರರ ಕಡೆ ಬೆನ್ನು ಮಾಡಿಕೊಂಡೇ ''ಕೊನೇ ಜೋಡಿ ಚಲ್'' ಎಂದು ಕೂಗುತ್ತಾನೆ. ಎಲ್ಲರಿಗೂ ಹಿಂದೆ ನಿಂತಿರುವ ಜೋಡಿಯ ಹುಡುಗರು ಈಗ ಮುಂದಕ್ಕೆ ಓಡಬೇಕು. ಎಡಗಡೆ ನಿಂತಿರುವವನು ಎಡಗಡೆಯಿಂದಲೂ ಬಲಗಡೆಯವನು ಬಲದಿಂದಲೂ ಮುಂದಕ್ಕೆ ಓಡಿ ಗೆರೆಯನ್ನು ದಾಟಿ ಮತ್ತೆ ಪರಸ್ಪರ ಕೈ ಹಿಡಿದುಕೊಳ್ಳಬೇಕು.

ಜೋಡಿ ಆಟಗಾರರು ಗೆರೆಯನ್ನು ದಾಟುತ್ತಿದ್ದಂತೆ ಒಂಟಿ ಆಟಗಾರ ಅಥವಾ ಮುಖಂಡ ಅವರಲ್ಲೊಬ್ಬರನ್ನು ಮುಟ್ಟಬೇಕು. ಅವನು ಮುಟ್ಟುವಷ್ಟರಲ್ಲಿ ಇವರಿಬ್ಬರು ಪರಸ್ಪರ ಕೈಗಳನ್ನು ಹಿಡಿದುಕೊಂಡು ಬಿಟ್ಟರೆ, ಒಂಟಿ ಆಟಗಾರ 'ಔಟ್'. ಒಂಟಿ ಆಟಗಾರ ಅವರಲ್ಲೊಬ್ಬರನ್ನು ಮುಟ್ಟಿದರೆ ಉಳಿದವನೂ ಔಟ್ ಆಗುತ್ತಾನೆ.

ಔಟಾದವನು ಗೆರೆಯ ಮುಂದೆ, ಆಟದ ಮೊದಲಿದ್ದಂತೆ ನಿಲ್ಲಬೇಕು. ಉಳಿದ ಇವರಿಬ್ಬರು ಜೋಡಿಯಾಗಿ, ಮಿಕ್ಕ ಜೋಡಿಗಳ ಮುಂದೆ ಗೆರೆಗೆ ಮುಖಮಾಡಿ ನಿಲ್ಲಬೇಕು. ಒಂಟಿ ಆಟಗಾರ ಮಾಮೂಲಿನಂತೆ ''ಕೊನೇ ಜೋಡಿ ಚಲ್'' ಎಂದಾಗ ಕೊನೆಯಲ್ಲಿರುವ ಜೋಡಿ ಮುಂದಕ್ಕೆ ಓಡಬೇಕು.

ಈ ಆಟ 10 ವರ್ಷಕ್ಕಿಂತ ಕೆಳಗಿನವರಿಗೆ ತುಸು ಕಷ್ಟವಾಗಬಹುದು. ಅವರಿಗಿಂತ ದೊಡ್ಡವರಿಗೆ ಕುತೂಹಲಕಾರಿಯಾಗಿರುತ್ತದೆ.

ನೋಡಿ : ಓಡುವ, ಬೆನ್ನಟ್ಟುವ ಆಟಗಳು

ಕೊರವಂಜಿ ಕೋಲು

ಕೊರವಂಜಿಯ ವಿನೋದ ಸೇರಿರುವ ಕೋಲಾಟ ಇದು.

ಕೋಲಾಟ ಆಡುವವರಲ್ಲಿ ಇಬ್ಬರು ಬೇರೆಯಾಗಿ ಉಳಿಯುತ್ತಾರೆ. ಒಬ್ಬಳು ಕೊರವಂಜಿಯ ವೇಷ ಹಾಕಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾಳೆ. ಇನ್ನೊಬ್ಬಳು ಕೊರವಂಜಿಯನ್ನು ಬೆನ್ನಟ್ಟುವವಳು.

ಕೋಲಾಟ ಆಡುತ್ತಿರುವವರ ಮಧ್ಯೆ ಕೊರವಂಜಿ ನುಸುಳುತ್ತಾ ಹಿಡಿಯುವವಳ ಕೈಯಿಂದ ತಪ್ಪಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಯತ್ನಿಸುತ್ತಿರುತ್ತಾಳೆ. ಒಮ್ಮೆ ಸಿಕ್ಕಿಬಿದ್ದರೂ ಪುನಃ ಹಿಡಿಯುವ ಆಟ ಮುಂದುವರಿಯುತ್ತದೆ.

ನೋಡಿ : ಕೋಲಾಟ

ಕೊಲೋಸಿಯಂ

ಹೆಚ್ಚುಕಡಮೆ ವರ್ತುಲಾಕಾರದ ಕಟ್ಟಡ. ಸುತ್ತಲೂ ಸಹಸ್ರಾರು ಮಂದಿ ಕೂರಲು ಸಾಕಾಗುವಷ್ಟು ಆಸನಗಳು. ಮಧ್ಯೆ ಕುಸ್ತಿ, ಸರ್ಕಸ್ ಹಾಗೂ ಇತರ ಹಲವು ಬಗೆಯ ಪ್ರದರ್ಶನಗಳಿಗಾಗಿ ತೆರಪಾದ ಅಖಾಡ. ಇದು ಒಂದು ಕಾಲಕ್ಕೆ ರೋಮಿನ ಹೆಮ್ಮೆಯ ತಾಣವಾಗಿದ್ದ ಕೊಲೋಸಿಯಂ ಕಟ್ಟಡದ ನೋಟ.



ರೋಮನ್ ಕ್ರೀಡಾಂಗಣ

ಇಂದು ಇದು ಪ್ರಾಚೀನ ರೋಮಿನ ಭಗ್ನಾವಶೇಷವಾಗಿ ಉಳಿದಿದೆ. ಅಲ್ಲಿನ ಪ್ರಾಚೀನ ಕಟ್ಟಡಗಳಲ್ಲಿ ಇದು ಅತ್ಯಂತ ಭವ್ಯವಾದದ್ದು.

ರೋಮನರದು ಯುದ್ಧ ಪ್ರವೃತ್ತಿ. ದೈಹಿಕ ಸಾಹಸ ಕಾರ್ಯಗಳೆಂದರೆ ಅವರಿಗೆ ಅಚ್ಚುಮೆಚ್ಚು. ಖಡ್ಗಮಲ್ಲರ ದ್ವಂದ್ವ ಯುದ್ಧ, ಕ್ರೂರ ಮೃಗಗಳ ಕಾದಾಟ, ಮುಂತಾದ ಹಲವು ಬಗೆಯ ಮನೋರಂಜನಾ ಕಾರ್ಯಕ್ರಮಗಳು ಇಲ್ಲಿ ಏರ್ಪಡುತ್ತಿದ್ದುವು. ಇರುವ ಜಾಗ ಸಾಲದೆಂಬಂತೆ ಪ್ರೇಕ್ಷಕರು ಇಲ್ಲಿ ಕಿಕ್ಕಿರಿಯುತ್ತಿದ್ದರು. ನೀರು ಒಳಗೆ ಹಾಯಿಸಿ ನೌಕಾಪ್ರದರ್ಶನ ಮಾಡುವುದಕ್ಕೂ ತಕ್ಕ ಏರ್ಪಾಡುಗಳಿದ್ದುವು.

ಕೊಲೋಸಿಯಂ ಅಂಡಾಕಾರದಲ್ಲಿದೆ. 72–80ರ ವರೆಗೆ ಇದರ ರಚನಾಕಾರ್ಯ ನಡೆಯಿತು. ಆರಂಭಿಸಿದವನು ವೆಸ್ಪೇಸಿಯನ್. ಸಂಪೂರ್ಣಗೊಳಿಸಿದವನು ಟೈಟಸ್. ಕೊಲೋಸಿಯಂ ಎಂಬ ಹೆಸರು ಬಂದದ್ದು ಇದರ ಬೃಹತ್ ಗಾತ್ರದಿಂದಾಗಿ.

ಇದರಲ್ಲಿ ನಾಲ್ಕು ಅಂತಸ್ತುಗಳಿವೆ. ಸುಮಾರು 45,000 ಮಂದಿ ಹಿಡಿಸುವಷ್ಟು ಅಮೃತಶಿಲೆಯ ಆಸನಗಳು, ಕೋಣೆಗಳು, ಕಮಾನು ಮಾರ್ಗಗಳು, ಏಣಿಗಳು, ಚರಂಡಿ ವ್ಯವಸ್ಥೆಯೂ ಇದರಲ್ಲಿದ್ದುವು.

ಸುಮಾರು 2,000 ವರ್ಷಗಳಿಗೆ ಹಿಂದಿನ ಈ ಪ್ರದರ್ಶನ ಶಾಲೆಯಲ್ಲಿಯೂ ಆಸನಗಳಿಗೆ ಸಂಖ್ಯೆಗಳನ್ನು ನೀಡಲಾಗಿದ್ದಿತು. ಕುಂಭದ ಬಿಲ್ಲೆಗಳನ್ನು ತೋರಿಸಿದರೆ ಮಾತ್ರ ಒಳಕ್ಕೆ ಪ್ರವೇಶ. ಅಖಾಡದ ಯಾವ ಭಾಗದಲ್ಲಿ ಯಾವ ಪ್ರದರ್ಶನ ನಡೆಯುತ್ತದೆ ಎಂಬುದನ್ನು ಹೆಸರುಗಳಿಂದ ಸೂಚಿಸುತ್ತಿದ್ದರು. ಇಷ್ಟು ಸುವ್ಯವಸ್ಥಿತ ಚಟುವಟಿಕೆ ಕೊಲೋಸಿಯಮಿನಲ್ಲಿ ನಡೆಯುತ್ತಿತ್ತು.

ನೋಡಿ : ರಥ ಸ್ಪರ್ಧೆ

'ಕೊಳ, ಬಾವಿಯಾಟ'

ಇಪ್ಪತ್ತು ಅಡಿ ವ್ಯಾಸದ ವೃತ್ತವನ್ನು ಸುಣ್ಣದ ಗೆರೆಯಿಂದ ಗುರುತಿಸಬೇಕು. ಅದು 'ಕೊಳ' ಅಥವಾ 'ಬಾವಿ'. ಅದರ ಒಳಗೆ ಅಥವಾ ಹೊರಗೆ ಜಿಗಿಯುವುದು ಆಟದ ಕ್ರಮ.

ವೃತ್ತಾಕಾರದ ಗೆರೆಯ ಉದ್ದಕ್ಕೂ ಹುಡುಗರು ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ಅವರಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬ ಮುಖಂಡ. ಅವನು "ಗೆರೆಯ ಒಳಗೆ" ಎಂದರೆ ಎಲ್ಲರೂ ಒಳಗೆ ಜಿಗಿಯಬೇಕು. "ಗೆರೆಯ ಹೊರಗೆ" ಎಂದರೆ ಹೊರಗೆ ಜಿಗಿಯಬೇಕು.

ಮುಖಂಡ ತನಗೆ ಅನಿಸಿದಂತೆ ಹೇಳಬಹುದು. ಅವನು ಹೇಳಿದ್ದಕ್ಕೆ ವ್ಯತಿರಿಕ್ತವಾಗಿ ಜಿಗಿದವರು ಔಟಾದಂತೆ. ಅವರು ಆಟದಿಂದ ಹೊರಗೆ ಬರುತ್ತಾರೆ. ಬಹಳ ಚುರುಕಾಗಿದ್ದು ತಪ್ಪದೆ ಉಳಿದವನು ಜಯಗಳಿಸುತ್ತಾನೆ.

ಕೋಚ್

1972ರ ಮ್ಯೂನಿಕ್ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಭಾರತವನ್ನು ಪ್ರತಿನಿಧಿಸಿದ ಮುಷ್ಟಿಯುದ್ಧ ತಂಡ ಮೊದಲ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಲ್ಲಿ ಅನಿರೀಕ್ಷಿತ ಜಯಗಳಿಸಿ, ಭಾರತೀಯರ ಆನಂದೋತ್ಸಾಹಕ್ಕೆ ಕಾರಣವಾಯಿತು. ಆದರೆ ಆ ದಿನ ಅತ್ಯಂತ ಸಂತೋಷವಾದದ್ದು ಮದ್ರಾಸ್ ಇಂಜಿನಿಯರ್ಸ್ ಗ್ರೂಪ್‌ನ ಸುಬೇದಾರ್ ಅಂಥೊನಿಯವರಿಗೆ. ಕಾರಣ —ತಂಡದ ಮೂವರು ಅಂಥೊನಿಯಿಂದ ತರಬೇತಿ ಪಡೆದವರು.

ಆಟಗಾರನೊಬ್ಬನ ಯಶಸ್ಸಿಗೆ ಸ್ವಪ್ರಯತ್ನ ಎಷ್ಟು ಮುಖ್ಯವೋ ಅಷ್ಟೇ ಮುಖ್ಯವಾದದ್ದು [illegible]



ಟೆನಿಸ್ ಖ್ಯಾತಿಯ ಕ್ರಿಸ್ಟ [illegible]

ಸಹಜವಾಗಿ ಹುದುಗಿರುವ ಸಾಮರ್ಥ್ಯವನ್ನು ಅರಿತುಕೊಂಡು, ಅದನ್ನು ಬೆಳೆಸಲು ತರಬೇತು ಕೊಡುವವನೇ ಕೋಚ್. ಸಹಜ ಪ್ರವೃತ್ತಿಯೊಡನೆ ಆಟದ ವೈಜ್ಞಾನಿಕ ಅಭ್ಯಾಸ ಬೆರೆತರೆ, ಯಾವುದೇ ಕ್ರೀಡಾಕ್ಷೇತ್ರದಲ್ಲಿ ಶ್ರೇಷ್ಠತೆಯನ್ನು ಸಾಧಿಸಬಹುದು. ಕ್ರೀಡಾ ಪ್ರತಿಭೆ ಅರಳಲು ಬೇಕಾದ ಆರೈಕೆ — ಪ್ರೋತ್ಸಾಹನೆಯನ್ನು ಕೋಚ್ ಸಮರ್ಥನಾಗಿ ನೀಡಬಲ್ಲ.

ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಒಳ್ಳೆಯ ಕೋಚ್ ಸ್ವತಃ ಉತ್ತಮ ಆಟಗಾರನಾಗಿರಬೇಕು. ಜೊತೆಗೆ ಆಟಗಳ ಸಿದ್ಧಾಂತ ಮತ್ತು ನಿಯಮಗಳ ಆಳವಾದ ತಿಳಿವಳಿಕೆ, ಪ್ರಾಯೋಗಿಕ ಮನೋವಿಜ್ಞಾನದ ಜ್ಞಾನ, ಶಿಕ್ಷಣರೀತಿಗಳ ಅನುಭವ, ಅಡಳಿತ ವಿಧಾನಗಳ ಪರಿಜ್ಞಾನ ಅವನಿಗಿರಬೇಕು.





ಈಜಲು ಸರಿಯಾದ ತೋಳು ಚಲನೆ : ಬ್ರಿಟನಿನ ರೆಗ್ ಲಾಕ್ಸ್ಟರ್‌ರಿಂದ ತರಬೇತಿ

ಆಟದ ಸೂಕ್ಷ್ಮ ವಿವರಗಳನ್ನು ತಿಳಿಸಿ ಹೇಳುವಾಗ ಕೋಚ್ ತಾನು ಹೇಳಿದ್ದನ್ನು ಮಾಡಿ ತೋರಿಸಬೇಕು. ವಿವರ ಸಣ್ಣದಾಗಿ, ಸ್ಪಷ್ಟವಾಗಿ ಇದ್ದಷ್ಟೂ ಹೆಚ್ಚು ಪರಿಣಾಮಕಾರಿಯಾಗುತ್ತದೆ. ತರಬೇತಿಯೊಡನೆ ಪ್ರಥಮ ದರ್ಜೆ ಆಟವನ್ನು ವೀಕ್ಷಿಸುವ ಅವಕಾಶವನ್ನು ಒದಗಿಸಿದರೆ ಕಲಿತುಕೊಳ್ಳುವುದು ಸುಲಭವಾಗುತ್ತದೆ. ವಿವರಣೆಗೆ ಛಾಯಾಚಿತ್ರ, ಚಲಚ್ಚಿತ್ರಗಳು ಸಹಾಯಕವಾಗುತ್ತವೆ. ಉತ್ತಮ ಕೋಚ್ ಆಗಿರುವವನು ಆಟಗಾರನ ಸಹಜಪ್ರವೃತ್ತಿಯನ್ನು ತಡೆಯಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುವುದಿಲ್ಲ; ಆ ಪ್ರವೃತ್ತಿ ಬೆಳೆಸಿ ಆಟಗಾರನಲ್ಲಿ ತನ್ನ ಕ್ಷೇತ್ರದಲ್ಲಿ ಪ್ರಭುತ್ವ ಪಡೆಯಲು ಬಹಳಷ್ಟು ಸಹಾಯ ಮಾಡುತ್ತಾನೆ.

ಬಾಸ್ಕೆಟ್ ಬಾಲ್ ಅಂಥ ಕೆಲವು ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಪಂದ್ಯಗಳು ಜರಗುವಾಗ ಕ್ರೀಡಾ ಉಡುಪನ್ನು ಧರಿಸಿದ ಕೋಚ್ ಕೂಡಾ ಇರುತ್ತಾನೆ. ತಂಡದ ಕ್ಯಾಪ್ಟನ್, ಆಟಗಾರರ ಹೆಸರು ಹಾಗೂ ಸಂಖ್ಯೆಗಳನ್ನು ಅವನು ಸ್ಕೋರರ್‌ಗೆ ತಿಳಿಸುತ್ತಾನೆ. ಆಟಗಾರರಲ್ಲಿ ಬದಲಾವಣೆ ಮಾಡಿ

ಒಲಿಂಪಿಕ್ ವಿಜೇತೆ ವಿರಾ ಚಸ್ಲಾವ್‌ಸ್ಕಾರಿಗೆ ಮೊದಲ ಅಭಿನಂದನೆ ಕೋಚ್ [illegible]ರಿಂದ





ಓಟಗಾರರಿಗೆ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಕ್ರೀಡಾ ಸಂಸ್ಥೆಯಲ್ಲಿ ಕೋಚಿಂಗ್

ದಾಗ ಅವನು ಅದನ್ನು ರೆಫರಿ ಮತ್ತು ಸ್ಕೋರರುಗಳಿಗೆ ತಿಳಿಸುತ್ತಾನೆ.

ಭಾರತದ ಪಾಟಿಯಾಲದಲ್ಲಿರುವ ನೇತಾಜಿ ಸುಭಾಷ್ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಕ್ರೀಡಾ ಸಂಸ್ಥೆ ವಿವಿಧ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ನುರಿತ ಕೋಚ್‌ಗಳನ್ನು ತರಬೇತು ಗೊಳಿಸುವ ಪ್ರಮುಖ ಸಂಸ್ಥೆಯಾಗಿದೆ.

ನೋಡಿ : ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಕ್ರೀಡಾಸಂಸ್ಥೆ

'ಕೋಟೆ'

ಆಕ್ರಮಣಕಾರರ ಮತ್ತು ರಕ್ಷಕರ ಎರಡು ತಂಡಗಳು. ರಕ್ಷಕರು ವೃತ್ತದಲ್ಲಿ ಹೊರಮುಖ ಮಾಡಿಕೊಂಡು ಪರಸ್ಪರ ಕೈ ಹಿಡಿದು ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ಇದು 'ಕೋಟೆ'. ವೃತ್ತದೊಳಗೆ ಗುಂಪಿನ ಕ್ಯಾಪ್ಟನ್ ಇರುತ್ತಾರೆ.

ಸುಮಾರು 20 ಅಡಿ ದೂರದಲ್ಲಿ ಆಕ್ರಮಣಕಾರರು ಕೋಟೆಯನ್ನು ಸುತ್ತುವರಿದು ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ಅವರ ಬಳಿ ದೊಡ್ಡದಾದ ಚೆಂಡೊಂದಿರುತ್ತದೆ. ಅವರು ಚೆಂಡನ್ನು ಕೋಟೆಯೊಳಕ್ಕೆ ಬೀಳಿಸಬೇಕು. ರಕ್ಷಕರ ಕಾಲಿನ ಸಂದಿಯಲ್ಲಾಗಲೀ, ಅವರ ತಲೆ ಮೇಲಿನಿಂದಲಾಗಲೀ ಒಳನುಗ್ಗಿಸ ಬಹುದು.

ಚೆಂಡು ಆಟಗಾರರ ತಲೆ ಮೇಲಿನಿಂದ ಹಾದು ಬಂದಾಗ, ಕ್ಯಾಪ್ಟನ್ ಚೆಂಡನ್ನು ಹಿಡಿದು ಹೊರಕ್ಕೆಸೆಯಬಹುದು. ಚೆಂಡು ಕೋಟೆಯ ಒಳಭಾಗ ದಲ್ಲಿ ನೆಲದ ಮೇಲೆ ಬಿದ್ದರೆ, ಕೋಟೆ ವಶವಾದಂತೆ. ಆಗ ಆಟಗಾರರು ಸ್ಥಳ ಬದಲಾಯಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಚೆಂಡನ್ನು ಒಳಗೆ ಬೀಳಿಸಿದವನು ರಕ್ಷಕ ಗುಂಪಿನ ಕ್ಯಾಪ್ಟನ್ ಆಗುತ್ತಾನೆ.

ಕೋತಿ ಆಟ

ಮೂರು ಜನರು ಒಂದು ಗೆರೆಯ ನೇರದಲ್ಲಿ ನಿಂತು ಕೋತಿ ಆಟ ಆಡಬಹುದು. ಹೆಚ್ಚು ಜನರಾದರೆ ವೃತ್ತದಲ್ಲಿ ನಿಂತೂ ಆಡಬಹುದು.

' ಕೋತಿ ' ಆಟಗಾರನನ್ನು ಕೈ ಚಪ್ಪಾಳೆ ತಟ್ಟಿ ಅಥವಾ ಒಮ್ಮತದಿಂದ ನಿರ್ಧರಿಸಬೇಕು. ಚೆಂಡು ಅಥವಾ ರಿಂಗನ್ನು ಆಟದಲ್ಲಿ ಉಪಯೋಗಿಸು ತ್ತಾರೆ.

ಚೆಂಡು ಬಳಸುವಾಗ ಉಳಿದ ಆಟಗಾರರ ನಡುವೆ ಗುರುತು ಮಾಡಿದ ವೃತ್ತದ ಕೇಂದ್ರದಲ್ಲಿ 'ಕೋತಿ' ನಿಲ್ಲಬೇಕು. ಅನಂತರ ಇಬ್ಬರು ಅಥವಾ ಹೆಚ್ಚಿನ ಆಟಗಾರರು 'ಕೋತಿ'ಯ ಮೇಲಿನಿಂದ ಹಾದು ಬರುವಂತೆ ಚೆಂಡನ್ನು ಇತ್ತ ಅತ್ತ ಎಸೆಯುತ್ತಾರೆ. ಕೋತಿ ಚೆಂಡನ್ನು ಹಿಡಿದರೆ ಎಸೆದವರ ಸರದಿ ಹೋಗುತ್ತದೆ. ಅನಂತರ ಎಸೆದವರು ಕೋತಿಯಾಗಬೇಕು.

ರಿಂಗ್ ಆಟದಲ್ಲಿ ಇಬ್ಬರು ಆಟಗಾರರು ನೇರ ಗೆರೆಯಲ್ಲಿ ನಿಂತು ಒಬ್ಬರಿ ಗೊಬ್ಬರು ರಿಂಗ್ ಎಸೆಯುತ್ತಾರೆ. ಮಧ್ಯೆ ನಿಂತವರು ಅದನ್ನು ಹಿಡಿದರೆ ಎಸೆದವರು ' ಕೋತಿ ' ಆಗುತ್ತಾರೆ.

ಕೋತಿ ಆಡಿಸುವ ಆಟ

ಅನುಕರಣೆಯಲ್ಲಿ ಏನಾದರೂ ಕಲಿಸಿಕೊಟ್ಟರೆ ಅರ್ಥ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳು ವುದರಲ್ಲಿ ಕೋತಿ ಅಗ್ರಗಣ್ಯ. ಕೋತಿಗೆ ಲಂಗ, ಜರ್ಕಿನು ತೊಡಿಸಿ ಸರ–ಬಳೆ–ಲೋಲಕ್ಕು ಹಾಕಿ ಅದರ ಒಡೆಯ ಕರೆದು ತರುತ್ತಾನೆ. ಅವನು ಹೇಳಿಕೊಟ್ಟಿರುವ ಕೆಲ ಆಟಗಳನ್ನು ಚಾಚೂ ತಪ್ಪದೆ ಅದು ಮಾಡುತ್ತದೆ.

ಕೋತಿ ಆಡಿಸುವವನು ಅದಕ್ಕೆ ಸರಪಳಿ ಹಾಕಿ ಹಿಡಿದುಕೊಂಡು ಬರು ತ್ತಾನೆ. ಅವನ ಬುಡಬುಡಿಕೆ ಸದ್ದು ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಹೊರ ಬಾಗಿಲಿಗೆ ಕರೆ ತರುತ್ತದೆ. ಅವನು ಹೇಳಿದಂತೆ ಕೋತಿ ಎರಡು ಕಾಲಮೇಲೆ ನಿಂತು ಕೈ ಜೋಡಿಸಿ ನಮಸ್ಕಾರ ಮಾಡುತ್ತದೆ.

ನೆಲದ ಮೇಲೆ ಪಲ್ಟಿ ಹಾಕುವಂತೆ ಹೇಳಿದಾಗ ಹಾಗೆ ಮಾಡುತ್ತದೆ. ಒಂದು ಬಟ್ಟೆ ಗಂಟನ್ನು ಕೋತಿಯ ಮುಂದಿರಿಸಿ " ತಾಯಿ ಮನೆಗೆ ಹೋಗ್ತೀಯಾ ? " ಎಂದು ಕೇಳುವುದೇ ತಡ. ಕೋತಿ ನಗುಮುಖದಿಂದ ಗಂಟನ್ನು ತಲೆಯ ಮೇಲೆ ಹೊತ್ತುಕೊಂಡು ನಾಲ್ಕು ಹೆಜ್ಜೆ ಹೋಗಿ ಹಿಂದಿರುಗಿ ಬರುತ್ತದೆ.

ಗಂಟನ್ನು ತೆಗೆದಿಟ್ಟುಕೊಂಡು " ಅತ್ತೆ ಮನೆಗೆ ಹೋಗುತ್ತೀಯಾ ? " ಎಂದು ಕೇಳಿದಾಗ ನಗು ನಗುತ್ತಿದ್ದ ಕೋತಿಯ ಮುಖ ಒಮ್ಮೆಗೇ ಸಪ್ಪ ಗಾಗುತ್ತದೆ ; ನಕಾರಾತ್ಮಕವಾಗಿ ತಲೆ ಅಲ್ಲಾಡಿಸುತ್ತದೆ. ಹೋಗಲೇ ಬೇಕೆಂದರೆ ತಲೆ ತಗ್ಗಿಸಿ, ಶೋಕವೇ ಮೂರ್ತಿವೆತ್ತಂತೆ ಮುಖಮಾಡಿ ಕೊಂಡು ಹೋಗುತ್ತದೆ.

" ನಿನ್ನ ನಾಚು ತೋರ್‍ಸು " ಎಂದಾಗ ಕಾಲಿಗೆ ಕಟ್ಟಿರುವ ಗೆಜ್ಜೆಯನ್ನು ಶಬ್ದ ಮಾಡುತ್ತ ಕುಣಿಯುತ್ತದೆ. " ಲಂಕೆಗೆ ಹಾರು ಮಂಗಾ " ಎಂದಾಗ ಒಂದಷ್ಟು ದೂರ ಹಾರುತ್ತದೆ.

" ಅಮ್ಮಾವರನ್ನು ಕಾಸು ಕೇಳು " ಎಂದು ಅಪ್ಪಣೆ ಆದಾಗ ಅಲ್ಯೂ ಮಿನಿಯಮಿನ ಪುಟ್ಟ ಪಾತ್ರೆ ಹಿಡಿದು ಮುಂದೆ ಬರುತ್ತದೆ. ಮನೆಯವರು ಅಕ್ಕಿಯನ್ನೋ, ದುಡ್ಡನ್ನೋ ಪಾತ್ರೆಗೆ ಹಾಕಿದರೆ, ಪಾತ್ರೆಯನ್ನು ಒಡೆಯನಿಗೆ ಕೊಟ್ಟು ಇನ್ನೊಮ್ಮೆ ನಮಸ್ಕಾರ ಮಾಡುತ್ತದೆ; ಒಡೆಯನ ಹೆಗಲೇರಿ ಮುಂದಿನ ಮನೆಗೆ ಹೋಗಲು ಸಿದ್ಧವಾಗುತ್ತದೆ.

' ಕೋತಿ, ಕೋಳಿ '

ಕೋತಿ ಮತ್ತು ಕೋಳಿ, ಈ ಹೆಸರುಗಳಲ್ಲಿ ಒಂದಕ್ಷರ ವ್ಯತ್ಯಾಸ. ಆದರೆ ಇವೆರಡಕ್ಕೂ ಒಂದನ್ನೊಂದು ಕಂಡರೆ ಆಗದು. ' ಕೋತಿ–ಕೋಳಿ ' ಆಟದಲ್ಲೂ ಹೀಗೆಯೇ. ' ಕೋತಿ ' ಪಂಗಡದವರು ' ಕೋಳಿ ' ಪಂಗಡದ ವರನ್ನು ಹಿಡಿಯಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸಿದರೆ ' ಕೋಳಿ 'ಗಳು ' ಕೋತಿ ' ಗಳನ್ನು ಹಿಡಿಯಲು ಯತ್ನಿಸುತ್ತವೆ.

ಆಟಕ್ಕೆ ಸೇರುವ ಹುಡುಗರನ್ನು ಕೋಳಿ ಮತ್ತು ಕೋತಿಗಳಾಗಿ ಎರಡು ತಂಡ ಮಾಡಿದ ಮೇಲೆ ಮೈದಾನದಲ್ಲಿ ಒಂದಕ್ಕೊಂದು ಸಮಾನಾಂತ ರವಾಗಿರುವ ಮೂರು ಗೆರೆಗಳನ್ನು ಎಳೆಯಬೇಕು. ಒಂದು ಗೆರೆಯಿಂದ ಇನ್ನೊಂದಕ್ಕೆ ಇರುವ ದೂರ ಸುಮಾರು 3 ಮೀಟರು. ಮಧ್ಯದ ಗೆರೆಯ ಎರಡೂ ಪಕ್ಕಗಳಲ್ಲಿ ಒಂದು ತಂಡದವರು ಇನ್ನೊಂದು ತಂಡ ದವರಿಗೆ ಮುಖಮಾಡಿ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ಮಧ್ಯದ ಗೆರೆಯ ಒಂದು ತುದಿಯಲ್ಲಿ ರೆಫರಿಯ ಸ್ಥಾನ.



ಎರಡೂ ಪಂಗಡದವರು ಸಿದ್ಧರಾದ ಮೇಲೆ ರೆಫೆರಿ ನಿಧಾನವಾಗಿ "ಕೋ" ಎಂದು ಹೇಳುತ್ತ ಥಟ್ಟನೆ "ತಿ" ಅಥವಾ "ಳಿ" ಎನ್ನುತ್ತಾನೆ.



ಆಟಕ್ಕೆ ಸಿದ್ಧ

"ಕೋತಿ" ಎಂಬ ಶಬ್ದ ಕಿವಿಗೆ ಬಿದ್ದೊಡನೆ ಕೋತಿಗಳೆಲ್ಲ ತಿರುಗಿ ತಮ್ಮ ಹಿಂದಿರುವ ಗೆರೆ ಯೆಡೆಗೆ ಓಡುತ್ತವೆ. ಕೋಳಿಗಳು ತಮ್ಮ ಸ್ಥಾನದಿಂದ ಕೋತಿಗಳನ್ನು ಅಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡು ಓಡುತ್ತವೆ.

ಕೋತಿಗಳು ತಮ್ಮ ಮುಂದಿರುವ ಗೆರೆಯನ್ನು ದಾಟಿಬಿಟ್ಟರೆ ಕೋಳಿಗಳು ಅವನ್ನು ಹಿಡಿಯುವಂತಿಲ್ಲ. ಅದಕ್ಕೆ ಮೊದಲೇ ಒಂದು ಕೋತಿ ಕೋಳಿಯ ಕೈಗೆ ಸಿಕ್ಕರೆ ಅದು 'ಔಟ್' ಆದಂತೆ.



'ಕೋ...ತಿ'

ಹಾಗೆಯೇ ರೆಫೆರಿ 'ಕೋ...ಳಿ' ಎಂದರೆ ಕೋಳಿಗಳು ತಮ್ಮ ಮುಂದಿನ ಗೆರೆಯನ್ನು ದಾಟಲು ಓಡುತ್ತವೆ. ಕೋತಿಗಳು ಅವುಗಳ ಬೆನ್ನಟ್ಟುತ್ತವೆ. ಒಂದೊಂದು ಪಂಗಡಕ್ಕೂ ನಾಲ್ಕಾರು ಅವಕಾಶ ಕೊಟ್ಟ ಮೇಲೆ ಆಟವನ್ನು ನಿಲ್ಲಿಸಬಹುದು. ಯಾವ ಪಕ್ಷ ಹೆಚ್ಚು 'ವೈರಿ' ಗಳನ್ನು ಔಟ್ ಮಾಡುತ್ತದೋ ಅದು ಗೆಲ್ಲುತ್ತದೆ.

ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ವೇಗವಾಗಿ ಓಡುವ ಸಾಮರ್ಥ್ಯಕ್ಕಿಂತ ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಅನಿರೀಕ್ಷಿತ ಕ್ಷಣದಲ್ಲಿ ಥಟ್ಟನೆ ಓಡುವ ಸಿದ್ಧತೆ ಮುಖ್ಯವಾದದ್ದು. ಆಟಕ್ಕೆ ಹೆಚ್ಚಿನ ಸಿದ್ಧತೆ ಸಲಕರಣೆ, ಸೌಲಭ್ಯ ಒಂದೂ ಬೇಡ. ಎಂಟು–ಹತ್ತು ಹುಡುಗರಿದ್ದರೆ ಸೊಗಸಾಗಿ ಆಡಬಹುದು.



'ಕೋ...ಳಿ'

ನೋಡಿ : ಓಡುವ, ಬೆನ್ನಟ್ಟುವ ಆಟ; ಕೂಟ ಕ್ರೀಡೆ

ಕೋಲಾಟ

"ಕೋಲು ಕೋಲೆನ್ನ ಕೋಲೆ
ಚಿನ್ನದ, ರನ್ನದ, ಕೋಲು ಕೋಲೆನ್ನ ಕೋಲೆ॥
ಅಟ್ಟ ಎಂಬುದು ಕೋಲು, ಬೆಟ್ಟ ಎಂಬುದು ಕಲ್ಲು
ರೊಟ್ಟೀಯ ಸುಡುವುದು ರಾಗಿಯ ಹಿಟ್ಟುಕಾಣೊ
ಕೋಲು ಕೋಲೆನ್ನ ಕೋಲೆ........."

—ಹೀಗೆ ಸಾಗುತ್ತದೆ ಒಂದು ಜನಪದ ಕೋಲಾಟದ ಗೀತೆ.

ಕೋಲಾಟವನ್ನು ಒಬ್ಬರು, ಇಬ್ಬರು ಆಡುವುದಿಲ್ಲ. ಆಡಿದರೆ ಸೊಗಸೂ ಇರುವುದಿಲ್ಲ. ಇದೊಂದು ಸಾಮೂಹಿಕ ನೃತ್ಯ. ಕರ್ನಾಟಕದಲ್ಲಿ ಇದು ಬಹಳವಾಗಿ ಪ್ರಚಾರದಲ್ಲಿರುವ ಕುಣಿತ.



ಬೆಳದಿಂಗಳಿನಲ್ಲಿ ಇಂಥ ಸಾಮೂಹಿಕ ಕೋಲಾಟಗಳೆಂದರೆ ಒಂದು ನಯನ ಮನೋಹರ ದೃಶ್ಯ. ಹಳ್ಳಿಗಳ ಕಡೆ ಹಬ್ಬಗಳಲ್ಲಿ, ಸುಗ್ಗಿಯ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ಕೋಲಾಟವಾಡುತ್ತಾರೆ. ಹಿರಿಯರು ಭಾಗವಹಿಸಬಹುದಾದ, ಕಿರಿಯರಿಗಂತೂ ಅತ್ಯಂತ ಪ್ರಿಯವಾದ ಕೋಲಾಟ ವಿವಿಧ ಭಂಗಿಗಳಲ್ಲಿ ಸಾಗುತ್ತದೆ. ಭಾಗವಹಿಸುವ ಎಲ್ಲರ ಕೈಯಲ್ಲಿರುವ ಎರಡೆರಡು ಕೋಲುಗಳೇ ಆಟದ ಸಾಧನಗಳು.

ಎರಡು ಸುತ್ತಿನಲ್ಲಿ ನೀತು ಒಂದು ಸುತ್ತು ಪ್ರದಕ್ಷಿಣವಾಗಿಯೂ ಮತ್ತೊಂದು ಅಪ್ರದಕ್ಷಿಣವಾಗಿಯೂ ಸುತ್ತುತ್ತ ಕೋಲು ಹೊಯ್ಯುವುದು ಒಂದು ಬಗೆಯ ಕೋಲಾಟ. 6, 8, 10 –ಹೀಗೆ ಸಮಸಂಖ್ಯೆಯ ಆಟಗಾರರಿರುತ್ತಾರೆ. ಒಂದು ಗುಂಪು ಒಳ ಸುತ್ತು, ಇನ್ನೊಂದು ಗುಂಪು ಹೊರ ಸುತ್ತಿನಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲುತ್ತದೆ.

ಕೋಲಾಟದಲ್ಲಿ ಹಲವಾರು ಬಗೆಗಳಿವೆ. ಜಡೆ ಕೋಲು, ವಾದದ ಕೋಲು, ತೇರುಕೋಲು, ಮನೆಕೋಲು ಇತ್ಯಾದಿ. ಪಕ್ಕದಲ್ಲಿರುವವರ ಕೋಲಿಗೆ ಹೊಡೆಯುವುದು, ಎದುರಿನಲ್ಲಿರುವವರ ಕೋಲಿಗೆ ಹೊಡೆಯುವುದು, ತಮ್ಮದೇ ಕೋಲುಗಳನ್ನು ಬಡಿಯುವುದು, ಒಂದು ಹಗ್ಗವನ್ನು ಸೊಂಟಕ್ಕೆ ಸುತ್ತಿಕೊಂಡು ಕೋಲಾಟವಾಡುವುದು, ಒಬ್ಬರಿಗೊಬ್ಬರು ಕೋಲು ಕೊಡುವುದು —ಹೀಗೆ ವಿವಿಧ ರೀತಿಗಳಲ್ಲಿ ಆಡುತ್ತಾರೆ.

ಕೋಲಾಟದ ಕೋಲುಗಳು ಒಂದು ಅಡಿ ಉದ್ದವಿರುತ್ತವೆ. ಇದಕ್ಕೆ ಮರವನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸುತ್ತಾರೆ. ತೆಳ್ಳನೆಯ ಬಿದಿರಿನ ತುಂಡುಗಳನ್ನೂ ಉಪಯೋಗಿಸುವುದುಂಟು. ಕಾಲಿಗೂ ಕೋಲಿನ ತುದಿಗೂ ಗೆಜ್ಜೆಗಳನ್ನು ಕಟ್ಟುತ್ತಾರೆ.

ಕೋಲಾಟವನ್ನು ಆಜ್ಞೆಗಳಿಗೆ ಅನುಸಾರವಾಗಿ ಆಡುವುದೂ ಇದೆ. ಒಂದು, ಎರಡು ಹೀಗೆ ಎಣಿಕೆಗಳಿಗೆ ತಾಳ ಕೂಡಿಸಿ ಆಡುವುದು ಇದರ ಪದ್ಧತಿ.

ಹೀಗೆ ಕೋಲಾಟ ಒಳ್ಳೆಯ ವ್ಯಾಯಾಮವನ್ನೂ ರಂಜನೆಯನ್ನೂ ನೀಡುವ ಚಟುವಟಿಕೆ.

ನೋಡಿ : ಕೊರವಂಜಿಕೋಲು ; ಜಡೆಕೋಲು ; ತೇರುಕೋಲು: ಮನೆಕೋಲು'; ವಾದದ ಕೋಲು

ಕೋಲಿನ ಆಟ

ಕೋಲಿನಿಂದ ದೂಡಿ, ಜಗ್ಗಿ ಬಗೆ ಬಗೆಯ ಆಟಗಳನ್ನು ಆಡಬಹುದು. ಒಂದು ವೃತ್ತದ ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ಕೋಲನ್ನಿಡಬೇಕು. ಎರಡು ಜನ ಪ್ರತಿಸ್ಪರ್ಧಿಗಳು ನಿಂತುಕೊಂಡು ಅದರ ಒಂದೊಂದು ತುದಿಯನ್ನು ಹಿಡಿದು ಜಗ್ಗಬೇಕು.

ಎದುರಾಳಿಯನ್ನು ಅವನ ಸ್ಥಾನದಿಂದ ತನ್ನೆಡೆಗೆ ಸೆಳೆಯುವವನು ಗೆಲ್ಲುತ್ತಾನೆ.

ಇನ್ನೊಂದು ವಿಧದ ಆಟದಲ್ಲಿ ಇಬ್ಬರು ಆಟಗಾರರು ನೆಲದ ಮೇಲೆ ಎದುರು ಬದುರಾಗಿ ಆಟಗಾರರು ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಒಬ್ಬ ಆಟಗಾರ ಎದುರಿನವನ ಅಂಗಾಲುಗಳಿಗೆ ತನ್ನ ಅಂಗಾಲುಗಳನ್ನು ಜೋಡಿಸುತ್ತಾನೆ. ಮಧ್ಯೆ ಇಟ್ಟ ಒಂದು ಕೋಲನ್ನು ಇಬ್ಬರೂ ಎಳೆದಾಡುತ್ತಾರೆ.

ಕೋಲನ್ನು ಮೇಲೆ ಎತ್ತಿ ಹಿಡಿದಿರಬೇಕು. ಕೋಲನ್ನು ಇನ್ನೂ ಮೇಲೆ ಎತ್ತಿ, ತಾನು ಮಾತ್ರ ಮೇಲೇಳದೆ, ಎದುರಾಳಿ ನೆಲ ಬಿಡುವಂತೆ ಮಾಡುವುದು ಒಂದು ರೀತಿ. ಕೋಲು ಎದುರಾಳಿಯ ಕೈ ಬಿಡುವಂತೆ ಜಗ್ಗುವುದು ಇನ್ನೊಂದು ರೀತಿ.

ಪರಸ್ಪರ ಜಗ್ಗಿ ಎಳೆಯುವುದು

ಎರಡು ಬಕೇಟ್‌ಗಳನ್ನು ಸುಮಾರು ಆರು ಅಡಿಗಳ ಅಂತರದಲ್ಲಿ ತಲೆಕೆಳಗಾಗಿ ಇಟ್ಟರೆ ಅದರ ಮೇಲೆ ಇಬ್ಬರು ಆಟಗಾರರು ನಿಲ್ಲಬಹುದು. ಹಗುರವಾದ, ಆರು ಅಡಿ ಉದ್ದವಿರುವ, ತುದಿಗಳಿಗೆ ಪ್ಯಾಡ್ ಹಾಕಿರುವ ಬೊಂಬಿನ ಕೋಲು ಇವರ ಆಯುಧ. ಇದರ ಸಹಾಯದಿಂದ ಎದುರಾಳಿಯನ್ನು ಕೆಳಕ್ಕೆ ಇಳಿಸುವುದು ಉದ್ದೇಶ. ಯಾವ ಆಟಗಾರನೂ ಎದುರಾಳಿಯ ಬೊಂಬನ್ನು ಹಿಡಿದುಕೊಳ್ಳುವಂತಿಲ್ಲ. ಒಂದು ಕೈಯಿಂದ ಬೇಕಾದರೆ ತನ್ನ ರಕ್ಷಣೆ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು.

ಪೆಡ್ಲ್ ಮೆಟ್ಟದೆ ಕೋಲನ್ನು ನೆಲಕ್ಕೆ ಒತ್ತಿಕೊಂಡೇ ಸೈಕಲ್ ನಡೆಸುವ ಸ್ಪರ್ಧೆ ಇನ್ನೊಂದು ಬಗೆಯ ಆಟ.

ಕೋಲು ಮುಟ್ಟಾಟ

ಆಟದ ಕ್ಷೇತ್ರದ ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ಒಂದು ಉದ್ದನೆಯ ಕೋಲು. ಅದರ ಒಂದು ಬದಿಯಲ್ಲಿ ಅಟ್ಟುವಾತ ; ಮತ್ತೊಂದು ಬದಿಯಲ್ಲಿ ಉಳಿದ ಮಕ್ಕಳು.

ಸೂಚನೆಯಾದ ಕೂಡಲೇ ಅಟ್ಟುವಾತ ಉಳಿದವರನ್ನು ಮುಟ್ಟಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುತ್ತಾನೆ. ಎಲ್ಲರೂ ಆಟದ ಕ್ಷೇತ್ರದೊಳಗೇ ಓಡಾಡುತ್ತಾರೆ. ಓಡುವವರು ಕೋಲನ್ನು ಅಡ್ಡ ದಾಟಬಹುದು. ಅಟ್ಟುವಾತ ಅದನ್ನು ಸುತ್ತುವರಿದು ಸಾಗಬೇಕು.

ಯಾರಾದರೊಬ್ಬನನ್ನು ಮುಟ್ಟಿದನೆಂದರೆ ಎಲ್ಲರೂ ಕೋಲಿನ ಬಳಿ ಸೇರುತ್ತಾರೆ. ಅನಂತರ ಮುಟ್ಟಲ್ಪಟ್ಟವನು ಓಡಿಸುವವನ ಪಾತ್ರವಹಿಸುತ್ತಾನೆ.

ಸುಮಾರು ಏಳರಿಂದ ಹನ್ನೊಂದು ವರ್ಷದ ಮಕ್ಕಳು ಆಡುವ ಈ ಆಟ ಬರ್ಮಾದಲ್ಲಿ ಜನಪ್ರಿಯವಾಗಿದೆ.

ಕೋಲು ಹಾರಿಸುವ ಆಟ

ಮೈಲುಗಟ್ಟಲೆ ಬಿಸಿಲು, ತಾಪಗಳ ಪರಿವೆಯೇ ಇಲ್ಲದೆ, ಕೋಲನು ಹಾರಿಸಿಕೊಂಡು ಹೋಗುವ ಆಟವನ್ನು ಹುಡುಗರು ಆಡುತ್ತಾರೆ.

ಆಟಗಾರರು, ಕೋಲು —ಇಷ್ಟೇ ಸಾಕು ಆಟ ಆಡಲು. ಹಿತಕರ ಹವೆಯೂ ಇದ್ದರೆ ಎಷ್ಟು ದೂರ ಬೇಕಾದರೂ ಹೋಗಿ ಬರಬಹುದು.

ಇದರಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬನೇ ಒಬ್ಬ ಕೋಲು ಕಾಯುವವನು. ಇನ್ನುಳಿದವರೆಲ್ಲ ಅವನ ಕೋಲನ್ನು ಹಾರಿಸುವುದಕ್ಕಾಗಿ ಹೊಂಚು ಹಾಕುವವರು. ಕಾಯುವವನು ಯಾರೆಂದು ಹುಡುಗರು ತಮ್ಮ ತಮ್ಮಲ್ಲಿ ನಿರ್ಧರಿಸಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು. ಹಾಗೆ ಒಪ್ಪಿಗೆಯಾಗದಿದ್ದರೆ ಚಪ್ಪಾಳೆ ತಟ್ಟಿ ನಿರ್ಧರಿಸಬಹುದು. ಪ್ರಾರಂಭದಲ್ಲಿ ಕೋಲು ಹಾರಿಸುವವರು ಕಾಯುವವನ ಕೋಲನ್ನು ಚಿಮ್ಮುತ್ತಾರೆ. ಕಾಯುವವನು ಇವರನ್ನು ಮುಟ್ಟಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುತ್ತಾನೆ. ಇವರು ತಮ್ಮ ಕೋಲುಗಳನ್ನು ಕಲ್ಲುಗಳ ಮೇಲೆ ಊರಿ ಇಟ್ಟುಕೊಂಡಿರುತ್ತಾರೆ. ಕಾಯುತ್ತಿರುವವನು ಅತ್ತ ಇತ್ತ ನೋಡಿದಾಗ, ಇನ್ನೊಬ್ಬರನ್ನು ಹಿಡಿಯಲು ಹೋದಾಗ, ಅವನ ಕೋಲನ್ನು ಚಿಮ್ಮಿ ಮತ್ತೆ ಕಲ್ಲಿನ ಮೇಲೆ ಇಟ್ಟುಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ತನ್ನ ಕೋಲು ಕಲ್ಲಿನ ಮೇಲಿಲ್ಲದಿರುವಾಗ ಕಾಯುವವನು ಹಿಡಿದರೆ ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡವನು ಕೋಲನ್ನು ಕಾಯುವವನಾಗುತ್ತಾನೆ,

ಕೋಲು ಹಿಡಿದು ವಸ್ತು ಎತ್ತು

ಮೂರು ಅಡಿ ಉದ್ದ ಸುಮಾರು ಒಂದು ಅಂಗುಲ ವ್ಯಾಸದ ಒಂದು ಕೋಲು.

ಐದು ಅಡಿ ದೂರದಲ್ಲಿ ಇಬ್ಬರು ಆಟಗಾರರು ಎದುರುಬದುರಾಗಿ ನಿಂತು ಕೋಲಿನ ಆಚೀಚಿನ ತುದಿಗಳನ್ನು ಹಿಡಿದಿರುತ್ತಾರೆ. ಹದಿನೈದು, ಇಪ್ಪತ್ತು ಹೆಜ್ಜೆಗಳ ದೂರದಲ್ಲಿ ಮುಷ್ಟಿ ಗಾತ್ರದ ಕಲ್ಲು, ಚೆಂಡು, ಮರದ ತುಂಡು –ಇಂಥ ಯಾವುದಾದರೂ ಸಾಮಾನನ್ನು ಇಡುತ್ತಾರೆ.

ಆಟದ ಆರಂಭಕ್ಕೆ ಸೂಚನೆ ದೊರೆತ ಕೂಡಲೇ ಇಬ್ಬರು ಆಟಗಾರರೂ ಕೋಲನ್ನು ಹಿಡಿದುಕೊಂಡೇ, ಚೆಂಡು, ಕಲ್ಲು ಅಥವಾ ಮರದ ತುಂಡನ್ನು ಬಾಗಿ ಎತ್ತಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು.

ಕೋಲಿನ ಹಿಡಿತ ಬಿಡುವಂತಿಲ್ಲ. ಬಿಟ್ಟವರು ಆಟದಿಂದ ಹೊರಗೆ. ಮೊದಲು ಸಾಮಾನನ್ನು ಎತ್ತಿಕೊಂಡವರು ಗೆಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ಕೋಲನ್ನು ತಳ್ಳಿ, ಎಳೆದು, ಪ್ರತಿಸ್ಪರ್ಧಿ ಕೋಲನ್ನು ಬಿಟ್ಟುಬಿಡುವಂತೆ, ಆತನಿಗೆ ನೆಲದ ಮೇಲಿನ ವಸ್ತು ಸಿಗದಂತೆ ಮಾಡುವುದು ಪ್ರತಿ ಆಟಗಾರನ ಉದ್ದೇಶ.

ಕೋಲೆಬಸವನ ಆಟ

ಎತ್ತಿನ ಕತ್ತಿಗೆ ಬಣ್ಣಬಣ್ಣದ ಮಣಿ ಸರ, ಕೊಂಬಿಗೆ ಹೂವಿನ ದಂಡೆ, ಬೆನ್ನಿನ ಮೇಲೆವಸ್ತ್ರಗಳನ್ನುಹಾಕಿ ಅಲಂಕರಿಸುತ್ತಾರೆ. ಡೋಲು ಬಡಿಯುತ್ತ ವಾಲಗ ಊದುತ್ತ ಮನೆ ಮನೆಗೆ ಬರುತ್ತಾರೆ. ಇದೇ ಕೋಲೆಬಸವ.

ಕರೆತಂದವನು "ಹುಲ್ಲು ತಿಂತೀಯಾ ಬಸವ ?" ಎಂತ ಕೇಳಿದರೆ "ಹೂ" ಎನ್ನುವಂತೆ ಎತ್ತು ತಲೆ ಆಡಿಸುತ್ತದೆ. "ನೀರು ಕುಡೀತೀಯಾ ಬಸವ?" ಎಂದರೂ ಹಾಗೇ ಸಮ್ಮತಿ ತೋರಿಸುತ್ತದೆ.

ಎತ್ತಿಗೆ 'ರಾಮ' ಎಂದು ಹೆಸರಿಟ್ಟು ಬೆನ್ನಿನ ಮೇಲೆ ಚೀನಾಂಬರಗಳನ್ನು ಹೊದಿಸಿರುತ್ತಾರೆ. ಚಿಕ್ಕ ಹಸುವೊಂದು 'ಸೀತೆ' ಆಗುತ್ತದೆ. ಅದಕ್ಕೆ ರಾಣಿಗೊಪ್ಪುವ ವೇಷ ಭೂಷಣಗಳು, "ಸೀತೇನ ಮದುವೆ ಆಗ್ತೀಯಾ ರಾಮು ?" ಎಂದಾಗ ಎತ್ತು ಸಮ್ಮತಿ ಸೂಚಕವಾಗಿ ತಲೆ ಆಡಿಸುತ್ತದೆ. "ಅಗ್ನಿ ಪ್ರದಕ್ಷಿಣೆ ಮಾಡಿ" ಎಂದು ಹೇಳಿದಾಗ ಎತ್ತು ಅದರ ಹಿಂದೆ ಹಸು ಎರಡೂ ಪ್ರದಕ್ಷಿಣೆ ಬಂದು ಜೊತೆಯಾಗಿ ನಿಲ್ಲುತ್ತವೆ. ಇಲ್ಲಿಗೆ ಮದುವೆ ಮುಗಿದಂತೆ.

ತನ್ನೊಡೆಯನ ಆಜ್ಞೆಯನ್ನು ಪಾಲಿಸುವ ಎತ್ತು, ಹಸುಗಳನ್ನು ನೋಡಿ ಆನಂದಿಸದ ಮಕ್ಕಳಿಲ್ಲ.

ಕೋಲೆಳೆ

ಸಾಮರ್ಥ್ಯ ಅಳೆಯುವ ಒಂದು ಆಟ–' ಕೋಲೆಳೆ 'ಯುವುದು.

ಇಬ್ಬರು ಆಟಗಾರರು. ಮೂರು ಪ್ರಯತ್ನಗಳಲ್ಲಿ ಯಾರು ಹೆಚ್ಚು ಸಾರಿ ಎದುರಾಳಿಯನ್ನು ಕೋಲಿನ ಮೂಲಕ ಜಗ್ಗಿ ಎಳೆಯುವರೋ ಅವರು ಗೆಲ್ಲುತ್ತಾರೆ.

[illegible]



ಆಟಗಾರರು ಪರಸ್ಪರ ಮುಖಮಾಡಿಕೊಂಡು ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ, ಅಥವಾ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ಸುಮಾರು ಆರು ಅಡಿ ಉದ್ದದ ಒಂದು ಬೊಂಬು ಕೋಲನ್ನು ಇಬ್ಬರೂ ಆಚೀಚೆ ಹಿಡಿದಿರುತ್ತಾರೆ.

ಕೋಲನ್ನು ಕೈ ಬಿಡದೆ ಎದುರಾಳಿಯನ್ನು ತನ್ನ ಗೆರೆಯಾಚೆ ಎಳೆಯಬೇಕು.

ಕೋರ್ಸಿಂಗ್

ಬೇಟೆನಾಯಿಗಳಿಂದ ಮೊಲ, ಜಿಂಕೆ ಮೊದಲಾದ ಪ್ರಾಣಿಗಳನ್ನು ಬೇಟೆಯಾಡುವ ಕ್ರೀಡೆ –ಕೋರ್ಸಿಂಗ್. ನಾಯಿಗಳು ವಾಸನೆ ಹಿಡಿಯದೆ ದೃಷ್ಟಿ ಹಾಯಿಸುತ್ತ ಬೇಟೆಯನ್ನು ಹಿಂಬಾಲಿಸುತ್ತವೆ.

ನ್ಯೂ ಯಾರ್ಕ್ ನಗರದ ವಸ್ತು ಸಂಗ್ರಹಾಲಯದಲ್ಲಿರುವ ಪ್ರಾಚೀನ ಈಜಿಪ್ಟ್‌ನ ಒಂದು ಭಿತ್ತಿಚಿತ್ರದಲ್ಲಿ ಜಿಂಕೆಗಳನ್ನು ಬೆನ್ನಟ್ಟುವ ಬೇಟೆನಾಯಿಗಳ ದೃಶ್ಯ 2ನೇ ಶತಮಾನದಲ್ಲಿದ್ದ ಗ್ರೀಕ್ ಇತಿಹಾಸಕಾರ ಫ್ಲೇವಿಯಸ್ ಅರಿಯಾನಸ್ ತನ್ನ ಗ್ರಂಥದಲ್ಲಿ ಬೇಟೆನಾಯಿಗಳ ಮತ್ತು ಗಾಲ್ ಪ್ರದೇಶದ (ಇಂದಿನ ಫ್ರಾನ್ಸ್) ನಿವಾಸಿಗಳ ಬಗೆಗೆ ವಿವರಣೆ ಕೊಟ್ಟಿದ್ದಾನೆ.



ದೃಷ್ಟಿಹಾಯಿಸಿ ಬೇಟೆ –ಕೋರ್ಸಿಂಗ್

ಸುಮಾರು 10 ಶತಮಾನಗಳ ಹಿಂದೆ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನಲ್ಲಿ ಕೋರ್ಸಿಂಗ್ ಕ್ರೀಡೆ ಪ್ರಾರಂಭವಾಯಿತು. 16ನೆಯ ಶತಮಾನದಲ್ಲಿ ಮೊದಲನೆಯ ಎಲಿಜಬೆತ್ ರಾಣಿಯ ಆಜ್ಞೆಯಂತೆ ನಾರ್ಫೋಕ್‌ನ ಡ್ಯೂಕ್ ಈ ಪಂದ್ಯದ ನಿಯಮಾವಳಿ ರಚಿಸಿದರು. ಇಂದಿಗೂ ಸುಮಾರಾಗಿ ಅದೇ ನಿಯಮಗಳನ್ನು ಅನುಸರಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಸ್ಪರ್ಧಿಸುವ ಬೇಟೆ ನಾಯಿಗಳ ಎತ್ತರ, ಗಾತ್ರ, ಸಾಮರ್ಥ್ಯಗಳ ದೃಷ್ಟಿಯಿಂದ ಅವನ್ನು ಜೊತೆ ಜೊತೆಯಾಗಿ ಪರಿಶೀಲಿಸಿ ಉತ್ತಮವಾದದ್ದನ್ನು ಆರಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಕೋರ್ಸಿಂಗ್ ಪಂದ್ಯ ನಡೆಯುವ ಸ್ಥಳ ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ 0.6 ಕಿ.ಮೀ. ನಿಂದ 1.5 ಕಿ.ಮೀ. ಉದ್ದವಿರುತ್ತದೆ. ಮೊಲಗಳಿಂದ ಸುಮಾರು 18ರಿಂದ 24 ಮೀಟರ್‌ಗಳಷ್ಟು ದೂರದಲ್ಲಿ ಬೇಟೆನಾಯಿಗಳ ಜೊತೆಗಳನ್ನು ಯಂತ್ರಚಾಲಿತ ಜಾರು ಸಲಕರಣೆಗಳಿಂದ ಒಮ್ಮೆಲೆ ಬಿಡುತ್ತಾರೆ. ಹಿಂದೆ ಬಣ್ಣದ ಬಟ್ಟೆಗಳನ್ನು ಗಾಳಿಯಲ್ಲಿ ಬೀಸಿ ಆಟ ಪ್ರಾರಂಭವಾಯಿತು ಎಂದು ಸೂಚನೆ ಕೊಡುತ್ತಿದ್ದರು.

ಶೀರ್ಪುಗಾರರು ಅಶ್ವಾರೋಹಿಗಳಾಗಿ ಬೇಟೆನಾಯಿಗಳನ್ನು ಹಿಂಬಾಲಿಸುತ್ತಾರೆ. ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಬೇಟೆನಾಯಿಯ ವೇಗ, ಕಾರ್ಯ ಸಾಮರ್ಥ್ಯ, ಬೇಟೆಯನ್ನು ಹಿಡಿಯುವ ಚಾಕಚಕ್ಯಗಳನ್ನು ಪರಿಶೀಲಿಸಿ ಗೆಲ್ಲಂಕಗಳನ್ನು ನೀಡುತ್ತಾರೆ. ಆದ್ದರಿಂದ ಮೊಲವನ್ನು ಕೊಂದ ನಾಯಿಯೇ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಜಯಶಾಲಿ ಎನ್ನುವಂತಿಲ್ಲ.

ಮೊಲ, ಜಿಂಕೆಗಳನ್ನು ಬೇಟೆನಾಯಿಗಳು ಕ್ರೂರವಾದ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಕೊಲ್ಲುವ ಈ ಕ್ರೀಡೆಗೆ ಅಮೆರಿಕದ ಸಾರ್ವಜನಿಕರು ಪ್ರತಿಭಟನೆ ವ್ಯಕ್ತಪಡಿಸಿದರು. ಆದ್ದರಿಂದ ಇಂದು ಅಲ್ಲಿ ಯಾಂತ್ರಿಕ ಮೊಲವನ್ನು ಕೋರ್ಸಿಂಗಿಗಾಗಿ ಬಳಸುವುದುಂಟು.

1776ರಲ್ಲಿ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನಲ್ಲಿ ಮೊತ್ತಮೊದಲು 'ಕೋರ್ಸಿಂಗ್ ಕ್ಲಬ್' ಸ್ಥಾಪಿಸಲ್ಪಟ್ಟಿತು.

ಸಾರ್ವಜನಿಕ ಕೋರ್ಸಿಂಗ್ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳು ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್ ಮತ್ತು ಐರ್‌ಲೆಂಡ್‌ಗಳಲ್ಲಿ ನಡೆಯುತ್ತಿದ್ದುವು. ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಲ್ಲಿ ಬೇಟೆನಾಯಿಗಳ ಜೊತೆಯನ್ನು ನೋಡಿ ಪಣಕಟ್ಟುವವರು ಆ ಸಭೆಯಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸುತ್ತಿದ್ದರು.

64 ನಾಯಿಗಳು ಭಾಗವಹಿಸುವ 'ವಾಟರ್ಲೂ ಕಪ್' ಎನ್ನುವ ಕೋರ್ಸಿಂಗ್ ಪಂದ್ಯ 1836ರಲ್ಲಿ ಬ್ರಿಟನಿನಲ್ಲಿ ಪ್ರಾರಂಭವಾಯಿತು. ಪ್ರತಿ ವರ್ಷವೂ ಫೆಬ್ರುವರಿ ತಿಂಗಳಲ್ಲಿ ಬ್ರಿಟನಿನ ಲಿವರ್‌ಪೂಲಿನಲ್ಲಿ ಈ ಪಂದ್ಯ ನಡೆಯುತ್ತದೆ.

ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯ ಮತ್ತು ಯೂರೋಪಿನ ಕೆಲವು ದೇಶಗಳಲ್ಲಿ ಕೋರ್ಸಿಂಗ್ ಪಂದ್ಯ ಇಂದಿಗೂ ಜನಪ್ರಿಯವಾಗಿದೆ.

ನೋಡಿ : ಕೆನೆಲ್ ಕ್ಲಬ್ ; ನಾಯಿ ಪಂದ್ಯ

ಕೋಳಿ ಕಾಳಗ

ಗ್ರೀಕ್ ದೊರೆ ಥೆಮಿಸ್ಟೊಕ್ಲೀಸ್ (ಕ್ರಿ.ಪೂ. 514—449) ಒಮ್ಮೆ ಪರ್ಷಿಯನರ ಮೇಲೆ ದಂಡೆತ್ತಿ ಹೊರಟ. ಅವನು ತನ್ನ ಸೈನ್ಯದೊಂದಿಗೆ ಸಾಗುತ್ತಿದ್ದಾಗ ಮಧ್ಯ ರಸ್ತೆಯಲ್ಲಿ ಎರಡು ಕೋಳಿಗಳು ವೀರಾವೇಶದಿಂದ ಹೋರಾಡುತ್ತಿದ್ದುವು. ಅವುಗಳ ಸುತ್ತಲೂ ಜನರು ನೆರೆದು ಉತ್ಸುಕತೆಯಿಂದ ಹೋರಾಟವನ್ನು ನೋಡುತ್ತಿದ್ದರು. ದೊರೆಯೂ ಸೈನಿಕರೂ ಆ 'ಗರಿ ವೀರ'ರ ಸಾಹಸವನ್ನು ನೋಡಿ ಮೆಚ್ಚಿದರು. ಪರ್ಷಿಯನರ ಮೇಲೆ ಸಾಧಿಸಿದ ವಿಜಯದ ಸ್ಮರಣಾರ್ಥವಾಗಿ ಮುಂದೆ ಪ್ರತಿ ವರ್ಷವೂ ಅಥೆನ್ಸ್ ನಗರದಲ್ಲಿ ಆ ದೊರೆ ಕೋಳಿ ಕಾಳಗವನ್ನು ಏರ್ಪಡಿಸಿದ್ದ.

ಭಾರತ, ಚೀನ, ಪರ್ಷಿಯ ದೇಶಗಳಲ್ಲಿ ಪ್ರಾಚೀನ ಕಾಲದಿಂದಲೂ ಕೋಳಿ ಕಾಳಗ ಅಥವಾ ಕೋಳಿ ಅಂಕ ರೂಢಿಯಲ್ಲಿತ್ತು ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ. ಕ್ರಿ. ಪೂ. 5ನೆಯ ಶತಮಾನದಲ್ಲಿ ಏಷ್ಯ ಮೈನರ್, ಸಿಸಿಲಿ ದೇಶಗಳಲ್ಲಿ ಇದು ಪ್ರಸಿದ್ಧವಾಗಿತ್ತು. ಪ್ರಾಚೀನ ಗ್ರೀಸ್, ರೋಮ್ ದೇಶಗಳಲ್ಲೂ ಇದು ಜನರ ಮೆಚ್ಚಿನ ಕ್ರೀಡೆಯಾಗಿತ್ತು.

ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ಅನೇಕ ದೊರೆಗಳು ಕೋಳಿ ಕಾಳಗವನ್ನು ಮೆಚ್ಚಿಕೊಂಡಿದ್ದರು. 8ನೆಯ ಹೆನ್ರಿ (1481—1547) ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ವೈಟ್‌ಹಾಲ್ ಎಂಬಲ್ಲಿ ಒಂದು ಕೋಳಿಕಾಳಗ ಕಣವನ್ನು ಕಟ್ಟಿಸಿದನಂತೆ. ಮೊದಲನೆಯ ಜೇಮ್ಸ್ (1566–1625) ಮತ್ತು ಎರಡನೆಯ ಚಾರ್ಲ್ಸ್ (1630–1685) ವಾರದಲ್ಲಿ ಎರಡು ಬಾರಿ ಕೋಳಿ ಕಾಳಗ ನೋಡುತ್ತಿದ್ದರಂತೆ.

ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್, ಸ್ಕಾಟ್ಲೆಂಡ್‌ಗಳಲ್ಲಿ ಇಗರ್ಜಿಯ ಹೊರ ಆವರಣದಲ್ಲಿ ಕೆಲವೊಮ್ಮೆ ಇಗರ್ಜಿಯ ಒಳಗೂ—ಕೋಳಿ ಕಾಳಗಗಳು ನಡೆಯುತ್ತಿದ್ದುವು. ಭಾನುವಾರ ಮತ್ತು ಕ್ರೈಸ್ತ ಹಬ್ಬದ ದಿವಸಗಳು ಕೋಳಿ ಕಾಳಗಕ್ಕೆ ಪ್ರಶಸ್ತ ಎಂಬ ಭಾವನೆ ಇತ್ತು. 1848ರಲ್ಲಿ ಬ್ರಿಟನ್‌ನಲ್ಲಿ ಕೋಳಿ ಕಾಳಗ ನ್ಯಾಯಬಾಹಿರವೆಂದು ನಿಷೇಧಿಸಲ್ಪಟ್ಟಿತು.



'ಗರಿ ವೀರ'ರ ಸೆಣಸಾಟ

ನಮ್ಮ ದೇಶದಲ್ಲಿ ವಿಶಾಲವಾದ ಹುಲ್ಲು ಮೈದಾನಗಳಲ್ಲಿ ಅಥವಾ ಗದ್ದೆ, ಬಯಲುಗಳಲ್ಲಿ ಕೋಳಿ ಅಂಕಗಳು ನಡೆಯುತ್ತವೆ. ಮರದ ನೆರಳಿನಲ್ಲಿ ಜನರು ವರ್ತುಲಾಕಾರದಲ್ಲಿ ಗುಂಪು ಕೂಡಿ ನಿಂತು ಉತ್ಸಾಹದಿಂದ ಅದನ್ನು ನೋಡುತ್ತಾರೆ.

ವಿಶೇಷ ತಳಿಯ ಕೋಳಿಗಳನ್ನು ಚೆನ್ನಾಗಿ ಪೋಷಿಸಿ ಕಾಳಗಕ್ಕೆ ಯೋಗ್ಯವಾಗುವಂತೆ ಬೆಳೆಸುತ್ತಾರೆ. ಚರ್ಮ ಗಡುಸುಗೊಳ್ಳುವಂತೆ ಮಾಡಲು ಅಮೋನಿಯದ ಮಿಶ್ರಣವನ್ನು ಸವರಿ ಕಾಳಗ ಕೋಳಿಗೆ ಮಾಲೀಸು ಮಾಡುವುದುಂಟು.

ಆಕ್ರಮಣ ನಡೆಸಲು ಸುಲಭವಾಗುವಂತೆ ಕಾಳಗಕ್ಕೆ ಮೊದಲು ಕೋಳಿಯ ಜುಟ್ಟು, ಕುತ್ತಿಗೆಯ ಮೇಲಿನ ಉದ್ದ ಗರಿ, ಬಾಲ ಮೊದಲಾದುವನ್ನು ಅಚ್ಚುಕಟ್ಟಾಗಿ ಕತ್ತರಿಸುವುದುಂಟು.

ಕಾಳಗ ಕೋಳಿಯ ಕಾಲಿಗೆ ಉಕ್ಕಿನ ಮೊನೆಯನ್ನು ತೊಡಿಸುತ್ತಾರೆ. ಇದನ್ನು ಬಾಳು (ಕತ್ತಿ) ಕಟ್ಟುವುದು ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ. ಬಹಳ ಹಿಂದಿನ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ಬೆಳ್ಳಿಯ ಮೊನೆಗಳನ್ನು ಕಟ್ಟುತ್ತಿದ್ದರು. ಕ್ಯೂಬಾ ದೇಶದಲ್ಲಿ ಉಕ್ಕಿನ ಮೊನೆಗಳ ಬದಲು ಎಲುಬಿನ ಮೊನೆಗಳನ್ನು ಕಟ್ಟುತ್ತಾರೆ. ಕೋಳಿಗೆ ಕಟ್ಟಿದ ಬಾಳು ಸುಮಾರು ಒಂದೂವರೆ ಅಥವಾ ಎರಡೂವರೆ ಅಂಗುಲ ಉದ್ದವಿರುತ್ತದೆ. ಕೆಲವು ಸಂದರ್ಭಗಳಲ್ಲಿ ಕತ್ತಿಗೆ ವಿಷ ಲೇಪಿಸಿರುತ್ತಾರೆ.

ಬಣ್ಣ, ಜುಟ್ಟು, ಗರಿಗಳಿಗೆ ಅನುಗುಣವಾಗಿ ಕೋಳಿಗಳನ್ನು ವರ್ಗೀಕರಿಸುತ್ತಾರೆ. ಕೋಳಿಗಳ ಲಕ್ಷಣವನ್ನು ಒಳಗೊಂಡ ಕುಕ್ಕುಟ ಪಂಚಾಂಗವನ್ನು ಕೋಳಿ ಕಟ್ಟುವವರು ಬಳಸುವುದುಂಟು.

ಕೋಳಿಗಳ ಲಕ್ಷಣಗಳಿಗೆ ಅನುಸಾರವಾಗಿ ಪಂಚಾಂಗವನ್ನು ನೋಡಿ ಪ್ರಶಸ್ತವಾದ ದಿನವನ್ನು ಅರಿಸಿ ಅವನ್ನು ಕಾಳಗಕ್ಕೆ ತರುತ್ತಾರೆ. ಕೋಳಿ ಕಾಳಗ ಆರಂಭವಾಗುವ ಮೊದಲು ಅವುಗಳಲ್ಲಿ ಹುರುಪು–ಉತ್ಸಾಹ ತುಂಬಲು ಮದ್ಯವನ್ನು ಕುಡಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಸ್ಪರ್ಧಿಸುವ ಎರಡು ಕೋಳಿಗಳು ಸಮಭಾರದವುಗಳಾಗಿರಬೇಕು. ಕೋಳಿ ಬಿಡುವವರಿಬ್ಬರು ಕೋಳಿಗಳು ಮುಖಾಮುಖಿ ಎದುರಿಸುವಂತೆ ಬಿಡುತ್ತಾರೆ. ಅನಂತರ ಕಣದ ಮೂಲೆಯಲ್ಲಿ ನಿಂತು ಹೋರಾಟದ ಏಳು ಬೀಳುಗಳನ್ನು ಗಮನಿಸುತ್ತಾರೆ. ಆಗಾಗ ಸಿಳ್ಳೆ ಹೊಡೆಯುತ್ತ ಕೈ ತಟ್ಟುತ್ತ ತಲೆಗೆ ಸುತ್ತಿದ ವಸ್ತ್ರವನ್ನು ಬೀಸುತ್ತ ಕೋಳಿಗಳನ್ನು ಹುರಿದುಂಬಿಸುತ್ತಾರೆ. ಅವರು ಮತ್ತೆ ಕೋಳಿಗಳನ್ನು ಸ್ಪರ್ಶಿಸುವಂತಿಲ್ಲ. ಆದರೆ ಕೋಳಿಯ ಕಾಲಿಗೆ ಕಟ್ಟಿದ ಬಾಳು ಕಾಲಿನ ಹುರಿಯಲ್ಲಿ ಸಿಕ್ಕಿಕೊಂಡರೆ ಅಥವಾ

ತೀವ್ರವಾಗಿ ಗಾಯಗೊಂಡ ಕೋಳಿ ಹೋರಾಡಲು ನಿರಾಕರಿಸಿದರೆ ಅವರು ಕೋಳಿಯನ್ನು ಮುಟ್ಟಬಹುದು.

ಒಂದು ಕೋಳಿ ಸಾಯುವ ತನಕ ಅಥವಾ ಒಂದು ಕೋಳಿ ಕಾದಾಡಲು ಅಶಕ್ತವಾಗಿ ನಿರಾಕರಿಸುವ ತನಕ ಕಾಳಗ ಮುಂದುವರಿಯುತ್ತದೆ. ಕಾಳಗ ನಡೆಯುತ್ತಿದ್ದಾಗ ಕೋಳಿಯ ಕುತ್ತಿಗೆಯ ಗರಿಗಳು ನಿಮಿರದಿದ್ದರೆ ಅದಕ್ಕೆ ಹೋರಾಡಲು ಇಷ್ಟವಿಲ್ಲ ಎಂದು ಅರ್ಥ.

ತೀವ್ರವಾದ ಆಘಾತದಿಂದ ಮೂರ್ಛೆ ತಪ್ಪಿ ಬಿದ್ದಲ್ಲಿ ಕೋಳಿಯನ್ನು ಎಚ್ಚರಿಸಿ ಹುರಿದುಂಬಿಸಲು ಹಿಂಭಾಗದಿಂದ ಗಾಳಿ ಹಾಕುತ್ತಾರೆ. ತೀವ್ರ ಗಾಯಗಳಾಗಿ ನೆತ್ತರು ಸೋರುವಾಗ ಹೊಲಿದು ಸರಿಪಡಿಸಲು ಸೂಜಿ ದಾರಗಳಿಂದ ಸಿದ್ಧನಾದ ಕೋಳಿ ವೈದ್ಯನೊಬ್ಬ ಹಾಜರಿರುತ್ತಾನೆ.

ಕೋಳಿ ಕಾಳಗದಲ್ಲಿ ಪಣ ಕಟ್ಟಿ ಆಡುವ ಪದ್ಧತಿಯಿದೆ. ಆದ್ದರಿಂದ ಅದು ಒಂದು ವಿಧದ ಜೂಜಾಟವಾಗಿದೆ. ಕೋಳಿ ಕಾಳಗದಲ್ಲಿ ವಾದ ವಿವಾದಗಳು ಸಂಭವಿಸಿದಾಗ ತೀರ್ಪುಗಾರನೊಬ್ಬ ಬಗೆಹರಿಸುತ್ತಾನೆ. ಕೆಲವು ಸಂದರ್ಭಗಳಲ್ಲಿ ಗೆದ್ದ ಕೋಳಿಯ ಒಡೆಯನಿಗೂ ಸೋತ ಕೋಳಿಯ ಒಡೆಯನಿಗೂ ಕೈ ಕೈ ಮಿಲಾಯಿಸಿ ಜಗಳವಾಗುವುದುಂಟು. ಭೂತದ ನೇಮ, ಕಂಬಳ, ಉತ್ಸವ, ಜಾತ್ರೆ, ಸಂಕ್ರಾಂತಿ, ಅಮಾವಾಸ್ಯೆ ಇತ್ಯಾದಿ ವಿಶೇಷ ದಿನಗಳಲ್ಲಿ ಕೋಳಿ ಕಾಳಗ ನಡೆಸುವ ಪದ್ಧತಿ ನಮ್ಮ ರಾಜ್ಯದ ಗ್ರಾಮೀಣ ಪ್ರದೇಶಗಳಲ್ಲಿದೆ.

ಭಾನುವಾರ ಅಥವಾ ಹಬ್ಬದ ದಿನಗಳಲ್ಲಿ ಫಿಲಿಪ್ಪೀನ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಕೋಳಿ ಕಾಳಗ ಅಥವಾ ಸಬೊಂಗ್ ನಡೆಸುತ್ತಾರೆ. ಸ್ಕಾಟ್ಲೆಂಡಿನಲ್ಲಿ ಕೋಳಿಗಳ ಬದಲಾಗಿ ಗೌಜಿಗ ಹಕ್ಕಿಯನ್ನು (ತಿತ್ತಿರಿ ಪಕ್ಷಿ) ಬಳಸುತ್ತಾರೆ.

ಕೋಳಿ ಮತ್ತು ಕೋಳಿಮರಿ

ತಾಯಿಕೋಳಿ ತನ್ನ ಮರಿಯನ್ನು ಕಾಯುವ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಕೆಲವು ಹುಡುಗಿಯರಿಗೆ (ಕೋಳಿ ಮರಿಗಳು) ಚೆಂಡು ತಾಗದಂತೆ ಒಬ್ಬಳು ಆಟಗಾರ್ತಿ (ತಾಯಿ) ಕಾಯುತ್ತಾಳೆ.

ಕೋಳಿ ಮರಿಗಳು ಕೈ ಕಟ್ಟಿ ಹತ್ತಿರ ಹತ್ತಿರ ವೃತ್ತಾಕಾರದ ಆಟಕ್ಷೇತ್ರದ ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ತಾಯಿಕೋಳಿ ಅವರ ಬಳಿ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾಳೆ. ಚೆಂಡನ್ನು ಮರಿಗಳಿಗೆ ಹೊಡೆಯುವವರು ವರ್ತುಲದ ಅಂಚಿನಲ್ಲಿ ಸುತ್ತಲೂ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ಸರದಿಯಂತೆ ಚೆಂಡನ್ನು ಎಸೆಯುತ್ತಾರೆ. ಈ ಚೆಂಡಿನ ಏಟನ್ನು ಕೈ ಅಥವಾ ಕಾಲುಗಳ ಸಹಾಯದಿಂದ ತಾಯಿಕೋಳಿ ತಪ್ಪಿಸಬಹುದು.

ಇದನ್ನು ತಂಡ ತಂಡಗಳ ಮಧ್ಯೆ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಂತೆ ನಡೆಸಬಹುದು. ಆಗ ಹೆಚ್ಚು ಹೊತ್ತು ಚೆಂಡು ಬಡಿಯದೆ ತಪ್ಪಿಸಿಕೊಂಡವರ ತಂಡ ಗೆಲ್ಲುತ್ತದೆ. ಒಂದೇ ತಂಡವನ್ನು ಎರಡು ಭಾಗ ಮಾಡಿ. ಚೆಂಡು ತಗಲಿದಂತೆ ಕೋಳಿ ಮರಿಗಳನ್ನು ಆಟದಿಂದ ಹೊರಗೆ ಕಳುಹಿಸಿ ಹೆಚ್ಚು ಹೊತ್ತು ಉಳಿಯುವವರು ಗೆದ್ದವರೆಂದು ನಿಶ್ಚಯಿಸುವುದು ಇನ್ನೊಂದು ಬಗೆ.

'ಕೋಳಿ ಪುಚ್ಚ'

ಮಡಿಕಾಲ ಮೇಲೆ ಕುಳಿತು ಕಪ್ಪೆಯಂತೆ ಕುಪ್ಪಳಿಸುವ ಆಟ ಪ್ರಯಾಸದ್ದಾದರೂ ಚಿಕ್ಕ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಇದರಲ್ಲಿ ಬಹಳ ಉತ್ಸಾಹ. ಅದರಲ್ಲೂ ಒಬ್ಬರ ಹಿಂದೆ ಒಬ್ಬರಂತೆ ಸಾಲುಗಟ್ಟಿ ಕುಳಿತು ಮುಂದಿನವಳ ಲಂಗದ ತುದಿಯನ್ನು ಹಿಂದಿನವಳು ಹಿಡಿದುಕೊಂಡು ಹುಡುಗಿಯರ ಒಂದು ಸಾಲಿಗೆ ಸಾಲೇ ಕುಪ್ಪಳಿಸುವ ದೃಶ್ಯ ನೋಡುವವರಿಗೂ ಸಂತೋಷ ಉಂಟುಮಾಡುವಂಥದು.

ಕೋಳಿ ಪುಚ್ಚ ಆಟದಲ್ಲಿ ಒಂದೇ ಸಂಖ್ಯೆಯ ಹುಡುಗಿಯರು ಇರುವ ಎರಡು ತಂಡಗಳಿರುತ್ತವೆ. ಅವರು ಆರಂಭದ ಗೆರೆಯ ಹಿಂದೆ ಸಾಲಾಗಿ ತುದಿಗಾಲಲ್ಲಿ ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಸ್ಪರ್ಧೆ ಆರಂಭವಾದೊಡನೆ ಎಲ್ಲ ಗುಂಪಿನವರೂ " ಕೋಳಿ ಪುಚ್ಚ, ಕೋಳಿ ಪುಚ್ಚ " ಎನ್ನುತ್ತ ಜಿಗಿಯುತ್ತ ಸುಮಾರು ಹದಿನೈದು–ಇಪ್ಪತ್ತು ಅಡಿ ದೂರದ ಕೊನೆಯ ಗೆರೆಯ ಕಡೆಗೆ ಸಾಗುತ್ತಾರೆ. ಸಾಲನ್ನು ಮುರಿಯದೆ ಕೊನೆಗೆರೆಯನ್ನು ಮೊದಲಿಗೆ ಮುಟ್ಟುವವರು ಆಟದಲ್ಲಿ ಗೆಲ್ಲುತ್ತಾರೆ.

ಕ್ರೋಕೇ

ಹುಲ್ಲು ಮೈದಾನದ ಮೇಲೆ ನೆಟ್ಟ ಪುಟ್ಟದಾದ ಕಬ್ಬಿಣದ ಕಮಾನುಗಳು, ಅವುಗಳ ಒಳಗಿನಿಂದ ಮರದ ಚೆಂಡುಗಳು ಹಾದು ಹೋಗುವಂತೆ ಹೊಡೆಯಬೇಕು. ಹೊಡೆಯುವುದು ಉದ್ದವಾದ ಮರದ ಕೊಡತಿಗಳಿಂದ.

ಇದು ಕ್ರೋಕೇ ಆಟ. ಇದರ ಉಗಮ —13ನೆಯ ಶತಮಾನದ ಫ್ರಾನ್ಸ್ ದೇಶದಲ್ಲಿ. ಕಬ್ಬಿಣದ ಕಮಾನು ವಕ್ರವಾಗಿರುವುದರಿಂದ 'ಕ್ರೋಕೇ' ಎಂಬ ಹೆಸರು ಬಂತು.

ಮೊದಲಿಗೆ ಇದನ್ನು ಆಡಲು ಅಷ್ಟೇನೂ ಸಮರ್ಪಕವಾದ ಸಲಕರಣೆಗಳಿರಲಿಲ್ಲ. ಕಾಲಕ್ರಮೇಣ ಸುಧಾರಿತ ಸಲಕರಣೆಗಳು ಬಂದುವು. 18ನೆಯ ಶತಮಾನದಲ್ಲಿ ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್ ದೇಶದಲ್ಲಿ ಸರಳ ಸಲಕರಣೆಗಳ 'ಕ್ರೋಕೇ' ಸುಲಭವಾಗಿ ಜನಪ್ರಿಯತೆ ಗಳಿಸಿತು. ಹಿರಿಯರು, ಕಿರಿಯರು ಎಂಬ ಭೇದವಿಲ್ಲದೆ ಹುಲ್ಲು ಮೈದಾನ, ಉದ್ಯಾನಗಳಲ್ಲಿ ಎಲ್ಲರೂ ಆಡತೊಡಗಿದರು. ಸಲಕರಣೆಗಳು ಸರಳವಾದ್ದರಿಂದ ಕ್ರೋಕೇ ಬಹಳ ಬೇಗನೆ ಪ್ರಚಾರವಾಯಿತು.

ಕ್ರೋಕೇ ಅಂಗಣದ ವಿಸ್ತಾರ ಅನುಕೂಲತೆಗೆ ತಕ್ಕಂತೆ ಬದಲಾಗಬಹುದು. ಕೆಲವು ಕಡೆಗಳಲ್ಲಿ 36 ಗಜ ಉದ್ದ 28 ಗಜ ಅಗಲ, ಇನ್ನು ಕೆಲವು ಕಡೆ 40ರಿಂದ 70 ಅಡಿಗಳಷ್ಟು ಉದ್ದಗಲವಿರುತ್ತದೆ.

ಕ್ರೋಕೇ ಆಟದಲ್ಲಿ ಬಳಸುವ ಸಲಕರಣೆಗಳಲ್ಲಿ ಮುಖ್ಯವಾದದ್ದು–ಮರ ಅಥವಾ ರಬ್ಬರಿನ ನಾಲ್ಕು ಚೆಂಡುಗಳು. ಕೆಂಪು, ಹಳದಿ ಚೆಂಡುಗಳಿಗೆ ಎದುರು ನೀಲಿ ಮತ್ತು ಕಪ್ಪು ಚೆಂಡು. ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಇವುಗಳ ವ್ಯಾಸ $3\frac{5}{8}$ ಅಂಗುಲ. ಈ ಚೆಂಡನ್ನು ಹೊಡೆಯಲು ನೀಳ ಹಿಡಿಯುಳ್ಳ ಮರದ ಕೊಡತಿ ಇರುತ್ತದೆ. ಇದರ ಉದ್ದ 33 ಅಂಗುಲ. ಆಟದ ಬಯಲಿನ ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ಮರದ ಒಂದು ಗೂಟವಿರುತ್ತದೆ. ಇದನ್ನು ಗೆಲ್ಲುಗೂಟ ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ.





ಕೊಡತಿಯಿಂದ ಹೊಡೆದ ಚೆಂಡು ಕಮಾನುಗಳ ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ

ಆಟದ ಬಯಲಲ್ಲಿ ನಾಲ್ಕು ಅಂಗುಲ ಅಗಲವಾಗಿರುವ ಕಬ್ಬಿಣದ ಕಮಾನುಗಳನ್ನು ನೆಟ್ಟಿರುತ್ತಾರೆ. ಕಬ್ಬಿಣದ ಕಮಾನನ್ನು ಹೂಪ್ ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ. ಇಂಥವು ಆರು ಅಥವಾ ಒಂಬತ್ತು ಇರುತ್ತವೆ. ಇದನ್ನು ವಿಕೆಟ್ ಎಂದೂ ಕರೆಯುತ್ತಾರೆ. ಕಿರಿಯರು ಆಡುವಾಗ ೪ ಅಂಗುಲ ಅಗಲದ ಕಮಾನುಗಳನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಇಬ್ಬರು ಅಥವಾ ನಾಲ್ಕು ಮಂದಿ ಈ ಆಟವನ್ನು ಆಡಬಹುದು. ಎರಡು ತಂಡಗಳ ನಡುವೆಯೂ ಆಡಬಹುದು.

ಮೊದಲನೆಯ ಕಮಾನಿನ ಪಕ್ಕದಲ್ಲಿ ಚೆಂಡನ್ನಿಟ್ಟು ಅದನ್ನು ಮರದ ಕೊಡತಿಯಿಂದ ಹೊಡೆದಾಗ ಆಟ ಪ್ರಾರಂಭ. 1ರಿಂದ 7ನೆಯ ಕಮಾನು ಮತ್ತೆ ಹಿಂತಿರುಗಿ 7, 6, 8, 4, 9, 2—ಈ ಕ್ರಮದಲ್ಲಿ ಕಮಾನುಗಳ ಮಧ್ಯದಿಂದ ಚೆಂಡು ಹಾದುಹೋಗುವಂತೆ ಮಾಡುತ್ತಾರೆ. ಆಟಗಾರನ ಚೆಂಡು ಎಲ್ಲ ಕಮಾನುಗಳನ್ನೂ ಅನುಕ್ರಮವಾಗಿ ಹಾದುಹೋದ ಮೇಲೆ ಅವನು ಒಂದು ಸಲ ತನ್ನ ಸರದಿಯನ್ನು ಪೂರೈಸಿದ ಎಂದಾಗುತ್ತದೆ. ಆಟದ ಬಯಲಿನ ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲಿಸಿದ ಗೆಲ್ಲುಗೂಟವನ್ನು ಚೆಂಡು ತಲಪಿದರೆ ಅವನನ್ನು ರೋವರ್ ಎಂದು ಕರೆಯುತ್ತಾರೆ. ಆಟಗಾರನ ಚೆಂಡು ಎದುರಾಳಿಯ ಚೆಂಡನ್ನು ತಗಲಿದರೆ ಎರಡು ಸಲ ಹೊಡೆಯುವ ಅವಕಾಶ ಲಭಿಸುತ್ತದೆ. ಇಂಥ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಎದುರಾಳಿಯ ಚೆಂಡಿನ ಪಕ್ಕದಲ್ಲಿ ತನ್ನ ಚೆಂಡನ್ನಿಟ್ಟು ಕೊಡತಿಯಿಂದ ಹೊಡೆಯುವುದರಿಂದ ಎದುರಾಳಿಯ ಚೆಂಡನ್ನು ದೂರಕ್ಕೆ ಉರುಳಿಸಬಹುದು.

1868ರಲ್ಲಿ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನಲ್ಲಿ ಕ್ರೋಕೇ ಕ್ಲಬ್ಬನ್ನು ಸ್ಥಾಪಿಸಿದರು.

'ಖುಷಿಕೂಟ'

ಚಲನೆಯಲ್ಲಿ ಸಮನ್ವಯ ಸಾಧಿಸುವುದಕ್ಕೋಸ್ಕರ ಆಡುವ ಆಟ—'ಖುಷಿಕೂಟ'. ನೋಟಕ್ಕೂ ಇದು ತಮಾಷೆಯಾಗಿರುತ್ತದೆ.

ಹುಡುಗರೆಲ್ಲ ಸುತ್ತಲೂ ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಮಂಡಿಯ ಮೇಲೆ ಎರಡು ಬಾರಿ ಕೈಗಳಿಂದ ಬಡಿದುಕೊಂಡು, ಅನಂತರ ಎರಡು ಬಾರಿ ಚಪ್ಪಾಳೆ ಬಡಿದು, ಎಡಗಿವಿಯನ್ನು ಬಲಗೈಯಿಂದಲೂ ಮೂಗನ್ನು ಎಡಗೈಯಿಂದಲೂ ಹಿಡಿದುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ.

ಸೂಚನೆ ಕೊಟ್ಟ ಕೂಡಲೇ ಮತ್ತೆ ಎರಡು ಬಾರಿ ಮಂಡಿ ಬಡಿತ, ಎರಡು ಬಾರಿ ಚಪ್ಪಾಳೆ. ಆದರೆ ಈ ಬಾರಿ ಎಡಗೈಯಿಂದ ಬಲಗಿವಿಯನ್ನೂ ಬಲಗೈಯಿಂದ ಮೂಗನ್ನೂ ಹಿಡಿಯಬೇಕು. ಹೀಗೆ ಚಲನೆಗಳನ್ನು ಕ್ರಮಬದ್ಧವಾಗಿ ಮಾಡಬೇಕು. ಬರಬರುತ್ತ ಚಲನೆಗಳನ್ನು ತೀವ್ರಗೊಳಿಸಬೇಕು. ಬೇಗ ಬೇಗ ಬಡಿತಗಳು, ಕಿವಿ–ಮೂಗು ಹಿಡಿತಗಳು ನಡೆಯಬೇಕು. ಕೊನೆಗೆ ಇದರಿಂದ ಗೊಂದಲ, ಗದ್ದಲಗಳಾಗುವುದುಂಟು. ಆದರೂ ಬಹಳ ವಿನೋದವಾಗಿರುತ್ತದೆ.

ಇದೇ ಬಗೆಯ ಆಟವನ್ನು ಒಬ್ಬ ಆಟಗಾರ ಹೇಳಿಕೊಟ್ಟಂತೆ ಆಡಬಹುದು. ಅವನು ಎಡತೋಳನ್ನು ಬಲಗೈಯಿಂದ ಸವರಿ, ಎಡಗೈಯಿಂದ ತಲೆಯ ಮೇಲೆ ಬಡಿದುಕೊಂಡರೆ ಹಾಗೆ ಮಾಡಬೇಕು. ಅವನು ಈ ಕ್ರಮವನ್ನು ಬದಲಿಸಬಹುದು. ಚಲನೆಯನ್ನು ಬರಬರುತ್ತ ತೀವ್ರಗೊಳಿಸಿದರೆ ಆಟದ ಸ್ವಾರಸ್ಯ ಹೆಚ್ಚುತ್ತದೆ.

ಖೆಡ್ಡಾ

ಆನೆಗಳನ್ನು ಹಿಡಿಯುವ ಬೋನು —ಖೆಡ್ಡಾ. ಕಾಡಾನೆಯನ್ನು ಹೀಗೆ ಹಿಡಿದು ಪಳಗಿಸುವುದಕ್ಕೆ ಖೆಡ್ಡಾ ಕಾರ್ಯಕ್ರಮವೆನ್ನುತ್ತಾರೆ.

ಮೈಸೂರು ರಾಜ್ಯದಲ್ಲಿ ಖೆಡ್ಡಾ ಚಟುವಟಿಕೆ 1874ರಲ್ಲಿ ಆರಂಭವಾಯಿತು. ಆನೆಗಳ ಸಂಖ್ಯೆ ಹಾಗೂ ಅವುಗಳ ಹಾವಳಿ ಹೆಚ್ಚಿದ್ದ ಕಾಲ ಅದು. ಖೆಡ್ಡಾ ಆರಂಭವಾದ ವರ್ಷವೇ 55 ಆನೆಗಳನ್ನು ಹಿಡಿಯಲಾಯಿತು.

ಸಾರ್ವಜನಿಕ ಮನೋರಂಜನೆ ಒದಗಿಸುವುದು, ಶ್ರಮದಾಯಕ ಕೆಲಸಗಳಿಗಾಗಿ ಆನೆಗಳ ಉಪಯೋಗವನ್ನು ಪಡೆಯುವುದು–ಖೆಡ್ಡಾ ಕಾರ್ಯಕ್ರಮದ ಉದ್ದೇಶ. ಒಂದು ಖೆಡ್ಡಾ ನಡೆಸಬೇಕಾದರೆ ಸುಮಾರು ಐವತ್ತು ಪಳಗಿದ ಆನೆಗಳೂ ನೂರಾರು ಜನರೂ ಬೇಕು.

ಕಾಡಾನೆಗಳು ತಪ್ಪಿಸಿಕೊಳ್ಳದಂತೆ ಒಂದು ಕಡೆಯಿಂದ ಅವುಗಳನ್ನು ಹಿಂಬಾಲಿಸುತ್ತಾರೆ. ಅವು ಖೆಡ್ಡಾದೊಳಗೆ ಸಿಕ್ಕಿ ಬೀಳುವುದನ್ನು ನೋಡಲು ಜನ ಅಟ್ಟಣಿಗೆಗಳಲ್ಲಿ ನೆರೆಯುತ್ತಾರೆ. ಅವುಗಳ ಬಂಧನ ಕಾರ್ಯವೂ ಅವರ ಮುಂದೆ ನಡೆಯುತ್ತದೆ.

ಕಾಡಿನಲ್ಲಿ ಆನೆಯ ಹಿಂಡು ದಿನನಿತ್ಯ ಒಂದು ನಿಶ್ಚಿತ ಜಾಡಿನಲ್ಲೇ ಹೋಗಿ ಬರುವ ಅಭ್ಯಾಸವಿಟ್ಟುಕೊಂಡಿರುತ್ತದೆ. ಹಿಂಡಿನಲ್ಲಿ ಅವು ಒಂದರ ಹಿಂದೆ ಒಂದಾಗಿ ಚಲಿಸುತ್ತವೆ. ಇಂಥ ಮಾರ್ಗಗಳಲ್ಲಿ ಖೆಡ್ಡಾ ನಿರ್ಮಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಮೈಸೂರು ರಾಜ್ಯದಲ್ಲಿ ಖೆಡ್ಡಾ ನಡೆಯುವ ಜಾಗ ಈ ಕೆಲಸಕ್ಕೆ ಹೇಳಿ ಮಾಡಿಸಿದಂತಿದೆ. ನೀರದುರ್ಗಿ ಜಲಪಾತದ ಕಮರಿಯಿಂದ ಸುಮಾರು ಮೂರು ಮೈಲಿಗಳ ದೂರದಲ್ಲಿ ಕಪಿಲಾ ನದಿ ಕಣಿವೆ ಕಿರಿದಾಗುತ್ತದೆ. ಇಲ್ಲಿ ಆಚೀಚಿನ ಗುಡ್ಡಗಳು ಸುಮಾರು ಐನೂರು ಅಡಿ ಎತ್ತರಕ್ಕೆ ಮೀರಿ ಕಡಿದಾಗಿ ಏರುತ್ತವೆ. ಆನೆಗಳು ಈ ಗುಡ್ಡವನ್ನು ಹತ್ತುವುದಂತೂ ಅಸಾಧ್ಯ. ಈ ಸಹಜ ಆವರಣವೇ ಖೆಡ್ಡಾದ ಬಹುಪಾಲು ಜಾಗ.

ಮೊದಮೊದಲಿಗೆ ಆಯತಾಕಾರವೆನ್ನಬಹುದಾದ, ಸುಮಾರು 150 ಎಕರೆಗಳ ಜಾಗದಲ್ಲಿ, 8 ಅಡಿ ಆಳ–ಅಗಲ ಹಾಗೂ ಸುಮಾರು ಒಂದು ಮೈಲಿಗೂ ಹೆಚ್ಚು ಪರಿಧಿಯಿರುವ ಕಾಲುವೆ ತೆಗೆಯುತ್ತಿದ್ದರು. ಗುಡ್ಡ ವಿಪರೀತ ಕಡಿದಾಗಿರುವೆಡೆ ಸ್ವಲ್ಪ ಕೆತ್ತಿ ತೆಗೆದರೂ ಸಾಕು, ಬೇರೆ ಕಂದಕ ಬೇಕಿಲ್ಲ. ಆನೆಗಳ ಜಾಡು ಹಾಯುವೆಡೆಯಲ್ಲಿ ಕಂದಕ



ನದಿಯುದ್ದಕ್ಕೂ ಅಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡು ಬರುತ್ತಾರೆ. . .

ತೆಗೆಯದೆ ಹಾಗೆಯೇ ಬಿಟ್ಟಿರುತ್ತಿದ್ದರು. ಸಾಧಾರಣವಾಗಿ ಹರಿಯುವ ಹೊಳೆಯ ಬದಿಗೇ ಈ ಜಾಡು ಇರುತ್ತಿತ್ತು.

ಆನೆಗಳನ್ನು ಸೆರೆಹಿಡಿಯುವ ಮೂರು ತಿಂಗಳ ಮೊದಲೇ ಖೆಡ್ಡಾ ಚಟುವಟಿಕೆ ಪ್ರಾರಂಭವಾಗುತ್ತದೆ. ಖೆಡ್ಡಾದೊಳಕ್ಕೆ ಓಡಿಸುವುದಕ್ಕಿಂತ ಸುಮಾರು ಹದಿನೈದು ದಿನಗಳ ಮೊದಲೇ ಆನೆಗಳನ್ನ ಸುತ್ತುವರಿಯುವ ಕೆಲಸ ಪ್ರಾರಂಭವಾಗುತ್ತದೆ. ಇದಕ್ಕಾಗಿ ಮೂರು ಶಿಕಾರಿಗಳು 8–10 ಚದರ ಮೈಲು ಪ್ರದೇಶದಲ್ಲಿ ಕೆಲಸ ಮಾಡುತ್ತಾರೆ.

ಕಂದಕ ತೆಗೆಯದೆ ಬಿಟ್ಟ ಜಾಗದಲ್ಲಿ ಮಾತ್ರ, ಕೊರಡಿನಿಂದ ಮಾಡಿದ — ಮೇಲಕ್ಕೆ ಸೆಳೆಯಬಹುದಾದಂಥ— ಬಾಗಿಲುಗಳಿರುತ್ತವೆ. ಆಚೀಚಿನ ಬೃಹತ್ ಮರಗಳೇ ಈ ಬಾಗಿಲಿನ ಕಂಬಗಳು. ಆ ಮರಗಳಿಗೆ ಸರಪಳಿಗಳನ್ನು ಕಟ್ಟುತ್ತಾರೆ. ಆನೆಗಳು ಖೆಡ್ಡಾದೊಳಗೆ ಸೇರಿದಾಗ ಈ ಸರಪಳಿಗಳು ನದೀತಳದಲ್ಲಿರುವಂತೆ, ಉಳಿದ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ದಂಡೆಯ ಮೇಲಿರುವಂತೆ ವ್ಯವಸ್ಥೆ ಮಾಡುತ್ತಾರೆ. ಬಾಗಿಲುಗಳನ್ನು ತೆಗೆದು ಸರಪಳಿಗಳನ್ನು ದಂಡೆಯ ಮೇಲಿಟ್ಟು ಆನೆಗಳನ್ನು ಖೆಡ್ಡಾದೊಳಕ್ಕೆ ನುಗ್ಗಿಸಲು ಜನ ಸಜ್ಜಾಗುತ್ತಾರೆ. ಇಷ್ಟೆಲ್ಲ ವ್ಯವಸ್ಥೆಗಳು ಒಂದು ಕಡೆ.

ಇನ್ನೊಂದು ಕಡೆ ಹಿಡಿಯಬೇಕೆಂದಿರುವ ಆನೆಯ ಹಿಂಡನ್ನು ನದಿಯುದ್ದಕ್ಕೂ ಅಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡು ಬರುತ್ತಾರೆ. ಅವು ಖೆಡ್ಡಾದೊಳಕ್ಕೆ ಬಂದು ಸಿಕ್ಕಿ ಬೀಳುತ್ತವೆ.

ಗುಡ್ಡಗಳಿಲ್ಲದಿದ್ದರೂ ಕಂದಕವನ್ನೂ ಕಾಡುಸಾಮಗ್ರಿಗಳಿಂದ ಭದ್ರವಾದ ಗೋಡೆಯನ್ನೂ ಕಟ್ಟಿ ಖೆಡ್ಡಾ ಮಾಡುವ ಕ್ರಮ ಕ್ರಮೇಣ ಬಂದಿತು. ಹಿಂಡನ್ನು ಕಾವಲು ಕಾಯುತ್ತಿದ್ದವರು ತಮಟೆ ಬಾರಿಸಿ, ಬೆಂಕಿ ತೋರಿಸಿ ಆನೆಗಳು ಬರುವಂತೆ ಮಾಡುತ್ತಾರೆ. ಆನೆಗಳು ಬಾಗಿಲುಗಳನ್ನು ಹಾಯ್ದು ಕೂಡಲೇ ಧೊಪ್ಪೆಂದು ಬಾಗಿಲು ಕೆಳಗೆ ಬಿದ್ದು ದ್ವಾರವನ್ನು ಮುಚ್ಚಿಬಿಡುತ್ತದೆ. ಹೀಗೆ ಸಿಕ್ಕಿಬಿದ್ದ ಆನೆ ತನ್ನ ಗಾಬರಿಯನ್ನು ಕಳೆದುಕೊಳ್ಳಲು ಸ್ವಲ್ಪ ಕಾಲಾವಧಿ ಕೊಡುತ್ತಾರೆ. ಅನಂತರ, ಪಳಗಿಸಿದ ಆನೆಯನ್ನು ಏರಿದ ಮಾವುತರು ಖೆಡ್ಡಾದೊಳಕ್ಕೆ ಹೋಗುತ್ತಾರೆ ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಕಾಡಾನೆಯ ಕಾಲಿಗೂ ಗಟ್ಟಿಯಾದ, ದಪ್ಪ ಹಗ್ಗಗಳ ಕುಣಿಕೆಯನ್ನು ಬೀಸಿ, ಎಳೆದು, ಹಗ್ಗದ ಇನ್ನೊಂದು ತುದಿಯನ್ನು ಮರಗಳಿಗೆ ಕಟ್ಟುತ್ತಾರೆ. ಪಳಗಿದ ಎರಡು ಆನೆಗಳ ಮಧ್ಯೆ ಒಂದು ಕಾಡಾನೆಯನ್ನು ಪ್ರತಿದಿನ ದಬ್ಬಿಕೊಂಡು ಹೊಳೆಗೆ ಕರೆದುಕೊಂಡು ಹೋಗುತ್ತಾರೆ. ಹೀಗೆ ಪಳಗಿಸಿ ಸಾಕಷ್ಟು ಭರವಸೆ ಬಂದಾಗ ಹೊಸ ಆನೆಯ ಮೇಲೆ ಮಾವುತ ಸವಾರಿ ಆರಂಭಿಸುತ್ತಾನೆ. ಅದಕ್ಕೆ ಇತರ ಕೆಲಸಗಳನ್ನು ಹೇಳಿಕೊಡುತ್ತಾನೆ.

ಹೆಚ್ಚು ವಯಸ್ಸಾದ ಆನೆಗಳನ್ನು ಪಳಗಿಸಲು ಕಷ್ಟವಾಗುತ್ತದೆ. ಅವುಗಳ ವಯಸ್ಸು ಕಡಮೆಯಾದಷ್ಟೂ ಪಳಗಿಸಲು ಬೇಕಾದ ಸಮಯ ಕಡಮೆ.

ಮೈಸೂರಿನ ಖೆಡ್ಡಾದ ಮುಖ್ಯ ಆಕರ್ಷಣೆ ಹೊಳೆಯನ್ನು ದಾಟುವಾಗ ಆನೆಗಳ ದೃಶ್ಯ: ಮರಿ ಆನೆಗಳು ಆಡುವ ಜಲಕ್ರೀಡೆಯನ್ನು ನೋಡಲು ಬಹಳ ಸುಂದರವಾಗಿರುತ್ತದೆ.

ನೋಡಿ : ಆನೆ — ಸಂಪುಟ ೨

ಕಾಡಾನೆಗಳ ಬಂಧನ — ಸಹಾಯಕ್ಕೆ ಪಳಗಿದ ಆನೆ



ಗಂಗೀ ಗೌರೀ ಗುಂಯ್

"ಗಂಗೀ ಗೌರೀ ಗುಂಯ್ । ಗುಂಗೀ ಹುಳ ಗುಂಯ್ ॥
ಹಾರಿ ಬಂತು ಪಟಕ್ । ತೂರಿ ಹೋಯ್ತು ಚುಟಕ್ ॥
ಅವ್ವ ನನ್ನ ಗಾದರಿ । ನೋಡಿದ್ಯೇನ ಸೋದರಿ ॥
ಬಸವಂತರಾಯನ ಸೊಸೆಯೇ । ಗುಳಗಿ ಗವಲಿ ಬಸಿಯೇ ॥"
—ಹೀಗೆಂದು ಹಾಡುತ್ತ ಹುಡುಗಿಯರು ತಿರುಗುತ್ತಾರೆ.

ಆಟದ ಮೊದಲಿಗೆ ನಾಲ್ಕು ಜನ ಹುಡುಗಿಯರು ಎಡಗಾಲುಗಳು ತಾಗುವಂತೆ ಎದುರು ಬದುರು ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಅನಂತರ ಎಡಗೈಯಿಂದ ಬಲಗಾಲನ್ನು ಹಿಡಿದು ಸ್ವಲ್ಪ ಎತ್ತಿ ಹಾಡುತ್ತ ಎಡಗಾಲಿನ ಮೇಲೆ ದುಂಡಗೆ ಸುತ್ತುತ್ತಾರೆ. ಕೈ ಕಾಲು ಸೋತು ಬೀಳುವವರೇ ಹೆಚ್ಚು. ಇದು ಸಾಮರ್ಥ್ಯ ಪರೀಕ್ಷೆ ಮಾಡುವ ಸ್ಪರ್ಧೆ.

ಹಲವು ತಂಡಗಳ ನಡುವೆ ಸ್ಪರ್ಧೆ ಏರ್ಪಡಿಸಬಹುದು. ಎಲ್ಲರೂ ನಿಲ್ಲಿಸಿದ ಮೇಲೂ ಯಾವ ತಂಡದ ಆಟಗಾರ್ತಿಯರು ಸುತ್ತುತ್ತಿರುತ್ತಾರೋ ಅವರು ಗೆಲ್ಲುತ್ತಾರೆ.

ಇಬ್ಬರು ಆಟಗಾರರು, ಎದುರು ಬದುರಾಗಿ ಕುಳಿತು ಇನ್ನಿಬ್ಬರು ಆಚೀಚೆ ನಿಂತು ಕುಳಿತವರ ಕೈಗಳನ್ನು ಭದ್ರವಾಗಿ ಹಿಡಿದೂ ಆಟ ಆಡಬಹುದು. ಸೀಟಿ ಊದಿದ ಕೂಡಲೇ ಸ್ವಲ್ಪ ಹಿಂದಕ್ಕೆ ಸೆಟೆದು ನಾಲ್ಕೂ ಜನ ಒಟ್ಟೊಟ್ಟಾಗಿ 'ಗುಂಗೀ ಹುಳಜಿ' ಎನ್ನುತ್ತಾ ತಿರುಗುವುದು ಇದರ ಕ್ರಮ.

ಒಟ್ಟಿಗೇ ತಿರುಗುವ ನೋಟ ಮನೋಹರ.

ಗಂಟು

ಹಗ್ಗದ ಗಂಟು ಬಿಚ್ಚುವುದು ಸುಲಭವೆ? ಹಾಗಿದ್ದರೆ ಯಾರು ಬೇಗ ಬಿಚ್ಚಬಲ್ಲರು? ಆಟಗಾರರ ಎರಡು ತಂಡಗಳು ಇದನ್ನು ಆಡಬಹುದು.

ಎಲ್ಲ ಆಟಗಾರರಿಗೂ ಸುಮಾರು 5 ಅಡಿ ಉದ್ದದ ಹಗ್ಗ ಕೊಟ್ಟಿರುತ್ತಾರೆ. ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬರೂ ಹಗ್ಗಕ್ಕೆ ಒಂದೇ ವಿಧದ ಅಥವಾ ಬೇರೆ ಬೇರೆ ವಿಧದ ಮೂರು ಗಂಟುಗಳನ್ನು ಹಾಕಬೇಕು. ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬನೂ ಪಕದವನೊಡನೆ ಹಗ್ಗ ಬದಲಾಯಿಸಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಯಾವ ತಂಡದ ಆಟಗಾರರು ಮೊದಲು ಗಂಟು ಬಿಚ್ಚುತ್ತಾರೆ ಎಂಬುದೇ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಕುತೂಹಲಕಾರಿ ಅಂಶ.

ಗಂಜೀಫ್

ಗರಿಷ್ಠ ಎಂದರೆ 636 ಎಲೆಗಳಿಂದ ಆಡುವ ಇಸ್ಪೀಟಿನಂಥ ಆಟ—ಗಂಜೀಫ್. ಈ ಆಟ ಪ್ರಾಚೀನ ಭಾರತದಲ್ಲಿ ಜನಪ್ರಿಯವಾಗಿತ್ತು.

ಗಂಜೀಫ್‌ನಲ್ಲಿ ಚಾಮುಂಡೇಶ್ವರಿ, ಜಗನ್ಮೋಹಿನಿ, ದಶಾವತಾರ, ಅಷ್ಟೈಶ್ವರ್ಯ ಇತ್ಯಾದಿ ಅನೇಕ ಪ್ರಕಾರಗಳಿವೆ. ಕೆಲವು ಬಗೆಯ ಆಟಗಳಿಗೆ 96 ಎಲೆಗಳು ಸಾಕು, ಇನ್ನು ಕೆಲವಕ್ಕೆ 636 ಎಲೆಗಳೂ ಬೇಕು. ಚಕ್ರವರ್ತಿ ಎಲೆ, ಗಿಣಿ ಎಲೆ, ಹಂಸ ಎಲೆ ಮುಂತಾದುವು ಇದರಲ್ಲಿವೆ. ವಿಷ್ಣು, ವಿನಾಯಕ, ಚಾಮುಂಡೇಶ್ವರಿ, ಈಶ್ವರರಂಥ ದೇವ ದೇವತೆಗಳೂ ಇದ್ದಾರೆ. ದಶಾವತಾರವನ್ನು ಪ್ರತಿನಿಧಿಸಲು ಹತ್ತು ಬಣ್ಣಗಳ ಎಲೆಗಳಿವೆ. ಸಾಮ್ರಾಜ್ಯ ಪೇಟಿಕಾ ಗಂಜೀಫ್‌ನಲ್ಲಿ ಚಾಮುಂಡೇಶ್ವರಿ ಅಧಿದೇವತೆ. ಚಾಮುಂಡೇಶ್ವರಿಯ ಎಲೆ ಸಿಕ್ಕವರು ಆಟ ಆರಂಭಿಸುತ್ತಾರೆ.

3,4 ಅಥವಾ 6 ಜನ ಗಂಜೀಫ್‌ನ್ನು ಆಡಬಹುದು, ಆದರೆ ಈಗ ಗಂಜೀಫ್ ಆಡುವವರು ವಿರಳ.

ಗಂಜಿಬೀಸು

ಇದು ಚಿಣ್ಣಿ (ಗಿಲ್ಲಿ) ಮತ್ತು ದಾಂಡಿನಿಂದಾಡುವ ಒಂದು ಆಟ. ಆಟ ವಾಡಲು ಎರಡು ಪಂಗಡಗಳ ಅವಶ್ಯಕತೆಯಿಲ್ಲ. ಎಷ್ಟುಮಂದಿ ಬೇಕಾದರೂ ಆಡಬಹುದು.

ಆಟವಾಡುವವರೆಲ್ಲರೂ ಒಬ್ಬೊಬ್ಬರಾಗಿ ಚಿಣ್ಣಿಯನ್ನು ಬದ್ದಿನಿಂದ ಚಿಮ್ಮಿಸಿ ಹೊಡೆಯಬೇಕು. ಯಾರು ಕಡಮೆ ದೂರಕ್ಕೆ ಹೊಡೆಯುತ್ತಾರೋ ಅವರು ಸೋತಂತೆ. ಸೋತವನು ಚಿಣ್ಣಿಯನ್ನು 'ಕ್ಯಾಚ್' ಹಿಡಿಯಲು ಮೈದಾನದಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲಬೇಕು. ಗೆದ್ದವರು ಒಬ್ಬೊಬ್ಬರಾಗಿ ಆಟ ಪ್ರಾರಂಭಿಸುತ್ತಾರೆ. ಆಟಗಾರ ಚಿಣ್ಣಿಯನ್ನು ಕ್ಯಾಚ್ ಕೊಡದ ಹಾಗೆ, ಹಾಗೂ ಸೋತವನು 'ಬದ್ದಿ'ನಿಂದ ನೆಗೆಯಲಾರದಷ್ಟು ದೂರಕ್ಕೆ ಚಿಣ್ಣಿಯನ್ನು ಹೊಡೆಯಬೇಕು. ಚಿಣ್ಣಿಯನ್ನು ಚಿಮ್ಮಿಸಿ ಹೊಡೆಯುವಾಗ ದಾಂಡು ಚಿಣ್ಣಿಗೆ ತಗುಲದಿದ್ದರೆ ಆಟಗಾರ ಔಟಾದಂತೆ.

ಸೋತವನು ಚಿಣ್ಣಿಯನ್ನು ಬದ್ದಿನ ಬಳಿಗೆ ಎಸೆಯುವಾಗ ಆಟಗಾರ ದಾಂಡನ್ನು ಬದ್ದಿನ ಮೇಲೆ ಅಡ್ಡಲಾಗಿ ಇಡಬೇಕು. ಎಸೆದ ಚಿಣ್ಣಿ ದಾಂಡಿಗೆ ತಗುಲಿದರೆ ಆಟಗಾರ ಔಟಾದಂತೆ. ಇಲ್ಲವಾದರೆ ಆಟಗಾರ ಚಿಣ್ಣಿಯನ್ನು ಹೊಡೆದು ದೂರ ಕಳುಹಿಸಬೇಕು. ಹೀಗೆ ಆಟಗಾರ ಚಿಣ್ಣಿಯನ್ನು ಚಿಮ್ಮಿಸಿ ಹೊಡೆಯಲು ಪ್ರಾರಂಭಿಸುವವರೆಗೂ ಸೋತವನು ತಾನು ಚಿಣ್ಣಿಯನ್ನು ಎಸೆದ ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿಯೇ ನಿಂತಿದ್ದು ಹೊಡೆಯಲು ಪ್ರಾರಂಭಿಸಿದ ಕೂಡಲೇ ಓಡಿಬಂದು ಆಟಗಾರನನ್ನು ಮುಟ್ಟಬೇಕು. ಸೋತವನು ಓಡಿಬಂದು ತನ್ನನ್ನು ಮುಟ್ಟುವವರೆಗೂ ಆಟಗಾರ ಚಿಣ್ಣಿಯನ್ನು ಚಿಮ್ಮಿಸಿ ಹೊಡೆಯುತ್ತಲೇ ಇರಬಹುದು. ಮುಟ್ಟಿದ ಕೂಡಲೇ ಹೊಡೆಯುವುದನ್ನು ನಿಲ್ಲಿಸಬೇಕು. ಸೋತವನು ಚಿಣ್ಣಿ ಬಿದ್ದ ಸ್ಥಳಕ್ಕೆ ಓಡಿಹೋಗಿ ಚಿಣ್ಣಿಯನ್ನು ಪುನಃ ಬದ್ದಿನ ಮೇಲಿಟ್ಟಿರುವ ದಾಂಡಿಗೆ ತಗಲುವಂತೆ ಎಸೆಯಬೇಕು. ಸೋತವನನ್ನು ಆದಷ್ಟು ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಓಡಿಸಲು ಚಿಣ್ಣಿಯನ್ನು ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಅವನ ವಿರುದ್ಧ ದಿಕ್ಕಿಗೆ ಹೊಡೆಯುತ್ತಾರೆ. ಸೋತವನು ಆಡುತ್ತಿರುವವನನ್ನು ಔಟ್ ಮಾಡುವವರೆಗೂ ಆಟ ಮುಂದುವರಿಯುತ್ತದೆ. ಆಡುತ್ತಿರುವವನು ಔಟಾದ ಕೂಡಲೆ ಮತ್ತೊಬ್ಬ ಗೆದ್ದಿರುವ ಆಟಗಾರ ಆಟ ಪ್ರಾರಂಭಿಸುತ್ತಾನೆ. ಹೀಗೆ ಗೆದ್ದಿರುವವರೆಲ್ಲರೂ ಒಂದೊಂದು ಬಾರಿ ಆಟವಾಡಿ ಔಟಾದ ಮೇಲೆ ಪುನಃ ಎಲ್ಲರೂ ಆಟವಾಡುತ್ತಾರೆ. ಮೊದಲಿನಂತೆ ಯಾರು ಕಡಮೆ ದೂರ ಹೊಡೆಯುತ್ತಾರೋ ಅವರು ಗೆದ್ದವರೆಲ್ಲರೂ ಔಟಾಗುವವರೆಗೂ ಓಡಾಡಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಹೀಗೆ ಆಟವನ್ನು ಎಷ್ಟು ಹೊತ್ತು ಬೇಕಾದರೂ ಆಡುತ್ತಿರಬಹುದು.

ಈ ಆಟವನ್ನು ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಬೇಸಿಗೆಕಾಲದಲ್ಲಿ ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಸೋತವನು ಬಹಳ ಓಡಾಡಿ ಬಳಲುವುದರಿಂದ ಆತ ಹೆಚ್ಚು ನೀರು ಕುಡಿಯುವ ಪ್ರಮೇಯವಿರುತ್ತದೆ. ಆದ್ದರಿಂದ ಈ ಆಟವನ್ನು 'ಗಂಜಿ ಕುಡಿಸುವ ಆಟ'ವೆಂದೂ ಕೂಡ ಕರೆಯುತ್ತಾರೆ.

ಗಜ್ಜುಗದಾಟ

ಗಜ್ಜುಗಗಳು ಸಿಗುವ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ಅವುಗಳನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿ ಆಟ ಆಡುತ್ತಾರೆ.

ಆಡುವ ಜಾಗ ದುಂಡಾದ ಅಥವಾ ವರ್ತುಲವಾಗಿ ಗುರುತಿಸಲ್ಪಟ್ಟ 'ಮನೆ'. ಮೂರು ಗಜ್ಜುಗಗಳನ್ನು ಜೋಡಿಸಿ ಅವುಗಳ ನೆತ್ತಿಯ ಮೇಲೆ ಮತ್ತೊಂದು ಗಜ್ಜುಗವನ್ನು ಕೂಡಿಸುತ್ತಾರೆ. ಇದು ಬಡ್ಡಿ. ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬ ಆಟಗಾರನೂ ಒಂದೊಂದು ಬಡ್ಡಿ ಗಜ್ಜುಗವನ್ನು ಮನೆಯಲ್ಲಿ ಇಡಬೇಕು.

ಎಷ್ಟು ದೂರದಿಂದ ಎಸೆಯಬೇಕು ಎಂಬುದನ್ನು ಗೊತ್ತುಮಾಡಿಕೊಂಡು ಆಟಗಾರರು ಅಲ್ಲಿಂದ ಗಜ್ಜುಗಗಳ ಮೇಲೆ ತಮ್ಮ ಬಚ್ಚವನ್ನು ಎಸೆಯುತ್ತಾರೆ. ಒಬ್ಬೊಬ್ಬರಾಗಿ ಹೀಗೆ ಎಸೆದ ಅನಂತರ 'ಮನೆ'ಗೆ ಅತಿ ಸಮೀಪವಾಗಿ ಯಾರ ಬಚ್ಚ ಬೀಳುವುದೋ ಅವರು ಆಟವನ್ನು ಆರಂಭಿಸುತ್ತಾರೆ. ಅತಿ ಸಮೀಪ ಬಿದ್ದವರ ಬಚ್ಚ 'ಕುಳ್ಳಿ'. ದೂರ ಬಿದ್ದವರ ಬಚ್ಚ 'ಗಟ್ಟಿ'. ಕುಳ್ಳಿ ಬಚ್ಚದವರದ್ದು ಮೊದಲ ಸರದಿಯಾದರೆ, ಗಟ್ಟಿ ಬಚ್ಚದವರದು ಕೊನೆಯ ಸರದಿ.

ಬಚ್ಚವನ್ನು ಎಸೆದಾಗ ಗಜ್ಜುಗಗಳಿಗೆ ತಗಲಿ ಅದು 'ಮನೆ'ಯಿಂದ ಹೊರಕ್ಕೆ ಹಾರಿದರೆ 'ಬಳಿ ಹೊಡೆದಂತೆ' ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ. ಬಚ್ಚವನ್ನು ಎಸೆದಾಗ ಗಜ್ಜುಗ ಸುಮ್ಮನೆ ಅಲುಗಾಡಿದರೆ ಅದು 'ಜುಮ್ಮಿ'. ಕುಳ್ಳಿ ಬಚ್ಚದವರ ಅನಂತರ ಜುಮ್ಮಿ ಮಾಡಿದವರಿಗೆ ಮೊದಲ ಸರದಿ.

ಎಷ್ಟು ಗಜ್ಜುಗಗಳು ಮನೆಯ ಗೆರೆಯಿಂದ ಆಚೆಗೆ ಬೀಳುವುವೋ ಅವಷ್ಟೂ ಬಚ್ಚ ಬೀಸಿದವನಿಗೆ ಸೇರುತ್ತವೆ. ಮನೆಯೊಳಗೆ ಸರಿಯಾಗಿ ಬಚ್ಚ ಬಿದ್ದರೆ ನಿಗದಿ ಸಂಖ್ಯೆಯ ಗಜ್ಜುಗಗಳು ಅವನ ಕೈ ಸೇರುತ್ತವೆ. ಹೀಗೆ ತಮ್ಮ ಗಜ್ಜುಗಗಳನ್ನು ಆಟಗಾರರು ಕಳೆದುಕೊಳ್ಳುವುದಕ್ಕೆ 'ಘಟ್ಟ ಕೊಡುವುದು' ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ. ಹೆಚ್ಚು ಗಜ್ಜುಗ ಗಳಿಸಿದವರು ಗೆಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ಕಲ್ಲಾಟದ ರೀತಿಯಲ್ಲೇ ಗಜ್ಜುಗಗಳನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿ ಆಡುವುದೂ ಒಳಕೆಯಲ್ಲಿದೆ.

ನೋಡಿ : ಟಿಕ್ಕಿ ಆಟ

ಗಡಿಗೆ ಒಡೆಯುವುದು

ಗಡಿಗೆ ಒಡೆಯುವುದು ಒಂದು ಆಟ, ಹಾಗೆಯೇ ಸ್ಪರ್ಧೆ ಕೂಡಾ.

ಗಡಿಗೆಯೊಂದನ್ನು ನೇತು ಹಾಕುತ್ತಾರೆ. ಒಂದಷ್ಟು ದೂರದಿಂದ ಸ್ಪರ್ಧಿಗೆ ಕಣ್ಣು ಕಟ್ಟಿ ಕೈಯಲ್ಲಿ ಕೋಲು ಕೊಡುತ್ತಾರೆ. ಅವನು ಗಡಿಗೆಯ ಕಡೆ ಸಾಗಿ ಅದನ್ನು ಒಡೆಯಬೇಕು.

ಕಣ್ಣು ಕಟ್ಟಿದಾತ ಗಡಿಗೆಯಿಂದ ದೂರ ಸಾಗಿ ಗಾಳಿಯಲ್ಲಿ ಕೋಲು ಬೀಸಿದಾಗ ಪ್ರೇಕ್ಷಕರೆಲ್ಲ ನಗೆಗಡಲಲ್ಲಿ ತೇಲುತ್ತಾರೆ. ಗಡಿಗೆ ಹೊಡೆದರೆ ಕರತಾಡನ ಮಾಡುತ್ತಾರೆ.

ಕುಡಿಕೆಯಿಂದ ತಿನಿಸು

ಗೋಕುಲಾಷ್ಟಮಿಯ ಮರುದಿನ ಮೊಸರು ಕುಡಿಕೆ ಒಡೆಯುವುದನ್ನು ಮನೋಲ್ಲಾಸಕ್ಕಾಗಿ ನಡೆಸುವುದುಂಟು. ಮೊಸರು, ಅರಳು ಮೊದಲಾದುವುಗಳನ್ನೊಳಗೊಂಡ ಕುಡಿಕೆಗಳನ್ನು ಒಂದರ ಅನಂತರ ಒಂದಾಗಿ ನೇತುಹಾಕುತ್ತಾರೆ. ಹಗ್ಗದ ಮೂಲಕ ಒಬ್ಬ ಕುಡಿಕೆಯನ್ನು ಹೊಡೆಯುವವರಿಗೆ ಮೇಲೆ ಕೆಳಗೆ ಸೆಳೆಯುತ್ತ ಸುಲಭದಲ್ಲಿ ಸಿಗದಂತೆ ಮಾಡುತ್ತಾರೆ.

ಕಡೆಗೊಮ್ಮೆ ಗುರಿ ಸಿಕ್ಕಿ ಏಟಿಗೆ ಕುಡಿಕೆ ಒಡೆದಾಗ ಅವುಗಳೊಳಗಿಂದ ಮೊಸರು ಕೆಳಗೆ ಸುರಿಯುತ್ತದೆ. ನೆಲಕ್ಕೆ ಬೀಳುವ ಮೊದಲು ಅದನ್ನು ಹಿಡಿದು ಸವಿಯುವುದು ಸ್ವಾರಸ್ಯಕರ ಅಂಶ.

ಕೆಲವು ಕಡೆ ಕೃಷ್ಣನ ವೇಷಹಾಕಿದಾತ ಮರದ ಚಕ್ರದಿಂದ ಗಡಿಗೆ ಒಡೆಯುವುದುಂಟು. ಮನುಷ್ಯರ ಪಿರಮಿಡ್‌ಮಾಡಿ ಅದರ ತುದಿಯಲ್ಲಿರುವಾತ ಗಡಿಗೆಯಿಂದ ತಿನಿಸು ತೆಗೆಯುವ ಪದ್ಧತಿಯೂ ಇದೆ.

ಗಣಿತ ರಿಲೇ

ನಿಯಮಕ್ಕೊಳಗಾಗಿ ಒಬ್ಬರ ಅನಂತರ ಒಬ್ಬರು ಲೆಕ್ಕ ಹಾಕುವುದನ್ನು ಆಡಬಹುದು. ಅದು ಗಣಿತ ರಿಲೇ.

ಕೊಠಡಿಯ ಅಥವಾ ಬಯಲಿನ ಒಂದು ತುದಿಯಲ್ಲಿ ಆಟಗಾರರ ಗುಂಪು ಒಬ್ಬರ ಹಿಂದೊಬ್ಬರಂತೆ ನಿಲ್ಲುತ್ತದೆ. ಇನ್ನೊಂದು ತುದಿಯಲ್ಲಿ ಕಪ್ಪು ಹಲಗೆ ಅಥವಾ ಕುರ್ಚಿಯ ಮೇಲೊಂದು ಬಿಳಿ ಹಾಳೆ ಇರುತ್ತದೆ. ಗುಂಪಿನ ಮೊದಲನೆಯ ಆಟಗಾರನ ಕೈಯಲ್ಲಿ ಸೀಮೆ ಸುಣ್ಣವೋ ಸೀಸದ ಕಡ್ಡಿಯೋ ಇರುತ್ತದೆ.

ಸೀಟಿ ಆದಾಗ ಮೊದಲನೆ ಆಟಗಾರ 1ರಿಂದ 9ರೊಳಗಿನ ಕೆಲ ಸಂಖ್ಯೆಗಳನ್ನು ಬರೆದು ಬರುತ್ತಾನೆ. ಎರಡನೆಯವನೂ ಹಾಗೆಯೇ ಮಾಡುತ್ತಾನೆ.

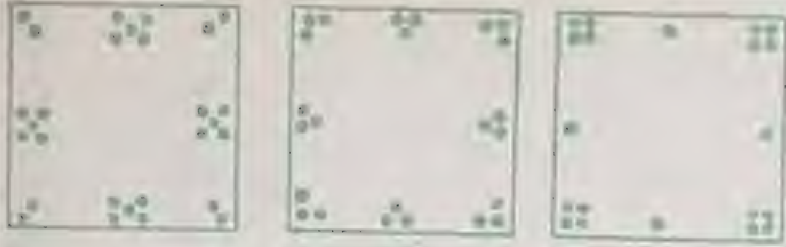
ಆಗ ಮುಖಂಡ 25ರಿಂದ 40ರೊಳಗಿನ ಸಂಖ್ಯೆಯೊಂದನ್ನು ಹೇಳುತ್ತಾನೆ. ಮುಂದಿನ ಆಟಗಾರರು ಸರದಿಯ ಪ್ರಕಾರ ಕಪ್ಪು ಹಲಗೆಯ ಮೇಲೆ ಸಂಖ್ಯೆ ಬರೆಯಬೇಕು. ಆದರೆ ಆ ಸಂಖ್ಯೆಗಳ ಮೊತ್ತ ಮುಖಂಡ ಹೇಳಿದ ಸಂಖ್ಯೆಗೆ ಸರಿಯಾಗಿರಬೇಕು.

ನೋಡಿ : ಗಣಿತ ವಿನೋದ

ಗಣಿತ ವಿನೋದ

ದೈನಂದಿನ ಜೀವನದಲ್ಲಿ ಗಣಿತದ ಜ್ಞಾನ ಅಗತ್ಯ. ಗಣಿತದ ಅನೇಕ ಸಮಸ್ಯೆಗಳಿಗೆ ಅನಿರೀಕ್ಷಿತ ಉತ್ತರ ಸಿಗುತ್ತದೆ. ಅವು ಬುದ್ಧಿಶಕ್ತಿಯನ್ನು ಹರಿತಗೊಳಿಸುತ್ತವೆ; ಮನೋರಂಜನೆಯನ್ನೂ ಒದಗಿಸುತ್ತವೆ.

ಕಳ್ಳನೊಬ್ಬ ಕನ್ನಹಾಕಿ ಹೊಕ್ಕಾಗ ಮನೆಯವರಿಗೆ ಎಚ್ಚರವಾಯಿತು. ಕಳ್ಳ ಪಲಾಯನ ಮಾಡಿದಾಗ ಮನೆಯವರು ಅವನನ್ನು ಬೆಂಬತ್ತಿದರು. ದಾರಿಯಲ್ಲಿ ನದಿ ಸಿಕ್ಕಿತು. ಹಿಂದೆ ಮುಂದೆ ನೋಡದೆ ಕಳ್ಳ ಅದರಲ್ಲಿ ಧುಮುಕಿದ. ನದಿ ಆ ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿ 64 ಮೀಟರ್ ಅಗಲ. ಕಳ್ಳ ಅಗಲದಲ್ಲಿ ಅರ್ಧದಷ್ಟನ್ನು ಒಂದೇ ಮಿನಿಟಿನಲ್ಲಿ ಈಜಿದ. ಅಷ್ಟರಲ್ಲಿ ಸುಸ್ತಾದ ಕಾರಣ ಅವನ ವೇಗ ಅರ್ಧದಷ್ಟಾಯಿತು. ಎರಡನೆಯ ಮಿನಿಟಿನಲ್ಲಿ ಅವನು ಈಜಿದ್ದು 16 ಮೀಟರು. ಮತ್ತೂ ಸುಸ್ತಾದದ್ದರಿಂದ ಇವನ ವೇಗ ಪುನಃ ಅರ್ಧದಷ್ಟಾಯಿತು. ಮೂರನೆಯ ಮಿನಿಟಿನಲ್ಲಿ ಇವನಿಗೆ 8 ಮೀಟರ್ ಈಜಲಷ್ಟೇ ಸಾಧ್ಯವಾದದ್ದು. ಹೀಗೆ ವೇಗ ಕಡಮೆಯಾಗುತ್ತ ಇದ್ದರೆ ಕಳ್ಳ ಆಚೆ ದಡ ತಲಪಲು ಎಷ್ಟು ಮಿನಿಟು ಬೇಕು ?



ಯಾವುದೇ ಬದಿಯಲ್ಲಿ ಒಂಬತ್ತು ಬಾಟಲಿಗಳು

ಸರಳವೆಂದು ಕಾಣುವ ಈ ಪ್ರಶ್ನೆಗೆ ಉತ್ತರ ಬಹಳ ಕುತೂಹಲಕಾರಿ. ವಾಸ್ತವವಾಗಿ ಕಳ್ಳ ನದಿಯನ್ನು ದಾಟುವುದೇ ಇಲ್ಲ. 32, 16, 8, 4, 2, 1, $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{4}$—ಹೀಗೆ ಎಷ್ಟು ಮಿನಿಟು ಈಜಿದರೂ ಅವನಿಗೆ 64 ಮೀಟರು ದೂರ ಕ್ರಮಿಸುವುದಕ್ಕೆ ಸಾಧ್ಯವಿಲ್ಲ.

ಗಣಿತದಲ್ಲಿ ತರ್ಕವಿದೆ. ಆದರೆ ಸಮಂಜಸವಲ್ಲದ ತರ್ಕ ಅಸಂಬದ್ಧ ನಿರ್ಣಯಕ್ಕೆ ದಾರಿ ತೋರಿಸಬಹುದು.

ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯನರು ಒಳ್ಳೆಯ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಆಟಗಾರರು ;

ಆದರೆ ಚಿಕ್ಕ ಮಕ್ಕಳು ಒಳ್ಳೆಯ ಆಟಗಾರರಲ್ಲ ;

ಆದ್ದರಿಂದ ಚಿಕ್ಕ ಮಕ್ಕಳು ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯನರಾಗಿರುವುದಿಲ್ಲ ಎಂಬುದು ಇದಕ್ಕೊಂದು ದೃಷ್ಟಾಂತ.

ಆಶ್ಚರ್ಯಕರ ಆದರೂ ನಿಜವಾಗಿರುವ ಕೆಲವು ಸಮಸ್ಯೆಗಳಿಗೆ ಉತ್ತರ ಗಣಿತದಿಂದ ಸುಲಭವಾಗಿ ಸಿಗುತ್ತದೆ. ಅದಕ್ಕೆ ಈ ಇಬ್ಬರು ಬ್ಯಾಟ್‌ಗಾರರ ಪ್ರಸಂಗವನ್ನೇ ಪರಿಶೀಲಿಸಬಹುದು.

ಇಬ್ಬರೂ ಸರಿಸಮರಾಗಿರುವ ಆಟಗಾರರು. ಒಬ್ಬ ನಾಲ್ಕು ಇನ್ನಿಂಗ್ಸ್‌ಗಳಲ್ಲಿ ಆಟವಾಡಿ 160 ಓಟಗಳನ್ನು ಸಂಪಾದಿಸಿದ್ದ. ಇನ್ನೊಬ್ಬ ಐದು ಇನ್ನಿಂಗ್ಸ್‌ಗಳಿಂದ 200 ಓಟಗಳನ್ನು ಪಡೆದಿದ್ದ. ಇವರಿಬ್ಬರ ಸರಾಸರಿ ಓಟಗಳೂ—40. ಇನ್ನೊಂದು ಇನ್ನಿಂಗ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಆಟವಾಡಿ ಇಬ್ಬರೂ ಸರಿಯಾಗಿ ನೂರು ಓಟ ಬಾರಿಸುತ್ತಾರೆ. ಆಗಲೂ ಇವರ ಸರಾಸರಿ ಓಟ ಒಂದೇ ಇರುತ್ತದೆಯೇ ?

$$\text{ಸರಾಸರಿ ಓಟ} = \frac{\text{ಒಟ್ಟು ಓಟಗಳು}}{\text{ಒಟ್ಟು ಇನ್ನಿಂಗ್‌ಗಳು}}$$

$$\text{ಮೊದಲನೆಯ ಆಟಗಾರನ ಸರಾಸರಿ ಓಟ} = \frac{260}{5} = 52$$

$$\text{ಎರಡನೆಯ ಆಟಗಾರನ ಸರಾಸರಿ ಓಟ} = \frac{300}{6} = 50$$

ಗಣಿತ ವಿನೋದಕ್ಕೂ ಬೇಕು, ವ್ಯಾಪಾರಕ್ಕೂ ಬೇಕು. ಕೋಳಿಮೊಟ್ಟೆ ಮಾರುವವನ ಒಂದು ಉದಾಹರಣೆಯಿಂದ ಇದು ಖಚಿತವಾಗುತ್ತದೆ.

ವ್ಯಾಪಾರಿಯೊಬ್ಬ 20 ಪೈಸೆಗೆ ಒಂದು ಮೊಟ್ಟೆಯಂತೆ ಮಾರುತ್ತಿದ್ದ. ಪ್ರತಿಯೊಂದೂ 4 ಸೆಂಟಿಮೀಟರ್ ಉದ್ದದ ಮೊಟ್ಟೆ. ಸ್ವಲ್ಪ ಸಮಯದ ಬಳಿಕ ಇವನು 5 ಸೆಂಟಿಮೀಟರ್ ಉದ್ದದ ಮೊಟ್ಟೆಗಳನ್ನು ಮಾರತೊಡಗಿದ. ದರವೂ ಸ್ವಲ್ಪ ಹೆಚ್ಚಿಗೆ ಇಡಬೇಕಲ್ಲ ? 4 ಸೆ. ಮೀ. ಉದ್ದದ ಮೊಟ್ಟೆಗೆ 20 ಪೈಸೆ. 5 ಸೆ. ಮೀ. ಉದ್ದದ್ದಕ್ಕೆ $\frac{20 \times 5}{4} = 25$ ಪೈಸೆ ಎಂದು ಲೆಕ್ಕ ಹಾಕಿ ಮಾರತೊಡಗಿದ.

ಮೊಟ್ಟೆಯನ್ನು ಕೊಂಡುಕೊಂಡ ಗಿರಾಕಿ ತಿನ್ನುವುದು ಅದರ ಉದ್ದವನ್ನಷ್ಟೇ ಅಲ್ಲ, ಘನಪ್ರಮಾಣವನ್ನು. ಎರಡನೆಯ ಮೊಟ್ಟೆಯ ಘನಪ್ರಮಾಣ ಮೊದಲನೆಯದರ $\frac{5^3}{4^3}$ ಅಥವಾ 125/64ರಷ್ಟು. ಹೆಚ್ಚು ಕಡಮೆ ಎರಡು ಪಟ್ಟು. ನ್ಯಾಯವಾಗಿ ದೊಡ್ಡ ಮೊಟ್ಟೆಯ ಬೆಲೆ $20 \times \frac{125}{64}$ ಅಂದರೆ ಸುಮಾರು 39 ಪೈಸೆಗಳಾಗಬೇಕು.

ಕೆಲವು ಸಂಖ್ಯೆಗಳು ತಮ್ಮ ವಿಶಿಷ್ಟ ಗುಣಗಳಿಂದ ಮಾಯಾ ಸಂಖ್ಯೆಗಳೆನಿಸಿಕೊಂಡಿವೆ. 1,42,857 ಎಂಬುದು ಇಂಥದು. ಈ ಸಂಖ್ಯೆಗೆ 2ರಿಂದ ಗುಣಿಸಿದಾಗ 2,85,714, 3ರಿಂದ ಗುಣಿಸಿದಾಗ 4,28,571 ಸಿಗುತ್ತವೆ. ಇವೆರಡರಲ್ಲೂ ಮೂಲ ಸಂಖ್ಯೆಯಲ್ಲೂ ಇರುವ ಸಂಖ್ಯಾಂಕಗಳು ಏಕರೀತಿ. ಹೀಗೆಯೇ 4, 5, 6ರಿಂದ ಗುಣಿಸಿದಾಗ ಸಿಗುವ ಸಂಖ್ಯೆಗಳ ಸಂಖ್ಯಾಂಕಗಳೂ ಮೊದಲಿನವೇ ಆಗಿರುತ್ತವೆ.

ಬದಿಯ ಒಂದೊಂದು ಸಾಲಿನಲ್ಲೂ 9 ಬಾಟಲಿಗಳಿರುವಂತೆ ಒಬ್ಬ 28 ಬಾಟಲಿಗಳನ್ನು ಇರಿಸಿದ. ಯಾವುದೇ ಬಾಟಲಿ ಕಾಣೆಯಾದರೂ ಕೂಡಲೇ ತಿಳಿಯುತ್ತದೆ ಎಂದು ಅವನು ಭಾವಿಸಿದ್ದ. ಕಳ್ಳನೊಬ್ಬ ಯಾವುದೇ ಬದಿಯಲ್ಲಿ ಒಟ್ಟು 9 ಬಾಟಲಿಗಳಿರುವಂತೆಯೇ ಎರಡು ಬಾರಿ ನಾಲ್ಕು ನಾಲ್ಕು ಬಾಟಲಿಗಳನ್ನು ಎತ್ತಿ ಬಿಟ್ಟ !

ಗಣಿತ ಬೇಸರವಾದಾಗ ಉಪಯೋಗವಾಗುವ ವಿನೋದ ಮಾತ್ರವಲ್ಲ ; ಅದು ಬುದ್ಧಿಯನ್ನು ತೀಕ್ಷ್ಣಗೊಳಿಸುವ ಒಂದು ಅತ್ಯುತ್ತಮ ಸಾಧನವೂ ಹೌದು.

ನೋಡಿ : ಗಣಿತ ಸಮಸ್ಯೆ ; ಮಾಯಾಚೌಕ ; ವಿನೋದ ಗಣಿತ : ಸಂಪುಟ–೩

ಗಣೇಶ

ನೆರಿಗೆ ಹಿಡಿದು, ಹಿಂಡಿದಂತೆ ತಿರುಚಿದ ಬಟ್ಟೆಯನ್ನು ಒಬ್ಬ 'ಗಣೇಶ'ನಿಗೆ ಒಗೆದು ಆಡುವುದು ಈ ಆಟದ ವೈಶಿಷ್ಟ್ಯ.

'ಗಣೇಶ'ನಾದ ಆಟಗಾರ ತನ್ನ ಎರಡೂ ಕಾಲುಗಳನ್ನೂ ನೀಳವಾಗಿ ಚಾಚಿಕೊಂಡು ಒಂದೆಡೆ ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾನೆ. ಉಳಿದ ಆಟಗಾರರೆಲ್ಲ ದೂರದಲ್ಲಿ ನಿಂತು ಇವನ ಚಾಚಿದ ಕಾಲುಗಳೊಳಗೆ ಬೀಳುವಂತೆ ತಿರುಚಿದ ಬಟ್ಟೆಗಳನ್ನು ಎಸೆಯುತ್ತಾರೆ.

ಯಾರ ಬಟ್ಟೆ ಗಣೇಶನಿಂದ ಹೆಚ್ಚು ದೂರದಲ್ಲಿ ಬೀಳುವುದೋ ಅವನು ಗಣೇಶನ ಸೇವಕನಾಗುತ್ತಾನೆ. ಅವನು ತನ್ನ ಬಟ್ಟೆಯ ಒಂದು ತುದಿಯನ್ನು ಗಣೇಶನ ಕೈಯಲ್ಲಿಡುತ್ತಾನೆ. ಮತ್ತೊಂದನ್ನು ತನ್ನ ಕಾಲಿನಲ್ಲಿ ಹಿಡಿದುಕೊಂಡು ಗಣೇಶನ ಕಾವಲು ಕಾಯುವ ಕೆಲಸ ಮಾಡುತ್ತಾನೆ.

ಆಟಗಾರರು ತಮ್ಮ ತಮ್ಮ ಬಟ್ಟೆಗಳನ್ನು ಹಿಂದಿರುಗಿ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳಲೆಂದು ಬಂದಾಗ ಸೇವಕನನ್ನಾಗಲೀ ಗಣೇಶನನ್ನಾಗಲೀ ತಟ್ಟಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುತ್ತಾರೆ. ಆಗ ಸೇವಕ ಅವರನ್ನು ಮುಟ್ಟಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುತ್ತಾನೆ. ಸೇವಕ ತನ್ನ ಜಾಗ ಬಿಡುವಂತಿಲ್ಲ : ಬಟ್ಟೆ ಬಿಡುವಂತೆಯೂ ಇಲ್ಲ. ಆದ್ದರಿಂದ ಗಣೇಶನ ಬಳಿಯೇ ಸುತ್ತಲೂ ಚಲಿಸುತ್ತಾನೆ. ಹೀಗೆ ಮಾಡುತ್ತ ಅವನು ಯಾರನ್ನಾದರೂ ಮುಟ್ಟಿದನೆಂದರೆ, ಮುಟ್ಟಲ್ಪಟ್ಟವನದು ಸೇವಕನಾಗುವ ಸರದಿ.

ಗದೆ ವರಸೆ

ಭೀಮಸೇನ–ದುರ್ಯೋಧನರೊಳಗೆ ನಡೆದ ಗದಾಯುದ್ಧ [illegible] ಪುರಾಣ ಪ್ರಸಿದ್ಧ. ಬಹಳ ಹಿಂದಿನಿಂದ ಇಂದಿನ ತನಕವೂ ಭಾರತದಲ್ಲಿ ಗದೆಯ[illegible] ಬಳಸಿ ಮಾಡುವ ವ್ಯಾಯಾಮಗಳು ಪ್ರಚಲಿತವಾಗಿದೆ. ಕುಸ್ತಿಗಳಲ್ಲಿ ವಿಜೇತರಾದವರಿಗೆ ಗದೆಯನ್ನು ಬಹುಮಾನವಾಗಿ ಕೊಡುವ ಬಳಕೆಯಿದೆ.

16



ಕರೇಲಾ ವರಸೆ







ಭಾರತೀಯ ಗದೆ ವರಸೆಯ ಮೂರು ಸ್ಥಿತಿಗಳು



ಎರಡು ಗದೆಗಳ ವರಸೆಯಲ್ಲಿ ಒಂದು ಕ್ಷಣ—ಹಿಂಭಾಗದಿಂದ ನೋಡಿದಾಗ

ವ್ಯಾಯಾಮಕ್ಕೆಂದು ಹಲವು ಬಗೆಯ ಗದೆಗಳನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸುತ್ತಾರೆ. ಆರು ಅಡಿಗಳಿಗಿಂತಲೂ ಹೆಚ್ಚಿನ ಉದ್ದದ ಎಕ್ಕ ಎಂಬ ಗದೆಗಳಿವೆ. ಕರೇಲಾ ಎಂಬ ಗದೆ ಬೋರಲು ಹಾಕಿದ ಶೀಸೆಯಂತೆ ಇರುತ್ತದೆ. ನೀಳವಾದ ಕೋಲಿನಂತಿದ್ದು ಕೊನೆಯಲ್ಲಿ ಭಾರವಾದ ಬುರುಡೆಯಿರುವ ಗದೆಗಳಿವೆ. ಈ ಎಲ್ಲ ವಿಧಗಳಲ್ಲೂ ಒಂಟಿ ಅಥವಾ ಜೋಡಿ ಗದೆಗಳನ್ನು ಹಿಡಿದು ಮಾಡುವ ವ್ಯಾಯಾಮಗಳಿವೆ.

ಕರೇಲಾ ಗದೆಯ ವ್ಯಾಯಾಮದಿಂದ ಬೆರಳು, ಮಣಿಕಟ್ಟು ಮತ್ತು ಹೆಗಲುಗಳಿಗೆ ವಿಶೇಷ ವ್ಯಾಯಾಮವಾಗುತ್ತದೆ. ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡುವವರು ಹಿಂದಿನಿಂದ ಮುಂದಕ್ಕೆ ಬರುವಂತೆ ಬೀಸಿ ಗದೆಯನ್ನು ವರ್ತುಲವಾಗಿ ತಿರುಗಿಸಬೇಕು. ಒಂದು ಕೈ ಅಥವಾ ಎರಡು ಕೈಗಳಿಂದ ಹಿಡಿದು ಗದೆಯನ್ನು ಬೀಸಬಹುದು. ಒಂದೇ ಸಮನಾಗಿ ನೂರು ಬಾರಿಯಾದರೂ ಬೀಸಿದರೆ ಮಾತ್ರ ಸಾಕಷ್ಟು ದೇಹದಾರ್ಢ್ಯ ಗಳಿಸಬಹುದು. ಕರೇಲಾವನ್ನು ಬಲಗೈಯಲ್ಲಿ ಹಿಡಿದು ನೇರವಾಗಿ ನಿಲ್ಲಬೇಕು. ಅದನ್ನು ಎಡತೋಳಿನೆಡೆಗೆ ಬರುವಂತೆ ಸರಿಸಿ ಸ್ವಲ್ಪ ಓರೆಯಾಗಿ ಹಿಡಿದು ಹಿಂಬದಿಗೆ ಬೀಸಬೇಕು. ಆಗ ಗದೆ ಹಿಂಬದಿಯಲ್ಲಿ ಎಡತೋಳಿನೆಡೆಗೆ ಓರೆಯಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಅನಂತರ ಇದನ್ನು ಬಲ ಬದಿಗೆ ಸರಿಸಿ ಹಾಗೆಯೇ ಬಲ ಹೆಗಲಿನ ಮೇಲೆ ಹಾಯಿಸಿ, ಮುಂದುಗಡೆಗೆ ತಂದು ಎರಡೂ ಕೈಗಳಲ್ಲಿ ಹಿಡಿಯಬೇಕು. ಕರೇಲಾವನ್ನು ಎಡಗೈಯಲ್ಲಿ ಹಿಡಿದು ಮೊದಲಿನ ಚಲನೆಗಳನ್ನೇ ವಿರುದ್ಧ ದಿಕ್ಕಿನಲ್ಲಿ ಮಾಡಬೇಕು. ಪರ್ಯಾಯವಾಗಿ ಚಲನೆಗಳನ್ನು ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡಬೇಕು. ಈ ಎರಡೂ ಚಲನೆಗಳಲ್ಲಿ ಕರೇಲಾವನ್ನು ಒಂದು ಸುತ್ತು ತಿರುಗಿಸಿದಂತೆ ಇರಬೇಕು.



[illegible]

ಕೋಲು ಮತ್ತು ಬುರುಡೆಗಳಿರುವ ಗದೆಯನ್ನು ವ್ಯಾಯಾಮದಲ್ಲಿ ಬಳಸುತ್ತಾರೆ. ಎರಡೂ ಕೈಗಳಿಂದ ಗದೆ ಹಿಡಿದು ಬುರುಡೆ ತಲೆಯ ಮಟ್ಟಕ್ಕಿಂತಲೂ ಮೇಲೆ ಬರುವಂತೆ ಎತ್ತಬೇಕು. ಬಲಬದಿಯಿಂದ ಹಿಂದುಗಡೆ ಬರುವಂತೆ ಬೀಸಿ ಅನಂತರ ಎಡ ಭುಜದ ಕಡೆಯಿಂದ ಮುಂಭಾಗಕ್ಕೆ ಬರುವಂತೆ ವರ್ತುಲವಾಗಿ ತಿರುಗಿಸಬೇಕು. ಈಗ ಮತ್ತೆ ಅದನ್ನು ವಿರುದ್ಧ ದಿಕ್ಕಿನಲ್ಲಿ ವರ್ತುಲವಾಗಿ ಬೀಸಬೇಕು. ಈ ವ್ಯಾಯಾಮವನ್ನು ರುಮಾಲಿ ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ.

ಜೋಡಿ ಎಕ್ಕಗಳನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸುವುದೂ ಉಂಟು. ಒಂದನ್ನು ಮುಂದುಗಡೆ ಎತ್ತಿ ಹಿಡಿದರೆ ಇನ್ನೊಂದನ್ನು ಎರಡನೆಯ ಕೈಯಿಂದ ಹಿಂದಕ್ಕೆ ಇಳಿಬಿಡಬೇಕು.

ಸ್ವಲ್ಪ ಹಗುರವಾದ ಎಕ್ಕ ಗದೆಗಳನ್ನು (ಇವುಗಳಿಗೆ ಭಾರತೀಯ ಗದೆಗಳೆಂಬ ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಹೆಸರಿದೆ) ಡ್ರಿಲ್ ಅಥವಾ ಕವಾಯತುಗಳಲ್ಲಿ ಉಪಯೋಗಿಸಬಹುದು.

ಗದೆಗೆ ಗುರಿಯಾಟ

ಎರಡು ತಂಡಗಳ ಆಟಗಾರರು 15 ಅಡಿ ಅಂತರದ ಎರಡು ಗೆರೆಗಳ ಹಿಂದೆ ಸಾಲಾಗಿ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ಒಬ್ಬೊಬ್ಬ ಆಟಗಾರನಿಗೂ ಒಂದೊಂದು ಗದೆ. ಅದನ್ನು ಅವರು ತಮ್ಮ ಮುಂದೆ ಇಟ್ಟುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಒಂದೊಂದು ಗುಂಪಿಗೆ ಒಂದೊಂದು ಚೆಂಡನ್ನು ಕೊಡುತ್ತಾರೆ.

ಗದೆಗೆ ಗುರಿಯಾಗಿ ಚೆಂಡು



ಸಂಜ್ಞೆಯಾದಾಗ ಮೊದಲನೆಯ ತಂಡದವರು ಎದುರು ತಂಡದವರ ಗದೆಯನ್ನು ಬೀಳಿಸಲು ಚೆಂಡನ್ನು ಉರುಳಿಸಬೇಕು. ಹತ್ತು ಬಾರಿ ಚೆಂಡು ಉರುಳಿಸುವ ಅವಕಾಶವಿರುತ್ತದೆ. ಆಗ ಎಷ್ಟು ಗದೆಗಳು ಬಿದ್ದುವು ಎಂಬುದನ್ನು ಗುರುತುಹಾಕಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ.

ಇದೇ ರೀತಿ ಎರಡನೆಯ ಗುಂಪಿನವರು ತಮ್ಮ ಚೆಂಡನ್ನು ಮೊದಲನೆಯವರ ಗದೆಯ ಕಡೆಗೆ ಉರುಳಿಸುತ್ತಾರೆ. ಇವರಿಗೂ ಹತ್ತು ಅವಕಾಶ ಕೊಡುತ್ತಾರೆ. ಅಷ್ಟರಲ್ಲಿ ಎಷ್ಟು ಗದೆಗಳು ಉರುಳಿದುವೆಂದು ನೋಡುತ್ತಾರೆ. ಯಾವ ತಂಡ ಹೆಚ್ಚು ಗದೆಗಳನ್ನು ಬೀಳಿಸಿರುತ್ತದೋ ಅದು ಗೆದ್ದಂತೆ.

ಇನ್ನೊಂದು ವಿಧದ ಆಟದಲ್ಲಿ ಆರೆಂಟು ಗದೆಗಳನ್ನು ಒಟ್ಟಾಗಿ ಜೋಡಿಸಿಡುತ್ತಾರೆ. ಒಬ್ಬೊಬ್ಬ ಆಟಗಾರ ಗೆರೆಯ ಹಿಂದೆ ನಿಂತುಕೊಂಡು ಚೆಂಡನ್ನು ಉರುಳಿಸಬೇಕು. ಒಬ್ಬನಿಗೆ ಇರುವುದು ಮೂರು ಅವಕಾಶಗಳು ಮಾತ್ರ. ಆ ಮೇಲೆ ಮುಂದಿನ ಆಟಗಾರನ ಸರದಿ.

ಆಟಗಾರರೆಲ್ಲ ಆಡಿದ ಅನಂತರ ಯಾರು ಹೆಚ್ಚು ಗದೆಗಳನ್ನು ಬೀಳಿಸಿರುತ್ತಾರೋ ಅವರು ಮೊದಲನೆಯವರಾಗುತ್ತಾರೆ.

ಗರಡಿ

ಗರುಡ ಎಂದರೆ ಅಂಗರಕ್ಷಕ. ಅಂಗರಕ್ಷಕನಿಗೆ ಮಲ್ಲವಿದ್ಯೆಯ ಜ್ಞಾನ ಅವಶ್ಯ. ಅದನ್ನು ರೂಢಿ ಮಾಡುವ ಸ್ಥಳ 'ಗರಡಿ'. ಇದು ಕುಸ್ತಿ ಶಾಲೆ ಅಥವಾ ಕುಸ್ತಿಪಟುಗಳು ತರಬೇತಿಗೊಳ್ಳುವ ಸ್ಥಳ.

ಪುರಾಣ ಕಥೆಗಳಲ್ಲಿ ಆಂಜನೇಯ, ವಾಲಿ, ಸುಗ್ರೀವ, ಕೀಚಕ, ಜರಾಸಂಧ, ದುರ್ಯೋಧನ, ಭೀಮ ಮೊದಲಾದವರು ಖ್ಯಾತ ಕುಸ್ತಿಪಟುಗಳು. ಆಂಜನೇಯ ಕುಸ್ತಿಪಟುಗಳಿಗೆ ಆರಾಧ್ಯ ದೈವ. ಉತ್ತಮವಾದ ಗರಡಿ



ಮಲ್ಲಕಂಬದಲ್ಲಿ ಸಮತೋಲ – ಗರಡಿಯಲ್ಲಿ ತರಬೇತಿ

ಅಥವಾ ಅಖಾಡಕ್ಕೆ 'ಜರಾಸಂಧ ಅಖಾಡ' ಎಂಬ ಗೌರವದ ಹೆಸರು ನಮ್ಮ ದೇಶದಲ್ಲಿ ರೂಢಿಯಲ್ಲಿದೆ. ವಿಜಯನಗರದಲ್ಲಿ ಕುಮಾರ ರಾಮನ ಗರಡಿ ಇತ್ತು. ಕರ್ನಾಟಕದ ವಿವಿಧೆಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಇಂದು ಗರಡಿಗಳಿವೆ.

ನಮ್ಮ ದೇಶದಲ್ಲಿ ಗರಡಿ ಶಿಕ್ಷಣ ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಪ್ರಚಾರದಲ್ಲಿದ್ದುದು ಮಹಾರಾಷ್ಟ್ರದಲ್ಲಿ. ಶಿವಾಜಿಯ ಗುರು ಸಮರ್ಥ ರಾಮದಾಸರು ಹಲವಾರು ಶರೀರ ಶಿಕ್ಷಣ ಕೇಂದ್ರಗಳನ್ನು ಪ್ರಾರಂಭಿಸಿದ್ದರು. ಅವರ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ಸುಮಾರು 1,200 ಗರಡಿ ಮನೆಗಳು ಸ್ಥಾಪಿಸಲ್ಪಟ್ಟುವು. ಅಖಾಡಗಳು ಎಂದು ಕರೆಯಲ್ಪಟ್ಟ ಆ ಕೇಂದ್ರಗಳಲ್ಲಿ ಕುಸ್ತಿ ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾತ್ರವಲ್ಲದೆ ಪೂರಕ ಅಂಗಸಾಧನೆಗಳೂ ನಡೆಯುತ್ತಿದ್ದುವು.

ಸೂರ್ಯ ನಮಸ್ಕಾರ, ದಂಡ, ಬೈಠಕ್, ಮಲ್ಲಕಂಬ, ವ್ಯಾಯಾಮ, ಲಾಠಿವರಸೆ, ಗದೆ ತಿರುಗಿಸುವುದು ಹಾಗೂ ಕುಸ್ತಿ —ಇವು ಅಲ್ಲಿ ನಡೆಯುತ್ತಿದ್ದ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳಲ್ಲಿ ಮುಖ್ಯವಾದುವು. ಪ್ರತಿ ಅಖಾಡಕ್ಕೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದಂತೆ ಆಂಜನೇಯ ಗುಡಿಯೂ ಇದ್ದಿತು.

ಗರಡಿ ಮನೆಯಲ್ಲಿ ಕುಸ್ತಿ ಅಭ್ಯಾಸಕ್ಕೆ ಅನುಕೂಲವಾದ ವ್ಯವಸ್ಥೆಗಳಿರುತ್ತವೆ. ಕುಸ್ತಿ ಅಭ್ಯಾಸಕ್ಕೆ ವಿಶೇಷ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ನೆಲವನ್ನು ತಯಾರು ಮಾಡಿರುತ್ತಾರೆ. ಇದಕ್ಕೆ 'ಮಟ್ಟಿ' ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ. ಮಟ್ಟಿಯು ಕೆಂಪು ಮಣ್ಣಿನಿಂದ ಕೂಡಿರುತ್ತದೆ. ಇದರೊಡನೆ ಕುಂಕುಮ ಕೇಸರಿ ಮತ್ತು ಕೆಲವು ಔಷಧಿ ವಸ್ತುಗಳನ್ನೂ ಬೆರೆಸಿರುತ್ತಾರೆ. ಈ ಮಣ್ಣು ಪೂತಿನಾಶಕವೂ ಆಗಿರುತ್ತದೆ. ಕುಸ್ತಿಪಟುವಿಗೆ ಕೈ, ಕಾಲು, ಮಂಡಿಗಳಿಗೆ ಗಾಯವಾದರೆ ಆತ ಮಟ್ಟಿಯ ಮಣ್ಣನ್ನು ಗಾಯವಾದ ಸ್ಥಳಕ್ಕೆ ಮೆತ್ತಿಕೊಂಡರೆ ಸಾಕು, ಗುಣವಾಗುತ್ತದೆ.

ಅಭ್ಯಾಸ ಮುಗಿದ ಮೇಲೆ ಕುಸ್ತಿಪಟು ಮಟ್ಟಿಯನ್ನು ಸ್ವಲ್ಪ ಆಳವಾಗಿ ತೋಡಿ ಅದರಲ್ಲಿ ಮಲಗಿ ಕತ್ತಿನವರೆಗೆ ಮಣ್ಣು ಮುಚ್ಚಿಕೊಂಡು ಮುಖಭಾಗವನ್ನು ಮಾತ್ರ ಹೊರಗೆ ಬಿಟ್ಟು ವಿಶ್ರಮಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾನೆ. ಇದರಿಂದ ದೇಹದ ಕಾವು ಕಡಮೆ ಆಗುತ್ತದೆ; ಮಣ್ಣುಸ್ನಾನದ ಪ್ರಯೋಜನ ದೊರಕುತ್ತದೆ.

ಗರಡಿ ಮನೆಗಳಲ್ಲಿ ಬಾದಾಮಿ, ಗಸಗಸೆ, ಕಲ್ಲು ಸಕ್ಕರೆ, ಮೆಣಸಿನ ಕಾಳು ಇತ್ಯಾದಿಗಳನ್ನು ಅರೆದು ಹಾಲಿನಲ್ಲಿ ಸೇರಿಸಿ ಥಂಡಾ ಎಂಬ ಪಾನೀಯವನ್ನು ಸಿದ್ಧಗೊಳಿಸುತ್ತಾರೆ. ಇದು ಕುಸ್ತಿಪಟುಗಳ ಆರೋಗ್ಯಕ್ಕೆ ಉತ್ತಮವಾಗಿರುತ್ತದೆ.

ನಮ್ಮ ನಾಡಿನ ಪ್ರತಿ ಹಳ್ಳಿ, ಊರುಗಳಲ್ಲಿ ಹಿಂದೆ ಅನೇಕ ಗರಡಿ ಮನೆಗಳು ಇದ್ದುವು. ಹಿಂದಿನಂತೆ ಹಳ್ಳಿಗಳಲ್ಲಿ ಗರಡಿ ಮನೆಗಳ ಮಹತ್ವ ಈಗ ಇಲ್ಲ. ಆದರೂ ಆ ಪರಂಪರೆ ಕೆಲವು ಕೇಂದ್ರಗಳಲ್ಲಿ ಉಳಿದಿದೆ.

ನೋಡಿ : ಅಖಾಡ ; ವ್ಯಾಯಾಮ ಶಾಲೆ

ಗರಿ ಸಂಗ್ರಹ

ಗರಿ ಮರಿಹಾಕುವುದನ್ನು ಕಂಡಿದ್ದೀರಾ ? ಪುಟ್ಟ ಬಾಲಕ ಬಾಲಕಿಯರು ನವಿಲು ಗರಿಯ 'ಕಣ್ಣು'ಗಳನ್ನು ಅಥವಾ ನೀಳವಾದ ಗರಿ ಎಸಳುಗಳನ್ನು ಪುಸ್ತಕದ ಹಾಳೆಗಳ ನಡುವೆ ಇಟ್ಟು ಹಲವು ದಿನಗಳಾದ ಮೇಲೆ ಅದು 'ಮರಿ' ಹಾಕಿತೆಂದು ಹೇಳುವುದುಂಟು. ವಾಸ್ತವವಾಗಿ ಗರಿಗಳ ಸಂಖ್ಯೆ ಹೀಗೆ ಹೆಚ್ಚುವುದಿಲ್ಲ. ಆಕಸ್ಮಿಕವಾಗಿ ದೊಡ್ಡ ಗರಿಯಿಂದ ಕೆಲವು ಎಸಳುಗಳೇನಾದರೂ ಬೇರ್ಪಟ್ಟರೆ ಸಂಖ್ಯೆ ಹೆಚ್ಚಿತೆಂದು ಕಿರಿಯರು ಕಲ್ಪಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಗಿಳಿಯ ಹಸಿರು ತೋಕೆ ಗರಿ, ಹಾಲು ಹಕ್ಕಿಯ ಬಿಳಿ ಗರಿ, ರಾಜಹಂಸದಂಥವುಗಳ ಅಚ್ಚ ಗುಲಾಬಿ ಗರಿ, ಬೆಡಗಿನ ಬಣ್ಣದ ನವಿಲು ಗರಿ –ಇಂಥ ಗರಿಗಳ ಸಂಗ್ರಹ ಯಾರಿಗೆ ತಾನೇ ಬೇಡ ? ಹಕ್ಕಿಗೆ ಯಾವ ಬಗೆಯ ಅಪಾಯವೂ ಇಲ್ಲದೆ ಮಾಡಬಹುದಾದ ಹವ್ಯಾಸ –ಗರಿ ಸಂಗ್ರಹ. ಇಂಥ ಹವ್ಯಾಸದಿಂದ ಹಕ್ಕಿಗಳ ಬಗೆಗೆ ಅನೇಕ ವಿಷಯಗಳನ್ನು ತಿಳಿಯಬಹುದು. ಗೃಹಾಲಂಕಾರಕ್ಕಾಗಿಯೂ ಈ ಗರಿಗಳನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಬಹುದು.

ಹಕ್ಕಿಗಳು ವರ್ಷಕ್ಕೆ ಕನಿಷ್ಠ ಒಮ್ಮೆಯಾದರೂ ತಮ್ಮೆಲ್ಲ ಗರಿಗಳನ್ನು ಕಳೆದುಕೊಳ್ಳುತ್ತವೆ. ಹೀಗೆ ಉದುರಿಹೋದ ಗರಿಗಳೇ ಗರಿ ಸಂಗ್ರಹಕಾರನ ಪ್ರಧಾನ ಸಾಮಗ್ರಿ. ಜನಜಂಗುಳಿಯಿಂದ ದೂರವಾದ ಸ್ಥಳಗಳಲ್ಲಿ, ಹಕ್ಕಿಗಳು ತಂಗುವ ಉದ್ಯಾನಗಳಲ್ಲಿ, ಗರಿಗಳು ಸಿಗುತ್ತವೆ. ಚಿಕ್ಕ ಕೊಳಗಳಲ್ಲಿ, ನೀರು ನಿಂತಿರುವಲ್ಲಿ, ಹಕ್ಕಿಗಳು ತಮ್ಮ ಮೈ ಮುಳುಗಿಸಿ ಕೊಕ್ಕಿನಿಂದ ಚೊಕ್ಕಟ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುತ್ತವೆ. ಇಲ್ಲಿಯೂ ಗರಿಗಳು ದೊರೆಯಬಹುದು.

ಹಕ್ಕಿಯ ಮೇಲೆ ಗರಿಗಳು ಯಾವ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಕಂಡುಬರುವುವೋ ಅದೇ ಕ್ರಮದಲ್ಲಿ ಹಾಳೆಯ ಮೇಲೆ ಅಂಟಿಸಿ ಆಲ್ಬಂ ರಚಿಸಬಹುದು. ಒಂದೇ ಬಾರಿಗೆ ಗರಿಗಳೆಲ್ಲ ಹೀಗೆ ದೊರೆಯುವುದು ಅಸಾಧ್ಯ. ಯಾವ ಯಾವ ಗರಿಗಳು ದೊರೆಯುತ್ತವೆಯೋ ಅವುಗಳನ್ನು ಸರಿಯಾದ ಜಾಗದಲ್ಲಿ ಅಂಟಿಸಿ ಮಧ್ಯೆ ಮಧ್ಯೆ ಉಳಿದ ಗರಿಗಳಿಗೆ ಜಾಗ ಬಿಟ್ಟಿರಬೇಕು. ಇದಕ್ಕೆ ತುಂಬ ತಾಳ್ಮೆ ಬೇಕು.

ಅತ್ಯಂತ ಸುಲಭವಾದ ಮತ್ತು ಅಗ್ಗವಾದ ಸಂಗ್ರಹ ವಿಧಾನ — ಕತ್ತೆ ಕಾಗದ ಅಥವಾ ಒರಟು ಕಾಗದದ ಮೇಲೆ ಅಂಟು ಇರುವ ಸೆಲೊಫೇನ್ ಕಾಗದದ ತುಣುಕನ್ನು ಗರಿ ಮಿಸುಕದಂತೆ ಆಚೀಚೆಗೆ ಅಂಟಿಸುವುದು. ಸೆಲೊಫೇನ್ ಪಾರದರ್ಶಕವಾಗಿರುವುದರಿಂದ ಗರಿಯ ಯಾವ ಭಾಗವೂ ಮರೆಯಾಗುವುದಿಲ್ಲ.

ಗಾಜಿನ ಫಲಕಗಳ ನಡುವೆಯೂ ಗರಿಗಳನ್ನು ಇಡಬಹುದು. ಇವರಲ್ಲಿ ಗರಿಯ ಎರಡು ಬದಿಗಳೂ ಕಾಣುತ್ತವೆ. ಸೂಕ್ತ ಬಣ್ಣದ ಕಾಗದಗಳನ್ನು ಹಿನ್ನೆಲೆಯಾಗಿ ಉಪಯೋಗಿಸಿ ಉಜ್ವಲ ಬಣ್ಣದ ಗರಿಗಳನ್ನು ಲಗತ್ತಿಸಿ ಗೋಡೆಗಳ ಮೇಲೆ ತೂಗು ಹಾಕಬಹುದು.

ಸಾಕಷ್ಟು ವಿವರಣೆಯುಳ್ಳ ಹಕ್ಕಿಗಳನ್ನು ಕುರಿತಾದ ಒಂದು ಪುಸ್ತಕದಲ್ಲಿ ಗರಿಗಳ ಹೆಸರು ಮುಂತಾದ ವಿವರಗಳನ್ನು ಓದಿ ತಿಳಿದುಕೊಳ್ಳಬಹುದು. ಹಕ್ಕಿಯ ರೆಕ್ಕೆಯ ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಗರಿಗೂ ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಹೆಸರುಗಳಿವೆ. ಈ ಹೆಸರುಗಳನ್ನು ಆಯಾ ಗರಿಗಳ ಕೆಳಗೆ ಬರೆದಿಡಬಹುದು. ಹಾಳೆಯ ಮೇಲುಗಡೆ ಬದಿಗೆ ಹಕ್ಕಿಯ ಹೆಸರು ಬರೆಯಬೇಕು. ಇಂಥ ವೈಜ್ಞಾನಿಕ ಕ್ರಮದಲ್ಲಿ ಸಂಗ್ರಹಿಸಿದ ಗರಿಗಳ ವ್ಯವಸ್ಥೆ ಅಂದವಾಗಿಯೂ ಪರಿಣಾಮಕಾರಿಯಾಗಿಯೂ ಇರುತ್ತದೆ.

ಗರಿಗಳನ್ನು ಸಂಗ್ರಹಿಸಿದ ಕೂಡಲೇ ಆಲ್ಬಂ ಮಾಡಲಾಗದಿದ್ದರೆ ಅವುಗಳನ್ನು ಬೇರೆ ಬೇರೆಯಾಗಿ ಲಕೋಟೆಗಳಲ್ಲಿ ಇರಿಸಿ, ಲಕೋಟೆಯ ಮೇಲೆ ಹೆಸರನ್ನು ಬರೆದಿಡಬೇಕು.

ರೆಕ್ಕೆಯ ಆಕೃತಿಯೇನು ? ಅದು ದೀರ್ಘದೂರ ಹಾರುವ ಹಕ್ಕಿಯೇ ? ಅಥವಾ ಸ್ವಲ್ಪ ದೂರ ಹಾರುವಂಥದೇ ?—ಹೀಗೆ ಗರಿ ಸಂಗ್ರಹದಿಂದ ಅನೇಕ ವಿಷಯಗಳನ್ನು ತಿಳಿಯಬಹುದು.

ನೋಡಿ : ಹವ್ಯಾಸ

'ಗರುಡ ಮತ್ತು ಹಕ್ಕಿ'

ಬಹಳ ಮೇಲೆ ಸುತ್ತುತ್ತ ಹಾರುತ್ತಿರುವ ಗರುಡ ಪಕ್ಷಿ ಕೆಳಗೆ ಒಂದು ಹುಳುವಾಗಲೀ, ಪುಟ್ಟ ಮರಿಹಕ್ಕಿಯಾಗಲೀ ಕೆಳಗೆ ಕಂಡರೂ ಇದ್ದಕ್ಕಿದ್ದಂತೆ ಎರಗಿ ಅದನ್ನು ಹೊತ್ತುಕೊಂಡು ಹೋಗುವುದಿಲ್ಲವೆ ? 'ಗರುಡ ಮತ್ತು ಹಕ್ಕಿ' ಆಟದಲ್ಲಿ ಗರುಡನಾದ ಆಟಗಾರ ಮರಿಹಕ್ಕಿಗಳಾದ ಆಟಗಾರರನ್ನು ತನ್ನ ಜಾಗಕ್ಕೆ ಕರೆದೊಯ್ಯುತ್ತಾನೆ. ಒಬ್ಬ ಆಟಗಾರ ಅಥವಾ ಆಟಗಾರ್ತಿ ಮರಿಹಕ್ಕಿಗಳ ತಾಯಿ. ಇದಕ್ಕೆ ಹಿರಿಯರೊಬ್ಬರಿದ್ದರೆ ಆಟ ಇನ್ನೂ ಸ್ವಾರಸ್ಯಕರ. ಮರಿಹಕ್ಕಿಗಳನ್ನು ಹಲವು ಗುಂಪುಗಳಾಗಿ ವಿಂಗಡಿಸಬೇಕು. ಒಂದೊಂದು ಗುಂಪು ಒಂದೊಂದು ಹಕ್ಕಿಯ ಮರಿಗಳು. ಉದಾ : ಗಿಳಿ ಮರಿಗಳು, ಪಾರಿವಾಳದ ಮರಿಗಳು, ಗುಬ್ಬಚ್ಚಿ ಮರಿಗಳು ಇತ್ಯಾದಿ.

ತಾಯಿಹಕ್ಕಿಗೆ ಆಟದಲ್ಲಿ ಒಂದು ಜಾಗವಿರುತ್ತದೆ. ಇದು ಅವಳ ಗೂಡು. ಇಲ್ಲಿ ನಿಂತು ಒಂದೊಂದು ಬಾರಿಗೆ ಒಂದೊಂದು ಮರಿಗಳ ಗುಂಪನ್ನು ತನ್ನೆಡೆಗೆ ಅವಳು ಕರೆಯುತ್ತಾಳೆ. ಮರಿಗಳ ಒಂದೊಂದು ಗುಂಪಿಗೆ ಒಂದೊಂದು ಗೂಡು. ಗರುಡನಿಗೂ ಒಂದು ಗೂಡು. ಆಟ ಬಯಲಿನ ಮೂಲೆಗಳನ್ನು ಗೂಡುಗಳಾಗಿ ಇಟ್ಟುಕೊಳ್ಳಬಹುದು. ಮರಿಗಳು ತಮ್ಮ ಗೂಡಿನಿಂದ ತಾಯಿ ಹಕ್ಕಿಯ ಬಳಿಗೆ ಓಡುವಾಗ ಗರುಡ ಅವುಗಳನ್ನು ಹಿಡಿಯಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸಬೇಕು.

ಗರುಡ ಮುಟ್ಟಿದವರು ಮತ್ತೆ ಅವನಿಗೆ ಸಹಾಯಕರಾಗಿ ಆಟ ಮುಂದುವರಿಸಬಹುದು. ಪ್ರತಿ ಬಾರಿಗೂ ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಆಟಗಾರ ಗರುಡನಾಗಿಯೂ ಆಟ ಮುಂದುವರಿಸಬಹುದು.

ಗರ್ಲ್ ಗೈಡ್

"ದೇವರಿಗೆ ಮತ್ತು ನನ್ನ ದೇಶಕ್ಕೆ ನನ್ನ ಕರ್ತವ್ಯವನ್ನು ಸಲ್ಲಿಸುತ್ತೇನೆ. ಇತರರಿಗೆ ಎಲ್ಲ ಸಮಯಗಳಲ್ಲೂ ನೆರವಾಗುತ್ತೇನೆ. ಗರ್ಲ್ ಗೈಡ್ ನಿಯಮಗಳಿಗೆ ವಿಧೇಯಳಾಗಿರುತ್ತೇನೆ".

ಇದು ಗರ್ಲ್ ಗೈಡ್ ಸೇರುವ ಬಾಲಿಕೆ ಮಾಡುವ ಪ್ರತಿಜ್ಞೆ.

ಹುಡುಗರಿಗೆಂದು ರೂಪಿತವಾದ ಬಾಯ್ ಸ್ಕೌಟ್ ಸಂಸ್ಥೆಗೆ ಸದೃಶವಾದದ್ದು ಗರ್ಲ್ ಗೈಡ್ ಸಂಘಟನೆ.


ಗರ್ಲ್ ಗೈಡ್

ಸ್ವಾವಲಂಬನೆ, ಸುತ್ತಲಿನ ಪರಿಸ್ಥಿತಿಯನ್ನು ಚೆನ್ನಾಗಿ ಅವಲೋಕಿಸಿ ತಿಳಿದುಕೊಳ್ಳುವುದು, ಸಾರ್ವಜನಿಕ ಸೇವೆಯ ಉಪಯುಕ್ತ ಕೈಕೆಲಸಗಳು ಮುಂತಾದುವು ಗೈಡ್ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳು. ಶಿಬಿರ, ಹೊರಾಂಗಣ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳು, ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಸೌಹಾರ್ದ ಸಾಧನೆ—ಇವುಗಳಿಗೆ ಗರ್ಲ್ ಗೈಡ್ ಸಂಘಟನೆಯಲ್ಲಿ ವಿಶೇಷ ಗಮನ. ಅಡುಗೆ ಕೆಲಸ, ಮನೆಗೆಲಸದ ನಿರ್ವಹಣೆ, ಮಕ್ಕಳನ್ನು ನೋಡಿಕೊಳ್ಳುವುದು, ಕುಶಲ ಕಲಾವಸ್ತು ತಯಾರಿಕೆ, ಚಿತ್ರ ಕೆಲಸಗಳೂ ಗೈಡ್ ಚಟುವಟಿಕೆಯಲ್ಲಿ ಸೇರಿರುತ್ತವೆ.

ಒಂದು ಮತ್ತು ಎರಡನೆಯ ಮಹಾಯುದ್ಧಗಳಲ್ಲಿ ಯೂರೋಪಿನ ಕೆಲವು ರಾಷ್ಟ್ರಗಳ ಗರ್ಲ್ ಗೈಡ್‌ನವರು ಸ್ವಯಂಸೇವಕಿಯರಂತೆ ದೇಶದ ರಕ್ಷಣೆಗಾಗಿ ಬಹಳ ಅಮೂಲ್ಯ ಸೇವೆ ಸಲ್ಲಿಸಿದ್ದಾರೆ.

ಕೆಲವು ಹುಡುಗಿಯರು ತಮಗೂ ಸ್ಕೌಟ್ ಚಳುವಳಿಯಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸುವಂಥ ಸಂಘಟನೆ ಬೇಕೆಂದು, ಬಾಯ್ ಸ್ಕೌಟ್‌ಗಳನ್ನು ಸಂಘಟಿಸಿದ್ದ ಬೇಡೆನ್ ಪೊವೆಲ್‌ರನ್ನು ಒತ್ತಾಯಿಸಿದರು. ಇದರ ಫಲವಾಗಿ 1910ರಲ್ಲಿ ಗರ್ಲ್ ಗೈಡ್ ಚಳುವಳಿ ಪ್ರಾರಂಭವಾಯಿತು.

7ರಿಂದ 21 ವರ್ಷ ವಯಸ್ಸಿನ ಹುಡುಗಿಯರು ಇದರಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಬಹುದು. ವಯೋಮಾನಕ್ಕೆ ತಕ್ಕಂತೆ ಇದರಲ್ಲಿ ಮೂರು ವಿಭಾಗಗಳಿವೆ. ಅವುಗಳಿಗೆ ತಕ್ಕಂತೆ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳೂ ಬದಲಾಗುತ್ತವೆ. ಏಳರಿಂದ 11 ವರ್ಷಗಳ ಹುಡುಗಿಯರ ಗರ್ಲ್‌ಗೈಡ್ ದಳಕ್ಕೆ ಬ್ರೌನೀಗಳೆಂದು ಹೆಸರು. ಒಂದೊಂದು ಬ್ರೌನೀ ತಂಡದಲ್ಲಿಯೂ ಸುಮಾರು 18ರಿಂದ 24 ಬಾಲಿಕೆಯರು ಇರಬಹುದು. ಇವರಿಗೆ ಒಬ್ಬಳು ನಾಯಿಕೆ ಇವಳಿಗೆ 'ಕಂದುಗೂಬೆ' ಅಥವಾ 'ಬ್ರೌನ್ ಔಲ್' ಎಂದು ಹೆಸರು. ಗಾಯಗಳಿಗೆ ಪಟ್ಟಿ ಹಾಕುವುದು, ಹೆಣಿಗೆ ಕೆಲಸ, ಹಗ್ಗ ಜಿಗಿತ, ಚೆಂಡು ಎಸೆತ ಮುಂತಾದ ಅನೇಕ ಕಾರ್ಯಕ್ರಮಗಳನ್ನು ಬ್ರೌನೀಗಳು ನಡೆಸುತ್ತಾರೆ. ಇವಲ್ಲದೆ ಕಥೆ ಹೇಳುವುದು, ನಾಟಕಾಭಿನಯ, ಆಟಗಳನ್ನು ಸಾಪ್ತಾಹಿಕ ಕೂಟಗಳಲ್ಲಿ ನಡೆಸುತ್ತಾರೆ. ಈ ವಯಸ್ಸಿನ ಹುಡುಗಿಯರ ಕುತೂಹಲ ಪ್ರಜ್ಞೆ, ಸೃಜನಶೀಲತೆ ಮತ್ತು ಸಹಾಯಪರ ಬುದ್ಧಿಗಳನ್ನು ಬೆಳೆಸಲು ಚಟುವಟಿಕೆಗಳು ರೂಪುಗೊಂಡಿರುತ್ತವೆ.

10½ಯಿಂದ 16 ವರ್ಷ ವಯಸ್ಸಿನವರೆಗಿನ ಹುಡುಗಿಯರನ್ನು ಗೈಡ್‌ಗಳೆಂದು ಕರೆಯುತ್ತಾರೆ. ಇವರನ್ನು ಸಾಧಾರಣವಾಗಿ ಆರು ಅಥವಾ ಎಂಟು ಜನರ ತಂಡಗಳಾಗಿ ವಿಭಾಗಿಸಿರುತ್ತಾರೆ. ಪ್ರತಿಯೊಂದು ತಂಡವೂ ಬಹುಮಟ್ಟಿಗೆ ಸ್ವಯಂಪೂರ್ಣವಾಗಿ ಆಟ, ಸ್ಪರ್ಧೆ, ಹಳ್ಳಿಗಾಡು ನಡಿಗೆಯಂಥ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳನ್ನು ನಡೆಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತವೆ. ಮರಿ ಸ್ಕೌಟುಗಳು ತಮ್ಮ ಪರೀಕ್ಷೆಯಲ್ಲಿ ಉತ್ತೀರ್ಣರಾದರೆ ಗೈಡ್‌ಗಳಾಗಿ ದಾಖಲಾಗುತ್ತಾರೆ. ಅಲ್ಲಿಂದ ಮುಂದೆ ದ್ವಿತೀಯ ಹಾಗೂ ಪ್ರಥಮ ದರ್ಜೆಯ ಬ್ಯಾಜ್‌ಗಳಿಗಾಗಿ ಅಥವಾ ಇತರ ಪರಿಣತಿ ಬ್ಯಾಜ್‌ಗಳಿಗಾಗಿ ಅವರು ಪರೀಕ್ಷೆಗಳಿಗೆ ಕೂಡುತ್ತಾರೆ. ಇಂಥ ಬ್ಯಾಜ್ ಅಥವಾ ಪ್ರಶಸ್ತಿಗಳನ್ನು ನೀಡುವುದಕ್ಕಾಗಿ ವಿಶೇಷ ಸಮಾರಂಭಗಳು ಏರ್ಪಡುತ್ತವೆ.

15–21ರ ವಯಸ್ಸಿನ ಗರ್ಲ್ ಗೈಡ್‌ಗಳಿಗೆ ರೇಂಜರ್‌ಗಳೆಂದು ಹೆಸರು. ಇವರ ಕಾರ್ಯಕ್ಷೇತ್ರದ ವ್ಯಾಪ್ತಿ ಹೆಚ್ಚಿನದು. ಮನೆಯ ಕೆಲಸಗಳಿಂದ ಹಿಡಿದು ಖಗೋಲ ಅಧ್ಯಯನಗಳ ವರೆಗೆ ಇವರ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳಿರುತ್ತವೆ. ನಾವಿಕ ರೇಂಜರುಗಳಾಗಿ ಹುಡುಗಿಯರು ಹಾಯಿದೋಣಿ ಅಥವಾ ಹುಟ್ಟು ದೋಣಿ ನಡೆಸುವುದನ್ನು ಕಲಿಯಬಹುದು. ವಾಯು ರೇಂಜರುಗಳಾಗಿ ಗ್ಲೈಡಿಂಗ್, ಹಾರುವುದು ಮುಂತಾದವುಗಳನ್ನು ತಿಳಿಯಬಹುದು.

"ಸಿದ್ಧವಾಗಿರು".

—ಇದು ಬಾಯ್ ಸ್ಕೌಟ್ ಹಾಗೂ ಗರ್ಲ್ ಗೈಡ್‌ಗಳಿಬ್ಬರಿಗೂ ಧ್ಯೇಯ ಮಂತ್ರ. ಬ್ರೌನೀಗಳು, ಗೈಡುಗಳು, ರೇಂಜರ್‌ಗಳು ಯಾವಾಗಲೂ ಹೀಗೆ ಇತರರಿಗೆ ನೆರವು ನೀಡುವುದಕ್ಕೆ ಸಿದ್ಧರಾಗಿರುತ್ತಾರೆ. ಕೆಲವು ಕಡೆ ಈ ಮೂರು ಗುಂಪುಗಳಲ್ಲದೆ ಇನ್ನೊಂದು ಒಳ ಪ್ರಭೇದದ ಗರ್ಲ್ ಗೈಡ್ ಗುಂಪು ಇರುತ್ತದೆ. ಇವರಿಗೆ ಕ್ಯಾಡೆಟ್ ಗುಂಪು ಎಂದು ಹೆಸರು.

ಗರ್ಲ್ ಗೈಡ್ ಚಳುವಳಿಯ ಉದಾತ್ತ ಧ್ಯೇಯದಲ್ಲಿ ಸದಸ್ಯೆಗೆ ನಂಬಿಕೆ-ಭರವಸೆಗಳಿರಬೇಕು. ನೆರವು ನೀಡುವುದು, ಎಲ್ಲರಿಗೂ ಸ್ನೇಹಪರಳಾಗಿರುವುದು, ವಿನಯಶೀಲಳಾಗಿರುವುದು, ಪ್ರಾಣಿದಯೆ, ಕಟ್ಟಳೆಗಳ ಪರಿಪಾಲನೆ, ಉಲ್ಲಾಸದಿಂದಿರುವುದು, ಮಿತವ್ಯಯ, ದೇಹ, ಮನಸ್ಸು, ಮಾತುಗಳಲ್ಲಿ ಶುದ್ಧವಾಗಿರುವುದು —ಇವು ಗರ್ಲ್ ಗೈಡಿನ ನಿಯಮಗಳು.



ಶಿಬಿರ —ಗರ್ಲ್ ಗೈಡ್‌ಗಳ ಅತ್ಯಂತ ಮೆಚ್ಚಿನ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳಲ್ಲಿ ಒಂದು. ಬಯಲು ಸಭೆಗಳು, ಹಳ್ಳಿಗಾಡು ನಡಿಗೆ, ಪ್ರಕೃತಿ ಶೋಧ, ವನಭೋಜನ ಇಂಥ ಹಲವು ಹೊರಾಂಗಣ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳು ಪ್ರಿಯವಾದುವು.

ಜಾಗತಿಕ ಮಟ್ಟದ ಗರ್ಲ್ ಗೈಡ್ ಸಂಘವು ಮೂರು ಜಾಗತಿಕ ಕೇಂದ್ರಗಳನ್ನು ನಡೆಸುತ್ತದೆ. ಇವು ಸ್ವಿಟ್ಜರ್‌ಲೆಂಡ್, ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್, ಮೆಕ್ಸಿಕೋಗಳಲ್ಲಿವೆ. ಇವುಗಳ ಮೇಲೆ ಗರ್ಲ್ ಗೈಡಿನ ಚಿಹ್ನೆಯಾದ ಸುವರ್ಣ ಬಣ್ಣದ ಮೂರು ಎಲೆಗಳ ಧ್ವಜ ಹಾರುತ್ತಿದೆ. ಇದೇ ಚಿಹ್ನೆ ಬ್ಯಾಜ್‌ಗಳ ಮೇಲೂ ಇರುತ್ತದೆ. ಈ ಮೂರು ಎಲೆಗಳು ಗರ್ಲ್ ಗೈಡ್‌ಗಳು ಬಂಧಿತರಾಗಿರುವ ಮೂರು ಪ್ರತಿಜ್ಞೆಗಳಿಗೆ ಸಂಕೇತಗಳಾಗಿವೆ.

ಜೀವನದಲ್ಲಿ ಉಲ್ಲಾಸ, ಧ್ಯೇಯ ಪೂರ್ಣತೆಗಳನ್ನು ಗರ್ಲ್ ಗೈಡ್ ಚಳುವಳಿ ತಂದುಕೊಡುತ್ತದೆ.

ನೋಡಿ : ಬಾಯ್ ಸ್ಕೌಟ್ ; ಬುಲ್ ಬುಲ್ ; ವನಭೋಜನ ; ಶಿಬಿರ

ಗವಿಶೋಧನೆ

ಜಿಮ್ ವೈಟ್ ನ್ಯೂಮೆಕ್ಸಿಕೋದ (ಅಮೆರಿಕದ ಸಂಯುಕ್ತಸಂಸ್ಥಾನ) ದನ ಕಾಯುವ ಹುಡುಗ. 1901 ನೆಯ ಇಸವಿಯ ಒಂದು ಬೇಸಿಗೆಯ ದಿನದಂದು ಮಧ್ಯಾಹ್ನ ಗ್ವಾಡಲೂಪ್ ಬೆಟ್ಟಗಳ ಮೇಲೆ ಕುದುರೆ ಏರಿ ಹೋಗುತ್ತಿದ್ದ. ಅನತಿ ದೂರದಲ್ಲಿ ದಟ್ಟವಾದ ಕಪ್ಪು ಮೋಡಗಳು ನೆಲದಿಂದ ಮೇಲಕ್ಕೇರುತ್ತಿರುವಂತೆ ಅವನಿಗೆ ಕಾಣಿಸಿತು. ಜಿಮ್ ಅದರ ಸಮೀಪಕ್ಕೆ ಹೋಗಿ ನೋಡಲು, ಅವು ಮೋಡಗಳಲ್ಲ, ಬಾವಲಿಯ ಗುಂಪು-ಎಂದು ತಿಳಿಯಿತು. ನೆಲದೊಳಗಿನ ದೊಡ್ಡ ರಂಧ್ರದಿಂದ ಬಾವಲಿಗಳು ಮೇಲಕ್ಕೆ ಬರುತ್ತಿದ್ದುವು. "ಇವೆಲ್ಲ ಎಲ್ಲಿಂದ ಬರುತ್ತವೆ?" ಎಂದು ಜಿಮ್‌ಗೆ ಕುತೂಹಲ ಕೆರಳಿತು.

ಮರುದಿನ ಬೆಳಗ್ಗೆ ಅವನು ಒಂದು ಏಣಿಯನ್ನೂ ಲಾಂದ್ರವನ್ನೂ ತಂದು ಏಣಿಯ ಸಹಾಯದಿಂದ ರಂಧ್ರದ ಮೂಲಕ ಒಳಗಿಳಿದ. ಒಳಗೆ ವಿಶಾಲವಾದ ಗವಿ ಕಂಡಿತು. ಮೇಲಿನಿಂದ ಸೂಜಿ ಸೂಜಿಯಾಗಿ ನೇತಾಡುತ್ತಿರುವ ಹಿಮದ ಮಂಜುಗೋಲುಗಳು, ನೆಲದ ಮೇಲೆ ಎದ್ದುನಿಂತ ಮಣ್ಣಿನ ಕಂಬಗಳು, ಎಡಭಾಗದಲ್ಲೂ ಬಲಭಾಗದಲ್ಲೂ ಸುರಂಗಗಳು. ಎಡಭಾಗದ ಸುರಂಗದಲ್ಲಿ ಅವನು ಮುನ್ನಡೆದಾಗ ಬಾವಲಿಗಳ ವಾಸಸ್ಥಾನ ಗೋಚರಿಸಿತು. ಗಟ್ಟಿಯಾಗಿ ಕೂಗು ಹಾಕಿದ. ಗವಿಯ ನಿಗೂಢ ಮೌನವನ್ನು ಕೊರೆದು ಆ ಶಬ್ದ ಸುತ್ತಲಿನ ಗಾಳಿಯಲ್ಲಿ ಕಂಪಿಸುತ್ತ ಪ್ರತಿಧ್ವನಿಸಿತು. ಕೈಯಲ್ಲಿರುವ ಲಾಂದ್ರ ನಂದಿಹೋಯಿತು. ನಡುಗುವ ಕೈಗಳಿಂ

ಮತ್ತೆ ಅದನ್ನು ಹಚ್ಚಿದ. ಆ ಬೆಳಕಿನಲ್ಲಿ ಕಂಬ, ಪರದೆಗಳಂತಿರುವ ಶಿಲೆಯ ವಿನ್ಯಾಸ ಅವನಿಗೆ ಗೋಚರವಾಯಿತು.

ಜಿಮ್ ವೈಟ್‌ನಿಗೆ ಓದಲೂ ಬರೆಯಲೂ ಬರುತ್ತಿರಲಿಲ್ಲ. ಗವಿಗಳ ವಿಚಾರದಲ್ಲಿ ಅವನಿಗೇನೂ ತಿಳಿದಿರಲಿಲ್ಲ. ತಾನು ಕಂಡದ್ದನ್ನು ಇತರರಿಗೆ ತಿಳಿಸಿದ. ಹಳ್ಳಿಯಲ್ಲಿ ಯಾರೂ ಅವನ ಮಾತನ್ನು ನಂಬಲಿಲ್ಲ. ದನ ಕಾಯುವ ಇತರ ಗೆಳೆಯರು ಅವನ ಕತೆ ಕೇಳಿ ಪರಿಹಾಸ್ಯಮಾಡಿ ನಕ್ಕರು. 1902ರಲ್ಲಿ ಮೆಕ್ಸಿಕೋದ ಇನ್ನೊಬ್ಬ ಸಾಹಸಿ ಹುಡುಗ 15 ವರ್ಷದ ಕಿಡ್ ಮತ್ತು ಜಿಮ್ ವೈಟ್ ಇಬ್ಬರೂ ಸೇರಿ ಮತ್ತೊಮ್ಮೆ ಆ ಗವಿಯ ಶೋಧನೆಗೆ ಹೋದರು. ಈ ಬಾರಿ ಗವಿಯ ಒಳಭಾಗದಲ್ಲಿ ವಿಶಾಲವಾದ ಕೊಠಡಿಗಳನ್ನೂ ಸುಂದರವಾದ ಶಿಲೆಗಳನ್ನೂ ಕಂಡರು.

ಜಿಮ್ ವೈಟ್ ಶೋಧಿಸಿದ ಆ ಗವಿ ಉತ್ತರ ಅಮೆರಿಕದ ವಿಸ್ಮಯ ಕಾರಕ ಗವಿಗಳಲ್ಲೊಂದು. 1924ರಲ್ಲಿ ಅಮೆರಿಕದ ಅಧ್ಯಕ್ಷರು ಪ್ರಕಟಣೆಯೊಂದನ್ನು ಹೊರಡಿಸಿ, ಆ ಗವಿಯನ್ನು ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಸ್ಮಾರಕವೆಂದು ಘೋಷಿಸಿದರು.

ಆಕರ್ಷಕವೂ ರೋಮಾಂಚಕಾರಿಯೂ ಆದ ಗವಿಶೋಧನೆ ಅಪಾಯ ಕಾರಿಯೂ ಆದ ಕ್ರೀಡೆಯಾಗಿದೆ. ಹಿಮಾಲಯದ ಪರ್ವತ ಪ್ರದೇಶಗಳಲ್ಲಿ, ಮಲಯ, ಇಂಡೊನೇಷ್ಯ, ದಕ್ಷಿಣ ಆಫ್ರಿಕ, ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯಗಳಲ್ಲಿ ಅತ್ಯಂತ ದುರ್ಗಮವಾದ ಗವಿಗಳಿವೆ. ಅವುಗಳ ಶೋಧನೆ ಇನ್ನೂ ಆಗಬೇಕಾಗಿದೆ. ಅಮೆರಿಕದಲ್ಲಿ ಮುಖ್ಯವಾಗಿ ಕೆಂಟುಕಿ, ಮಿಸ್ಸೋರಿ, ಮೆಕ್ಸಿಕೋಗಳಲ್ಲಿ ಪ್ರಸಿದ್ಧ ಗವಿಗಳಿವೆ. ಅಮೆರಿಕದ ಎಷ್ಟೋ ಗವಿಗಳು ಆಕಸ್ಮಿಕವಾಗಿ ಶೋಧಿಸಲ್ಪಟ್ಟುವು. ಉತ್ತರ ಅಮೆರಿಕ, ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್‌ಗಳಲ್ಲಿ ಗವಿಶೋಧನೆ ಕಿರಿಯರ ಮೆಚ್ಚಿನ ಹವ್ಯಾಸವಾಗಿದೆ. ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಗವಿಶೋಧಕ ಸಂಸ್ಥೆ ಗವಿಶೋಧಕರ ಮಾರ್ಗದರ್ಶನಕ್ಕಾಗಿ ಕೆಲವು ನಿಯಮಾವಳಿಗಳನ್ನು ರಚಿಸಿದೆ. ಸಾಕಷ್ಟು ಸಮರ್ಪಕವಾಗಿ ಬೆಳಕಿನ ವ್ಯವಸ್ಥೆ ಇರಬೇಕು; ಸರಿಯಾದ ಸಾಧನ ಸಲಕರಣೆಗಳಿರಬೇಕು; ಶಕ್ತಿಗೆ ಮೀರಿ ಯಾವುದನ್ನೂ ಸಾಧಿಸಲು ಹೋಗಬಾರದು; ಒಬ್ಬಂಟಿಗನಾಗಿ ಗವಿಶೋಧನೆಗೆ ಹೋಗಕೂಡದು; ಗವಿಶೋಧನೆ ಪ್ರಾರಂಭಿಸುವ ಮೊದಲು ಹೊರಗಿನವರಿಗೆ ಯಾವ ಗವಿಯನ್ನು ಶೋಧಿಸಲು ಹೋಗುತ್ತೇನೆ ಎಂಬುದನ್ನು ತಿಳಿಸಬೇಕು; ಹಿಂತಿರುಗುವ ಸರಿಯಾದ ಸಮಯವನ್ನೂ ತಿಳಿಸಬೇಕು –ಇವು ಇಂಥ ಕೆಲವು ನಿಯಮಗಳು.

ಗವಿಗಳ ಒಳಭಾಗದಲ್ಲಿ ತೇವಾದ ಹವೆ ಇರುವ ಕಾರಣ ಶೋಧಕ ಒರಟಾದ ಬೆಚ್ಚಗಿನ ಉಡುಪನ್ನು ಧರಿಸಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ತಲೆಯಲ್ಲಿ ಧರಿಸಲಾಗುವ ದೀಪವಿದ್ದರೆ ಗವಿಯೊಳಗೆ ಇಳಿಯಲು ಮತ್ತು ಮೇಲಕ್ಕೇರಲು ಅನುಕೂಲವಾಗುತ್ತದೆ. ಜಲಾಭೇದ್ಯವಾದ ಪೆಟ್ಟಿಗೆಗಳಲ್ಲಿ ಸಾಕಷ್ಟು ಬೆಂಕಿಕಡ್ಡಿಗಳನ್ನು ಇಟ್ಟುಕೊಂಡಿದ್ದರೆ ಬೆಳಕಿಗಾಗಿ ಅವನು ಆತಂಕ ಪಡಬೇಕಾಗಿಲ್ಲ.

ಅಗೆಯಲು, ಅಳತೆ ಮಾಡಲು, ತಿಂಡಿ ಪದಾರ್ಥಗಳನ್ನು ತಯಾರಿಸಲು ಸಾಧನ ಸಲಕರಣೆಗಳಿರಬೇಕು. ಗವಿಯೊಳಕ್ಕೆ ಪ್ರವೇಶಿಸಿದ ಬಳಿಕ ಶೋಧಿಸುತ್ತ ಮುಂದುವರಿದಂತೆ ಸಮಯ ಕಳೆದದ್ದೇ ಗೊತ್ತಾಗುವುದಿಲ್ಲ.

ಪರ್ವತಾರೋಹಣದಂತೆ ಗವಿಶೋಧನೆಯಲ್ಲೂ ನುರಿತ ಅನುಭವಿಗಳಿಂದ ತರಬೇತಿ ಪಡೆಯಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ.

ಗವಿಶೋಧನೆಯನ್ನು ವೈಜ್ಞಾನಿಕವಾಗಿ ಅಧ್ಯಯನ ಮಾಡುವ ಸಂಪ್ರದಾಯ 19ನೆಯ ಶತಮಾನದಲ್ಲಿ ಪ್ರಾರಂಭವಾಯಿತು. 1895ರಲ್ಲಿ ಫ್ರಾನ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಗವಿಶೋಧನ ಸಂಸ್ಥೆಗಳು ಗವಿಶೋಧಕರಿಗೆ ತರಬೇತಿ ನೀಡುವುವರಲ್ಲಿ ವಿವಿಧ ಯೋಜನೆಗಳನ್ನು ರೂಪಿಸಿವೆ. ಜಗತ್ತಿನ ಅತ್ಯಂತ ದುರ್ಗಮವಾದ ಗವಿಗಳನ್ನು ಶೋಧಿಸಲು ಆ ಸಂಸ್ಥೆಗಳು ಅತ್ಯಂತ ಸುಸಜ್ಜಿತವಾದ ಆಧುನಿಕ ಯಾಂತ್ರಿಕ ಸಾಧನ ಸಲಕರಣೆಗಳನ್ನು ಶೋಧಕರಿಗೆ ಒದಗಿಸುತ್ತವೆ. 1953ರಲ್ಲಿ ಪ್ಯಾರಿಸಿನಲ್ಲಿ ಪ್ರಥಮ ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಗವಿಶೋಧಕರ ಸಮ್ಮೇಳನ ನಡೆಯಿತು

ನೋಡಿ : ಹವ್ಯಾಸ
ಗವಿ, ಗವಿವಾಸಿ –ಸಂಪುಟ ೧

ಗ್ರಹಣಶಕ್ತಿ ಆಟ

ಕಣ್ಣು, ಕಿವಿ, ಮೂಗು, ನಾಲಿಗೆ, ಚರ್ಮ—ಇವು ದೇಹದ ಹೊರಗಿನ ವಿದ್ಯಮಾನಗಳಿಂದ ಸಂವೇದನೆಗೆ ಒಳಗಾಗುವ ನಮ್ಮ ಜ್ಞಾನೇಂದ್ರಿಯಗಳು. ಯಾವುದೇ ವಸ್ತುವಿನ ನೋಟ, ಧ್ವನಿ, ವಾಸನೆ, ರುಚಿ, ಸ್ಪರ್ಶಗಳನ್ನು ಎಷ್ಟು ಬೇಗನೆ ಮತ್ತು ಎಷ್ಟು ಸಮಗ್ರವಾಗಿ ಇವುಗಳ ಮೂಲಕ ಗ್ರಹಿಸಿ ತಿಳಿದುಕೊಳ್ಳಬಲ್ಲೆವು ಎಂಬುದರ ಮೇಲೆ ಗ್ರಹಣ ಆಟಗಳನ್ನು ಆಡಬಹುದು.

ಆಂಗ್ಲ ಕವಿ ರುಡ್ಯರ್ಡ್ ಕಿಪ್ಲಿಂಗ್, ತನ್ನ ಒಂದು ಗ್ರಂಥದಲ್ಲಿ 'ಕಿಮ್' ಎಂಬ ಹೆಸರಿನ ಸೂಕ್ಷ್ಮ ಗ್ರಹಣಶಕ್ತಿಯುಳ್ಳ ಭಾರತೀಯ ಹುಡುಗನ ಚಿತ್ರಣವನ್ನು ಕೊಟ್ಟಿದ್ದಾನೆ. ಇಂಗ್ಲಿಷಿನಲ್ಲಿ ಗ್ರಹಣಶಕ್ತಿ ಪರೀಕ್ಷೆಯ ಆಟಗಳನ್ನು ಕಿಮ್ ಆಟಗಳೆಂದೇ ಕರೆಯುವುದುಂಟು.

ಕಿವಿ ಚುರುಕಾಗಿದೆಯೇ ಎಂದು ಅರಿಯಲು ವೃತ್ತಪತ್ರಿಕೆಯಿಂದ ಯಾವುದಾದರೊಂದು ಭಾಗವನ್ನು ನಿಧಾನವಾಗಿ ಓದುತ್ತ ಅದರಲ್ಲಿ ಎಷ್ಟು ಬಾರಿ ಒಂದು ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಪದ ಬರುತ್ತದೆ ಎಂಬುದನ್ನು ತಿಳಿಯಬಹುದು. ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಬಳಕೆಯಲ್ಲಿರುವ ವಸ್ತುಗಳಲ್ಲಿ ಕೆಲವನ್ನು ಶೀಸೆಗಳಲ್ಲಿ ಹಾಕಿಟ್ಟು ವಾಸನೆ ನೋಡಿ ಅವುಗಳನ್ನು ಗುರುತಿಸಬಹುದು. ಆಟಗಾರನಿಗೆ ಕಣ್ಣು ಕಟ್ಟಿ, ತಿನ್ನುವ ಪದಾರ್ಥಗಳನ್ನು ಬಾಯಿಗೆ ಹಾಕಿ, ಅದನ್ನು ಅವನು ತಿಂದಾದ ಅನಂತರ 'ಏನು ತಿಂದೆ' ? ಎಂದು ಕೇಳಬಹುದು.

ಈ ಆಟಗಳು ಹುಡುಗರಲ್ಲಿ ಗ್ರಹಣ ಶಕ್ತಿ ಬೆಳೆಯಲು ಅನುವು ಮಾಡಿಕೊಡುತ್ತವೆ. ಗಮನಿಸುವ ಶಕ್ತಿ, ವಿವರಗಳನ್ನು ಅಲ್ಪಾವಧಿಯಲ್ಲೇ ಗ್ರಹಿಸಿ ಜ್ಞಾಪಕವಿಟ್ಟುಕೊಳ್ಳುವುದು, ಏಕಾಗ್ರತೆ, ಊಹಾಶಕ್ತಿ, ಕಾಲ ವ್ಯಯ ಮಾಡದೆ ಕಾರ್ಯಪ್ರವೃತ್ತರಾಗುವುದು, ಚುರುಕುತನ ಮುಂತಾದ ಗುಣಗಳನ್ನು ಪ್ರಚೋದಿಸುತ್ತವೆ.

ಗಾರ್ಡನ್ ರಿಚರ್ಡ್ಸ್

21,834 ಕುದುರೆ ಸವಾರಿಗಳಲ್ಲಿ 4,870 ಬಾರಿ ವಿಜಯ. 1947ನೆಯ ಸಾಲಿನಲ್ಲಿ 269 ವಿಜಯಗಳು. ಬ್ರಿಟಿಷ್ ಜಾಕಿ ಗಾರ್ಡನ್ ರಿಚರ್ಡ್ಸ್ ಅವರ ಸವಾರಿ ದಾಖಲೆಗಳು ಇಷ್ಟು ಅಭೂತಪೂರ್ವ.

ಓಕನ್‌ಗೇಟ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ 1904ರಲ್ಲಿ ರಿಚರ್ಡ್ಸ್ ಹುಟ್ಟಿದರು. ತಂದೆ ಗಣಿ ಕೆಲಸಗಾರರು. ಅಲ್ಲಿ ಗಣಿ ಕೆಲಸಕ್ಕಾಗಿ ಬಳಸುವ ಕುದುರೆಗಳನ್ನು ಸವಾರಿ ಮಾಡಲು ರಿಚರ್ಡ್ಸ್ ಕಲಿತರು. ಎಮ್ ಹಾರ್ಟ್‌ಗನ್ ಎಂಬುವರ ಬಳಿ ಇವರು ತರಬೇತಿಗೆ ಸೇರಿಕೊಂಡರು.

ಮೊತ್ತಮೊದಲು ಕುದುರೆ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ರಿಚರ್ಡ್ಸ್ ಭಾಗವಹಿಸಿದ್ದು 1920ರಲ್ಲಿ. ಮುಂದೆ ಐದೇ ವರ್ಷಗಳಲ್ಲಿ ಚಾಂಪಿಯನ್ ಜಾಕಿ ಎಂಬ ಹೆಸರು ಗಳಿಸಿದರು. ಸುಮಾರು 20 ವರ್ಷಕ್ಕೂ ಹೆಚ್ಚು ಕಾಲ ಅಪ್ರತಿಮ ಜಾಕಿಯಾಗಿ ಉಳಿದರು.



ಅಭೂತಪೂರ್ವ ದಾಖಲೆ : ಗಾರ್ಡನ್ ರಿಚರ್ಡ್ಸ್

1953ರಲ್ಲಿ ಬ್ರಿಟನಿನ ನೈಟ್ ಪದವಿದೊರೆತಾಗ ರಿಚರ್ಡ್ಸ್ ಆಡಿದ ನುಡಿಗಳು ಅವರ ವ್ಯಕ್ತಿತ್ವವನ್ನು ಬಿಂಬಿಸುತ್ತವೆ. "ಈ ಗೌರವ ದೊರೆತಿರುವುದು ನನಗೆ ಬಹಳ ಹರ್ಷವನ್ನುಂಟುಮಾಡಿದೆ. ನನ್ನ ವೃತ್ತಿಗೇ ಸಲ್ಲುವ ಗೌರವದಿಂದನನ್ನ ಹರ್ಷ ಇಮ್ಮಡಿಸಿದೆ". ಎಂಥ ಯಶಸ್ಸಿನ ಗಳಿಗೆಯಲ್ಲೂ ರಿಚರ್ಡ್ಸ್ ತಮ್ಮ ವಿನಯ ಬಿಟ್ಟದ್ದಿಲ್ಲ.

ಕುದುರೆಯ ಮೇಲಿನ ತೋಲವೆಂಬುದು ಅವರಿಗೆ ಉಸಿರಾಡಿದಷ್ಟು ಸಹಜ. ಕುದುರೆಯನ್ನು ಯಾವ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ಹೇಗೆ ಪ್ರೋತ್ಸಾಹಿಸಬೇಕು ಎಂಬುದು ಅವರಿಗೆ ಕರತಲಾಮಲಕವಾಗಿದ್ದ ವಿದ್ಯೆ. ಚುರುಕು ಆಲೋಚನೆ, ಶಮತ್ವ, ತನಗೆ ಅಪಾರ ಅನುಭವವಿದ್ದಾಗಲೂ ಹೊಸದಾಗಿ ಕಲಿಯಬೇಕಾದ ವಿಷಯಗಳ ಬಗೆಗೆ ಉತ್ಸಾಹ –ಇವು ಅವರನ್ನು ಜಾಕಿಗಳ ನಡುವೆ ಬೇರೆಯೇ ಮಟ್ಟದಲ್ಲಿ ಇರಿಸಿದ್ದ ಗುಣಗಳು. ವೃತ್ತಿ ಸೋದರರಿಗೆ ಅವರೊಬ್ಬ ಹಿರಿಯಣ್ಣನಂತೆ. 1954ರಲ್ಲಿ ಜಾಕಿ ವೃತ್ತಿಯಿಂದ ನಿವೃತ್ತರಾದರು.

ಸವಾರಿ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಷೋಕಿ ಮಾಡಿ ಜನರನ್ನು ಅವರು ಆಕರ್ಷಿಸುತ್ತಿರಲಿಲ್ಲ. ಕೊನೆಯ ಸುತ್ತಿನಲ್ಲಿ ತಮ್ಮ ಕುದುರೆಯನ್ನು ಅಗ್ರಸ್ಥಾನದಲ್ಲಿ ಓಡಿಸುತ್ತಿದ್ದಾಗ ಯಾರಿಗೂ ಅವರನ್ನು ಸೋಲಿಸುವುದು ಅಸಾಧ್ಯವಾಗಿದ್ದಿತು. ಇನ್ನೇನು ತಮ್ಮ ಕುದುರೆ ಬಳಲುತ್ತಿದೆ ಎನಿಸುವಾಗಲೂ ರಿಚರ್ಡ್ಸ್ ಅದನ್ನು ಒಮ್ಮೆಗೇ ಓಡಿಸಿ ಮುಂದಕ್ಕೆ ತರುತ್ತಿದ್ದ ರೀತಿ ಅನುಕರಣೀಯ.

ತಾವು ಸವಾರಿ ಮಾಡುವ ಕುದುರೆಯ ಜಯಾಪಜಯಗಳಲ್ಲಿ ಅವರಿಗೆ ಸ್ಪಷ್ಟ ತಿಳಿವಳಿಕೆಯಿತ್ತು. ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಎಂಥ ಸಂದಣಿಯ ನಡುವಿನಿಂದಲೂ ಕುದುರೆಯನ್ನು ನುಸುಳಿ ಮುಕ್ತಾಯದ ಗೆರೆಗೆ ಓಡಿಸುತ್ತಿದ್ದರು ರಿಚರ್ಡ್ಸ್. ಆದರೆ ಯಾವುದೇ ಸವಾರನಿಗೆ ಅನ್ಯಾಯ ಮಾಡಿ ಅವರು ಎಂದೂ ಮುನ್ನಡೆಯಲು ಹವಣಿಸಲಿಲ್ಲ.

ನೋಡಿ : ಕುದುರೆ ಪಂದ್ಯ; ಜಾಕಿ

ಗಾಡಿ ಆಟ

ಮಕ್ಕಳ ಪ್ರಪ್ರಥಮ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಒಂದು— ಗಾಡಿ ಹಿಡಿದು ಆಡುವುದು.

ಮೂರು ಗಾಲಿ, ಆರು ಪಟ್ಟಿಗಳಿಂದ ತಯಾರಾದ ಸಾಗು ಗಾಡಿಯಿಂದ ಪುಟ್ಟ ಮಗು ನಡಿಗೆಯನ್ನು ಬೇಗನೆ ಕಲಿಯುತ್ತದೆ. ಮಗು ಇದನ್ನು ಹಿಡಿದು ನಿಲ್ಲಲು ಕಲಿತರೆ ಸಾಕು. ಅಥವಾ ಹಿರಿಯರ ನೆರವಿನಿಂದ ಅದನ್ನು ಹಿಡಿದು ನಿಂತರೆ ಸಾಕು. ಗಾಡಿ ಗಾಲಿಗಳ ಮೇಲೆ ಉರುಳಿ ಸರಿಯಲು ಆರಂಭಿಸುತ್ತದೆ. ಆಗ ಮಗುವಿಗೆ ದೇಹವನ್ನು ಸಮತೋಲ ಗೊಳಿಸುವ ಅಭ್ಯಾಸವಾಗುತ್ತದೆ. ಗಾಡಿಯ ದೆಸೆಯಿಂದ ತಾನೂ ಮುಂದೆ ಸರಿದಾಗ ಮಗುವಿಗೆ ತುಂಬ ಆನಂದವಾಗುತ್ತದೆ.



ಸಾಗುಗಾಡಿ

ಬಯಲು, ಉದ್ಯಾನಗಳಲ್ಲಿ ಸ್ವಲ್ಪ ದೊಡ್ಡ ಮಕ್ಕಳಗಾಡಿಯಾಟ ಭಿನ್ನವಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಒಂದು ಡಬ್ಬಿಯನ್ನು ಎರಡು ಗಾಲಿ ಹಾಗೂ ಅಕ್ಷಗಳ ಮೇಲೆ ಕೂರಿಸಿ, ಮಧ್ಯಕ್ಕೆ ಒಂದು ಕೋಲನ್ನು ಜೋಡಿಸಿದರೆ ಸಾಕು. ಆ ಡಬ್ಬಿಯಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬಿಬ್ಬರು ಮಕ್ಕಳು ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಕೋಲನ್ನು ಹಿಡಿದು ಬೇರೆ ಒಬ್ಬಿಬ್ಬರು ಎಳೆದುಕೊಂಡು ಹೋಗುತ್ತಾರೆ. ಅಷ್ಟೇಕೆ, ಅಗಲವಾದ ಲೋಹದ ತಗಡು ಅಥವಾ ಹಲಗೆ ಸಿಕ್ಕರೂ ಅದಕ್ಕೆ ತಂತಿ ಬಿಗಿದು ಒಂದು ಮಗುವನ್ನು ಕೂಡಿಸಿ ಎಳೆದುಕೊಂಡು ಹೋಗುತ್ತಾರೆ. ಸರದಿ ಬದಲಾಯಿಸಿ ಕುಳಿತುಕೊಂಡು ಮಕ್ಕಳು ಆಡುತ್ತಾರೆ.

ಇಂದು ಮಕ್ಕಳಿಗಾಗಿ ಅನೇಕ ವಿಧದ ಆಧುನಿಕ ಗಾಡಿ, ಸೈಕಲ್‌ಗಳು ಬಂದಿವೆ.



ತಳ್ಳುಗಾಡಿ



ಎಳೆಯುವ ಗಾಡಿ





[illegible] : ಗಾಮಾ

ಗಾಮಾ

ಭಾರತದ ಖ್ಯಾತ ಕುಸ್ತಿಪಟು — ಗಾಮಾ.

'ಜಾನ್ ಬುಲ್ ವಿಶ್ವಕುಸ್ತಿ ಪ್ರಶಸ್ತಿ' ಸ್ಪರ್ಧೆ 1910ರಲ್ಲಿ ಲಂಡನಿನಲ್ಲಿ ಜರಗಿದಾಗ ಭಾರತದ ಶ್ರೀಮಂತ ಶರತ್ ಕುಮಾರ್ ಮಿತ್ರ ಅವರು ಗಾಮಾ ಮತ್ತು ಇಮಾಂ ಬಕ್ಷ ಅವರನ್ನು ಲಂಡನಿಗೆ ಕರೆದುಕೊಂಡು ಹೋದರು.

ಗಾಮಾ ಅವರದ್ದು 5 ಅಡಿ 7 ಅಂಗುಲ ಎತ್ತರ; 250 ಪೌಂಡು ತೂಕ. ಅಲ್ಲಿದ್ದ ಪಟುಗಳು ಎತ್ತರದಲ್ಲೂ ತೂಕದಲ್ಲೂ ಗಾಮಾ ಅವರನ್ನು ಮೀರಿಸಿದ್ದರು. ಹೀಗಾಗಿ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಲು ಅವರಿಗೆ ಅವಕಾಶವನ್ನು ನಿರಾಕರಿಸಲಾಯಿತು.

ತನ್ನ ಶಕ್ತಿಯ ಅರಿವಿದ್ದ ಗಾಮಾ ಕುಸ್ತಿಯ ಅಖಾಡದಲ್ಲಿ ನಿಂತು ತನ್ನೊಡನೆ ಹೋರಾಡಿದವರಿಗೆ 15 ಪೌಂಡು ಬಹುಮಾನ ಕೊಡುವುದಾಗಿ ಘೋಷಿಸಿದರು. ಸವಾಲನ್ನೊಪ್ಪಿ ಮುಂದೆ ಬಂದ ಮೂವರನ್ನು ಎರಡೇ ಮಿನಿಟುಗಳಲ್ಲಿ ಗಾಮಾ ಸೋಲಿಸಿದರು. ಮರುದಿನವೂ 12 ಕುಸ್ತಿಪಟುಗಳು ಗಾಮಾರಿಂದ ಸೋತು ಹೋದರು. ಗಾಮಾ ಶಕ್ತಿ ಕೌಶಲ್ಯಗಳನ್ನು ಗಮನಿಸಿದ ಅಧಿಕಾರಿಗಳು ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಅವರು ಭಾಗವಹಿಸಬಹುದು ಎಂದರು. ಅಮೆರಿಕದ ಡಾ. ರೋಲರ್‌ರನ್ನು ಗಾಮಾ ಸೋಲಿಸಿದರು. ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯದ ಜೆಬಿಸ್ಕೊ ಅವರೊಡನೆ 3 ಗಂಟೆಗಳ ಕಾಲ ಹೋರಾಟ ನಡೆದರೂ ಗೆಲುವು ನಿಶ್ಚಯವಾಗಲಿಲ್ಲ. ಮಾರನೆಯ ದಿನ ಅವರು ಗಾಮಾರನ್ನು ಎದುರಿಸಲು ಬರಲಿಲ್ಲ. ಗಾಮಾರಿಗೆ ವಿಶ್ವ ಪ್ರಶಸ್ತಿ ದೊರಕಿತು. ಇದು ನಡೆದದ್ದು 1911ರಲ್ಲಿ.

17 ವರ್ಷಗಳ ತರುವಾಯ—1928ರಲ್ಲಿ—ಜೆಬಿಸ್ಕೊ ಅವರನ್ನು ಗಾಮಾ ಮತ್ತೊಮ್ಮೆ ಪಾಟಿಯಾಲದಲ್ಲಿ ಸೋಲಿಸಿದರು. ಹೀಗೆ 46ನೆಯ ವಯಸ್ಸಿನಲ್ಲಿ ವಿಶ್ವಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್‌ನ್ನು ಉಳಿಸಿಕೊಂಡ ಗಾಮಾ ತಮ್ಮ ಕುಸ್ತಿ ಜೀವನವನ್ನು 64ನೆಯ ವಯಸ್ಸಿನವರೆಗೂ ಮುಂದುವರಿಸಿದರು.

ಜಲಿಯನ್‌ವಾಲಾ ಬಾಗ್ ಹತ್ಯಾಕಾಂಡದ ಪ್ರಕರಣದಲ್ಲಿ ಗಾಮಾ ಪೋಲೀಸರ ಕೈಗೆ ಸಿಕ್ಕಿಬಿದ್ದರು. ಚಳುವಳಿಗಾರರ ಬಗೆಗೆ ತಿಳಿಸಿದರೆ ಬಿಡುಗಡೆ ಮಾಡುತ್ತೇವೆಂದು ಠಾಣೆದಾರ ಆಸೆ ತೋರಿಸಿದರೂ ಗಾಮಾ ಸುಮ್ಮನಿದ್ದರು. "ನಿಮ್ಮ ವೈರಿಗಳ ಹೆಸರನ್ನಾದರೂ ಹೇಳಿ" ಎಂದರು. "ಪ್ರಪಂಚದಲ್ಲಿರುವವರೆಲ್ಲ ನನಗೆ ಮಿತ್ರರೇ. ನಾನು ತಮ್ಮ ಕೈದಿ. ನನ್ನ ವಿಷಯದಲ್ಲಿ ಏನು ಬೇಕಾದರೂ ಮಾಡಬಹುದು," ಎಂದು ಗಾಮಾ ಉತ್ತರವಿತ್ತರು. ಜಗಜಟ್ಟಿ ಗಾಮಾ ಸಜ್ಜನ, ಗುಣವಂತ.

ಗಾಲ್ಫ್

ಅಲ್ಲಲ್ಲಿ ಕಣ್ಣಿಗೆ ಹಬ್ಬವಾಗಿರುವ ಹಸಿರು ಹುಲ್ಲು ತೇಪೆಗಳು, ಮರಗಿಡಗಳು, ಮರಳಿನ ಹೊಂಡಗಳು, ನೀರಿನ ಹೊಂಡಗಳು, ಮಣ್ಣಿನ ದಿಬ್ಬ, ಪ್ರಶಾಂತ ವಾತಾವರಣ. ಹೀಗೆ ವಿಹಾರತಾಣವೋ ಎಂಬಂತೆ ಕಾಣುವ ನೂರಾರು ಎಕರೆಗಳ ಪ್ರದೇಶ ಗಾಲ್ಫ್ ಆಟದ ಬಯಲು.

ಗೆಲ್ಲಂಕಗಳನ್ನು ಎಣಿಸುವುದಕ್ಕಾಗಲೀ ಚಿತ್ತುಗಳನ್ನು ಗಮನಿಸುವುದಕ್ಕಾಗಲೀ ಅಂಪೈರ್ ಅಥವಾ ರೆಫರಿ ಸಾಧಾರಣವಾಗಿ ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಕಂಡು ಬರುವುದಿಲ್ಲ. ಆಟಗಾರನ ಪ್ರಾಮಾಣಿಕತೆಯನ್ನೇ ಅವಲಂಬಿಸಿರುವ ಈ ಅಂಶದಿಂದಾಗಿ. ಅನ್ಯಾಯದಿಂದ ಆಡಿ ಗೆಲ್ಲುವ ಆಟಗಾರ ಬಹಳ ಕಾಲ ಜೊತೆ ಆಟಗಾರರನ್ನು ಉಳಿಸಿಕೊಳ್ಳಲಾರ. ರೆಫರಿಯಿರುವಾಗ, ಆಟದ ವಾಸ್ತವಾಂಶಗಳನ್ನು ನಿರ್ಧರಿಸುವ ಹಕ್ಕು ಅವನಿಗುಂಟು.

ಒಂದು ಚೆಂಡನ್ನು ದಾಂಡಿನ ಸಹಾಯದಿಂದ ಬದ್ದು ಅಥವಾ ಗುಳಿಗಳಿಗೆ ಬೀಳಿಸುವುದೇ ಆಟದ ಉದ್ದೇಶ.

ಗಾಲ್ಫ್ ಆಟದ ಬಯಲಿನಲ್ಲಿ ಸಾಧಾರಣವಾಗಿ 18 ಗುಳಿಗಳಿರುತ್ತವೆ. ಒಂಬತ್ತು ಗುಳಿಗಳಿರುವ ಬಯಲುಗಳೂ ಇರುತ್ತವೆ. ಒಂದೊಂದು ಬದ್ದು ಪ್ರದೇಶವೂ 150ರಿಂದ 600 ಗಜ ಉದ್ದದ ವರೆಗೆ ವ್ಯಾಪಿಸಿರಬಹುದು. ಒಂದೊಂದು ಬದ್ದು ಪ್ರದೇಶದಲ್ಲಿಯೂ ಚೆಂಡನ್ನು ಬೀಳಿಸಬೇಕಾದ ಗುಳಿಯ ಸುತ್ತಲೂ ಹಸನಾಗಿ ಒಂದೇ ಸಮನಾಗಿ ಹುಲ್ಲು ಬೆಳೆಸಲಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಗುಳಿಯ ವ್ಯಾಸ ಸುಮಾರು ನಾಲ್ಕೂ ಮುಕ್ಕಾಲು ಅಂಗುಲ ಮತ್ತು ಆಳ ನಾಲ್ಕು ಅಂಗುಲ. ಒಂದು ಗುಳಿಯಿಂದ ಇನ್ನೊಂದು ಗುಳಿಗೆ ಒಂದೇ ಸಮನಾದ ದೂರವಿರುವುದಿಲ್ಲ.

ಗುಳಿಗೆ ಚೆಂಡನ್ನು ಬೀಳಿಸುವುದರಲ್ಲಿ ಒಂದು ಕ್ರಮವಿದೆ. ಸ್ವಲ್ಪವೇ ಎತ್ತರಿಸಿ ಮಟ್ಟಸ ಮಾಡಿರುವ ಜಾಗದಲ್ಲಿ ಮರ ಅಥವಾ ಪ್ಲಾಸ್ಟಿಕ್ಕಿನ ಒಂದು ಗೂಟವನ್ನು ಹೂತಿಡುತ್ತಾರೆ. ಇದಕ್ಕೆ 'ಟೀ' ಎಂದು ಹೆಸರು. ಇದರ ಕುಳಿಯಲ್ಲಿ ಚೆಂಡನ್ನಿಟ್ಟು ದಾಂಡಿನಿಂದ ಬದ್ದಿನೆಡೆಗೆ ಹೊಡೆಯಲು ಆರಂಭಿಸಬೇಕು. ಟೀ ಹಾಗೂ ಗುಳಿಗಳ ನಡುವಿನಲ್ಲಿರುವುದು 'ಫೇರ್ ವೇ'. ಇಲ್ಲಿಂದ ಚೆಂಡನ್ನು ಹೊಡೆದು ಸಾಗಿಸುವುದು ಸುಲಭ. ಆದರೆ ಒರಟು ಅಥವಾ 'ರಫ್' ಎಂಬ ಹೆಸರಿನ ಜಾಗಗಳೂ ಬದ್ದು ಪ್ರದೇಶದಲ್ಲಿರುತ್ತವೆ. ಇವು ನೀಳ

ಮರ, ಕಬ್ಬಿಣ, ಪಟರ್ ಗಾಲ್ಫ್ ದಾಂಡುಗಳು

ವಾಗಿ ಬೆಳೆದಿರುವ ಹುಲ್ಲು ಇಲ್ಲವೇ ಪೊದೆಗಳಿಂದ ಕೂಡಿರಬಹುದು.

ಗಾಲ್ಫ್ ಆಟದ ಬಯಲಿನಲ್ಲಿ ರಫ್‌ಗಳಷ್ಟೇ ಅಲ್ಲ; ಹರಿಯುವ ನೀರು, ಕಾಡಿನಂತೆ ಬೆಳೆದ ವೃಕ್ಷ ಸಮೂಹ, ದಿಬ್ಬಗಳು–ಇಂಥ ಅನೇಕ ಬಗೆಯ ಸ್ವಾಭಾವಿಕ ಹಾಗೂ ಮಾನವನಿರ್ಮಿತ ಅಡೆತಡೆಗಳಿರುತ್ತವೆ. ಇವುಗಳನ್ನು ಉಪಾಯವಾಗಿ ನಿವಾರಿಸಿಕೊಂಡು ಗುಳಿಯೆಡೆಗೆ ಹೊಡೆಯಬೇಕು. ತಾನು ಯಾವ ರೀತಿ ಹೊಡೆದರೆ ಅತಿ ಕಡಮೆ ಹೊಡೆತಗಳಿಂದ ಚೆಂಡನ್ನು ಒಂದು ಗುಳಿಯೊಳಕ್ಕೆ ಬೀಳಿಸಬಹುದು ಎಂಬುದನ್ನು ಆಟಗಾರ ನಿಶ್ಚಯ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು.

ಗಾಲ್ಫ್ ದಾಂಡುಗಳಲ್ಲಿ ಹಲವಾರು ಬಗೆಯಂವು ಇರುತ್ತವೆ. ಬದ್ದು ಪ್ರದೇಶದ ಯಾವ ಎಡೆಯಲ್ಲಿ ಚೆಂಡು ಇದೆ, ಅದನ್ನು ಸರಿಯಾದ ದಿಕ್ಕಿಗೆ ಕಳುಹಿಸಬೇಕಾದರೆ ಯಾವ ರೀತಿ ಹೊಡೆಯಬೇಕು, ಉರುಳಿಸಿದರೆ ಸಾಕೇ, ಅಥವಾ ದಾಂಡಿನಲ್ಲಿ ಎತ್ತಿದಂತೆ ಮಾಡಿ ಬೀಸಬೇಕೇ ಇತ್ಯಾದಿ ಅಂಶಗಳನ್ನು ಅವಲಂಬಿಸಿ ಅವನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸುತ್ತಾರೆ. ಒಬ್ಬ ಆಟಗಾರ ಹೆಚ್ಚೆಂದರೆ 14 ಬಗೆಯ ದಾಂಡುಗಳನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಬಹುದು. ಇವುಗಳನ್ನು ಮರ ಅಥವಾ ಕಬ್ಬಿಣದಿಂದ ಮಾಡಿರಬಹುದು. ದಾಂಡಿನಲ್ಲಿ ಕೈಯ ಹಿಡಿತಕ್ಕೆ ಸಿಗುವ ಭಾಗಕ್ಕೆ ತೊಗಲು ಹೊದಿಸುತ್ತಾರೆ; ಇಲ್ಲವೆ ರಬ್ಬರಿನಂಥ ಪದಾರ್ಥ ಹಾಕಿರುತ್ತಾರೆ. ದೂರಕ್ಕೆ ಹೊಡೆಯಬೇಕಾದರೆ ಮರದ ದಾಂಡುಗಳು ಉಪಯುಕ್ತ. ಕಬ್ಬಿಣದ ದಾಂಡುಗಳು ಸಮೀಪದ ಹೊಡೆತಗಳಿಗೆ ಉಪಯೋಗಿಸಲ್ಪಡುತ್ತವೆ. ಇವಲ್ಲದೆ ಗುಳಿಯ ಬಳಿಯ ಹುಲ್ಲಿನ ಮೇಲೆ ಚೆಂಡನ್ನು ಹೊಡೆಯಲು ಉಪಯೋಗಿಸುವ ಪಟ್ ಎಂಬ ದಾಂಡಿದೆ.

ಚೆಂಡನ್ನು ಹೊಡೆಯುವ ಭಾಗದಲ್ಲಿ ದಾಂಡು ಅಗಲವಾಗಿದ್ದು ಆಯಾ ಉಪಯೋಗಕ್ಕೆ ತಕ್ಕಂತೆ ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಕೋನಗಳ ತಿರುವನ್ನು ಕೊಟ್ಟಿರುತ್ತಾರೆ. ಟೀಯಿಂದ ಹೊಡೆಯಬೇಕಾದರೆ 'ಡ್ರೈವರ್' ಎಂಬ ದಾಂಡು ಉಪಯೋಗಿಸಬೇಕು. ಹಿತ್ತಾಳೆ ಹಾಕಿರುವ 'ಬ್ರಾಸೀ', ಚಮಚೆಯಂತಿರುವ ದಾಂಡು –ಹೀಗೆ ದಾಂಡುಗಳು ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಬಗೆಯಾಗಿವೆ.

ಟೆನಿಸ್ ಚೆಂಡಿನ ಅರ್ಧ ಗಾತ್ರದ ಚೆಂಡು ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಉಪಯೋಗಿಸಲ್ಪಡುತ್ತದೆ. 1. 62 ಅಂಗುಲಕ್ಕಿಂತ ಕಡಮೆ ವ್ಯಾಸ ಇರಕೂಡದು. ತೂಕ 1. 62 ಔನ್ಸ್‌ಗಳಿಗಿಂತ ಹೆಚ್ಚಿರಕೂಡದು. ಯಾವುದಾದರೂ ಒಂದು ಪದಾರ್ಥದ ಸುತ್ತ ರಬ್ಬರ್ ಪಟ್ಟಿಗಳನ್ನು ಭದ್ರವಾಗಿ ಕಟ್ಟಿ ಮೇಲೆ ಗಟ್ಟಿಯಾದ ರಬ್ಬರಿನಂಥ ಪದಾರ್ಥದಿಂದ ಮುಚ್ಚುತ್ತಾರೆ. ಚೆಂಡಿನ ಮೇಲ್ಮೈಯಲ್ಲಿ ಸಣ್ಣ ಸಣ್ಣ ಕುಳಿಗಳಿರುತ್ತವೆ.

ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಬದ್ದು ಪ್ರದೇಶದಲ್ಲೂ ಟೀಯಿಂದ ಗುಳಿಗೆ ಚೆಂಡನ್ನು ಹೊಡೆಯಲು ಒಬ್ಬ ಉತ್ತಮ ಆಟಗಾರ ಪ್ರಯೋಗಿಸುವ ಹೊಡೆತಗಳ ಸಂಖ್ಯೆ ಎಷ್ಟು ಎಂಬುದರ ಮೇಲೆ, ಆಯಾ ಬದ್ದು ಪ್ರದೇಶಗಳಿಗೆ ಹೊಡೆತ ಸಂಖ್ಯೆಗಳು ಅಥವಾ 'ಪಾರ್' ನಿರ್ಧರಿಸುತ್ತಾರೆ. ಸುಮಾರು 250 ಗಜಗಳಿಗಿಂತ ಕಿರಿದಾದ ಒಂದು ಬದ್ದು ಪ್ರದೇಶಕ್ಕೆ ಪಾರ್—3 ಎಂದರೆ ಮೂರು ಹೊಡೆತಗಳು ಸಾಕು. ಹೀಗೆ ನಿಗದಿಯಾದ ಹೊಡೆತಗಳನ್ನು ದೃಷ್ಟಿಯಲ್ಲಿಟ್ಟು ಒಬ್ಬನೇ ಆಟಗಾರ ಆಡಬಹುದು : ಅಥವಾ ಇನ್ನೊಬ್ಬ ಆಟಗಾರನೊಡನೆ ಪಂದ್ಯ ಹೂಡಬಹುದು. ಇಲ್ಲವೆ ಜೋಡಿಜೋಡಿಯಾಗಿ ಎರಡು ತಂಡದವರು ಆಡಬಹುದು.



ದಾಂಡು ಹಿಡಿತದ ಒಂದು ವಿಧ

ಗಾಲ್ಫ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಗೆಲ್ಲಂಕ ಎಣಿಕೆಯಲ್ಲಿ ಎರಡು ವಿಧಾನಗಳಿವೆ. ಮೆಡಲ್ ಆಟದಲ್ಲಿ ಯಾರು ಕನಿಷ್ಠ ಸಂಖ್ಯೆಯ ಹೊಡೆತಗಳಿಂದ 18 ಗುಳಿಗಳಿಗೂ ಚೆಂಡು ತಲಪಿಸುವರೋ ಅವರು ಗೆದ್ದಂತೆ. ಮ್ಯಾಚ್ ಆಟದಲ್ಲಿ ಎಷ್ಟು ಗುಳಿಗಳನ್ನು ಗಳಿಸಿದರು ಅಥವಾ ಕಳೆದುಕೊಂಡರು—ಎಂದರೆ, ಚೆಂಡನ್ನು ಯಶಸ್ವಿಯಾಗಿ ಎಷ್ಟರಲ್ಲಿ ಹಾಕಿದರು ಅಥವಾ ಇಲ್ಲ—ಎಂಬುದು ಲೆಕ್ಕ. ಇಬ್ಬರಿಗೂ ಒಂದೇ ಸಮನಾದ ಗೆಲ್ಲಂಕಗಳು ಆಟದ ಕೊನೆಯಲ್ಲಿದ್ದರೆ ವ್ಯತ್ಯಾಸ ಬರುವ ವರೆಗೆ ಆಟವನ್ನು ಮುಂದುವರಿಸುತ್ತಾರೆ. ಜೋಡಿ ಜೋಡಿಯಾಗಿ ಗಾಲ್ಫ್ ಆಡುವಾಗ ಇಬ್ಬರು ಒಂದೇ ಚೆಂಡನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿ ಪರ್ಯಾಯವಾಗಿ ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಇಲ್ಲವೇ ನಾಲ್ಕೂ ಜನರೂ ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಚೆಂಡುಗಳನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಒಬ್ಬ ಆಟಗಾರ ಒಂದು ಬದ್ದು ಪ್ರದೇಶದಲ್ಲಿ ನಿಗದಿಯಾದ ಹೊಡೆತಗಳಿಗಿಂತ ಎಷ್ಟು ಹೆಚ್ಚು ಹೊಡೆತಗಳನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸುತ್ತಾನೆ ಎಂಬುದರ ಮೇಲೆ ಅವನ ಹ್ಯಾಂಡಿಕ್ಯಾಪ್ ಅಥವಾ ಕೊರತೆಯನ್ನು ನಿರ್ಧರಿಸುತ್ತಾರೆ. ಒಬ್ಬ ಆಟಗಾರ 76 ಹೊಡೆತಗಳಲ್ಲಿ ಎಲ್ಲ 18 ಗುಳಿ ಗಳಿಸುತ್ತಾನೆನ್ನೋಣ. ಇನ್ನೊಬ್ಬನಿಗೆ ಅದೇ ಬಯಲಲ್ಲಿ 94 ಹೊಡೆತಗಳು ಬೇಕಾಗಬಹುದು. ಈ ಇಬ್ಬರೂ ಆಡಬೇಕಾದರೆ ಮೊದಲನೆಯವ ತನ್ನ ಗೆಲ್ಲಂಕದಿಂದ 18 ರನ್ನು ಕಳೆಯಲು ಅಥವಾ ಪ್ರತಿ ಬದ್ದಿನ ಹೊಡೆತಗಳಲ್ಲೂ



' ಟೀ ' ಮತ್ತು ಚೆಂಡು



ಗಾಲ್ಫ್ ಬಯಲು 1 ಹುಲ್ಲು 2 ಮಣ್ಣಿನ ಮೇಲ್ಪದರ 3 ಮಣ್ಣಿನ ಕೆಳ ಪದರ 4 ಕಲ್ಲು

'ಡ್ರೈವ್' ಹೊಡೆತದ ಹಂತಗಳು



ಗೋಲಿಗಳಿರುವ ಗಾಲ್ಫ್ ಅಣಕ ಆಟ

ಒಂದು ಹೊಡೆತ ಕಳೆಯಲು ಅವಕಾಶವೀಯುತ್ತಾನೆ. ಆಗ ಅವರು ಸರಿಸಮಾನರಂತೆ ಆಡಬಹುದು.

ಚಾಂಡ್ಲರ್ ಹಾರ್ಪರ್ ಎಂಬಾತ ಪಾರ್—70 ಆಟವನ್ನು (ಎಂದರೆ ಶ್ರೇಷ್ಠ ಆಟಗಾರನು 70 ಹೊಡೆತಗಳಿಂದ ಗೆಲ್ಲುವ ಆಟವನ್ನು) 58 ಹೊಡೆತಗಳಿಂದಲೇ ಗೆದ್ದ ಅಸಮಾನ ದಾಖಲೆಯೊಂದಿದೆ. ಈತ ಅಮೆರಿಕದವನು.

ಸರಿಯಾದ ಭಂಗಿ, ದಾಂಡಿನ ಹಿಡಿತ, ಮೇಲಕ್ಕಾಗಲೀ ಕೆಳಕ್ಕಾಗಲೀ ದಾಂಡು ಬೀಸುವಿಕೆ–ಇವೆಲ್ಲವನ್ನು ಒಳ್ಳೆಯ ಗಾಲ್ಫ್ ಆಟಗಾರನಾಗಬಯಸುವವನು ರೂಢಿಸಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಅನಾಯಾಸವಾಗಿ ಚಲಿಸುವುದು ದಾಂಡನ್ನು ಚೆನ್ನಾಗಿ ಬೀಸುವವರ ಗುಟ್ಟು. ಹೊಡೆತಕ್ಕೆ ಮೊದಲು ಸಾಕಷ್ಟು ಯೋಜನೆ ಬೇಕು. ಸಮಾಧಾನಚಿತ್ತದಿಂದ ಆಡಬೇಕು.

ಪ್ರಾಚೀನ ರೋಮನರು ಗಾಲ್ಫ್ ಆಡುತ್ತಿದ್ದರು ಎನ್ನಲಾಗಿದೆ. ಫ್ರೆಂಚರು ಮತ್ತು ಡಚ್ಚರು [illegible] ಹೋಲುವ ಆಟ ಆಡುತ್ತಿದ್ದರು. ಇಂದಿನ ಗಾಲ್ಫನ್ನು ಹೋಲುವ ಆಟವನ್ನು ಸ್ಕಾಟ್ಲೆಂಡಿನಲ್ಲಿ 15ನೆಯ ಶತಮಾನದಲ್ಲಿ ಆಡುತ್ತಿದ್ದರು. ಅಲ್ಲಿ ಸಮುದ್ರದ ಬಳಿ ಹುಲ್ಲು ಬೆಳೆದ ಮರಳು ಪ್ರದೇಶದಲ್ಲಿ —ಲಿಂಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ— ಈ ಆಟ ನಡೆಯುತ್ತಿತ್ತು. ಇಂದಿಗೂ ಗಾಲ್ಫ್ ಆಟದ ಬಯಲಿಗೆ 'ಗಾಲ್ಫ್ ಲಿಂಕ್ಸ್' ಎಂಬ ಹೆಸರು ಉಳಿದಿದೆ. ಸೇಂಟ್ ಆಂಡ್ರೂಸ್‌ನಲ್ಲಿರುವ ಗಾಲ್ಫ್ ಬಯಲು ಸ್ಕಾಟ್ಲೆಂಡಿನ ಹೆಮ್ಮೆಯ ತಾಣವಾಗಿದೆ.





ಗಾಲ್ಫ್ ಟೂರ್ನಮೆಂಟುಗಳು ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಮಟ್ಟದಲ್ಲಿ ನಡೆಯುತ್ತವೆ. ಈಗಿನ ಪ್ರಖ್ಯಾತ ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಸಂಸ್ಥೆಗಳೆಂದರೆ 1754ರಲ್ಲಿ ಸ್ಥಾಪಿಸಲ್ಪಟ್ಟ ಸ್ಕಾಟ್ಲೆಂಡಿನ ಸೇಂಟ್ ಆಂಡ್ರೂಸ್‌ನಲ್ಲಿರುವ ರಾಯಲ್ ಅಂಡ್ ಏನ್ಷೆಂಟ್ ಗಾಲ್ಫ್ ಕ್ಲಬ್ (ಆರ್.ಜಿ.ಸಿ.) ಮತ್ತು ಅಮೆರಿಕದಲ್ಲಿ 1894ರಲ್ಲಿ ಸ್ಥಾಪಿಸಲ್ಪಟ್ಟ ಯುನೈಟೆಡ್ ಸ್ಟೇಟ್ಸ್ ಗಾಲ್ಫ್ ಅಸೋಸಿಯೇಷನ್.

1892ರ ವೇಳೆಗೆ ಭಾರತದಲ್ಲಿ ರಾಯಲ್ ಕಲ್ಕತ್ತ ಕ್ಲಬ್ ಎಂಬ ಸಂಸ್ಥೆ ಸ್ಥಾಪಿತವಾಯಿತು. ಮಹಿಳಾ ಗಾಲ್ಫ್ ಯೂನಿಯನ್‌ಗಳೂ ಅಲ್ಲಲ್ಲಿ ಆರಂಭವಾದುವು. 1955ರಲ್ಲಿ ಇಂಡಿಯನ್ ಗಾಲ್ಫ್‌ಯೂನಿಯನ್ ಹುಟ್ಟಿತು.

1958ರಲ್ಲಿ ಸೇಂಟ್ ಆಂಡ್ರೂಸಿನಲ್ಲಿ ಮೊದಲ ಬಾರಿಗೆ ನಡೆದ ಹವ್ಯಾಸಿ ತಂಡ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್‌ನಲ್ಲಿ ಭಾರತವೂ ಭಾಗವಹಿಸಿದ್ದಿತು.

ಉದಕಮಂಡಲ, ಸಿಮ್ಲಾ ಹಾಗೂ ಭಾರತದ ಮುಖ್ಯ ನಗರಗಳಲ್ಲಿ ಗಾಲ್ಫ್ ಲಿಂಕ್ಸ್ ಇವೆ.

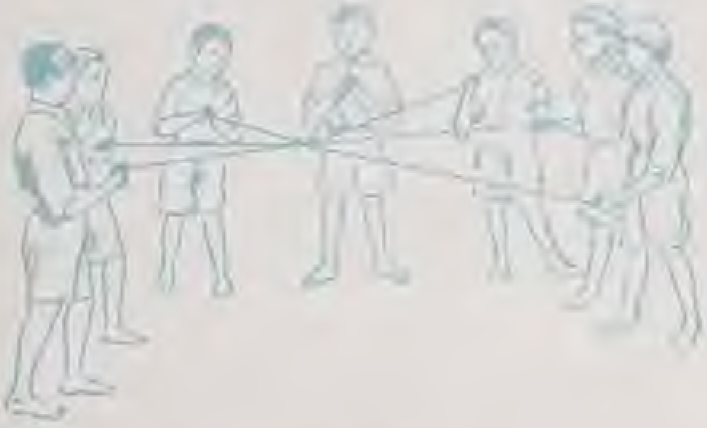
ಕಾಯಿ ಅಥವಾ ಒಂದೇ ತರದ ಒಂಬತ್ತು ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಗುಳಿಗಳಾಗಿಟ್ಟು ಕುರ್ಚಿ-ಸ್ಟೂಲುಗಳನ್ನು ಅಡೆತಡೆಗಳಾಗಿಟ್ಟು ಗೋಲಿಗಳಿಂದ ಅಣಕ ಗಾಲ್ಫ್ ಆಡಬಹುದು. ಅತಿ ಕಡಮೆ ಬಾರಿ ಗೋಲಿಹೊಡೆದು ಒಂದು ಕಾಯಿಗೆ ಗುರಿಯಿಟ್ಟವನಿಗೆ ಒಂದು ಗೆಲ್ಲಂಕ. ಹೆಚ್ಚು ಗೆಲ್ಲಂಕ ಪಡೆದವನು ಜಯಶಾಲಿಯಾಗುತ್ತಾನೆ.

ನೋಡಿ : ಬಾಬಿ ಜೋನ್ಸ್

ಗಾಳಿಪಟ ರಚನೆ, ಹಾರಾಟ

ಗಾಳಿಪಟ

ಆಷಾಢ ಮಾಸದಲ್ಲಿ ಗಾಳಿಪಟ ಹಾರಿಸುವ ಸಡಗರವೇ ಸಡಗರ. ಎತ್ತರಕ್ಕೆ ಹಾರಿ ದಾರ ತುಂಡಾಗಿ ಮರದ ಕೊಂಬೆಗೋ ವಿದ್ಯುತ್ ತಂತಿಗೋ ತಗಲಿ ಕಡಿದು ತೂಗಾಡುತ್ತ ತತ್ತರಿಸುವ ಗಾಳಿಪಟ, ಒಂದನ್ನೊಂದು ಮೀರಿಸುತ್ತ ಮೇಲೇರುವ ಬಣ್ಣ ಬಣ್ಣದ ಗಾಳಿಪಟ-ಹೀಗೆ ಎಷ್ಟೊಂದು ವೈವಿಧ್ಯ! ಬಯಲಲ್ಲೋ ಮನೆಯ ಚಾವಣಿಯ ಮೇಲೋ ನಿಂತು ಗಾಳಿಪಟ ಹಾರಿಸುವ ಎಳೆಯರ ಹುಮ್ಮಸ್ಸು ಮೇರೆ ಇಲ್ಲದ್ದು. ಗಾಳಿಪಟ ಹಾರಿಸುವಿಕೆ, ಭಾರತದಲ್ಲಿ ಬಹಳ ಕಾಲದಿಂದ ಪ್ರಚಾರದಲ್ಲಿರುವ ಆಟ. ಲಕ್ನೊ, ಕಾಶಿ ಮುಂತಾದ ಸ್ಥಳಗಳಲ್ಲಿ ಬಹಳ ಹಿಂದಿನ ಕಾಲದಿಂದ ಗಾಳಿಪಟ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳು ನಡೆಸಲ್ಪಡುತ್ತಿವೆ. ಔಧ್‌ನ ನವಾಬರು ಗಾಳಿಪಟ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳನ್ನು ಪ್ರೋತ್ಸಾಹಿಸುತ್ತಿದ್ದರು.



ದಾರಗಳನ್ನು ಸಿಕ್ಕಿಸಿ ಕಡಿಯುವ ಸ್ಪರ್ಧೆ

ರಜಾ ದಿನ, ಹಬ್ಬದ ದಿನಗಳು ಗಾಳಿಪಟ ಹಾರಿಸಲು ಉತ್ತಮ ಸಂದರ್ಭಗಳನ್ನೊದಗಿಸುತ್ತವೆ. ಅನೇಕ ಸ್ಥಳಗಳಲ್ಲಿ ಶ್ರಾವಣ ತಿಂಗಳಲ್ಲಿ (ಜೂಲೈ-ಆಗಸ್ಟ್) ಗಾಳಿಪಟ ಮೇಳಗಳನ್ನು ಜರಗಿಸುತ್ತಾರೆ. ಗುಜರಾತಿನಲ್ಲಿ ಮಕರ ಸಂಕ್ರಮಣದಂದು ಗಾಳಿಪಟಗಳನ್ನು ವಿಶೇಷ ಉತ್ಸಾಹದಿಂದ ಹಾರಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಇತರ ಹಲವು ದೇಶಗಳಲ್ಲೂ ಗಾಳಿಪಟದ ಆಟವಿದೆ. ಗಾಳಿಪಟ ಸ್ಪರ್ಧೆ ಚೀನದ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಆಟ ಎನಿಸಿದೆ. ಗಾಳಿಪಟ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳ ಜಯಾಪಜಯಗಳ ವಿವರಗಳು ಹಳೆಯ ಕಾಲದ ಚೀನೀ ಕತೆಗಳಲ್ಲಿ ವರ್ಣಿಸಲ್ಪಟ್ಟಿವೆ.

ಚೀನದಲ್ಲಿ ಒಂಬತ್ತನೆಯ ತಿಂಗಳ ಒಂಬತ್ತನೆಯ ದಿನವನ್ನು ಗಾಳಿಪಟ ದಿನವಾಗಿ ಆಚರಿಸುತ್ತಾರೆ. ಪೆಡಂಭೂತ, ಮೀನು, ಹಕ್ಕಿ, ಚಿಟ್ಟೆ ಇತ್ಯಾದಿ ಆಕಾರಗಳ ಗಾಳಿಪಟ ರಚಿಸಿ ಅಲ್ಲಿ ಹಾರಿಸುತ್ತಾರೆ. ಈ ಗಾಳಿಪಟ ಉತ್ಸವವನ್ನು "ಎತ್ತರಕ್ಕೇರಿಸುವ ಹಬ್ಬ" ಎಂದೂ ಕರೆಯುತ್ತಾರೆ.

ಜಪಾನಿನಲ್ಲಿ ಮೇ 5ರಂದು ಹುಡುಗರ ಉತ್ಸವವನ್ನು ಆಚರಿಸುತ್ತಾರೆ. ಈ ಉತ್ಸವದಲ್ಲಿ ಪ್ರತಿ ಕುಟುಂಬದವರು ತಮ್ಮ ತಮ್ಮ ಮನೆಯ ಗಂಡು ಮಕ್ಕಳ ಸಂಖ್ಯೆಯಷ್ಟು ಗಾಳಿಪಟಗಳನ್ನು ಮನೆಯ ಎದುರು ಹಾರಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಮಾವೋರಿ ಜನರು (ನ್ಯೂಜಿಲೆಂಡಿನಲ್ಲಿರುವ ಪೊಲಿನೇಷನ್ ಜನರು) ಈ ಹಬ್ಬವನ್ನು ಧಾರ್ಮಿಕ ವಿಧಿಯೊಂದಿಗೆ ಆಚರಿಸುತ್ತಾರೆ. ಪದ್ಯವನ್ನು ಹೇಳುತ್ತಾ ಗಾಳಿಪಟ ಉಡಾಯಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಅಮೆರಿಕದ ಹಲವು ನಗರಗಳಲ್ಲಿ ಪ್ರತಿ ವಸಂತದಲ್ಲಿ ಬಾಲಕ ಬಾಲಕಿಯರಿಗಾಗಿ ಗಾಳಿಪಟ ಟೂರ್ನಮೆಂಟ್ ಜರಗುತ್ತದೆ.

ಗಾಳಿಪಟ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಪಟಗಳ ದಾರಗಳಿಗೆ ಮರವಜ್ರದೊಂದಿಗೆ ಗಾಜಿನ ಪುಡಿಯನ್ನು ಲೇಪಿಸಿರುತ್ತಾರೆ. ಆಟಗಾರರು ತಮ್ಮ ತಮ್ಮ ಗಾಳಿಪಟಗಳನ್ನು ಹಾರಿಸಿ ಎದುರಾಳಿಗಳ ಪಟದ ದಾರಗಳಿಗೆ ಅಡ್ಡ ಸಿಕ್ಕಿಸಿ ಆ ಪಟಗಳ ದಾರವನ್ನು ತುಂಡು ಮಾಡಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುತ್ತಾರೆ. ದಾರ ತುಂಡಾಗಿ ಬೀಳುವ ಗಾಳಿಪಟವನ್ನು ಹಿಡಿದುಕೊಳ್ಳಲು ಪೈಪೋಟಿ ಇರುತ್ತದೆ.

ಕಿರಿಯರು ಬರಿಯ ದಾರಗಳನ್ನೇ ಸಿಕ್ಕಿಸಿ ಕಡಿಯುವ ಪಂಥ ಹೂಡಿ ಆಡುವುದೂ ಉಂಟು.

ಕ್ರಿ.ಪೂ. 3ನೆಯ ಶತಮಾನದಲ್ಲಿ ಗ್ರೀಸಿನ ಆರ್ಕಿಟಸ್ ಎಂಬವನು ಗಾಳಿಪಟ ರಚನೆಯನ್ನು ಕಂಡುಹಿಡಿದನೆಂದು ಹಲವು ಚರಿತ್ರಕಾರರ ಅಭಿಪ್ರಾಯ. ಚೀನದಲ್ಲಿ ಕ್ರಿ.ಪೂ. 206ರಲ್ಲಿ ಹನ್‌ಸಿನ್ ಎಂಬ ಸೇನಾಧಿಪತಿಯೊಬ್ಬನಿಂದ ಯುದ್ಧತಂತ್ರದಲ್ಲಿ ಬಳಕೆಗಾಗಿ ಗಾಳಿಪಟ ಕಂಡುಹಿಡಿಯಲ್ಪಟ್ಟಿತು-ಎಂದು ಚೀನದವರ ನಂಬಿಕೆ.

ಇತರ ಉದ್ದೇಶಗಳಿಗಾಗಿಯೂ ಗಾಳಿಪಟ ಬಳಸಲ್ಪಟ್ಟಿದೆ. ಗುಡ್ಡ ಬೆಟ್ಟಗಳ ದುರ್ಗಮ ಸ್ಥಳಗಳಿಗೆ ಹೋಗಿ ಹಿಂದೆ ಬರಲು ಕಷ್ಟಪಡುತ್ತಿದ್ದ ಜನರಿಗೆ ಆಹಾರವನ್ನು ಪೆಟ್ಟಿಗೆ-ಗಾಳಿಪಟಗಳ ಮೂಲಕ ಸರಬರಾಜು ಮಾಡಿದ ಪ್ರಸ್ತಾಪ ಚೀನದ ಪ್ರಾಚೀನ ಇತಿಹಾಸದಲ್ಲಿದೆ. ಸೈನಿಕರು ನಗರ ಪ್ರವೇಶಿಸಲು ಪೆಟ್ಟಿಗೆ ಪಟಗಳಲ್ಲಿ ಕುಳಿತು ಕೋಟೆ ಗೋಡೆ ಏರಿ ಒಳಕ್ಕೆ ಇಳಿದರು ಎನ್ನಲಾಗಿದೆ. 1749ರಲ್ಲಿ ಸ್ಕಾಟ್‌ಲೆಂಡಿನ ಇಬ್ಬರು ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳಾದ ಅಲೆಗ್ಸಾಂಡರ್ ವಿಲ್ಸನ್ ಮತ್ತು ಥಾಮಸ್ ಮೆಲ್ವಿಲ್, ಉಷ್ಣತಾ ಮಾಪಕ ಜೋಡಿಸಿದ ರೈಲು ಗಾಳಿಪಟಗಳನ್ನು (ಅನೇಕ ಗಾಳಿಪಟಗಳನ್ನು ಒಂದಾಗಿ ಜೋಡಿಸಿ ರಚಿಸುವ ದೊಡ್ಡ ಪಟ) ಉಡಾಯಿಸಿ ಮೇಲ್ಮಟ್ಟದಲ್ಲಿನ ವಾಯುವಿನ ಉಷ್ಣತೆ

ವಿವಿಧ ಗಾಳಿಪಟಗಳು : 1 ರೈಟ್ ಸೋದರರ ಗ್ಲೈಡರ್ ಗಾಳಿಪಟ 2 ಬ್ರೆಜಿಲಿನ ಪಕ್ಷಿ ಗಾಳಿಪಟ 3 ಟಿನ್ ತಗಡಿನ ಪೆಟ್ಟಿಗೆ ಗಾಳಿಪಟ 4 ಚೀನದ ಶತಪದಿ ಗಾಳಿಪಟ 5 ಮಲೇಷ್ಯದ ಗಾಳಿಪಟ 6 ಹದಿನಾರು ಕೋಶಗಳ ಗಾಳಿಪಟ 7 ತ್ರಿಕೋನ ಗಾಳಿಪಟ



ಯನ್ನು ಅಳೆದರು. ಮಿಂಚಿನಲ್ಲಿ ವಿದ್ಯುತ್ತು ಇದೆ ಎಂದು ತೋರಿಸಲು 1752ರಲ್ಲಿ ಅಮೆರಿಕದ ವಿಜ್ಞಾನಿ ಬೆಂಜಮಿನ್ ಫ್ರಾಂಕ್ಲಿನ್ ಗಾಳಿಪಟವನ್ನು ಬಳಸಿದ. 1903ರಲ್ಲಿ ಪ್ರಥಮ ವಿಮಾನ ನಿರ್ಮಿಸಿದ ರೈಟ್ ಸಹೋದರರು ಮೊದಲು ಪೆಟ್ಟಿಗೆ-ಗಾಳಿಪಟಗಳ ಮೂಲಕ ಮನುಷ್ಯನನ್ನು ಆಕಾಶಕ್ಕೇರಿಸುವ ಪ್ರಯೋಗ ನಡೆಸಿದ್ದರು.

ಈ ಶತಮಾನದ ಆದಿ ಭಾಗದಲ್ಲಿ ಅಮೆರಿಕದಲ್ಲಿ ಹವಾ ಮುನ್ಸೂಚನೆಯನ್ನು ತಿಳಿಯಲು ಉಪಕರಣಗಳನ್ನು ಒಳಗೊಂಡ ಗಾಳಿಪಟಗಳನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸುತ್ತಿದ್ದರು. ಈಗಲೂ ಚೀನೀ ರೈತರು ಗಾಳಿ-ಮಳೆಗಳ ಮುನ್ಸೂಚನೆ ಅರಿಯಲು ಗಾಳಿಪಟ ಬಳಸುತ್ತಾರೆ.

ಆಗಸದಿಂದ ಫೋಟೋ ತೆಗೆಯಲು ಗಾಳಿಪಟಗಳನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿದ್ದುಂಟು. ದಕ್ಷಿಣ ಆಫ್ರಿಕದ ಬೋಯರ್ ಯುದ್ಧದಲ್ಲಿ (1899-1902) ಬ್ರಿಟಿಷ್ ಸೈನಿಕರು ಶತ್ರುಪಕ್ಷದ ಚಲನವಲನ ತಿಳಿಯಲು ಮಾನವಸಹಿತ ಪೆಟ್ಟಿಗೆ ಗಾಳಿಪಟಗಳನ್ನು ಶತ್ರುಪ್ರದೇಶದ ಮೇಲೆ ಹಾರಿಸಿದ್ದರು. ಎರಡನೆಯ ಮಹಾಯುದ್ಧದಲ್ಲಿ ಜರ್ಮನರು ಜಲಾಂತರ್ಗಾಮಿಯಿಂದ ನಿಯಂತ್ರಿಸಲ್ಪಡುವ ಮಾನವಸಹಿತ ಪೆಟ್ಟಿಗೆ ಗಾಳಿಪಟ ಉಪಯೋಗಿಸುತ್ತಿದ್ದರು. ಅದೇ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಅಮೆರಿಕನರು ವಿಮಾನಗಳನ್ನು ಹೊಡೆದುರುಳಿಸುವ ತರಪೇತಿಗಾಗಿ ಗಾಳಿಪಟಗಳನ್ನು ಗುರಿ ಬಿಂದುಗಳಾಗಿ ಉಪಯೋಗಿಸಿದರು.

ಚಪ್ಪಟೆಯಾದ ಸಾಮಾನ್ಯ ಗಾಳಿಪಟ ವಜ್ರಾಕೃತಿಯಂಥ ರಚನೆಯಾಗಿದೆ. ಬಿದಿರು ಅಥವಾ ತೆಳ್ಳಗಿನ ಬೆತ್ತದ ಎರಡು ಕಡ್ಡಿಗಳನ್ನು ಒಂದಕ್ಕೊಂದು ಲಂಬವಾಗಿ ಜೋಡಿಸಿ ಚೌಕಟ್ಟು ತಯಾರಿಸಬೇಕು.

ಗಾಳಿಯ ಒತ್ತಡಕ್ಕೆ ಹರಿಯದ ಕಾಗದವನ್ನು ಚೌಕಟ್ಟಿನ ಮೇಲೆ ಅಂಟಿಸಬೇಕು. ಲಿನನ್, ಕ್ಯಾಲಿಕೋ ಅಥವಾ ಅಂಟು ಬಟ್ಟೆಯನ್ನೂ ಉಪಯೋಗಿಸಬಹುದು. ಗಾಳಿಪಟಕ್ಕೆ ಹೆಚ್ಚು ಬಲ ಬರಲು ಮೊದಲು ರಚಿಸಿದ ಚೌಕಟ್ಟಿನ ಮೇಲರ್ಧದಲ್ಲಿ ಬಿದಿರು ಅಥವಾ ಬೆತ್ತದ ಕಡ್ಡಿಯೊಂದನ್ನು ಬಿಲ್ಲಿನಂತೆ ಬಾಗಿಸಿ ಜೋಡಿಸಬಹುದು.

ಗಾಳಿಪಟವು ಸಮತೋಲದಲ್ಲಿದ್ದು ಎತ್ತರಕ್ಕೆ ಹಾರುವಂತೆ ದಾರವನ್ನು ಸರಿಯಾದ ಜಾಗದಲ್ಲಿ ಕಟ್ಟುತ್ತಾರೆ. ಥಕ್ಕನೆ ಗಾಳಿಪಟ ಬಿದ್ದರೂ ಮತ್ತೆ ಮೇಲೇರುವಂತೆ ಮಾಡಲು ಬಾಲಂಗೋಚಿ ಉಪಯುಕ್ತ. ಗಾಳಿಪಟದ ಭಾರಕ್ಕೆ ಅನುಗುಣವಾಗಿ ಬಾಲಂಗೋಚಿಯ ಉದ್ದ ಮತ್ತು ಭಾರ ಇರಬೇಕು. ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಬಾಲಂಗೋಚಿಯ ಉದ್ದ ಪಟದ ಉದ್ದದ ಐದರಷ್ಟು. ಗಂಟುಹಾಕಿದ ಹಗ್ಗವನ್ನು ಬಾಲಂಗೋಚಿಯಾಗಿ ಉಪಯೋಗಿಸುತ್ತಾರೆ. ನಮ್ಮಲ್ಲಿ ಗಾಳಿಪಟಕ್ಕೆ ಅರಿವೆ ಅಥವಾ ಕಾಗದದ ಪಟ್ಟಿಯನ್ನೇ ಬಾಲಂಗೋಚಿಯಾಗಿ ಜೋಡಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಪೆಟ್ಟಿಗೆ ಗಾಳಿಪಟ ಟೊಳ್ಳು ಆಯತ ಘನಾಕೃತಿ ರಚನೆ. ಮೂರು ಭಾಗಗಳಾಗಿ ವಿಭಾಗಿಸಿ ನಡುವಿನ ಭಾಗಕ್ಕೆ ಕಾಗದ ಹಚ್ಚದೆ ಖಾಲಿ ಬಿಟ್ಟಿರುತ್ತಾರೆ. ಅಂತೆಯೇ 'ಪೆಟ್ಟಿಗೆ'ಯ ತುದಿ ಬದಿಯ ಮೈಗಳೂ ತೆರದೇ ಇರುತ್ತವೆ. ಚೀನೀ ಗಾಳಿಪಟಗಳು ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಈ ಮಾದರಿಯವು.

ಗಾಳಿಪಟ ಹಾರಿಸುವಾಗ ಅನುಸರಿಸಬೇಕಾದ ಎಚ್ಚರಿಕೆಯ ನಿಯಮಗಳಿವೆ. ವಿದ್ಯುತ್ ತಂತಿ ಅಥವಾ ಕಂಬದ ಬಳಿ ಹಾರಿಸಬಾರದು. ವಿದ್ಯುತ್ ತಂತಿ ಅಥವಾ ಕಂಬಕ್ಕೆ ಗಾಳಿಪಟ ಸಿಕ್ಕಿಕೊಂಡರೆ ಅದನ್ನು ಬಿಡಿಸುವ ಪ್ರಯತ್ನ ಸಲ್ಲದು. ಲೋಹದ ಮೂಲಕ ವಿದ್ಯುತ್ತು ಸುಲಭವಾಗಿ ಹರಿಯುತ್ತದೆ. ಆದ್ದರಿಂದ ಗಾಳಿಪಟದಲ್ಲಿ ಲೋಹದ ಕಡ್ಡಿಗಳನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಬಾರದು. ಗಾಳಿಪಟದ ದಾರಕ್ಕೆ ತಂತಿಯನ್ನು ಬಳಸಕೂಡದು. ಗುಡುಗು-ಮಿಂಚು ಇರುವಾಗ ಗಾಳಿಪಟ ಹಾರಿಸಬಾರದು.

ನೋಡಿ : ಫ್ರಾಂಕ್ಲಿನ್, ಬೆಂಜಮಿನ್–ಸಂಪುಟ ೩

ಗ್ಯಾರಿ ಸೋಬರ್ಸ್

1957–58ರಲ್ಲಿ ವೆಸ್ಟ್ ಇಂಡೀಸ್—ಪಾಕಿಸ್ತಾನಗಳ ನಡುವೆ ಟೆಸ್ಟ್ ಸರಣಿ ನಡೆಯಿತು. ಕಿಂಗ್ಸ್‌ಟನಿನಲ್ಲಿ ನಡೆದ ಮೂರನೆಯ ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ವೆಸ್ಟ್ ಇಂಡೀಸ್ ಪರವಾಗಿ ಗ್ಯಾರಿ ಸೋಬರ್ಸ್ ಅವರದು ಸೊಗಸಾದ ಬ್ಯಾಟಿಂಗ್ ಪ್ರದರ್ಶನ. ಎಲ್ಲರೂ ನೋಡುತ್ತಿದ್ದಂತೆ ಅವರ ರನ್‌ಗಳ ಸಂಖ್ಯೆ ಶತಕವಾಯಿತು; ಎರಡು ಶತಕವಾಯಿತು ; ಮೂರು ಶತಕಗಳನ್ನೂ ಮೀರಿ ಸೋಬರ್ಸ್ ರನ್‌ಗಳನ್ನು ಗಳಿಸಿದರು. 1938ರಲ್ಲಿ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ಲೆನ್ ಹಟನ್ ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯವೊಂದರಲ್ಲಿ 364 ರನ್‌ಗಳನ್ನು ಹೊಡೆದು ವಿಶ್ವ ದಾಖಲೆ ಸ್ಥಾಪಿಸಿದ್ದರು. ಸೋಬರ್ಸ್ ಪಾಕಿಸ್ತಾನದ ವಿರುದ್ಧ ಆಡಿದ ಈ ಟೆಸ್ಟ್‌ನಲ್ಲಿ ಔಟಾಗದೇ 365ರನ್ ಗಳಿಸಿ ಹೊಸ ವಿಶ್ವದಾಖಲೆಸ್ಥಾಪಿಸಿದರು. ಅದೇ ಸೋಬರ್ಸ್ ಅವರ ಮೊತ್ತಮೊದಲ ಟೆಸ್ಟ್ ಶತಕ ಕೂಡ.

ವಿಶ್ವದ ಅತ್ಯುತ್ತಮ ಎಡಗೈ ಬ್ಯಾಟುಗಾರ–ಬೌಲರ್–ಫೀಲ್ಡರುಗಳ ಲ್ಲೊಬ್ಬರೆಂದು ಹೆಸರಾದವರು ಆಲ್‌ರೌಂಡರ್ ಸೋಬರ್ಸ್. ಸೋಬರ್ಸ್ ಅವರು ಕೇವಲ ವೇಗದ ಬೌಲರ್ ಮಾತ್ರವಲ್ಲ, ಶ್ರೇಷ್ಠ ಮಟ್ಟದ ಆಫ್‌ಸ್ಪಿನ್ ಮತ್ತು ಗೂಗ್ಲಿ ಬೌಲರ್ ಕೂಡ. ಅವರು ಜನಿಸಿದ್ದು, ಅನೇಕ ಪ್ರತಿಭಾಶಾಲಿ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಆಟಗಾರರಿಗೆ ಜನ್ಮವಿತ್ತ ವೆಸ್ಟ್‌ಇಂಡೀಸ್‌ನ ಬಾರ್ಬಡಾಸ್‌ನಲ್ಲಿ ; 1936ರ ಜೂಲೈ 18 ರಂದು. ಹತ್ತು ವರ್ಷದವರಾಗಿದ್ದಾಗಲೇ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಆಡಲು ಪ್ರಾರಂಭಿಸಿದರು.

"ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಆಟದ ತಂತ್ರಗಳು ಆಟಗಾರನಿಗೆ ಸೇವಕನಾಗಿರಬೇಕೇ ಹೊರತು ಯಜಮಾನನಾಗಿರಕೂಡದು" ಎಂಬ ಬ್ರಾಡ್‌ಮನರ ಅಭಿಪ್ರಾಯವೇ ಸೋಬರ್ಸ್ ಅವರದೂ. ಅತ್ಯಂತ ಬಲವಾದ ಆಕರ್ಷಕ ಹೊಡೆತಗಳನ್ನು ಬಾರಿಸುವುದರಲ್ಲಿ ಸೋಬರ್ಸ್ ನಿಸ್ಸೀಮರು. ಔಟಾಗದೆ 365 ರನ್ ಗಳಿಸಿದ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಅವರು 10 ಗಂಟೆ, 8 ಮಿನಿಟುಗಳ ಕಾಲ ಆಡಿದ್ದರು. ಇದರ ಮುಂದಿನ ಎರಡು



ಗಾಳಿಪಟ
ಕೋಲಾಟ
ತಿರುಗು ತೊಟ್ಟಿಲು





ಆಟಗಳಲ್ಲೂ ಶತಕ ಹೊಡೆದು, ತಮ್ಮ ಸಾಧನೆ ಕೇವಲ ಅದೃಷ್ಟದ್ದಲ್ಲ, ಅಪ್ರತಿಮ ಪ್ರತಿಭೆಯದ್ದು ಎಂಬುದನ್ನು ತೋರಿಸಿದರು. ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ವಿರುದ್ಧದ ಎರಡು ಟೆಸ್ಟ್ ಸರಣಿಗಳಲ್ಲಿ 700 ರನ್‌ಗಳನ್ನು ಪ್ರತ್ಯೇಕವಾಗಿ ಸೋಬರ್ಸ್ ಗಳಿಸಿದ್ದಾರೆ.

ಇವರು ವಿಶ್ವದ ಅತ್ಯುತ್ತಮ ಫೀಲ್ಡರುಗಳಲ್ಲೊಬ್ಬರು. ಬೇರೆ ಫೀಲ್ಡರುಗಳಿಗೆ ತೀರ ಅಸಾಧ್ಯವಾದ ಕ್ಯಾಚುಗಳನ್ನೂ ಇವರು ಲೀಲಾಜಾಲವಾಗಿ ಹಿಡಿಯುತ್ತಾರೆ. ಸೋಬರ್ಸ್ ಅವರು ಜಗತ್ತಿನ ಅತ್ಯುತ್ತಮ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಕ್ಯಾಪ್ಟನ್‌ರಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬರು.

ಸೋಬರ್ಸ್ ಆಡಿದ 86 ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ 7,626 ರನ್‌ಗಳನ್ನು (ಸರಾಸರಿ 58.66) ಗಳಿಸಿದ್ದಾರೆ. ಇದರಲ್ಲಿ 25 ಶತಕಗಳಿವೆಯಲ್ಲದೆ 27ಕ್ಕೂ ಹೆಚ್ಚುಬಾರಿ 50ಕ್ಕಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ರನ್ ಗಳಿಸಿದ ದಾಖಲೆಯಿದೆ. 7,411 ರನ್‌ಗಳಿತ್ತು 215 ವಿಕೆಟ್ ತೆಗೆದುಕೊಂಡಿದ್ದಾರೆ. ಕೇವಲ ಬೌಲರ್ ಎನಿಸಿದ ಪರಿಣತರಿಗೂ ದುಸ್ಸಾಧ್ಯವಾದ ಸಾಧನೆ ಇದು. ಫೀಲ್ಡರ್ ಆಗಿ 102 ಕ್ಯಾಚುಗಳನ್ನು ಹಿಡಿದಿದ್ದಾರೆ.

ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಇತಿಹಾಸದ ಅದ್ಭುತ ಆಟಗಾರರಲ್ಲಿ ಸೋಬರ್ಸ್ ಖ್ಯಾತರು. ತಾವು ನೋಡಿರುವ ಅತ್ಯುತ್ತಮ ಆಲ್‌ರೌಂಡರ್ ಯಾರು ಎಂದು ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯದ ಕ್ಯಾಪ್ಟನ್ ಬೆನೋ ಒಮ್ಮೆ ಬ್ರಾಡ್‌ಮನ್‌ರನ್ನು ಪ್ರಶ್ನಿಸಿದರು. ವಾಲ್ಟರ್ ಹ್ಯಾಮಂಡ್, ವಿಲ್‌ಫ್ರೆಡ್ ರೋಡ್ಸ್, ಕೀತ್‌ಮಿಲ್ಲರ್, ವಿನೂ ಮಂಕಡ್ ಮೊದಲಾದ ವಿಖ್ಯಾತ ಆಲ್‌ರೌಂಡರನ್ನು ನೋಡಿರುವ ಬ್ರಾಡ್‌ಮನ್ ಉತ್ತರಿಸಿದರು : "ಗ್ಯಾರಿ ಸೋಬರ್ಸ್; ಅದರಲ್ಲಿ ಸಂದೇಹವಿಲ್ಲ. ನಾನು ನೋಡಿರುವ ಅತ್ಯುತ್ತಮ ಆಲ್‌ರೌಂಡರ್ ಅವರು."

ಗ್ಯಾಸ್ಟನ್ ರೋಲಾಂಟ್ಸ್

ತಾವು ಸ್ಥಾಪಿಸಿದ ದಾಖಲೆಗಳನ್ನು ಪದೇ ಪದೇ ತಾವೆ ಮುರಿಯುತ್ತಾ ಗೆಲುವಿನ ಮೆಟ್ಟಲೇರಿದ ಬೆಲ್ಜಿಯಮಿನ ಶ್ರೇಷ್ಠ ಸ್ಟೀಪ್‌ಲ್‌ಚೇಸ್ ಓಟಗಾರ —ಗ್ಯಾಸ್ಟನ್ ರೋಲಾಂಟ್ಸ್.

ಹುಡುಗನಾಗಿದ್ದಾಗ ಅವನಿಷ್ಟದಂತೆ ನಡೆಯಲಿ ಎಂದು ಹಿರಿಯರು ಬಿಟ್ಟಿದ್ದರೆ ಅವರು ವಿಶ್ವದ ಖ್ಯಾತ ಸೈಕಲ್ ಸವಾರರಾಗುತ್ತಿದ್ದರು. ತಮ್ಮ ಆಸೆಗೆ ಬೆಂಬಲ ದೊರೆಯದ್ದರಿಂದ ಸೈಕಲ್ ಸವಾರಿ ಬದಲು ಓಟವನ್ನು ಆರಿಸಿಕೊಂಡರು. ಅದರಲ್ಲೂ ಸ್ಟೀಪ್‌ಲ್‌ಚೇಸ್ ಅವರ ಮೆಚ್ಚಿನ ಓಟ.

17ನೆಯ ವಯಸ್ಸಿಗೇ–1954ರಿಂದ–ರೋಲಾಂಟ್ಸ್ ಹಳ್ಳಿಗಾಡು ನಡಿಗೆ ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡತೊಡಗಿದರು. ಮರುವರ್ಷವೇ ಬೆಲ್ಜಿಯನ್ ಜೂನಿಯರ್ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ 5ನೆಯ ಸ್ಥಾನಕ್ಕೆ ಏರಿಬಿಟ್ಟರು. ಇವರು 3,000 ಮೀಟರ್ ದೂರದ ಸ್ಟೀಪ್‌ಲ್‌ಚೇಸ್‌ಗೆ ಕಾಲಿಟ್ಟದ್ದು 1957ರಲ್ಲಿ. ಆ ವರ್ಷ ಬೆಲ್ಜಿಯನ್ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್ಸ್ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ 9 ಮಿನಿಟು 57 ಸೆಕೆಂಡುಗಳಲ್ಲಿ ಮುಗಿಸಿ ಐದನೆಯವರಾದರು.

ಮುಂದೆ ರೋಲಾಂಟ್ಸ್ ಸತತ ಪ್ರಗತಿ ಸಾಧಿಸಿದರು. ಬೆಲ್ಜಿಯಂ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್ಸ್ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ 1958ರಲ್ಲಿ 9 ಮಿನಿಟು 27.0 ಸೆಕೆಂಡುಗಳಲ್ಲಿ 3,000 ಮೀಟರ್ ಮುಗಿಸಿ 2ನೆಯವರಾದರು. ಮುಂದೆ ಆ ಕಾಲಾವಧಿಯನ್ನು 9 ಮಿನಿಟು 16.4 ಸೆಕೆಂಡಿಗೆ ಇಳಿಸಿದರು.

ರೋಲಾಂಟ್ಸ್, 3,000 ಮೀಟರ್ ಸ್ಟೀಪ್‌ಲ್‌ಚೇಸಿನಲ್ಲಿ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ದಾಖಲೆ ಸ್ಥಾಪಿಸಿದ್ದು 1959ರಲ್ಲಿ. ಅದರ ಕಾಲ 8 ಮಿನಿಟು 56.6 ಸೆಕೆಂಡುಗಳು. 1960ರಲ್ಲಿ ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಹಳ್ಳಿಗಾಡು ಓಟ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ದ್ವಿತೀಯ ಸ್ಥಾನ ಪಡೆದರು. ಆ ವರ್ಷವೇ ರೋಮ್‌ನಲ್ಲಿ ನಡೆದ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಕ್ರೀಡೆಯಲ್ಲಿ 4ನೆಯ ಸ್ಥಾನ ಗಳಿಸಿದರು.

1961ರಲ್ಲಿ ಅವರ ಮಟ್ಟ ಇನ್ನೂ ಉತ್ತಮಗೊಂಡಿತು. 5,000 ಮೀಟರನ್ನು 14 ಮಿನಿಟು 00.2 ಸೆಕೆಂಡುಗಳಲ್ಲಿ ಕ್ರಮಿಸಿದರು. 3,000 ಮೀಟರ್ ಸ್ಟೀಪ್‌ಲ್‌ಚೇಸನ್ನೂ 8 ಮಿನಿಟು, 43.2 ಸೆಕೆಂಡಿನಲ್ಲಿ ಓಡಿದರು. 1963 ರಲ್ಲಿ ಹೆಲ್ಸಿಂಕಿ ವಿಶ್ವಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಹಳ್ಳಿಗಾಡು ಓಟವನ್ನು 8 ಮಿನಿಟು 39.2 ಸೆಕೆಂಡುಗಳಲ್ಲಿ ಪೂರೈಸಿ ವಿಜಯ ಗಳಿಸಿದರು. ಮುಂದೆ 5,000 ಮೀಟರ್ ಓಟವನ್ನು 13 ಮಿನಿಟು 45.6 ಸೆಕೆಂಡುಗಳಲ್ಲಿ, 10,000 ಮೀಟರ್ ದೂರವನ್ನು 29 ಮಿನಿಟು 07.2 ಸೆಕೆಂಡುಗಳಲ್ಲಿ ಮುಗಿಸಿದರು.

1964ರ ಅಮೆರಿಕನ್ ಇನ್‌ಡೋರ್ ಸರ್ಕ್ಯೂಟ್‌ನಲ್ಲಿ 2 ಮೈಲು ಓಟವನ್ನು 8 ಮಿನಿಟು 41.4 ಸೆಕೆಂಡುಗಳಲ್ಲಿ ಮುಗಿಸಿ ಗೆಲುವು ಪಡೆದರು ಬ್ಯಾರಿ ಎಂಬಲ್ಲಿ 1967ರ ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಹಳ್ಳಿಗಾಡು ಓಟ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಗೆದ್ದರು.

ರೋಲಾಂಟ್ಸ್, ಮೆಕ್ಸಿಕೊ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಸ್ಟೀಪ್‌ಲ್‌ಚೇಸ್ ಮತ್ತು ಮ್ಯಾರಥಾನ್ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಿದರು. ಮ್ಯಾರಥಾನ್ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲೀತೂ ಇದೇ ಅವರ ಪ್ರಥಮ ಯತ್ನವಾಗಿತ್ತು.

5 ಅಡಿ 8 ಅಂಗುಲ ಎತ್ತರವಿರುವ ರೋಲಾಂಟ್ಸ್‌ರದು ಓಟಗಾರರಿಗೆ ತಕ್ಕುದಾದ ದೇಹ. ಇವರು 20,000 ಮೀಟರ್ ಓಟವನ್ನು 58 ಮಿನಿಟು 5.2 ಸೆಕೆಂಡುಗಳಲ್ಲಿ ಮುಗಿಸಿ ವಿಶ್ವದಾಖಲೆ ಸ್ಥಾಪಿಸಿದ್ದಾರೆ. ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯದ ರಾನ್ ಕ್ಲಾರ್ಕರ ದಾಖಲೆಯನ್ನು ಮುರಿದು ಹೊಸ ದಾಖಲೆ ಸ್ಥಾಪಿಸಿದ ಕೀರ್ತಿ ರೋಲಾಂಟ್ಸ್‌ರದು.

ನೋಡಿ : ಸ್ಟೀಪ್‌ಲ್‌ಚೇಸ್

ಗಿರಿ ಗಿರಿ

ಗಿರ್ರನೆ ತಿರುಗುವ ಆಟ, ಗಿರಿಗಿರಿ. ತಿರುಗುಚಕ್ರವೆಂದೂ ಈ ಆಟವನ್ನು ಕರೆಯುವುದುಂಟು. ಒಬ್ಬರೇ ತಿರುಗುವುದಲ್ಲ, ಎಂಟೆಂಟು ಹುಡುಗರ ತಂಡವೇ ತಿರುಗುವುದು. ಆಟದಲ್ಲಿ ಇಂಥ ಮೂರು ನಾಲ್ಕು ಗುಂಪುಗಳಿರಬಹುದು.

ಪ್ರತಿ ಗುಂಪಿನ ನಾಲ್ಕು ಹುಡುಗರು ನೆಲದ ಮೇಲೆ ಕಾಲು ಚಾಚಿ ಪರಸ್ಪರ ಎದುರು ಬದುರಾಗಿ ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಉಳಿದ ನಾಲ್ಕು ಹುಡುಗರು ಇಬ್ಬಿಬ್ಬರ ನಡುವೆ ಒಬ್ಬರಂತೆ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ನಿಂತವರು ತಮ್ಮ ಎರಡೂ ಕೈಗಳಿಂದ ಕುಳಿತವರ ಕೈಗಳನ್ನು ಗಟ್ಟಿಯಾಗಿ ಹಿಡಿದಿರುತ್ತಾರೆ.

ಆಟದ ಆರಂಭವನ್ನು ಸೂಚಿಸಲು ಸೀಟಿ ಊದಿದೊಡನೆ, ಎಲ್ಲ ತಂಡಗಳಲ್ಲೂ ನಿಂತ ಹುಡುಗರು ಕುಳಿತವರನ್ನು ನೆಲದಿಂದ ತುಸು ಮೇಲಕ್ಕೆ ಎತ್ತಿ ಎಡಕ್ಕೆ ಅಥವಾ ಬಲಕ್ಕೆ ತಿರುಗಲು ಮೊದಲುಮಾಡುತ್ತಾರೆ. ಹೀಗೆ ತಿರುಗುತ್ತಿರುವಾಗ ಯಾವುದಾದರೊಂದು ತಂಡದ ಒಬ್ಬ ಹುಡುಗ ತಲೆ ಸುತ್ತಿದಂತಾಗಿಯೋ ಸುಸ್ತಾಗಿಯೋ ಕೈ ಬಿಟ್ಟರೆ ಆ ಗುಂಪಿನವರು ಸೋಲುತ್ತಾರೆ.


ನಾಲ್ಕು ಜನರ 'ಗಿರಿ ಗಿರಿ'

ಗಿಲ್ಬರ್ಟ್ ಲೇರ್ಡ್ ಜೆಸಪ್

ಇಪ್ಪತ್ತನೆಯ ಶತಮಾನದ ಆದಿಭಾಗದ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಪ್ರಿಯರನ್ನು ರೋಮಾಂಚನಗೊಳಿಸುತ್ತಿದ್ದ ಹೆಸರು —ಜೆಸಪ್. ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ಈ ಆಟಗಾರರು ಬ್ಯಾಟು ಹಿಡಿದು ಆಡಲು ಪ್ರಾರಂಭಿಸಿದರೆಂದರೆ ಸ್ಕೋರ್ ಬೋರ್ಡಿನಲ್ಲಿ ಓಟಗಳ ಸಂಖ್ಯೆ ಒಂದೇ ಸಮನೆ ಹೆಚ್ಚುತ್ತಿತ್ತು. ಬೌಂಡರಿ, ಸಿಕ್ಸರುಗಳಿಗೆ ಲೆಕ್ಕವಿರುತ್ತಿರಲಿಲ್ಲ. ಮೈದಾನದ ಎಲ್ಲ ಕಡೆಗಳಿಗೂ ಚೆಂಡು ಹೋಗುತ್ತಿತ್ತು.

ಗಿಲ್ಬರ್ಟ್ ಲೇರ್ಡ್ ಜೆಸಪ್ ಹುಟ್ಟಿದ್ದು 1874ರಲ್ಲಿ. ಸಾಧಾರಣ ಗಾತ್ರದ ಇವರು ಕ್ರಿಕೆಟ್‌ಗೆ ಹೊಸ ಜೀವ ತುಂಬಿದರು. ಉದ್ದದ ತೋಳುಗಳಲ್ಲಿ ಇದ್ದ ಅಪಾರ ಶಕ್ತಿಯನ್ನು ಬ್ಯಾಟುಗಾರಿಕೆಗಾಗಿಯೇ ಮುಡುಪಿಟ್ಟಂತೆ ಕಾಣುತ್ತಿತ್ತು. ಜೆಸಪ್ ತಮ್ಮ ಎಲ್ಲ ಶಕ್ತಿಯನ್ನೂ ಉಪಯೋಗಿಸಿ ಚೆಂಡನ್ನು ಬೌಂಡರಿಯಾಚೆಗೆ ಹೊಡೆಯುತ್ತಿದ್ದರು. ಇವರೆದುರು ಎಂಥ ಬೌಲಿಂಗೂ ವಿಫಲವಾಗುತ್ತಿತ್ತು.

ಎಂಥ ಚೆಂಡನ್ನಾದರೂ ಜೆಸಪ್ ಮೆಲ್ಲಗೆ ತಡೆದದ್ದೇ ಇಲ್ಲ. ಅವರು ಯೋಚಿಸುತ್ತಿದ್ದುದು—'ಈ ಚೆಂಡನ್ನು ಹೇಗೆ ತಡೆಯಲಿ'ಎಂದಲ್ಲ— 'ಇದನ್ನು ಬೌಂಡರಿಗೆ ಹೊಡೆಯಲೋ, ಸಿಕ್ಸರ್‌ಗೆ ಬಾರಿಸಲೋ' ಎಂದು.

ಈ ಮನೋಭಾವದಿಂದಾಗಿ ಅವರು ಗಂಟೆಗೆ 150 ರನ್ ಗಳಿಸಿದ್ದೂ ಉಂಟು. ಒಮ್ಮೆ ಇಡೀ ಸರಣಿಯಲ್ಲಿ ಅವರು ಗಂಟೆಗೆ 100 ರನ್‌ಗಳಂತೆ ಸ್ಕೋರು ಗಳಿಸಿದ್ದರು.

ಪ್ರಥಮ ದರ್ಜೆ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ 855 ಇನ್ನಿಂಗ್ಸ್ ಆಡಿದ ಜೆಸಪ್ 37 ಬಾರಿ ಔಟಾಗದೆ 26.698 ರನ್ (ಸರಾಸರಿ 32.63) ಗಳಿಸಿದರು. 14 ಋತುಗಳಲ್ಲಿ ಪ್ರತಿ ಬಾರಿಯೂ 1,000 ರನ್ ಗಳಿಸಿದ್ದರು. 1899ರ ಋತುವಿನಲ್ಲಿ 2,000 ರನ್ ಗಳಿಸಿದ್ದರು. ಹೇಸ್ಟಿಂಗ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ನಡೆದ ಉತ್ಸವ ಪಂದ್ಯವೊಂದರಲ್ಲಿ 90 ಮಿನಿಟುಗಳಲ್ಲಿ 191 ರನ್ ಗಳಿಸಿದ್ದರು ; 1902ರಲ್ಲಿ ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯದ ವಿರುದ್ಧ ಓವಲ್‌ನಲ್ಲಿ ನಡೆದ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ 75 ಮಿನಿಟುಗಳಲ್ಲಿ 104 ರನ್ ಗಳಿಸಿ ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್ ಜಯ ಗಳಿಸಲು ಕಾರಣರಾದರು.

ಮನಸ್ಸಿನ ಏಕಾಗ್ರತೆ ಮತ್ತು ಉತ್ತಮ ದೇಹದಾರ್ಢ್ಯ ಹೊಂದಿದ್ದ ಜೆಸಪ್ ಆ ಕಾಲದ ಅತ್ಯುತ್ತಮ ಫೀಲ್ಡರ್ ಸಹ. 'ಕವರ್'ನಲ್ಲಿ ವಿಕೆಟ್‌ನಿಂದ ಸುಮಾರು 50 ಅಡಿ ದೂರದಲ್ಲಿ ನಿಂತು ಇವರು ಚೆಂಡು ಎಸೆದರೆಂದರೆ ವಿಕೆಟ್ ಉರುಳಿದಂತೆಯೇ. ಅಂಥ ಗುರಿ ಇವರದು. ಇವರು ಉತ್ತಮ ಬೌಲರ್ ಆಗಿದ್ದರು.

ಗ್ಲಾಸ್ಟರ್‌ಷೈರ್ ತಂಡದ ನಾಯಕರಾಗಿದ್ದ ಜೆಸಪ್ 1955ರಲ್ಲಿ ನಿಧನರಾದರು.

ಗುಂಪು ಆಟ

ನಾಲ್ಕಾರು ಜನ ಹುಡುಗರು ಸೇರಿಕೊಂಡು ಗೋಲಿ, ಬುಗುರಿ ಆಟಗಳನ್ನು ಆಡಬಹುದು. ತಂಡಗಳನ್ನು ಕಟ್ಟಿಕೊಂಡು ಕಬಡ್ಡಿ, ಕ್ರಿಕೆಟ್‌ಗಳನ್ನು ಆಡಬಹುದು. ಇವೆಲ್ಲ ಎರಡಕ್ಕಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ಜನ ಆಡುವ ಆಟಗಳು —ಗುಂಪು ಆಟಗಳು.

ಮಕ್ಕಳ ಗುಂಪನ್ನು ಎರಡು ತಂಡಗಳಾಗಿ ಮಾಡಿ 'ಕೋತಿ—ಕೋಳಿ', ಡಾಜ್‌ಬಾಲ್, ಟಗ್ ಆಫ್ ವಾರ್, ಬಂದಿಯಾನೆ ಮೊದಲಾದ ಆಟಗಳನ್ನು ಆಡುತ್ತಾರೆ.

ಕ್ರಿಕೆಟ್, ಬಾಸ್ಕೆಟ್‌ಬಾಲ್, ಬೇಸ್‌ಬಾಲ್, ಸಾಫ್ಟ್‌ಬಾಲ್, ಕಬಡ್ಡಿ ಮೊದಲಾದುವು ತಂಡ ಆಟಗಳು. ಇವುಗಳಲ್ಲಿ ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಆಟಕ್ಕೂ ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಅಳತೆಯ ಅಂಗಣಗಳೂ ಆಟದ ನಿಯಮಗಳೂ ಇರುತ್ತವೆ.

ಎಂಟು—ಹತ್ತು ಮಕ್ಕಳು ಸೇರಿಕೊಂಡು ಆಡುವ ಆಟಗಳಿವೆ. ಒಬ್ಬ ಹಿಡಿಯುವಾಗ ಉಳಿದವರು ಓಡುತ್ತಾರೆ. ಮರಕೋತಿ, ಕಣ್ಣು ಮುಚ್ಚಾಲೆ ಇತ್ಯಾದಿ ಅವಿತಿಟ್ಟುಕೊಳ್ಳುವ ಆಟಗಳು ಇಂಥವು. ಆದರೆ ಇದರಲ್ಲಿ ಎರಡು ತಂಡಗಳಿರುವುದಿಲ್ಲ.

ನೋಡಿ : ಓಡುವ, ಬೆನ್ನಟ್ಟುವ ಆಟ ; ವೃತ್ತ ಆಟ ; ಸಾಲಿನ ಆಟ

ಗುಜು ಗುಜು ಮಾಪುರ

ಹಾಡುತ್ತ ಆಡುವ ಮದುವೆಯ ಆಟ —ಗುಜು ಗುಜು ಮಾಪುರ.

ಸ್ವಲ್ಪ ಅಂತರ ಬಿಟ್ಟು ಎರಡು ಸಮಾನಾಂತರ ಗೆರೆಗಳನ್ನು ಎಳೆಯುತ್ತಾರೆ. ಆಡಲು ಬಂದ ಹುಡುಗಿಯರನ್ನು ಎರಡು ತಂಡಗಳಾಗಿ ಮಾಡುತ್ತಾರೆ. ಒಂದು ತಂಡ "ಗಂಡಿನವರು"; ಇನ್ನೊಂದು ತಂಡ "ಹೆಣ್ಣಿನವರು".

ಎರಡು ತಂಡದವರೂ ಒಂದೊಂದು ಗೆರೆಯ ಹಿಂದೆ ಕೈ ಕೈ ಹಿಡಿದುಕೊಂಡು ಎದುರೆದುರಾಗಿ ನಿಂತುಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಗಂಡಿನವರ ತಂಡ

"ಗುಜು ಗುಜು ಮಾಪುರ ಯಾತರ ವರ
ಗುಜಾರಿ ಮಾಪುರ ಯಾತರ ವರ
ಶಾಮ ದಂಡಿಗೆ ಯಾತರ ವರ
ಸರಿಲೋಕಕ್ಕೆಲ್ಲ ಯಾತರ ವರ"

ಎಂದು ಹಾಡುತ್ತ ಹೆಣ್ಣಿನವರ ಗೆರೆಯ ವರೆಗೆ ಹೋಗಿ, ಹಿಂದಕ್ಕೆ ಸರಿಯುತ್ತ ತಮ್ಮ ಗೆರೆಗೆ ಬಂದು ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ.

ಆಗ ಹೆಣ್ಣಿನವರು

"ಗುಜ ಗುಜು ಮಾಪುರ ಗುಜ್ಜರ
ಗುಜ್ಜಾರಿ ಮಾಪುರ ಗುಜ್ಜರ
ಶಾಮ ದಂಡಿಗೆ ಗುಜ್ಜರ
ಸರಿಲೋಕಕ್ಕೆಲ್ಲ ಗುಜ್ಜರ"

ಎಂದು ಹಾಡಿಕೊಂಡು ಗಂಡಿನವರ ಹತ್ತಿರ ಹೋಗಿ ಮತ್ತೆ ತಮ್ಮ ಗೆರೆಗೆ ಬರುತ್ತಾರೆ.

ಹೀಗೆ ಕೆಲವು ಬಾರಿ ಮಾಡಿದ ಮೇಲೆ ಗಂಡಿನವರು ಹೆಣ್ಣಿಗೆ ವಿವಿಧ ಆಭರಣಗಳನ್ನು ಕೊಡುವುದಾಗಿ ಹೇಳಿ, ಹೆಣ್ಣನ್ನು ಬೇಡುತ್ತಾರೆ. ಒಬ್ಬರಿಗೊಬ್ಬರಿಗೆ ಭೇಟಿಯಾಗಿ, ಹೆಣ್ಣು ಕೊಟ್ಟಂತೆ ಮಾಡಿ, ಆಟ ಮುಗಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಗುಡ್ಡಕ್ಕೆ ಬೆಂಕಿ ಹತ್ತಿದೆ

ಇದು ಒಂದು ವೃತ್ತ ಆಟ. ತಂಡದ ಮುಖಂಡ ವೃತ್ತದ ಮಧ್ಯೆ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾನೆ. ಆಟಗಾರರು 10 ಅಡಿಗಳ ದೂರಕ್ಕೆ ಒಬ್ಬರಂತೆ ವೃತ್ತದಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬನೂ ಹಿಮ್ಮಡಿಯ ಸಹಾಯದಿಂದ ತನ್ನ ಸುತ್ತ ವೃತ್ತ ರಚಿಸಿಕೊಂಡಿರುತ್ತಾನೆ.

ಮುಖಂಡ "ಗುಡ್ಡದ ಮೇಲೆ ಬೆಂಕಿ ಬಿದ್ದಿದೆ, ಓಡಿ··· ಓಡಿ" ಎಂದು ಕೂಗುತ್ತಾನೆ. ಕೂಗುವ ಮಧ್ಯದಲ್ಲೋ ಅಥವಾ ಕೊನೆಯಲ್ಲೋ "ಮೂಲಸ್ಥಾನ" ಎಂದು ಹೇಳುತ್ತಾನೆ. ಎಲ್ಲಾ ಆಟಗಾರರೂ ತಮ್ಮ ವೃತ್ತ ಬಿಟ್ಟು ಬೇರೊಂದಕ್ಕೆ ಹೋಗುತ್ತಾರೆ. ಈ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಮುಖಂಡ

ಖಾಲಿಯಾಗಿರುವ ಯಾವುದಾದರೊಂದು ವೃತ್ತದಲ್ಲಿ ಹೋಗಿ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾನೆ. ಯಾವ ಆಟಗಾರನಿಗೆ ವೃತ್ತದಲ್ಲಿ ಸ್ಥಳ ಸಿಗುವುದಿಲ್ಲವೋ ಅವನು ಮುಂದಿನ ಆಟದಲ್ಲಿ ಮುಖಂಡನಂತೆ ವರ್ತಿಸುತ್ತಾನೆ.

ನೋಡಿ : ವೃತ್ತ ಆಟ

ಗುಡು ಗುಡು ಚೆನ್ನಕ್ಕಿ

ಒಬ್ಬ ಆಟಗಾರ ವೃತ್ತದ ಹೊರಗೆ. ಅವನೇ ನಾಯಕ. ಉಳಿದೆಲ್ಲ ಆಟಗಾರರು ವೃತ್ತದೊಳಗೆ. ಹೊರಗಿನವನು ಕೈ ಚೀಸಿದಾಗ ಸಿಗದಷ್ಟು ದೊಡ್ಡದಿರಬೇಕು ಈ ವೃತ್ತ. ಅವನು ಒಳಗಿರುವ ಹುಡುಗರನ್ನು ಹೊರಕ್ಕೆ ಎಳೆಯಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುತ್ತಾನೆ.

" ಚಂದ್ರು ಗೋಪಿ ಚಂದನ " ಎನ್ನುತ್ತ ನಾಯಕ ಹೊರಗೆ ಓಡಾಡುತ್ತ ಇರುತ್ತಾನೆ. ಇನ್ನೂ ಕೆಲವು ಸಾಲುಗಳನ್ನು ಸಂವಾದದ ರೂಪದಲ್ಲಿ ಹೇಳಿ ಕೊಂಡು ಆಟಗಾರರು ಸರಿಯುತ್ತಿರುತ್ತಾರೆ. " ಗುಡು ಗುಡು ಚೆನ್ನಕ್ಕಿ " ಎಂದು ನಾಯಕ ಹೇಳಿದರೆ, ವೃತ್ತದ ಒಳಗಿನವರು " ದೇವರ ಮುಳ್ಳಕ್ಕಿ " ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ. ನಾಯಕ " ನೀವು ತಂದ ಕಡ್ಲೆ ಮೂಟೆ " ಎಂದರೆ ಒಳಗಿರುವವರು " ಯಾರ ಮೂಟೆ " ಕೇಳುತ್ತಾರೆ.

ನಾಯಕ ವೃತ್ತದ ಒಳಗೆ ಬಂದರೆ ಒಳಗಿನವರು ಅವನನ್ನು ಹೊಡೆಯುತ್ತಾರೆ. ಒಳಗಿರುವ ಯಾರಾದರೊಬ್ಬ ಆಟಗಾರನ ಹೆಸರನ್ನು ನಾಯಕ ಕರೆದರೆ ಅವನು ಹೊರಗೆ ಹೋಗಲು ಹವಣಿಸುತ್ತಾನೆ. ಆದರೆ ಒಳಗಿನವರು ಇದಕ್ಕೆ ಅಡ್ಡಿಯಾಗುತ್ತಾರೆ. ತಪ್ಪಿಸಿಕೊಂಡು ಆ ಆಟಗಾರ ಹೊರಗೆ ಹೋದರೆ ಅವನು ನಾಯಕನ ಜೊತೆಯಾಗುತ್ತಾನೆ.

ಇಬ್ಬರೂ ಒಳಗಿನವರನ್ನು ಜಗ್ಗಿ ಹೊರಗೆಳೆಯಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುತ್ತಾರೆ. ಬರಬರುತ್ತ ನಾಯಕನ ಕಡೆಯ ಆಟಗಾರರ ಸಂಖ್ಯೆ ಏರುತ್ತದೆ. ಇಷ್ಟೆಲ್ಲ ಜನರ ಜಗ್ಗಾಟಗಳನ್ನೂ ತಡೆದು ಕೊನೆಯ ವರೆಗೂ ಉಳಿದ ಆಟಗಾರ ಗೆಲ್ಲುತ್ತಾನೆ. ಅವನು ಮುಂದಿನ ಆಟದ ನಾಯಕ. ಇದೇ ಆಟವನ್ನು ಹುಲಿ–ಕುರಿಗಳ ನಡುವಿನ ಸ್ವಾರಸ್ಯಕರ ಸಂಭಾಷಣೆ ರೂಪದಲ್ಲಿ ಆಡುವುದುಂಟು.

ಹೊರಗಿರುವಾತ 'ಹುಲಿ'. ಒಳಗೆಲ್ಲ 'ಕುರಿ' ಗಳು. "ಗುಡು ಗುಡು ಚೆನ್ನಕ್ಕಿ" ಎಂದು ಹುಲಿ ಕೂಗುತ್ತದೆ. ಕುರಿಗಳು ನಿಂತಲ್ಲಿಂದಲೇ "ಯಾವ ಆಟಕ್ಕಾಗಿ ಬಂದೇ?" ಎಂದು ಕೇಳಿದಾಗ "ವರ್ಷಕ್ಕೊಂದು ಬೇಟೆ" ಎಂಬುದು ಹುಲಿಯ ಉತ್ತರ. "ಯಾವ ಕುರಿ ಬೇಕು ?" ಎಂದು ಕುರಿಗಳು ಕೇಳಿದರೆ ಹುಲಿ ತನಗೆ ಬೇಕಾದವರ ಹೆಸರನ್ನು ಹೇಳಬಹುದು. "ಸುಕುಮಾರ ಕುರಿ ಬೇಟೆ" ಅಂದ ಕೂಡಲೇ ಸುಕುಮಾರನೆಂಬ ಹುಡುಗನನ್ನು ಇತರ ಕುರಿಗಳು ವೃತ್ತದಿಂದ ಹೊರಕ್ಕೆ ಹಾಕಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುತ್ತವೆ. ಅವನು ಇವರಾರಿಗೂ ಸಿಕ್ಕದೆ ವೃತ್ತದಿಂದ ಹೊರಬಿದ್ದನೆಂದರೆ ಆಗ ಅವನು ಎರಡನೆಯ ಹುಲಿ ಆಗುತ್ತಾನೆ.

ಎರಡೂ ಹುಲಿಗಳು ಒಳಗಿನ ಕುರಿಗಳನ್ನು ಹೊರಗೆಳೆಯಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುತ್ತವೆ. ಕುರಿಗಳು ಅವನ್ನು ಒಳಕ್ಕೆಳೆಯಲು ಯತ್ನಿಸುತ್ತವೆ. ಎಲ್ಲ ಕುರಿಗಳೂ ಹೊರಕ್ಕೆ ಜಗ್ಗಲ್ಪಟ್ಟರೆ ಹುಲಿಗಳ ಪಕ್ಷಕ್ಕೆ ಗೆಲುವು ; ಹುಲಿಗಳು ಒಳಕ್ಕೆಳೆಯಲ್ಪಟ್ಟರೆ ಅವಕ್ಕೆ ಸೋಲು.

ಗುಡು ಗುಡು ಮುಟ್ಟಾ

ಚಿಕ್ಕ ಪುಟಾಣಿಗಳು ಹಟ ಮಾಡಿದರೆ ಮನೆಯಲ್ಲಿ ಹಿರಿಯ ಹುಡುಗರು ಅವರನ್ನು ಸಂತೈಸಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ.

"ಗುಡು ಗುಡು ಮುಟ್ಟಾ ಬರತಾ...ನ. ಬೆಣ್ಣೆ ರೊಟ್ಟಿ ತರತಾ...ನ." ಎಂದು ಹೇಳಿ ಪುಟಾಣಿಗಳನ್ನು ರಮಿಸುತ್ತಾರೆ. ಆ ಕಲ್ಪನೆಯಲ್ಲಿ ಮಗ್ನರಾದ ಪುಟಾಣಿಗಳು ಅಳು, ಹಟ ನಿಲ್ಲಿಸಿ ಆನಂದಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಗುಟ್ಟು

ವೃತ್ತಾಕಾರದಲ್ಲಿ ಆಟಗಾರರೆಲ್ಲ ಕುಳಿತಿರುತ್ತಾರೆ. ಒಬ್ಬ ತನ್ನ ಪಕ್ಕದಲ್ಲಿರುವವನಿಗೆ ಮಾತ್ರ ಕೇಳಿಸುವಂತೆ ಒಂದು ಗುಟ್ಟನ್ನು ಹೇಳುತ್ತಾನೆ.

ಇದು ಎರಡನೆಯವನಿಂದ ಮೂರನೆಯವನಿಗೆ, ಅಲ್ಲಿಂದ ನಾಲ್ಕನೆಯವನಿಗೆ, ಗುಟ್ಟಾಗಿಯೇ ರವಾನೆಯಾಗುತ್ತದೆ. ಹೀಗೆ ಒಬ್ಬರಿಂದೊಬ್ಬರಿಗೆ ಹೋಗುವಾಗ ಪದ ತಪ್ಪಾಗುವುದೂ ಉಂಟು.

ಆರಂಭಿಸಿದವನ ಮತ್ತೊಂದು ಪಕ್ಕದಲ್ಲಿರುವವನು ಆಟದಲ್ಲಿ ಕೊನೆಯವನು. ಅವನು ಗುಟ್ಟಿನ ಮಾತು ಎಲ್ಲರಿಗೂ ಕೇಳಿಸುವಂತೆ ಗಟ್ಟಿಯಾಗಿ ಹೇಳಬೇಕು. ಆ ಪದ ತಪ್ಪಾಗಿದ್ದರೆ ಕೊನೆಯವರಿಂದ ಹಿಂದಕ್ಕೆ



ಪಕ್ಕದವರಿಗೆ ಮಾತ್ರ ಕೇಳಿಸುವಂತೆ ಒಂದು ಗುಟ್ಟು

ಕೇಳುತ್ತ ಹೋಗಬೇಕು. ಯಾರು ಯಾರು ಏನೇನೋ ಹೇಳುತ್ತಾರೆ. ತಪ್ಪು ಯಾರಿಂದ ಆಯಿತು, ಒಬ್ಬರಿಂದಲೇ ಇಬ್ಬರಿಂದಲೇ ಎಂದು ಆಗ ತಿಳಿಯುತ್ತದೆ.

ತಪ್ಪು ಮಾಡಿದವರಿಗೆ ' ಕತ್ತೆ, ಕೋತಿ, ಮೂರ್ಖ ' ಎಂಬ ಪದಗಳಲ್ಲಿ ಮೊದಲನೆಯ ಅಕ್ಷರವನ್ನು ಕೊಡುತ್ತಾರೆ. ಒಂದು ತಪ್ಪುಮಾಡಿ ' ಕ ' ಪಡೆದವರು ಎರಡನೆಯ ತಪ್ಪು ಮಾಡಿದಾಗ ' ಕತ್ತೆ ' ಆಗುತ್ತಾರೆ. ' ಕೋ ' ಪಡೆದವರು ' ಕೋತಿ ' ಆಗುತ್ತಾರೆ. ಆಗ ಅವರು ಆಟದಿಂದ ಹೊರಗೆ. ಯಾವ ಹೆಸರೂ ಪಡೆಯದವರು ಗೆದ್ದಂತೆ.

ಹೂವು ಅಥವಾ ಪ್ರಾಣಿಯ ಹೆಸರು ಹೇಳಬೇಕೆಂದು ಮೊದಲೇ ನಿಗದಿ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವುದೂ ಉಂಟು. ಆದರೆ ಸಿಂಹ, ಹುಲಿ ಇಂಥ ಸರಳ ಹೆಸರುಗಳನ್ನು ಹೇಳುವುದಿಲ್ಲ. ಒಂದೆರಡು ಒತ್ತಕ್ಷರಗಳಿದ್ದು ಸ್ವಲ್ಪ ಜಟಿಲವಾದ ಪದವನ್ನೇ ಹೇಳುತ್ತಾರೆ.

ಗುಣಕದ ಕೋಲಿನಾಟ

ಒಂದು ಅಡಿ ಉದ್ದದ ಎರಡು ಗುಣಕ ಕೋಲುಗಳು. ಅವುಗಳ ತುದಿಯನ್ನು ದುಂಡಗೆ ಕೆತ್ತಿರುತ್ತಾರೆ. ಇಬ್ಬಿಬ್ಬರಂತೆ ಎದುರು ಬದರು ನಿಂತು

ಕೋಲುಗಳನ್ನು ಬಡಿಯುತ್ತ ಎದುರಿಗಿದ್ದವರ ಕೋಲುಗಳಿಗೆ ತಮ್ಮ ಕೋಲುಗಳಿಂದ ಬಡಿಯುತ್ತ, ಸಂಗಡ ಹಾಡುತ್ತ, ಮಕ್ಕಳು ಈ ಆಟವನ್ನು ಆಡುತ್ತಾರೆ.

ವಾದ್ಯವಿದ್ದರೆ ಈ ಆಟ ಇನ್ನಷ್ಟು ಚಂದ ; ನೋಡಲು ರಮ್ಯ. ಕೆಲವು ಕಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಕಾಲಲ್ಲಿ ಗೆಜ್ಜೆ ಕಟ್ಟಿಕೊಂಡು ಹಾಡುತ್ತಾರೆ. ಹಾಡುವವರು ಆಡುವವರಿಗಿಂತ ಬೇರೆಯಾಗಿಯೂ ಇರಬಹುದು.

ಈ ಆಟ ಹಳ್ಳಿಯ ಜಾತ್ರೆಗಳಲ್ಲಿ ಸಾಮಾನ್ಯ.

ಗುತ್ತಿಗೆ

ನಾಲ್ಕು ಜನ ಮಣೆಯ ಸುತ್ತ ಕುಳಿತು ಆಡುವ ಆಟ — ಗುತ್ತಿಗೆ. ಇದನ್ನು ಮಾನೊಪಲಿ ಅಥವಾ ಟ್ರೇಡ್ ಎಂದೂ ಕರೆಯುತ್ತಾರೆ.

ಚಚ್ಚೌಕವಾದ ಮಣೆ, ಚಿಕ್ಕ ಮನೆಗಳಲ್ಲಿ ಜಾಗದ ಹೆಸರುಗಳು. ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿರುವ ಚೌಕದಲ್ಲಿ ಒಂದು ಕಡೆ ವಿಶ್ರಾಂತಿ ಗೃಹ, ಇನ್ನೊಂದು ಕಡೆ ಜೈಲು. ದಾಳದಲ್ಲಿ ಇಂತಿಷ್ಟು ಸಂಖ್ಯೆ ಬಂದಿದ್ದರೆ ಇಷ್ಟು ದಂಡ ಕೊಡಬೇಕೆಂದು ಒಂದು ಕಡೆ ಹಾಗೂ ಇಂಥ ಬಹುಮಾನ ಪಡೆಯಬೇಕೆಂದು ಇನ್ನೊಂದು ಕಡೆ ಬರೆದಿರುತ್ತದೆ. ಒಂದು ಪುಟ್ಟ ದಾಳ, ಆಟಗಾರರು ಇಟ್ಟುಕೊಳ್ಳಲು ನಾಲ್ಕಾರು ಬಣ್ಣದ ಬಿಲ್ಲೆಗಳು, ಆಟಗಾರರಲ್ಲಿ ಹಂಚಿಕೊಳ್ಳುವ ಸಲುವಾಗಿ ವಿವಿಧ ಮೌಲ್ಯದ ನೋಟುಗಳು, ಮನೆ–ಸಿನಿಮಾ ಮಂದಿರ–ಹೋಟೆಲು ಇವುಗಳನ್ನು ಕಟ್ಟಿದ್ದೇವೆಂದು ಆಟಗಾರರು ತೋರಿಸಲು ಅನುಕೂಲವಾಗುವಂತೆ ಬಣ್ಣ ಬಣ್ಣದ ಮರದ ತುಂಡುಗಳು —ಇವು ಗುತ್ತಿಗೆ ಆಟಕ್ಕೆ ಬೇಕಾಗಿರುವ ಸಾಮಾನುಗಳು.

ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬನೂ ತನ್ನದೆಂದು ಒಂದೊಂದು ಬಣ್ಣದ ಬಿಲ್ಲೆಯನ್ನು ಹೊರಡುವ ಮನೆಯಲ್ಲಿ ಇರಿಸುತ್ತಾನೆ. ಒಬ್ಬ ' ನೋಟು 'ಗಳನ್ನು 'ಬ್ಯಾಂಕ್' ಗೆ ಸೇರಿಸಿ, ಎಲ್ಲರಿಗೂ ಸಮನಾಗಿ ಹಂಚಿಬಿಡುತ್ತಾನೆ. ಬ್ಯಾಂಕಿನ ದುಡ್ಡನ್ನು ಒಂದು ಕಡೆ ಬೇರೆ ಎತ್ತಿಡುತ್ತಾನೆ. ಮರದ ಬಣ್ಣದ ತುಂಡುಗಳನ್ನೂ ಊರಿನ ಜಾಗಗಳ ಹೆಸರನ್ನು ಹೊತ್ತಿರುವ ಕಾರ್ಡುಗಳನ್ನೂ ಇನ್ನೊಂದು ಕಡೆ ಜೋಡಿಸಿಡುತ್ತಾನೆ.



ಬೆಂಗಳೂರನ್ನೇ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳೋಣ. ಮಲ್ಲೇಶ್ವರ, ಜಯನಗರ, ಶಂಕರಪುರ, ವಿಲ್ಸನ್ ಗಾರ್ಡನ್ಸ್, ಬಸವನಗುಡಿ ಮೊದಲಾದ ಹೆಸರುಗಳುಳ್ಳ ಕಾರ್ಡುಗಳಿರುತ್ತವೆ. ಕಾರ್ಡುಗಳು ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಬಣ್ಣದವು. ಕಾರ್ಡಿನ ಮೇಲೆ ಜಾಗದ ಬೆಲೆ, ಅದಕ್ಕೆ ಬಾಡಿಗೆ ಎಷ್ಟು, ಅಲ್ಲಿ ಮನೆ ಕಟ್ಟಿದರೆ ಖರ್ಚೆಷ್ಟು ಎಂಬ ಎಲ್ಲ ವಿವರಗಳೂ ಮುದ್ರಿತವಾಗಿರುತ್ತವೆ.

ಮೊದಲನೆಯ ಆಟಗಾರ ದಾಳ ಉರುಳಿಸುತ್ತಾನೆ. ಎಷ್ಟು ಸಂಖ್ಯೆ ಬೀಳುತ್ತದೋ ಅಷ್ಟು ಮನೆಯನ್ನು ಅವನು ದಾಟಬೇಕು. ತನ್ನ ಬಿಲ್ಲೆಯನ್ನು ತೆಗೆದು ಆ ಮನೆಯಲ್ಲಿಡುತ್ತಾನೆ. ಆ ಮನೆಗೆ ಯಾವ ಜಾಗದ ಹೆಸರು ಇರುತ್ತದೋ ಆ ಜಾಗದ ಕಾರ್ಡನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಂಡು, ಅದರಲ್ಲಿ ಹೇಳಿರುವಷ್ಟು ಹಣವನ್ನು ಅವನು ಬ್ಯಾಂಕಿಗೆ ಕಟ್ಟಬೇಕು. ಕಾರ್ಡು ಬೇಡವಾದರೆ ಬಿಟ್ಟುಬಿಡಬಹುದು. ಮುಂದಿನ ಆಟಗಾರ ದಾಳ ಉರುಳಿಸುತ್ತಾನೆ. ಎಷ್ಟು ಸಂಖ್ಯೆ ಬೀಳುತ್ತದೋ ಅಷ್ಟನೆಯ ಮನೆಯಲ್ಲಿ ಬಿಲ್ಲೆ ಇಡುತ್ತಾನೆ.

ಒಬ್ಬ ಆಟಗಾರ ತೆಗೆದುಕೊಂಡಿರುವ ಜಾಗಕ್ಕೆ ಬೇರೊಬ್ಬ ಆಟಗಾರ ಬಂದರೆ ಅವನು ಜಾಗದ ಒಡೆಯನಿಗೆ ಬಾಡಿಗೆ ಕೊಡಬೇಕು. ಜಾಗದಲ್ಲಿ ಮನೆ, ಸಿನಿಮಾ ಗೃಹ ಇಂಥವೇನಾದರೂ ಕಟ್ಟಬೇಕಾದರೆ ಜಾಗದ ಮಾಲಿಕ ಬ್ಯಾಂಕಿಗೆ ನಿಗದಿಯಾಗಿರುವಷ್ಟು ಹಣ ತುಂಬಿರಬೇಕು. ಹಾಗೇನಾದರೂ ಕಟ್ಟಡ ಕಟ್ಟಿರುವ ಜಾಗಕ್ಕೆ ಬೇರೊಬ್ಬ ಆಟಗಾರ ಬಂದರೆ, ಕೊಡಬೇಕಾದ ಬಾಡಿಗೆ ಹೆಚ್ಚು. ಒಬ್ಬ ಆಟಗಾರ ಮೊದಲಿಗೆ ಒಂದು ಜಾಗವನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಂಡಿರುತ್ತಾನೆ. ಆಟ ಮುಂದುವರಿದಂತೆ ಹಣ ಸಾಲದೆ ಬಂದರೆ ಅವನು ತನ್ನ ಜಾಗವನ್ನು ಇತರ ಆಟಗಾರರಿಗೆ ಮಾರಬಹುದು.

ಕಾರ್ಡುಗಳಲ್ಲಿ ಜಾಗದ ಹೆಸರೇ ಇಲ್ಲದೆ ವಿದ್ಯುತ್, ಜಲ ಮುಂತಾದ ಕಾರ್ಡುಗಳೂ ಇರುತ್ತವೆ. ಇವುಗಳ ಬಣ್ಣ ಬಿಳಿ. ಇವನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳುವುದು ಅಥವಾ ಬಿಡುವುದು ಆಟಗಾರನ ಇಷ್ಟದಂತೆ.

ಈ ಆಟ ಮುಗಿಯುವುದೇ ಇಲ್ಲ. ಎಷ್ಟು ಹೊತ್ತು ಬೇಕೋ ಅಷ್ಟು ಹೊತ್ತು ಆಡಿ, ಅನಂತರ ಎತ್ತಿಡಬಹುದು. ಕಿರಿಯರಿಗೆ ಹಣಕಾಸಿನ ವ್ಯವಹಾರದ ಪರಿಚಯವಾಗುವುದು ಈ ಆಟದಿಂದ ಒದಗುವ ಲಾಭ.

ಗುಪ್ತ ಭಾಷೆ

ಮದುವೆ, ಹುಟ್ಟಿದ ಹಬ್ಬಗಳಲ್ಲಿ ಅನೇಕ ಜನರು ಸೇರಿರುತ್ತಾರೆ. ಅಷ್ಟು ಜನರ ನಡುವೆ ಉಳಿದವರಿಗೆ ತಿಳಿಯದಂತೆ ಮಾತನಾಡುವುದು ಹೇಗೆ ? ನಾವು ಪ್ರತಿದಿನ ಆಡುವ ಭಾಷೆಯಲ್ಲೇ ಅಕ್ಷರಗಳನ್ನು ವ್ಯತ್ಯಾಸ ಮಾಡಿ ಹೇಳಿದರೆ ನಮ್ಮ ಗುಂಪಿನವರಿಗಷ್ಟೇ ಅರ್ಥವಾದೀತು. ಹೀಗೆ ಉಳಿದವರನ್ನು ದಂಗು ಬಡಿಸುವುದೂ ಒಂದು ಮೋಜು.

ಪ್ರತಿ ಅಕ್ಷರದ ಹಿಂದೆಯೂ ' ಕ ' ಸೇರಿಸಿ ಮಾತಾಡುವುದು ಒಂದು ವಿಧ. '' ನೀಲಿ ಸೀರೆಯವರು ಹಾಕಿಕೊಂಡಿರುವ ಹೆರಳು ಚೆನ್ನಾಗಿಲ್ಲ '' ಎಂದ ಹೇಳಬೇಕಾಗಿದೆ ಅನ್ನಿ. '' ಕನೀಕಲಿ ಕಸೀಕರೆಕಯಕವಕರು ಕಹಾಕಿಕಕೊಂಕಡಿಕರುಕವ ಕಹೆಕರಕಳು ಕಚೆಕನ್ನಾಕಗಿಕಲ್ಲ '' ಎಂಬುದಾಗಿ ಹೇಳಿದರೆ, ಕೇಳಿದವರ್‍ಯಾರಿಗೂ ಸುಲಭವಾಗಿ ಅರ್ಥವಾಗುವುದಿಲ್ಲ. ಪದಗಳನ್ನು ಬೇಗ ಬೇಗ ' ಕ ' ಸೇರಿಸಿ ಹೇಳಲು ಮಾತ್ರ ಅಭ್ಯಾಸ ಬೇಕು.

ಇನ್ನೊಂದು ವಿಧದಲ್ಲಿ ಪದಗಳಲ್ಲಿನ ಅಕ್ಷರಗಳನ್ನು ಹಿಂದು ಮುಂದು ಮಾಡಿ ಹೇಳುತ್ತಾರೆ. '' ತಾಲ, ರೆಬಾ ಣಗೋಹೋ '' ಎಂದರೆ '' ಲತಾ, ಬಾರೆ, ಹೋಗೋಣ " ಎಂದು ಅರ್ಥ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು.

ಚೀಟಿ ಬರೆವಾಗಲೂ ಗುಪ್ತ ಭಾಷೆ ಬಳಸಬಹುದು.

ಗುಬ್ಬಚ್ಚಿ ಗೂಡು

ನೆಟ್ಟಗೆ ನಿಂತಂತೆಯೇ ಓಡುವುದು ಸುಲಭ. ಆದರೆ ಗುಬ್ಬಚ್ಚಿಯನ್ನು ಅನುಕರಿಸುವಂತೆ ಓಡಿ ಗೂಡು ಕಟ್ಟುವುದು — ಸ್ಥಳ ಕಾಯ್ದುಕೊಳ್ಳುವುದು —ಸುಲಭವಲ್ಲ.

ಹೊರಡು ಗೆರೆಯಿಂದ ಐದಾರು ಹೆಜ್ಜೆ ದೂರದಲ್ಲಿ ಹೊರಡು ಗೆರೆಯ ಮುಕ್ಕಾಲರಷ್ಟು ಉದ್ದದ ಗುರಿಗೆರೆಯನ್ನು ಎಳೆದಿರಬೇಕು. ಆಟಗಾರರು ಎರಡೂ ಕೈಗಳಿಂದ ಕಾಲಿನ ಮೆಟ್ಟೆಟ್ಟು ಹಿಡಿದು ನಿಂತಿರಬೇಕು. ಹೊರಡುಗೆರೆಯ ಮೇಲೆ ಹಿಡಿಯುವಷ್ಟು ಜನ ಮಾತ್ರ ಇರತಕ್ಕದ್ದು. ಸೀಟಿ ಆದ ಮೇಲೆ ಅದೇ ಭಂಗಿಯಲ್ಲಿ ಗುಬ್ಬಚ್ಚಿಯಂತೆ ಓಡಿ ಗುರಿಗೆರೆಯ ಮೇಲೆ ನಿಲ್ಲಬೇಕು.

ಗುರಿಗೆರೆ ಚಿಕ್ಕದು. ಎಲ್ಲ ಆಟಗಾರರೂ ಹಿಡಿಸುವಂತಿರುವುದಿಲ್ಲ. ಆದ್ದರಿಂದ ಇನ್ನೊಬ್ಬ ಆಟಗಾರರನ್ನು ನೂಕಿಯಾದರೂ ಗೆರೆಯ ಮೇಲೆ ಸ್ಥಳ ಆಕ್ರಮಿಸಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಗೂಡು ಕಟ್ಟಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ.

ಗೂಡು ಕಟ್ಟಿದವರು ಗೆದ್ದವರು. ಹೀಗೆ ಸರದಿ ಪ್ರಕಾರ ನಡೆಸಿ ಕಡೆಗೆ ಗೂಡು ಉಳಿಸಿಕೊಂಡವನು ಜಯಶಾಲಿ.

ಗುಮ್ಮನ ಆಟ

"ಗುಮ್ಮನ ಕರೆಯದಿರೆ...ಅಮ್ಮಾ. ನೀನು........."

–ಎಂದು ಬಾಲಕ ಕೃಷ್ಣ. ತಾಯಿ ಯಶೋದೆಗೆ ಹೇಳುತ್ತಿದ್ದನಂತೆ. ಮಗುವಿಗೆ ಗುಮ್ಮ ಎಂದರೆ ಹೆದರಿಕೆ.

ಹೆದರಿಕೆಯ ಜೊತೆಗೆ ಎಂದೂ ಕಾಣದ ಆ 'ಗುಮ್ಮ'ನ ಬಗೆಗೆ ಒಂದು ರೀತಿಯ ಕುತೂಹಲವೂ ಇರುತ್ತದೆ. ಅದ್ದರಿಂದಲೇ ಎಳೆಯ ಮಕ್ಕಳ ಆಟದಲ್ಲಿ ಈ 'ಗುಮ್ಮ' ಬರುತ್ತಾನೆ.

ಒಬ್ಬ ಎಳೆಯ ಮುಸುಕು ಹಾಕಿಕೊಂಡು, ಅಥವಾ ಕಣ್ಣುಗಳನ್ನು ತನ್ನ ಕೈಯಿಂದ ತಾನೆ ಮುಚ್ಚಿಕೊಂಡು 'ಗುಮ್ಮ'ನಾಗಿ ಇತರ ಎಳೆಯರನ್ನು ಅಂಜಿಸಲು ಯತ್ನಿಸುತ್ತಾನೆ. "ಗುಮ್ಮ ಬಂತು, ಗುಮ್ಮ......" ಎನ್ನುತ್ತಾನೆ. ಅವರು ಈ ಗುಮ್ಮನಿಂದ ತಪ್ಪಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಸುತ್ತ ಓಡಾಡುತ್ತಾರೆ.

ತನ್ನನ್ನು ಹೆದರಿಸುವ "ಗುಮ್ಮ" ಶಕ್ತಿವಂತ ಎಂದು ಮಗುವಿನ ಭಾವನೆ. ಆ ಶಕ್ತಿ ತನಗಿದ್ದರೆ...... ಎಂಬ ಬಯಕೆ. 'ಗುಮ್ಮ' ಆದವನು ತನಗಿಂತ ಕಿರಿಯರ ಎದುರು 'ಗುಮ್ಮ' ಪ್ರದರ್ಶನ ಮಾಡುವುದೇ ಹೆಚ್ಚು.

ಗುರುಬಚನ್ ಸಿಂಗ್

ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಅಥ್ಲೆಟಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಭಾರತಕ್ಕೆ ಸ್ಥಾನ ದೊರಕಿಸಿದ ಮುಖ್ಯ ಕ್ರೀಡಾಪಟುಗಳಲ್ಲಿ ಗುರುಬಚನ್ ಸಿಂಗ್ ಒಬ್ಬರು. 1964ರಲ್ಲಿ ಟೋಕಿಯೋ ನಗರದಲ್ಲಿ ನಡೆದ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ 110 ಮೀಟರ್ ಹರ್ಡಲ್ಸ್ ಓಟವನ್ನು ಜರಿಯು 14 ಸೆಕೆಂಡ್‌ಗಳಲ್ಲಿ ಗುರುಬಚನ್ ಮುಗಿಸಿದರು. ಅವರೂ ಓಟದಲ್ಲಿ ಇವರದು ಐದನೆಯ ಸ್ಥಾನವಾಯಿತು.

ಇದಕ್ಕೆ ಮೊದಲೇ ಗುರುಬಚನ್ ಸಿಂಗ್ ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಮಟ್ಟದ ಕ್ರೀಡಾಪಟು ಆನಿಸಿದ್ದರು. 1962ರಲ್ಲಿ ಜಕಾರ್ತದಲ್ಲಿ ನಡೆದ ಏಷ್ಯನ್ ಕ್ರೀಡಾ ಕೂಟದ ಡೆಕಾಥ್ಲನ್ ಚಾಂಪಿಯನ್ ಆದರು. ಇಲ್ಲಿ 'ಅತ್ಯುತ್ತಮ ಆಲ್‌ರೌಂಡರ್' ಎಂದು ಹೆಸರು ಪಡೆದರು. 1966ರ ಬ್ಯಾಂಕಾಕ್ ಏಷ್ಯನ್ ಕ್ರೀಡಾಕೂಟದಲ್ಲೂ ಇವರು ಭಾಗವಹಿಸಿದರು.





ಕ್ರೀಡಾ ಜ್ಯೋತಿ ವಾಹಕ

ಗುಲಗಂಜಿಯಾಟ

ಗುಲಗಂಜಿಯ ರಾಶಿಯನ್ನು ಇಬ್ಬರು ಕೂಡಿ ಹಂಚಿಕೊಂಡು. ಇಲ್ಲವೆ ತಮ್ಮ ತಮ್ಮ ಗುಲಗಂಜಿಯನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಕುಳಿತು, ಆಡಲು ಪ್ರಾರಂಭಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಎಣಿಸದೆಯೇ ಕೆಲವೊಂದು ಗುಲಗಂಜಿಯನ್ನು ಕೈಯಲ್ಲಿ ಹಿಡಿದುಕೊಂಡು. 'ಸರಿಯೊ ? ಬೆಸವೊ ?' ಎಂದು ಕೇಳಬೇಕು. ಆಗ ಇನ್ನೊಂದು ತಂಡದ ಹುಡುಗ ಅಥವಾ ಹುಡುಗಿ "ಸರಿ" ಎನ್ನಬಹುದು ಇಲ್ಲವೇ "ಬೆಸ" ಎನ್ನಬಹುದು. ಸರಿ ಎಂದರೆ ಸಮಸಂಖ್ಯೆ 2. 4. 6. 8. 10. 12. ಹೀಗೆ .... ಬೆಸವೆಂದರೆ 1. 3. 5. 7. 9. 11. 13. 15 .... ಒಂದು 'ಅಂಡಿ' ಗುಲಗಂಜಿಯೆಂದರೆ 4 ಕಾಳುಗಳು. ಒಬ್ಬರಿಂದ ಒಬ್ಬರು ಕೈಗಡವಾಗಿ ಗುಲಗಂಜಿಗಳನ್ನು ಅಂಡಿಗಳಲ್ಲಿ ಪಡೆಯಬಹುದು.

ಚಿಕ್ಕಮಕ್ಕಳು. ವಿನೋದದಿಂದ. ಕೂಡಿಸುವುದನ್ನು ಕಳೆಯುವುದನ್ನು ಗುಣಿಸುವುದನ್ನು ಈ ಆಟದಿಂದ ಕಲಿಯುತ್ತಾರೆ.

ಗೇರುಬೀಜಗಳಿಂದಲೂ (ಗೋಡಂಬಿ) ಇಂಥದೇ ಆಟವನ್ನು ಕರ್ನಾಟಕದ ತೀರ ಪ್ರದೇಶದಲ್ಲಿ ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಅದಕ್ಕೆ 'ಸರಿ–ಮುಗುಳಿ' ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ. ನಾಲ್ಕು ಬೀಜಗಳ ಗುಂಪಿಗೆ 'ಬಿಷ್ಟಿ' ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ.

ಗುಲಾಂ ಅಹಮದ್

ಭಾರತದ ಅತ್ಯಂತ ಶ್ರೇಷ್ಠ ಆಫ್ ಬ್ರೇಕ್ ಬೌಲರ್ ಎಂದು ಹೆಸರಾಗಿದ್ದ ಗುಲಾಂ ಅಹಮದ್ ಬೌಲ್ ಮಾಡುತ್ತಿದ್ದುದು ಬಲಗೈಯಿಂದ. ಬೌಲ್ ಮಾಡುವುದು, ಬ್ಯಾಟ್ ಮಾಡುವುದು—ಎರಡರಲ್ಲೂ ಇವರ ಸಾಧನೆ ಗಮನಾರ್ಹ.

ಗುಲಾಂ ಅಹಮದ್ 1922ರ ಜುಲೈ 4ರಂದು ಹೈದರಾಬಾದಿನಲ್ಲಿ ಹುಟ್ಟಿದರು. ಇವರು ಮೊದಲನೆಯ ಸಲ ರಣಜಿ ಟ್ರೋಫಿ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಿದ್ದು 1939–40 ರಲ್ಲಿ. 1959ರ ವರೆಗೂ ಗುಲಾಂ ಅಹಮದ್ ಹೈದರಾಬಾದ್ ತಂಡದಲ್ಲಿ ಆಡುತ್ತಿದ್ದರು. ರಣಜಿ ಟ್ರೋಫಿ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಒಟ್ಟು 1480·3 ಓವರ್‌ಗಳನ್ನು ಬೌಲ್ ಮಾಡಿ ಸರಾಸರಿ 18·18 ರನ್‌ಗಳಂತೆ 179 ವಿಕೆಟ್ ಪಡೆದ ಸಾಧನೆ ಇವರದ್ದು. ಈ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಒಂದೇ ಇನ್ನಿಂಗ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಅತ್ಯಂತ ಹೆಚ್ಚು ಓವರ್‌ಗಳನ್ನು (92·3) ಬೌಲ್ ಮಾಡಿದ ವಿಶ್ವದಾಖಲೆಯನ್ನೂ ಇವರೇ ಸ್ಥಾಪಿಸಿದರು.

1948ರಲ್ಲಿ ಇವರು 'ವರ್ಷದ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಆಟಗಾರ' ಎಂದು ಗೌರವಿಸಲ್ಪಟ್ಟರು.

ಆಂಧ್ರ ಪ್ರದೇಶ ಸರಕಾರದಲ್ಲಿ ಅಧಿಕಾರಿಯಾದ ಗುಲಾಂ ಅಹಮ್ಮದ್ ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಮೂರು ಬಾರಿ ಭಾರತೀಯ ತಂಡದ ನಾಯಕತ್ವ ವಹಿಸಿದ್ದಾರೆ. ಇವರು ಭಾಗವಹಿಸಿದ ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯಗಳು 22.941·4 ಓವರ್‌ಗಳಲ್ಲಿ. (253 ಮೇಡನ್) 68 ವಿಕೆಟ್ (ಸರಾಸರಿ : 30·11 ರನ್) ತೆಗೆದುಕೊಂಡಿದ್ದಾರೆ: 11 ಕ್ಯಾಚ್‌ಗಳನ್ನು ಹಿಡಿದಿದ್ದಾರೆ. 1956ರಲ್ಲಿ ಕೇವಲ 49 ರನ್‌ಗಳಿಗೆ ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯದ ಏಳು ವಿಕೆಟ್‌ಗಳನ್ನು ಅವರು ಉರುಳಿಸಿದ್ದು ಒಂದು ಸ್ಮರಣೀಯ ಕ್ರೀಡಾ ಘಟನೆ.

ಶ್ರೇಷ್ಠ ಆಫ್ ಬ್ರೇಕ್ ಬೌಲರ್ : ಗುಲಾಂ ಅಹಮದ್



ಗುಲ್ಪಾರಿಯೋ

ಬಚ್ಚಿಟ್ಟುಕೊಳ್ಳುವ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಗುಲ್ಪಾರಿಯೋ ಒಂದು. ಇದರಲ್ಲಿ ಕಳ್ಳಿಯಾದವಳು ಬಚ್ಚಿಟ್ಟುಕೊಂಡಿರುವವರನ್ನು ಕಂಡು "ಗುಲ್ಪಾರಿಯೋ" ಎಂದು ಕೂಗಿಕೊಂಡರೆ ಸಾಕು—ಅವರು ಔಟಾದಂತೆ.

ಕಳ್ಳಿಯನ್ನು ಚಪ್ಪಾಳೆ ತಟ್ಟಿ ನಿರ್ಧರಿಸುತ್ತಾರೆ. ಆಗ ಅವಳು ಗೋಡೆ ಕಡೆಗೆ ಮುಖ ಮಾಡಿ ಐವತ್ತು ಅಥವಾ ನೂರರ ವರೆಗೆ ಎಣಿಸಬೇಕು. ಗೋಡೆಯಿಲ್ಲದಿದ್ದರೆ ಆಟಗಾರರು ಅಡಗಿಕೊಳ್ಳಬೇಕೆಂದಿರುವ ಜಾಗಕ್ಕೆ ವಿರುದ್ಧವಾದ ಇನ್ನಾವುದಾದರೂ ಜಾಗದಲ್ಲಿ ಅವಳು ನಿಂತು ಕಣ್ಣು ಮುಚ್ಚಿಕೊಂಡು ಎಣಿಸಬಹುದು.

ಅವಳು ಅತ್ತ ಕಡೆಗೆ ತಿರುಗಿದ ಕೂಡಲೇ ಆಟಗಾರ್ತಿಯರೆಲ್ಲ ಸದ್ದಿಲ್ಲದೆ ಓಡಿ ಅಡಗಿಕೊಳ್ಳಲು ಆರಂಭಿಸುತ್ತಾರೆ. ಅತಿ ಬೇಗ ಅಥವಾ ಅತಿ ನಿಧಾನವಾಗಿ ಎಣಿಸುವುದು ಅನ್ಯಾಯ. ನಿಗದಿಯಾದ ಅಂತಿಮ ಸಂಖ್ಯೆಯ ವರೆಗೆ ಎಣಿಸಿದ ಮೇಲೆ ಕಳ್ಳಿ ಹುಡುಕಲು ಆರಂಭಿಸುತ್ತಾಳೆ. ಅವಳು ಅವರನ್ನು ಕಾಣುವ ಮೊದಲೇ ಯಾರಾದರೂ ಅವಳು ಎಣಿಸುತ್ತಿದ್ದಲ್ಲಿ ಇರುವ ಗೋಡೆ, ಮರ, ಕಲ್ಲು ಅಥವಾ ಇಂಥ ಯಾವುದೇ ಜಾಗವನ್ನು ಮುಟ್ಟಿದರೆ ಅಥವಾ ತಲಪಿದರೆ ಅವರೆಲ್ಲ ಗೆದ್ದಂತೆ.

ಅಡಗಿಕೊಂಡಿರುವವರು ಗೋಡೆ ತಲಪಬೇಕೆಂದು ಓಡುತ್ತಿರುವಾಗ ಕಳ್ಳಿ ಕಂಡಳೆಂದರೆ ತೀರಿತು–ಅವರ ಹೆಸರನ್ನು ಹೇಳಿ "ಗುಲ್ಪಾರಿಯೋ" ಎಂದು ಜೋರಾಗಿ ಕೂಗಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾಳೆ.

ಆಗ ಉಳಿದವರಿಗೆ ಯಾರೋ ಔಟಾದರು ಎಂದು ತಿಳಿಯುತ್ತದೆ. ಮುಂದೆ ಕಳ್ಳಿಯಾಗುವವಳು ಸಿಕ್ಕಿಬಿದ್ದಳೆಂದು ತಿಳಿದ ಕೂಡಲೇ ತಾವು ಅಡಗಿದ್ದ ಜಾಗದಿಂದ ಹೊರಬೀಳುತ್ತಾರೆ.

"ಗುಲ್ಪಾರಿಯೋ" ಎನ್ನುವ ಬದಲು ಇಂಗ್ಲಿಷಿನಲ್ಲಿ "ಐ ಸ್ಪೈ" ('ನಾನು ಹೊಂಚು ಹಾಕುತ್ತೇನೆ') ಎಂದು ಕೂಗಿಕೊಳ್ಳುವುದುಂಟು. ಈ ಮಾತೇ ಬದಲಾಗಿ ಪುಟ್ಟ ಮಕ್ಕಳ ಬಾಯಲ್ಲಿ 'ಐಸ್ ಪೈಸ್' ಎಂದು ಆಗಿದೆ.

ನೋಡಿ : ಕಣ್ಣುಮುಚ್ಚಾಲೆ; ಜೂಟಾಟ

ಗುಳಗುಳ ಗುಪ್ಪಂಡಿ

ಕೆಡಿಸುವುದು, ಕಟ್ಟುವುದು– ಎರಡಕ್ಕೂ ಚುರುಕುತನ ಇರಬೇಕು. ಗುಳಗುಳ ಗುಪ್ಪಂಡಿ ಆಟದಲ್ಲಿ ಇದನ್ನು ಕಾಣಬಹುದು.

ಸಮಸಂಖ್ಯೆಯಲ್ಲಿರುವಂತೆ ಆಟಗಾರರ ಎರಡು ತಂಡಗಳನ್ನು ಮಾಡುತ್ತಾರೆ. ಒಂದೊಂದು ತಂಡಕ್ಕೂ ಇಷ್ಟಿಷ್ಟು ಸ್ಥಳವೆಂದು ಮುಖಂಡ ನಿರ್ಧಾರ ಮಾಡುತ್ತಾನೆ.

ಸೀಟಿ ಆದಾಗ ಎರಡು ತಂಡದವರೂ ತಮ್ಮ ತಮ್ಮ ಸ್ಥಳಕ್ಕೆ ಹೋಗುತ್ತಾರೆ. ಒಬ್ಬೊಬ್ಬನೂ ಮೊದಲೇ ಗೊತ್ತುಮಾಡಿದಂತೆ ಮೂರು ನಾಲ್ಕು ಬೆರಳೆತ್ತರದ ಮಣ್ಣಿನ ಗುಡ್ಡೆಗಳನ್ನು ಮಾಡುತ್ತಾನೆ.

ಎರಡನೆ ಸೀಟಿಯಾಗುತ್ತದೆ. ಆಗ ಎರಡು ತಂಡದವರೂ ಪ್ರತಿಸ್ಪರ್ಧಿಗಳ ಸ್ಥಳಕ್ಕೆ ಹೋಗಿ ಅವರು ಮಾಡಿರುವ ಮಣ್ಣಿನ ಗುಡ್ಡೆಗಳನ್ನು ಕೆಡಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಮೂರನೆಯ ಸೀಟಿ ಆದಾಗ ಎಲ್ಲರೂ ಮುಖಂಡನ ಹತ್ತಿರ ಬಂದು ಸೇರುತ್ತಾರೆ. ಹೆಚ್ಚು ಗುಡ್ಡೆಗಳನ್ನು ಕೆಡಿಸಿದ ತಂಡ ಗೆಲ್ಲುತ್ತದೆ.

ಗುಳ್ಳವ್ವನಾಟ

'ಗುಳ್ಳವ್ವ ದೇವರಲ್ಲ, ಉಡರ ಗಂಡ ಗಂಡನಲ್ಲ'–ಇದು ಒಂದು ನಾಣ್ಣುಡಿ. ಮಣ್ಣೆತ್ತಿನ ಅಮಾವಾಸ್ಯೆಯಿಂದ ಹಿಡಿದು ಐದು ವಾರಗಳ

ತನಕ ಪ್ರತಿ ಮಂಗಳವಾರ ಗುಳ್ಳವ್ವನಾಟ ಅಥವಾ ಗುಳಕವ್ವನಾಟ ಆಡುವುದುಂಟು.

ಆಷಾಢದ ಪ್ರತಿ ಮಂಗಳವಾರ ಮಧ್ಯಾಹ್ನ ಸುಮಾರು ಹನ್ನೆರಡು ಗಂಟೆ ಹೊತ್ತಿಗೆ ಹುಡುಗರು ಮಣ್ಣು ತರಲು ಊರ ಹೊರಗೆ ಹೋಗುತ್ತಾರೆ. ಹುಡುಗಿಯರು ಮಣ್ಣು ತಂದು ಗುಳ್ಳವ್ವನನ್ನು – ಮಣ್ಣಿನ ಮೂರ್ತಿಯನ್ನು – ತಯಾರಿಸುತ್ತಾರೆ ; ಹುಡುಗರು ಎತ್ತುಗಳನ್ನು ತಯಾರಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಸಾಯಂಕಾಲ ಮಣ್ಣಿನಿಂದ ಅಥವಾ ಕಟ್ಟಿಗೆಯ ಸಣ್ಣ ಸಣ್ಣ ತುಂಡುಗಳಿಂದ ಗುಳ್ಳವ್ವನ ಮನೆ ಕಟ್ಟುತ್ತಾರೆ. ಮನೆಯೊಳಗೆ ಗುಳ್ಳವ್ವನನ್ನು ಕುಳ್ಳಿರಿಸುತ್ತಾರೆ. ಆ ಮಣ್ಣಿನ ಮೂರ್ತಿಗಳ ಕೊರಳುಗಳಿಗೆ ಧಾನ್ಯದ ಸರಗಳನ್ನು ಹಾಕುತ್ತಾರೆ.

"ಗುಳ್ಳವ್ವನ ಗಂಡ ಗುರಪ್ಪರಾಯಾ
ಗುಳ್ಳವ್ವ... ... ...ಗುಳ್ಳವ್ವಾ"

—ಎಂದು ಹಾಡುಗಳನ್ನು ಹಾಡುತ್ತಾರೆ ; ಗುಳ್ಳವ್ವನನ್ನು ಪೂಜಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಗೂಬೆಮನೆ ಆಟ

ಆಟಕ್ಕೆ ಬೇಕಾದ ಮನೆಗಳನ್ನು ಬೀದಿಯ ಒಂದು ಭಾಗದಲ್ಲಿ ಕಡ್ಡಿಯಿಂದ ಗೀರು ಹಾಕಿ ನಿರ್ಮಿಸಬಹುದು ; ಸೀಮೆಸುಣ್ಣದಿಂದ ಬರೆದು ಸಿದ್ಧಗೊಳಿಸಬಹುದು ; ಅಥವಾ ಮರಳು ಸಾಲನ್ನು ಬಿಟ್ಟು ಸಿದ್ಧಗೊಳಿಸಬಹುದು. ಎಂಟು ಅಥವಾ ಕಡಮೆ ಸಂಖ್ಯೆಯ ಮಂದಿ ಆಟವನ್ನು ಆಡಬಹುದು. ಇದನ್ನು ಬಾಲಕಿಯರು ವಿಶೇಷವಾಗಿ ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಆಗೊಮ್ಮೆ ಈಗೊಮ್ಮೆ ಬಾಲಕರೂ ಆಡುವುದುಂಟು.

ಸಾಧಾರಣವಾಗಿ ಮೂವರು ಬಾಲಕಿಯರು ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಮೊದಲು ಮೂವರು ಬಾಲಕಿಯರು ವೃತ್ತಾಕಾರದಲ್ಲಿ ಕೈ ಹಿಡಿದು ನಿಂತು, ತಟ್ಟನೆ ಕೈ ಬಿಟ್ಟು ತೋಚಿದ ಹಾಗೆ ಚಪ್ಪಾಳೆ ತಟ್ಟುತ್ತಾರೆ. ಇದರಲ್ಲಿ ಒಂದು ವಿಶೇಷ. ಹೀಗೆ ಹಸ್ತದ ಮೇಲೆ ಹಸ್ತವನ್ನಿಟ್ಟು ಚಪ್ಪಾಳೆ ತಟ್ಟುವಾಗ ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಚಪ್ಪಾಳೆ ತಟ್ಟುವಂತೆ ಎರಡು ಅಂಗೈಗಳನ್ನೂ ಸೇರಿಸಿ ಚಪ್ಪಾಳೆ ತಟ್ಟುತ್ತಾರೆ. ಚಪ್ಪಾಳೆ ಹಾಕಿದಾಗ ಎಡ ಅಂಗೈ ಮೇಲೆ ಬಲ ಅಂಗೈ ಸೇರಿದರೆ ಬಲ ಮುಂಗೈಯ ಕಪ್ಪು ಭಾಗ ಕಾಣಿಸುವುದರಿಂದ ಇದಕ್ಕೆ 'ಕಪ್ಪು' ಎಂದು ಕರೆಯುತ್ತಾರೆ. ಹಾಗೆಯೇ ಎಡ ಅಂಗೈ ಮೇಲೆ ಬಲ ಮುಂಗೈ ಇಟ್ಟಾಗ ಬಲ ಅಂಗೈ ಬೆಳ್ಳಗಿರುವುದರಿಂದ ಇದಕ್ಕೆ 'ಬಿಳಿ' ಎಂದು ಹೆಸರು. ಹೀಗೆ ಚಪ್ಪಾಳೆ ತಟ್ಟುವಾಗ ಇಬ್ಬರು 'ಕಪ್ಪು' ಹಾಕಿ ಇನ್ನೊಬ್ಬಳು 'ಬಿಳಿ' ಹಾಕಿದಾಗ 'ಬಿಳಿ' ಹಾಕಿದವಳು ಗೆದ್ದ ಹಾಗೆ. ಹೀಗೆಯೇ ಇಬ್ಬರು 'ಬಿಳಿ' ಹಾಕಿ ಇನ್ನೊಬ್ಬಳು 'ಕಪ್ಪು' ಹಾಕಿದಾಗ 'ಕಪ್ಪು' ಹಾಕಿದವಳು ಗೆದ್ದ ಹಾಗೆ. ಅಂದರೆ ಮೂವರು ಬಾಲಿಕೆಯರಲ್ಲಿ ಹೀಗೆ ಚಪ್ಪಾಳೆ ತಟ್ಟಿದಾಗ, ಯಾರಾದರೂ ಒಬ್ಬಳು ಗೆಲ್ಲುತ್ತಾಳೆ. ಇನ್ನಿಬ್ಬರು ಉಳಿಯುತ್ತಾರೆ.

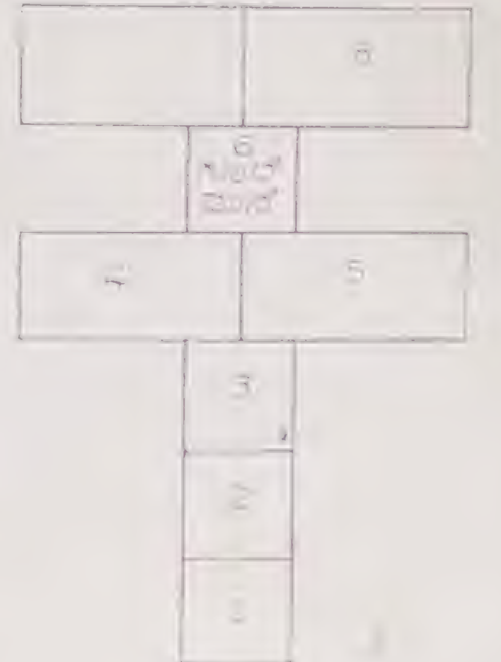
ಈ ಇಬ್ಬರಲ್ಲಿ ಯಾರು ಗೆಲ್ಲುತ್ತಾರೆ ಎನ್ನುವುದನ್ನು ನಿರ್ಧರಿಸಲು ಮೂರನೆಯವಳೊಬ್ಬಳು ಬೇಕೇ ಬೇಕು. ಏಕೆಂದರೆ ಅವರಿಬ್ಬರೇ ಚಪ್ಪಾಳೆ ತಟ್ಟಿದರೆ ಎರಡೂ 'ಕಪ್ಪು' ಅಥವಾ 'ಬಿಳಿ' ಆಗಬಹುದು. ಇಲ್ಲವೇ ಒಂದು 'ಕಪ್ಪು' ಇನ್ನೊಂದು 'ಬಿಳಿ' ಆಗಬಹುದು. ಆದ್ದರಿಂದ ಗೆದ್ದಿರುವ ಬಾಲಕಿ ಪುನಃ ಅವರಿಬ್ಬರ ಜೊತೆಗೂಡಿ ಮೊದಲಿನಂತೆ ಚಪ್ಪಾಳೆ ಹಾಕುತ್ತಾಳೆ. ಆಗ ಹಿಂದಿನಂತೆ ಗೆದ್ದವಳು ಎರಡನೆಯವಳಾಗುತ್ತಾಳೆ. ಸೋತವಳು ಮೂರನೆಯವಳಾಗುತ್ತಾಳೆ.

ಇನ್ನು ಆಟದ ಆರಂಭ. ಮೊದಲನೆಯವಳು ಚೌಕನೆಯ ಬಚ್ಚ ತೆಗೆದುಕೊಂಡು 1ನೆಯ ಮನೆಗೆ ಹಾಕುತ್ತಾಳೆ. ಬಚ್ಚವೇನಾದರೂ 2ನೆಯ ಮನೆಗೆ ಬಿದ್ದರೆ ಅಥವಾ 1ನೆಯ ಮನೆಯ ಗೆರೆಗಳ ಮೇಲೆ ಕುಳಿತರೆ ಆಗ ಅವಳು ಎರಡನೆಯವಳಿಗೆ ಆಟವನ್ನು ಬಿಟ್ಟುಕೊಡಬೇಕು.

ಎರಡನೆಯವಳು ಅದೇ ತರಹ 1ನೆಯ ಮನೆಗೆ ಹಾಕಿದಾಗ ಅದು ಸರಿಯಾಗಿ ಬಿದ್ದರೆ ಅವಳು 1ನೆಯ ಮನೆಯನ್ನು ಕುಂಟುತ್ತ 2ನೆಯ ಮನೆಗೆ ದಾಟಿ, ಆಮೇಲೆ ಹಾಗೆಯೇ ಕುಂಟುತ್ತ 3ನೆಯ ಮನೆಗೆ ಹೋಗಿ, ಅಲ್ಲಿಂದ 4ನೆಯ ಮತ್ತು 5ನೆಯ ಮನೆಗಳಲ್ಲಿ ಎರಡು ಕಾಲುಗಳನ್ನು ಬಿಟ್ಟು ನಿಂತು ಅಲ್ಲಿಂದ 'ಗೂಬೆ' ಮನೆಯಾದ 6ನೆಯ ಮನೆಗೆ ಕುಂಟುತ್ತ ನೆಗೆದು, ಅಲ್ಲಿಂದ 7 ಮತ್ತು 8ನೆಯ ಮನೆಗಳಿಗೆ ಎರಡು ಕಾಲುಗಳನ್ನೂ ಇಟ್ಟು ಅನಂತರ ಹಾಗೆಯೇ ನೆಗೆದು ಹಿಂತಿರುಗಿ ನಿಲ್ಲಬೇಕು. ಆ ಬಳಿಕ ಗೂಬೆ ಮನೆಗೆ ಮೊದಲಿನಂತೆ ಕುಂಟುತ್ತ ನೆಗೆದು ಅಲ್ಲಿಂದ ಹಿಂದೆ ಆ ಮನೆಗಳಿಗೆ ಹೋದಂತೆ ಅದೇ ಕ್ರಮದಲ್ಲಿ 2ನೆಯ ಮನೆಗೆ ಹಿಂದಿರುಗಿ 1ನೆಯ ಮನೆಯಲ್ಲಿ ಮೊದಲು ಹಾಕಿದ ಬಚ್ಚವನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಪುನಃ ಕುಂಟುತ್ತಿದ್ದಂತೆಯೇ 1ನೆಯ ಮನೆಯನ್ನು ದಾಟಿ ಹೊರಗೆ ಬರುತ್ತಾಳೆ.

ಇದೇ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ, 2ನೆಯ ಮನೆಗೆ ಬಚ್ಚವನ್ನು ಹಾಕುವಳು. ಅನಂತರ 1ನೆಯ ಮನೆಗೆ ಕುಂಟುತ್ತ ನೆಗೆದು 2ನೆಯ ಮನೆ ದಾಟಿ 3ನೆಯ ಮನೆ ಸೇರುತ್ತಾಳೆ. ಅಲ್ಲಿಂದ ಹಿಂದಿನಂತೆಯೇ ಎಲ್ಲ ಮನೆಗಳಿಗೂ ಹೋಗಿ ಅದೇ ಕ್ರಮದಲ್ಲಿ 3ನೆಯ ಮನೆಗೆ ಹಿಂದಿರುಗಿ 2ನೆಯ ಮನೆಯಲ್ಲಿ ಮೊದಲು ಹಾಕಿದ ಬಚ್ಚವನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಂಡು 1ನೆಯ ಮನೆಗೆ ಕುಂಟಿ ಅಲ್ಲಿಂದ ಹೊರಗೆ ಒಂದು ಕಾಲು ಬಿಟ್ಟು ನಿಲ್ಲುತ್ತಾಳೆ.

ಇದೇ ಕ್ರಮದಲ್ಲಿ 3, 4, 5, 6, ಮತ್ತು 7ನೆಯ ಮನೆಗಳಿಗೆ ಬಚ್ಚವನ್ನು ಹಾಕಿ ಒಂದೊಂದು ಬಾರಿಯೂ ಬಚ್ಚ ಹಾಕಿದ ಮನೆಯನ್ನು ದಾಟಿ, ಹಿಂದಿರುಗುವಾಗ ಆ ಮನೆಯಲ್ಲಿ ಎಸೆದ ಬಚ್ಚವನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಹೊರಗೆ ಬರಬೇಕು. ಹೀಗೆ ಆಡುವಾಗ ಅವಳ ಬಚ್ಚವೇನಾದರೂ ಬೇರೆ ಮನೆಗಾಗಲೀ ಅಥವಾ ಮನೆಗಳ ಹೊರಗಾಗಲೀ ಬಿದ್ದರೆ ಮುಂದಿನವಳಿಗೆ ಆಟ ಬಿಟ್ಟುಕೊಡಬೇಕು. ಮೂರನೆಯವಳೂ ಎರಡನೆಯವಳು ಮತ್ತು ಮೊದಲನೆಯವಳ ಹಾಗೆಯೇ ಎಂಟು ಮನೆಗಳಿಗೂ ಬಚ್ಚವನ್ನು ಹಾಕಿ ಗೆಲ್ಲಬೇಕು. ಅನಂತರ ಅವಳು ಬಚ್ಚವನ್ನು 7 ಮತ್ತು 8ನೆಯ ಮನೆಗಳ ಆಚೆಗೆ ಹಾಕಬೇಕು. ಆಮೇಲೆ ಕಣ್ಣು ಮುಚ್ಚಿಕೊಂಡು ಯಥಾಪ್ರಕಾರ 1, 2, 3ನೆಯ ಮನೆಗಳತ್ತ ಕುಂಟುತ್ತ ಸಾಗಿ ಕಣ್ಣು ಮುಚ್ಚಿಕೊಂಡೇ, 4 ಮತ್ತು 5ನೆಯ ಮನೆಗಳಿಗೆ ಒಂದೊಂದು ಕಾಲನ್ನಿಡುತ್ತಾಳೆ.



ಆಟದ ಮನೆಗಳು

ಹೀಗೆ ಕಣ್ಣು ಮುಚ್ಚಿ ಒಂದೊಂದು ಮನೆಗೂ ಹೋಗುವಾಗ 'ಹೆಜ್ಜೆ ಸರಿಯಾಗಿ ಇಟ್ಟಿದೀನಾ ? ಹೆಜ್ಜೆ ಸರಿಯಾಗಿ ಇಟ್ಟಿದೀನಾ ?' (ಮನೆಯ ಹೊರಗೆ ಅಥವಾ ಗೆರೆಯ ಮೇಲೆ ಕಾಲಿಡದೆ ಸರಿಯಾಗಿ ಮನೆಯ ಒಳಗೇ ಹೆಜ್ಜೆ ಇಟ್ಟಿದ್ದೇನೆಯೇ ? ಎಂದು ಅರ್ಥ) ಎಂದು ಕೇಳಿ ಸರಿಯಾಗಿದೆ ಎಂದು ಇತರರು ಹೇಳಿದಾಗ ಮುಂದಿನ ಮನೆಗೆ ಹೋಗುತ್ತಾಳೆ. ಹೀಗೆಯೇ 6ನೆಯ ಮನೆಗೆ ಕಣ್ಣು ಮುಚ್ಚಿಕೊಂಡೇ ಕುಂಟಿಕೊಂಡು ಹೋಗಿ 7 ಮತ್ತು 8ನೆಯ ಮನೆಗಳಲ್ಲಿ ಮಾತ್ರ ಕಣ್ಣು ತೆರೆಯುತ್ತಾಳೆ. ತರುವಾಯ ಬಚ್ಚೆ ಎಲ್ಲಿ ಬಿದ್ದಿದೆ ಎಂದು ಅಲ್ಲಿಂದಲೇ ಗ್ರಹಿಸಿ, ಅಲ್ಲಿಂದ ನೆಗೆದು ಪಾದವನ್ನು ಬಚ್ಚೆಯ ಮೇಲೆ ಇಡುತ್ತಾಳೆ. ಆಮೇಲೆ ಬಚ್ಚೆಯನ್ನು ಕೈಗೆ ತೆಗೆದುಕೊಂಡು, ಹಿಂದೆ ತಿರುಗಿ ಬಚ್ಚೆಯನ್ನು ಎಸೆಯುತ್ತಾಳೆ. ಆ ಬಚ್ಚೆಯು ಯಾವ ಮನೆಯ ಮೇಲೆ ಬೀಳುವುದೋ, ಆ ಮನೆ ಅವಳಿಗೆ ಸೇರಿದಂತಾಗುತ್ತದೆ. ಆ ಮನೆ 'ಹಣ್ಣಾಗಿದೆ' ಎಂದು ಹೇಳುತ್ತಾರೆ. ಅಂದರೆ ಬೇರೆ ಆಟಗಾರರು ಆ ಮನೆಗೆ ಬಚ್ಚೆಯನ್ನು ಹಾಕಬಾರದು ಮತ್ತು ಆ ಮನೆಯನ್ನು ತುಳಿಯ ಬಾರದು.

ಇದೇ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಯಾರು ಹೆಚ್ಚು ಮನೆಗಳನ್ನು ಹಣ್ಣು ಮಾಡು ತ್ತಾರೋ ಅವರು ಗೆದ್ದಹಾಗೆ.

ಗೂಬೆಮನೆಗೆ—ಎಂದರೆ 6ನೆಯ ಮನೆಗೆ—ಬಚ್ಚೆ ಹಾಕಬೇಕಾದರೆ ಬಹಳ ಕಷ್ಟ. ಆದ್ದರಿಂದಲೇ ಇದಕ್ಕೆ ಗೂಬೆಮನೆ ಆಟ ಎಂದು ಹೆಸರು ಬಂದಿದೆ.

ಗೂಳಿ ಕಾಳಗ

ಗಾಯಗೊಂಡು ಕ್ರೋಧಾವೇಶದಿಂದ ಮುನ್ನುಗ್ಗುವ ಗೂಳಿ, ಥಳ ಥಳಿಸುವ ಸಾಟಿನ್ ಬಟ್ಟೆ ಧರಿಸಿ ಖಡ್ಗಧಾರಿಯಾಗಿ ಅದನ್ನು ಎದುರಿಸುವ ಯೋಧ—ಇವರ ಮಧ್ಯೆ ನಡೆಯುವ ಕಾಳಗ ಸ್ಪೇನ್ ಮತ್ತು ಮೆಕ್ಸಿಕೋ ದೇಶದ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಕ್ರೀಡೆ. ಅಮೆರಿಕದ ದಕ್ಷಿಣ ಮತ್ತು ಮಧ್ಯ ಭಾಗ ಗಳಲ್ಲಿಯೂ ಇದು ಜನಪ್ರಿಯ.

ಸುಮಾರು 2,000 ವರ್ಷಗಳ ಹಿಂದೆಯೇ ಈ ಕ್ರೀಡೆ ಒಂದಲ್ಲ ಒಂದು ರೂಪದಲ್ಲಿ ಬಳಕೆಯಲ್ಲಿದ್ದುದಕ್ಕೆ ಪುರಾವೆಗಳಿವೆ. ಭೂಮಧ್ಯ ಸಮುದ್ರ ಪ್ರದೇಶದ ಕ್ರೀಟ್ ಮೊದಲಾದೆಡೆಗಳಲ್ಲಿ ದೊರೆತ ಹೂದಾನಿ, ಭಿತ್ತಿ ಚಿತ್ರಗಳಲ್ಲಿ ಯುವಕರು–ಕೆಲವೊಮ್ಮೆ ಯುವತಿಯರು—ಗಾಯಗೊಂಡ ಗೂಳಿಯನ್ನು ಎದುರಿಸುವ ಚಿತ್ರಗಳಿವೆ. ಪ್ರಾಚೀನ ರೋಮಿನಲ್ಲಿ ಖಡ್ಗ ಮಲ್ಲರು ಕ್ರೂರ ಪ್ರಾಣಿಗಳೊಡನೆ ನಡೆಸುತ್ತಿದ್ದ ಹೋರಾಟವೂ ಒಂದು ಬಗೆಯ ಗೂಳಿ ಕಾಳಗವೇ.

ಉತ್ತರ ಆಫ್ರಿಕದ ಮೂರ್ ಜನಾಂಗದವರು ಸ್ಪೇನ್ ದೇಶವನ್ನು ಗೆದ್ದು ಕೊಂಡ ಬಳಿಕ ಅಲ್ಲಿ ಈ ಕ್ರೀಡೆಯನ್ನು ಆರಂಭಿಸಿದರು.

ಸ್ಪೇನ್ ಮತ್ತು ಮೆಕ್ಸಿಕೋ ನಗರಗಳ ವರ್ತುಲಾಕಾರದ ಅಖಾಡಗಳಲ್ಲಿ ಭಾನುವಾರ ದಿವಸ ಅಥವಾ ಇತರ ಹಬ್ಬದ ದಿನಗಳಲ್ಲಿ ಗೂಳಿ ಕಾಳಗಗಳು ನಡೆಯುತ್ತಿದ್ದುವು. ಈ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ 6–8 ಗೂಳಿಗಳು ಸಾಯುತ್ತಿ ದ್ದುವು. ಕಾಳಗಕ್ಕೆ ಮೊದಲು ಗೂಳಿಗಳಿಗೆ ಪೌಷ್ಟಿಕ ಆಹಾರ ನೀಡಿ ಸ್ವಭಾವದಲ್ಲಿ ಅವು ಅತ್ಯಂತ ಕ್ರೂರವಾಗುವಂತೆ ತರಬೇತಿ ಕೊಡ ಲಾಗುತ್ತಿತ್ತು.

ಗೂಳಿ ಕಾಳಗವು ಪ್ರಾಚೀನ ಸಂಪ್ರದಾಯ ಪದ್ಧತಿಗಳಿಗೆ ಅನುಸಾರವಾಗಿ ನಡೆಯುತ್ತದೆ. ನಗರದ ನ್ಯಾಯಾಧೀಶ ಸಾಂಪ್ರದಾಯಿಕ ಉಡುಪು ಧರಿಸಿ ಅಶ್ವಾರೋಹಿಯಾಗಿ ಹೊರಡು ತ್ತಾನೆ. ಗೂಳಿ ಕಾಳಗದಲ್ಲಿ ಭಾಗ ವಹಿಸುವವರೆಲ್ಲ ಅವನನ್ನು ಹಿಂಬಾಲಿಸುತ್ತಾರೆ. ಆನಂದೋ ತ್ಸಾಹದಿಂದ ತುಂಬಿದ ಈ ಮೆರ ವಣಿಗೆ ನಗರದ ಪ್ರಮುಖ ರಸ್ತೆ ಗಳಲ್ಲಿ ಹೊರಟು ಅಖಾಡದ ಬಳಿಗೆ ಬರುತ್ತದೆ.

ಚಿನ್ನ ಮತ್ತು ಬೆಳ್ಳಿಯ ಎಳೆಗಳ ಕಸೂತಿಯಿಂದ ಗೂಳಿ ಕಾಳಗದ ಯೋಧನ ಮೇಲಂಗಿ ಅಲಂಕೃತ ವಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಒಂದು ಕೈಯಲ್ಲಿ ಖಡ್ಗ ಇನ್ನೊಂದು ಕೈಯಲ್ಲಿ ಚೌಕಕ್ಕೆ ಸಿಕ್ಕಿಸಿದ ಕೆಂಬಣ್ಣದ ಬಟ್ಟೆಯನ್ನು ಅವನು ಹಿಡಿದಿರುತ್ತಾನೆ. ಮೇಲ್ವಿ ಚಾರಕನು ಕಾಳಗವನ್ನು ಪ್ರಾರಂಭಿ ಸಲು ಅನುಮತಿ ಕೇಳಿದಾಗ ಅಧ್ಯಕ್ಷ ತನ್ನ ಬೀಗದ ಕೈಯನ್ನು ಅಖಾಡದ ಮಧ್ಯಕ್ಕೆ ಎಸೆದು ತನ್ನ ಸಮ್ಮತಿಯನ್ನು ವ್ಯಕ್ತಪಡಿಸು ತ್ತಾನೆ. ಅಖಾಡದ ಮೂಲೆ ಯಲ್ಲಿನ ಕೊಠಡಿಯ ಬಾಗಿಲನ್ನು ತೆರೆದ ಕೂಡಲೇ ಕ್ರೋಧಾವೇಶ ದಿಂದ ತುಡಿಯುವ ಗೂಳಿ ಮುನ್ನುಗ್ಗುತ್ತದೆ.

ಅಖಾಡದೊಳಗೆ ಗೂಳಿ ಪ್ರವೇಶಿ ಸಿದಾಗ ಸೇವಕರು ಅದನ್ನು ಬಿಟ್ಟು ಓಡಿಬಿಡುತ್ತಾರೆ. ಗೂಳಿ ಕಾಳಗ ಯೋಧ ದೂರದಲ್ಲಿ ನಿಂತು ನೆಟ್ಟ ದೃಷ್ಟಿಯಿಂದ ಗೂಳಿಯ ಚಲನ ವಲನಗಳನ್ನೂ ಗುಣ ಸ್ವಭಾವ ಗಳನ್ನೂ ಸೂಕ್ಷ್ಮವಾಗಿ ಗಮನಿಸು ತ್ತಾನೆ. ಹಳದಿ ಬಣ್ಣದ ಉಡುಗೆ ತೊಟ್ಟು ಗೂಳಿ ಕಾಳಗ ಯೋಧನ ಸಹಾಯಕರು ಗೂಳಿಯನ್ನು ಮುಳ್ಳು ಕೋಲಿನಿಂದ ತಿವಿದು ಕೆರಳಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಅನಂತರ ಅಶ್ವಾರೋಹಿ ಗಳಾದ ಈಟಿ ಯೋಧರು ಗೂಳಿಯನ್ನು ಹಿಂಬಾಲಿಸುತ್ತಾರೆ. ಈಟಿಯಿಂದ ಪದೇ ಪದೇ ಗೂಳಿಯನ್ನು ತಿವಿದು ಅದನ್ನು





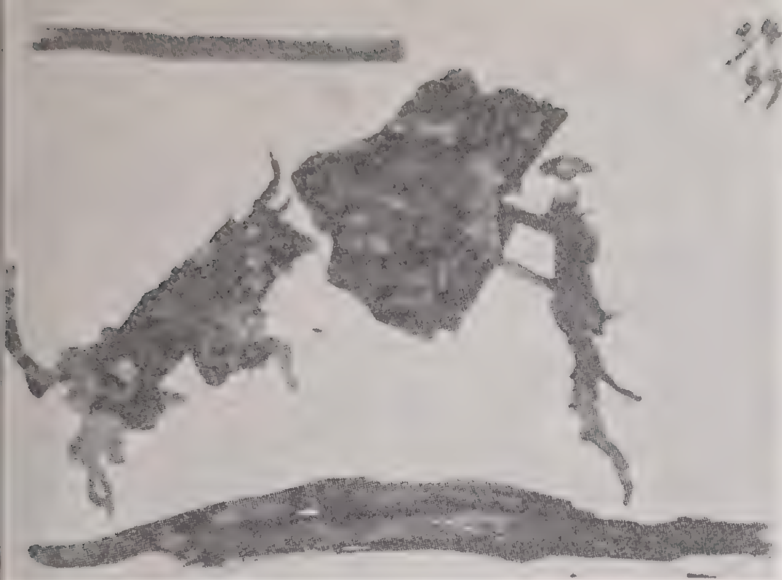








(ಮೊದಲ ಚಿತ್ರ) ಗೂಳಿಗಳೊಡನೆ ಅಶ್ವಾರೋಹಿ (ಪಿಕಡೊರ್) ಕಾಳಗದ ವಿವಿಧ ಹಂತಗಳು





[illegible]

ಇನ್ನೂ ಉದ್ರೇಕಿಸುತ್ತಾರೆ. ಗೂಳಿ ತನ್ನ ಕುದುರೆಯ ಸಮೀಪಕ್ಕೆ ಸುಳಿಯದಂತೆ ಅನುಭವಿಯಾದ ಈಟಿ ಯೋಧ ನೋಡಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾನೆ.

ಮೂರನೆಯ ಹಂತ ಇಡೀ ಕಾಳಗದಲ್ಲಿ ಮನ ತಲ್ಲಣಿಸುವಂಥದು. ಇಲ್ಲಿ ಪ್ರಮುಖ ಪಾತ್ರ ಗೂಳಿ ಕಾಳಗ ಯೋಧನದು. ಒಂದು ಕೈಯಲ್ಲಿ ಖಡ್ಗವನ್ನು ಜಳಪಿಸುತ್ತ ಇನ್ನೊಂದು ಕೈಯಲ್ಲಿ ಬೆತ್ತಕ್ಕೆ ಜೋಡಿಸಿದ ಕೆಂಬಣ್ಣದ ಬಟ್ಟೆಯನ್ನು ಬೀಸುತ್ತ ಗೂಳಿಯ ಮುಂದೆ ಅವನು ಧಾವಿಸುತ್ತಾನೆ. ಯೋಧನ ಶಕ್ತಿ, ಧೈರ್ಯಗಳು ಮಾತ್ರವಲ್ಲದೆ ನಡಿಗೆ, ಓಟಗಳ ಸೊಬಗೂ ಪ್ರೇಕ್ಷಕರ ಮನ್ನಣೆ ಗಳಿಸುತ್ತದೆ. ಯೋಧ ಕೈಯಲ್ಲಿ ಹಿಡಿದಿರುವ ಬಣ್ಣದ ಬಟ್ಟೆಯ ಚಲನ ವಲನ ಗೂಳಿಯನ್ನು ಕೆರಳಿಸುತ್ತದೆ.

ಗೂಳಿಯ ಆಕ್ರಮಣದಿಂದ ತನ್ನ ಮೇಲಾಗುವ ಅಪಾಯವನ್ನು ಗೂಳಿ ಕಾಳಗ ಯೋಧ ಬಹಳ ಚಾಕಚಕ್ಯದಿಂದ ತಪ್ಪಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾನೆ. ಗೂಳಿಯನ್ನು ಕೊಲ್ಲುವ ಅವಕಾಶವನ್ನು ತಾಳ್ಮೆಯಿಂದ ನಿರೀಕ್ಷಿಸುತ್ತಿರುತ್ತಾನೆ. ಸಂದರ್ಭ ನೋಡಿ ಗುರಿಯಿಟ್ಟು ಗೂಳಿಯ ಶಿರಭಾಗಕ್ಕೆ ಖಡ್ಗದಿಂದ ಹೊಡೆಯುತ್ತಾನೆ. ಕೊಂಬುಗಳ ಮಧ್ಯೆ ಮತ್ತೆ ಖಡ್ಗದಿಂದ ತಿವಿಯುತ್ತಾನೆ. ಅವನ ಹೊಡೆತ ಪರಿಣಾಮಕಾರಿಯಾದರೆ ಕೆಲವೇ ಸೆಕೆಂಡುಗಳಲ್ಲಿ ಗೂಳಿ ಸತ್ತು ನೆಲಕ್ಕುರುಳುತ್ತದೆ. ಗೂಳಿ ಕಾಳಗದ ಸರಾಸರಿ ಅವಧಿ ಸುಮಾರು 20 ಮಿನಿಟುಗಳು. ಕಾಳಗ ನಡೆಯುತ್ತಿರುವಾಗ ಯೋಧನ ಮತ್ತು ಗೂಳಿಯ ದೇಹದಿಂದ ಸುರಿದ ನೆತ್ತರಿನ ಮೇಲೆ ಆಗಾಗ ಮರಳನ್ನು ಎರಚಲು ಪ್ರತ್ಯೇಕ ಜನರಿದ್ದಾರೆ. ಅವರನ್ನು 'ವಿವೇಕಿ ಮಂಗಗಳು' ಎಂದು ಕರೆಯುತ್ತಾರೆ. ಮಡಿದ ಗೂಳಿಯನ್ನು ಕೊಂಡೊಯ್ಯಲು ಬೇರೆ ಜನರಿರುತ್ತಾರೆ.

ಗೂಳಿ ಸತ್ತು ಬಿದ್ದ ಬಳಿಕ ಗೂಳಿ ಕಾಳಗ ಯೋಧ ವಿಜಯೋತ್ಸಾಹ ಪೂರಿತನಾಗಿ ಅಖಾಡದಿಂದ ಹೊರಬರುತ್ತಾನೆ. ಅಖಾಡದ ಹೊರಾಂಗಣದಲ್ಲಿ ಕಿಕ್ಕಿರಿದು ತುಂಬಿದ ಅಭಿಮಾನಿಗಳು ಟೊಪ್ಪಿಗೆ, ನಾಣ್ಯಗಳನ್ನು ಅವನತ್ತ ಎಸೆದು ಬಣ್ಣಬಣ್ಣದ ಕರವಸ್ತ್ರಗಳನ್ನು ಬೀಸಿ ಅಭಿನಂದಿಸುತ್ತಾರೆ. ಅವನು ತಲೆಬಾಗಿ ಅಭಿನಂದನ ಸ್ವೀಕರಿಸುತ್ತಾನೆ. ಆಕಸ್ಮಿಕವಾಗಿ ಗೂಳಿ ಯಾವ ಜೀವಾಪಾಯವೂ ಇಲ್ಲದೆ ಪಾರಾಗಿ ಉಳಿದರೆ ಮುಂದೆ ಅದನ್ನು ಸ್ಪರ್ಧೆಗೆ ಎಳೆಯುವುದಿಲ್ಲ.

ಜಯ ಗಳಿಸಿದ ಯೋಧನಿಗೆ ಸತ್ತ ಗೂಳಿಯ ಕಿವಿ ಬಹುಮಾನವಾಗಿ ಲಭಿಸುತ್ತದೆ. ಕಾಳಗದಲ್ಲಿ ಮಹತ್ತರ ಸಾಧನೆ ಪ್ರದರ್ಶಿಸಿದವರಿಗೆ ಗೂಳಿಯ ಎರಡು ಕಿವಿಗಳೂ ಬಾಲವೂ ಪಾರಿತೋಷಕವಾಗಿ ಲಭಿಸುತ್ತವೆ. ಅವನನ್ನು ರಾಷ್ಟ್ರವೀರನೆಂದು ಗೌರವಿಸಲಾಗುತ್ತದೆ.

ಗೂಳಿ ಕಾಳಗ ಸಾವು–ಬದುಕುಗಳ ನಡುವೆ ತುಯ್ದಾಡುವ ಹೋರಾಟ. ಕಾಳಗದಲ್ಲಿ ಸ್ವಲ್ಪ ಅಲಕ್ಷ್ಯ ತೋರಿದರೂ ಯೋಧನ ಸಾವು ಖಚಿತ. ಆದರೆ ಯಶಸ್ವಿಯಾದ ಗೂಳಿ ಕಾಳಗ ಯೋಧ ಒಂದೇ ದಿನದಲ್ಲಿ ಸಾವಿರಾರು ರೂಪಾಯಿಗಳನ್ನು ಸಂಪಾದಿಸಬಲ್ಲ.

ಮಧ್ಯಯುಗದಲ್ಲಿ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನಲ್ಲಿ ಬೇಟೆನಾಯಿಗಳನ್ನು ಗೂಳಿಗಳ ಮೇಲೆ ಛೂ ಬಿಟ್ಟು ಅವನ್ನು ಹಿಂಸಿಸಿ ಕೊಲ್ಲುವ ಸಂಪ್ರದಾಯವಿತ್ತು. ಸ್ಪೇನ್ ದೇಶದಲ್ಲಿ ಗೂಳಿ ಕಾಳಗದ ಹಳೆಯ ಪದ್ಧತಿಯೊಂದು ಇಂದಿಗೂ ರೂಢಿಯಲ್ಲಿದೆ. ಇದರಲ್ಲಿ ಯೋಧನೊಬ್ಬ ಅಶ್ವಾರೋಹಿಯಾಗಿ ಗೂಳಿಯನ್ನು ಹಿಂಬಾಲಿಸಿ ಈಟಿಯಿಂದ ತಿವಿದು ಕೊಲ್ಲುತ್ತಿದ್ದ. ಆ ಈಟಿಯನ್ನು ರೆಜೋನ್ ಎನ್ನುತ್ತಿದ್ದರು. ಆದ್ದರಿಂದ ಈ ಕ್ರೀಡೆಗೆ 'ರೆಜೋನಿಯಾ' ಎಂದು ಹೆಸರಾಯಿತು.



1966ರಲ್ಲಿ ಅತಿ ಹೆಚ್ಚು ಹಣ ಪಡೆದ ಗೂಳಿ ಕಾಳಗ [illegible]

ಪೋರ್ಚುಗಲ್‌ನಲ್ಲಿ ಗೂಳಿಯ ಕೊಂಬುಗಳನ್ನು ಕಾಳಗಕ್ಕೆ ಮೊದಲು ಕಡಿದುಬಿಡುತ್ತಿದ್ದರು. ಅಲ್ಲಿ ಗೂಳಿಗಳನ್ನು ಕೊಲ್ಲುವಂತಿಲ್ಲ. ದಕ್ಷಿಣ ಫ್ರಾನ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಗೂಳಿಯ ಕೊಂಬುಗಳ ನಡುವೆ ಲಾಂಛನ ಸೂಚಕವಾದ ರಿಬ್ಬನ್ ಕಟ್ಟುತ್ತಾರೆ. ಆ ರಿಬ್ಬನನ್ನು ಎಳೆದು ತೆಗೆದವನೇ ಜಯಶಾಲಿ. ಇಲ್ಲಿಯೂ ಗೂಳಿಯನ್ನು ಕೊಲ್ಲುವಂತಿಲ್ಲ.

ತಮಿಳು ನಾಡಿನಲ್ಲಿ ಪೊಂಗಲ್ ಹಬ್ಬದಂದು ಗೂಳಿಗಳನ್ನು ಎದುರಿಸಿ ಕಟ್ಟಿಹಾಕುವ 'ಜಲ್ಲಿ ಕಟ್ಟು' ಕ್ರೀಡೆಯನ್ನು ಆಡುತ್ತಾರೆ.

ಮೆಕ್ಸಿಕೋ ನಗರದ ಪ್ಲಾಜಾ ರಂಗ ಪ್ರಪಂಚದ ಗೂಳಿಕಾಳಗ ರಂಗಗಳಲ್ಲಿ ಅತಿ ದೊಡ್ಡದು. 48,000 ಪ್ರೇಕ್ಷಕರಿಗೆ ಇಲ್ಲಿ ಅವಕಾಶವಿದೆ

ಗೃಹಾಲಂಕರಣ

ಸಗಣಿ ಸಾರಿಸಿದ ನೆಲ. ಅದರ ಮೇಲೆ ಶುಭ್ರವಾದ ಬಿಳಿಯ ರೇಖೆಗಳ ರಂಗೋಲಿ. ಇದು ಈಗಲೂ ಭಾರತೀಯ ಹಳ್ಳಿಗಳಲ್ಲಿ ಮನೆ ಮುಂದೆ ಕಾಣಬರುವ ಗೃಹಾಲಂಕಾರದ ರೀತಿ.

ಬರಿಯ ಮನೆಗಳಷ್ಟೇ ಅಲ್ಲ, ಸರಕಾರೀ ಮತ್ತು ಖಾಸಗಿ ಕಟ್ಟಡಗಳ ಒಳಾಲಂಕಾರವನ್ನೂ ಇಂದು ಮಾಡುತ್ತಾರೆ. ಗೃಹಾಲಂಕಾರ ವಿಧಾನಗಳನ್ನು ತಿಳಿಸುವ ವಿಶೇಷ ಪಾಠಕ್ರಮಗಳಿವೆ. ಇದರಲ್ಲಿ ಪರಿಣತಿ ಪಡೆದವರು ದೊಡ್ಡ ಕಟ್ಟಡಗಳ ಒಳಾಲಂಕರಣ ಸಲಹೆಕಾರರಾಗಿರುತ್ತಾರೆ. ಇಂದಿನ ಗೃಹಾಲಂಕಾರದ ಅರ್ಥವ್ಯಾಪ್ತಿಯಲ್ಲಿ ನೆಲ, ಗೋಡೆ, ಛಾವಣಿ, ಪೀಠೋಪಕರಣ, ಹೂ ಜೋಡಣೆ, ಗೋಡೆಗೆ ತೂಗು ಹಾಕುವ ವಸ್ತುಗಳು ಮತ್ತು ಅಲಂಕಾರಕ್ಕಾಗಿ ಇರಿಸಿದ ಇತರ ಎಲ್ಲ ವಸ್ತುಗಳು ಸೇರಿಕೊಂಡಿವೆ. ಒಳಾಂಗಣದ ಬಣ್ಣ, ಅಲ್ಲಿಗೆ ಹೊರಗಿನಿಂದ ಬೀಳುವ ಹಗಲಿನ ಬೆಳಕು, ರಾತ್ರಿಯ ವೇಳೆಯ ದೀಪವ್ಯವಸ್ಥೆ ಇವೂ ಗಣನೆಗೆ ಬರುತ್ತವೆ.

ಸಾಧಾರಣವಾಗಿ ಒಂದು ವಸತಿಗೃಹದ ಅಲಂಕಾರ ಆ ಮನೆಯವರ ಅಭಿರುಚಿ, ಅವರ ಜೀವನ ಕ್ರಮ, ಆಯ್ಕೆ, ಕೋಣೆಯ ಜಾಗ-ಇವುಗಳನ್ನು ಅವಲಂಬಿಸಿದೆ. ಒಂದು ಕೋಣೆಯ ಅಲಂಕರಣ ಅಲ್ಲಿನ ಅವಶ್ಯತೆಯನ್ನು ಪೂರೈಸುವಂತಿರಬೇಕು. ವರ್ಣಚಿತ್ರ ರಚನೆ ಒಬ್ಬರ ಹವ್ಯಾಸವಾಗಿದ್ದರೆ, ಇದಕ್ಕಾಗಿ ಲಿನೋಲಿಯಮಿನಂಥ ನೆಲಹಾಸು ಅತ್ಯಂತ ಸೂಕ್ತ. ಬಣ್ಣ ಚೆಲ್ಲಿದರೂ ಸುಲಭವಾಗಿ ಶುಚಿಗೊಳಿಸಬಹುದು. ಹಾಗಲ್ಲದೆ ಓದುವ, ಬರೆಯುವ ಹವ್ಯಾಸವಿದ್ದರೆ ರತ್ನಗಂಬಳಿ, ಜಮಖಾನೆಗಳಂಥ ನೆಲಹಾಸುಗಳನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಬಹುದು. ಕೋಣೆಯ ಅಳತೆಯೇನು, ಅದರ ಆಕೃತಿ ಹೇಗಿದೆ, ಎತ್ತರ ಅಗಲಗಳು ಹೇಗೆ, ಬಾಗಿಲು ಕಿಟಕಿಗಳೆಷ್ಟು, ಎಲ್ಲೆಲ್ಲಿವೆ ಮತ್ತು ಎಲ್ಲ ಅಲಂಕಾರ ವ್ಯವಸ್ಥೆ ಮುಗಿದ ಮೇಲೂ ಅಡ್ಡಿ ಆತಂಕಗಳಿಲ್ಲದೆ ಈ ಕೋಣೆಯಲ್ಲಿ ಸಂಚರಿಸಬಹುದೇ ಎಂಬುದನ್ನು ಯೋಚಿಸಬೇಕು. ಪೀಠೋಪಕರಣಗಳನ್ನು ಪ್ರತಿನಿಧಿಸುವಂತೆ ಕಾಗದದ ಚೂರುಗಳನ್ನೂ ಇರಿಸಿ, ಪ್ರಾಯೋಗಿಕವಾಗಿ ನಮಗೆ ಅತ್ಯಂತ ಸೂಕ್ತವಾದ ಜೋಡಣೆಯನ್ನು ನಿರ್ಧರಿಸಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು. ಕೋಣೆಯಲ್ಲಿ ಇರಿಸಬಹುದಾದ ಇತರ ಎಲ್ಲ ಬಗೆಯ ಅಲಂಕಾರಿಕ ಸಾಮಾನುಗಳ ಸ್ಥಾನಗಳನ್ನೂ ನಿರ್ಧರಿಸಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು.

ಬಣ್ಣಗಳ ಬಳಕೆ ಒಳಾಂಗಣದ ಅಲಂಕಾರದ ಅತಿ ಮುಖ್ಯ ಹಂತಗಳಲ್ಲಿ ಒಂದು. ಕೇವಲ ಭಿನ್ನ ಬಣ್ಣಗಳ ಬಳಕೆಯಿಂದ ಒಂದು ಕೋಣೆ ಅದರ ವಾಸ್ತವ ಅಳತೆಗಿಂತ ಚಿಕ್ಕದಾಗಿ ಕಾಣುವಂತೆ ಅಥವಾ ದೊಡ್ಡದಾಗಿ ತೋರುವಂತೆ ಮಾಡಬಹುದು. ಬಣ್ಣಗಳು ಬೆಚ್ಚನೆಯ ಅಥವಾ ತಂಪಾದ ಪರಿಸರಗಳ ಭಾವನೆಯನ್ನು ನೀಡಬಲ್ಲುವು. ಕೋಣೆಯ ಪೀಠೋಪಕರಣಗಳು ಮತ್ತು ಇತರ ಸಾಮಗ್ರಿಗಳ ಬಣ್ಣಗಳು ಗೋಡೆಯ ಬಣ್ಣಕ್ಕೆ ಬಹುಮಟ್ಟಿಗೆ ಹೊಂದಿಕೆಯಾಗಿದ್ದರೆ ಅವು ವಿಶೇಷ ಗಮನ ಸೆಳೆಯುವುದಿಲ್ಲ. ಅವು ಗಮನ ಸೆಳೆಯಬೇಕೆಂಬುದೇ ಉದ್ದೇಶವಾದರೆ ವಿರುದ್ಧ ಬಣ್ಣದ ಪೀಠೋಪಕರಣಗಳನ್ನು ಆರಿಸಬೇಕು. ಕೆಳಗೆ ಹಾಸುಕಂಬಳಿ ಅಥವಾ ಜಮಖಾನೆ ಚಳಿಗಾಲದ ಕೊರೆತಕ್ಕೆ ಹಿತವಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಓಡಾಡುವಾಗ ಕರ್ಕಶತ್ವವನ್ನು ತಗ್ಗಿಸುತ್ತದೆ.

ಕೋಣೆಯಲ್ಲಿ ಮಾಡುವ ಕೆಲಸಕ್ಕೆ ತಕ್ಕಂತೆ ಉಜ್ವಲ, ಮಂದ ಅಥವಾ ಮಧ್ಯಸ್ಥ ಬೆಳಕು ಬರುವಂತೆ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು. ವಿದ್ಯುದ್ದೀಪಗಳಿಂದಲೂ ಈ ವ್ಯವಸ್ಥೆ ಮಾಡಲು ಸಾಧ್ಯ. ಅವಶ್ಯವಿದ್ದೆಡೆ ಓದುವ ಮೇಜಿಗೆಂದು ಅಥವಾ ಹೊಲಿಯುವ ಮೇಜಿಗೆಂದು ಹೆಚ್ಚಿನ ದೀಪಗಳನ್ನು ಇರಿಸಿಕೊಳ್ಳಲೂಬಹುದು.

ವಿದೇಶಗಳಲ್ಲಿ ಗೋಡೆಗಳಿಗೆ ಬಣ್ಣದ, ಆಹ್ಲಾದಕರ ವಿನ್ಯಾಸಗಳಿರುವ ಗೋಡೆ ಕಾಗದಗಳನ್ನು ಹಚ್ಚುತ್ತಾರೆ. ಇವಕ್ಕೆ ' ವಾಲ್ ಪೇಪರ್ 'ಗಳೆಂದು ಹೆಸರು. ಬೇಕೆನಿಸಿದಾಗ ಇವನ್ನು ಕಿತ್ತು ಕೋಣೆಗೆ ಬೇರೆಯೇ ಬಣ್ಣದ ಕಾಗದಗಳಿಂದ ಹೊಸತನ ಕೊಡಬಹುದು. ಚೆನ್ನಾಗಿ ಮೆರುಗು ಹಾಕಿದ ಮರದ ಅಸ್ತರಿ ಕೊಡುವುದೂ ಉಂಟು.

ಹವ್ಯಾಸಿಗಳು ಸಂಗ್ರಹಿಸಿದ ಅಪೂರ್ವ ವಸ್ತುಗಳು, ಶಂಖ, ಚಿಪ್ಪುಗಳು, ವರ್ಣಚಿತ್ರ ಅಥವಾ ಕಸೂತಿ ಮಾಡಿದ ಅಲಂಕಾರಿಕ ಸಾಮಾನು, ಬಗೆ ಬಗೆಯ ಅಂದದ ಸೀಸೆ ಅಥವಾ ಗೊಂಬೆ—ಇಂಥ ಯಾವುದೇ ಆಕರ್ಷಕ ಸಾಮಾನುಗಳನ್ನು ಸೂಕ್ತ ಜಾಗದಲ್ಲಿ ಇರಿಸಬೇಕು. ಕೋಣೆಯೊಳಗೆ ಬೆಳೆಸಬಹುದಾದ ಗಿಡಗಳ ಹಸಿರು ತಂಪನ್ನೆರೆಯುತ್ತದೆ. ಹಳೆಯ ಕಲಾತ್ಮಕ ಕಂಚಿನ ಸಾಮಾನುಗಳನ್ನೂ, ಮಣಿ ಸಾಮಾನುಗಳನ್ನೂ ಅಲ್ಲಲ್ಲಿ ಇಡಬಹುದು. ಚಿಪ್ಪಿನ ಗೊಂಬೆಗಳು, ಯಾವುದೇ ಕೈಗೆಲಸದ ಅಪೂರ್ವ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಪಡಸಾಲೆಯಲ್ಲಿ ಇಡಬಹುದು.

ಊಟ ಮಾಡುವ ಸ್ಥಳ, ಅಡುಗೆ ಮನೆ, ಮಲಗುವ ಕೋಣೆ, ಮಕ್ಕಳಿಗಾಗಿ ಇರುವ ಕೋಣೆಗಳನ್ನೂ ಉಪಯೋಗಕ್ಕೆ ತಕ್ಕಂತೆ ಅಲಂಕರಿಸಬಹುದು.

ವಾಣಿಜ್ಯ ಅಲಂಕಾರಕ್ಕೂ ಈಗ ಪ್ರಾಮುಖ್ಯವಿದೆ. ಉಪಾಹಾರಗೃಹ, ಕೂಟ–ಸಮಾರಂಭಗಳ ಒಳಾಂಗಣದ ಅಲಂಕರಣ ಹೆಚ್ಚಿನ ಜವಾಬ್ದಾರಿಯದು. ಅಲ್ಲಿ ಬರುವ ಜನರು ಅತಿ ಭಿನ್ನ ರೀತಿಯವರು. ಅವರು ಸುಖವಾಗಿ ಕೂಡಲು ವ್ಯವಸ್ಥೆ, ಸರಾಗವಾಗಿ ಪ್ರವೇಶಿಸಲು, ನಿರ್ಗಮಿಸಲು ವ್ಯವಸ್ಥೆ ಮತ್ತು ಇತರ ಅನೇಕ ಅನುಕೂಲಗಳನ್ನು ಕಲ್ಪಿಸಬೇಕು. ಅವುಗಳಿಗೆಲ್ಲ ಯೋಗ್ಯ ಅಲಂಕರಣವಿರಬೇಕು. ಶಾಲೆ, ಆಸ್ಪತ್ರೆಗಳ ಒಳಾಂಗಣಗಳಲ್ಲಿ ಮಿತ ಅಲಂಕರಣದಿಂದ ಹಿತಕರ ಪರಿಸರ ಒದಗಿಸಬಹುದು.

ವ್ಯಕ್ತಿಯ ಸಂಪತ್ತು, ಸಂಸ್ಕೃತಿಗಳಿಗೆ ಅನುಗುಣವಾಗಿ ಕಟ್ಟಡಗಳ ಒಳಾಂಗಣಗಳನ್ನು ಅವನು ಅಲಂಕರಿಸುತ್ತ ಬಂದಿದ್ದಾನೆ. ಅಜಂತ, ಪ್ರಾಚೀನ ಗ್ರೀಸ್, ರೋಮ್‌ಗಳ ಭಿತ್ತಿಚಿತ್ರಗಳೂ ಇಂಥ ಒಳಾಂಗಣ ಅಲಂಕರಣಗಳೇ. ಅರಮನೆಗಳೂ ಶ್ರೀಮಂತರ ಗೃಹಗಳೂ ವಿಲಾಸಮಯ ಜೀವನಕ್ಕಾಗಿ ಅಲಂಕರಿಸಲ್ಪಟ್ಟಿವೆ.

ಅನೇಕ ಅಲಂಕರಣ ಅಂಶಗಳು ಮೊಟ್ಟಮೊದಲು ಅವುಗಳ ಉಪಯುಕ್ತತೆಗಾಗಿ ರೂಢಿಗೆ ಬಂದುವು. ಪರದೆಗಳು ಮೊದಲಿಗೆ ಉಜ್ವಲ ಬೆಳಕನ್ನು ತಡೆಯಲೆಂದು ಉಪಯೋಗಿಸಲ್ಪಟ್ಟುವು.

ಗೃಹಾಲಂಕರಣದ ಮುಖ್ಯ ಉದ್ದೇಶ ಚೆಲುವನ್ನು ಹೆಚ್ಚಿಸುವುದು. ವಾಸಿಸುವವರ ವ್ಯಕ್ತಿತ್ವವನ್ನೂ ಇಂಥ ಅಲಂಕಾರದಲ್ಲಿ ಒಡಮೂಡಿಸಬಹುದು. ಈಗಿನ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ಜಾಗತಿಕ ಮೇಳಗಳು, ಪರದೇಶ ಸಂದರ್ಶನ, ಹೊಸ ವೈಜ್ಞಾನಿಕ ಶೋಧಗಳು, ವಾಸ್ತುಶಿಲ್ಪದಲ್ಲಿ ಬದಲಾವಣೆಗಳೇ ಮುಂತಾದುವು ಗೃಹಾಲಂಕಾರದಲ್ಲಿ ಹೊಸ ಶೈಲಿಗಳನ್ನು ಬೆಳಕಿಗೆ ತರುತ್ತವೆ.

ಗೃಹಾಲಂಕಾರಕ್ಕೆ ಬೆಲೆ ಬಾಳುವ ಪದಾರ್ಥಗಳೇ ಬೇಕು, ನಿಗದಿಯಾದ ವಸ್ತುಗಳೇ ಬೇಕು ಎಂದಿಲ್ಲ. ವೈಯಕ್ತಿಕ ಅಭಿರುಚಿಗೆ ತಕ್ಕಂತೆ ಎಲ್ಲರೂ ತಮ್ಮ ತಮ್ಮ ಮನೆಗಳನ್ನು ಅಲಂಕರಿಸಬಹುದು.

ಗೆಲ್ಲಂಕ ಫಲಕ

ಪಂದ್ಯ ಅಥವಾ ಸ್ಪರ್ಧೆ ನಡೆಯುತ್ತಿರುವಾಗ ತಂಡಗಳು ಅಥವಾ ವ್ಯಕ್ತಿಯೊಬ್ಬ ಗಳಿಸಿದ ಗೆಲ್ಲಂಕಗಳ ವಿವರಗಳನ್ನು ನಮೂದಿಸುವ ಫಲಕ–ಗೆಲ್ಲಂಕ ಫಲಕ. ಒಂದು ತಂಡದ ಗೆಲ್ಲಂಕ ಮತ್ತು ಆಟಗಾರರ ವೈಯಕ್ತಿಕ ಸಾಧನೆಯ ವಿವರಗಳನ್ನು ಅದರಲ್ಲಿ ತೋರಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಗೆಲ್ಲಂಕಗಳನ್ನು ಫಲಕದ ಮೇಲೆ ನಮೂದಿಸಿದಂತೆ ಪಂದ್ಯದ ಅಧಿಕೃತ ಗೆಲ್ಲಂಕ ದಾಖಲಾತಿ ಪುಸ್ತಕದಲ್ಲೂ ಗುರುತಿಸುತ್ತಾರೆ. ಗೆಲ್ಲಂಕಗಳನ್ನು ನಮೂದಿಸುವ ಅಧಿಕೃತ ವ್ಯಕ್ತಿ ಸ್ಕೋರರ್ ಅಥವಾ ಗೆಲ್ಲಂಕ ದಾಖಲೆಗಾರ.



ಮ್ಯೂನಿಕ್ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಒಂದು ಗೆಲ್ಲಂಕ ಫಲಕ

ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ತಂಡಗಳು ಗಳಿಸುವ ಗೆಲ್ಲಂಕಗಳು ಆಯಾ ತಂಡದ ಜಯಾಪಜಯವನ್ನು ನಿರ್ಣಯಿಸುತ್ತವೆ. ಆಟಗಾರರ ವೈಯಕ್ತಿಕ ಸಾಧನೆಗಳನ್ನು ಸೂಚಿಸುವ ಗೆಲ್ಲಂಕ ದಾಖಲಾತಿಯು ಬಹುಮಟ್ಟಿಗೆ ಆಟಗಾರನು ಮುಂದಿನ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಆಡಲು ಆಯ್ಕೆಯಾಗುವ ಸಾಧ್ಯತೆಯನ್ನು ನಿರ್ಧರಿಸುತ್ತದೆ.

ಮ್ಯೂನಿಕ್ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಎಲೆಕ್ಟ್ರಾನಿಕ್ ಸಾಧನಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಗೆಲ್ಲಂಕ ಫಲಕಗಳನ್ನು ರಚಿಸಿದ್ದರು. ಒಬ್ಬ ಈಜುಗಾರ ಗುರಿ ಮುಟ್ಟಿ ತಲೆ ಮೇಲೆತ್ತಿದಾಗ ಅವನು ಜಯಶೀಲನೇ ಅಲ್ಲವೇ ; ಜಯಶೀಲನಾದರೆ ಅವನು ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಅಥವಾ ವಿಶ್ವದಾಖಲೆ ಸ್ಥಾಪಿಸಿದ್ದಾನೆಯೇ ಎನ್ನುವುದನ್ನೂ ತೋರಿಸುವ ಗೆಲ್ಲಂಕ ಫಲಕಗಳಿದ್ದುವು. ಇವುಗಳಿಗೆ ಕಂಪ್ಯೂಟರುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿದ್ದರು.

ಗ್ಲೈಡಿಂಗ್

ಸಾವಿರಾರು ಅಡಿಗಳ ಎತ್ತರದಲ್ಲಿ, ಸದ್ದಿಲ್ಲದ ಶಾಂತ ಪರಿಸರದಲ್ಲಿ, ಗಾಳಿಯಲ್ಲಿ ಸಾಗುವುದು—ಗ್ಲೈಡಿಂಗ್ ಅಥವಾ ಗ್ಲೈಡರ್ ಹಾರಾಟ.

ಗ್ಲೈಡಿಂಗ್ ಅನ್ನು 'ಗಾಳಿಯಲ್ಲಿ ಮಾಡುವ ಯಾಕ್ಟ್ ಯಾನ' ಎಂದು ಕರೆಯುತ್ತಾರೆ. ತನ್ನ ಹಿಂದೆ ಧಾವಿಸುತ್ತಿರುವ ಗಾಳಿಯ ಗರಿಷ್ಠ ಅನುಕೂಲ ಪಡೆವ ಯಾಕ್ಟ್‌ನಂತೆ ದೀರ್ಘ ದೂರದ ಗ್ಲೈಡರ್ ಹಾರಾಟ ಸಾಧ್ಯ.

ಗ್ಲೈಡರ್–ಎಂಜಿನ್‌ರಹಿತ ವಾಹನ. ಅದನ್ನು ವಾಯುಮಂಡಲದಲ್ಲಿ ಏರಿಸಿದರೆ ಗಂಟೆಗಟ್ಟಲೆ ನೂರಾರು ಕಿಲೊಮಿಟರ್ ದೂರ ಹಾರಾಡುತ್ತಿರಬಹುದು.

ಚತುರನಾದ ಪೈಲಟ್ ಏರುಗಾಳಿಯ ನೆರವು ಪಡೆದು ತನ್ನ ವಾಹನವನ್ನು ಅದರ ಮೇಲೆ ಸವಾರಿ ಮಾಡುವಂತೆ ನಡೆಸಿ ಎತ್ತರಕ್ಕೆ ಹೋಗಬಹುದು. ಇಂಥ ಮಾರುತಗಳು ಸರಿಯಾಗಿ ದೊರೆಯದಿದ್ದರೆ ಗ್ಲೈಡರ್ ಕೆಳಗಿಳಿಯಬೇಕಾದದ್ದು ಅನಿವಾರ್ಯ. ಸ್ತಬ್ಧ ಗಾಳಿಯ ಪರಿಸರದಲ್ಲಿ ಪ್ರತಿ 20 ಅಥವಾ 30 ಅಡಿ ದೂರಕ್ಕೆ ಗ್ಲೈಡರ್ ಒಂದು ಅಡಿಯಂತೆ ಇಳಿಯುತ್ತ ಹೋಗುತ್ತದೆ.

ಸಾಧಾರಣವಾಗಿ ಗ್ಲೈಡರನ್ನು ಲಘು ಲೋಹ ಅಥವಾ ಪದರ ಮರದಿಂದ ರಚಿಸುತ್ತಾರೆ. ಗ್ಲೈಡರುಗಳಲ್ಲಿ ಮೂರು ಬಗೆ. ಪ್ರಾಥಮಿಕ ಬಗೆಯ ಗ್ಲೈಡರಿನ ರಚನೆ ಹಂದರದ ಗೂಡಿನಂತೆ ಇರುತ್ತದೆ. ಮುಂದೆ ವಿಮಾನವನ್ನು ನಡೆಸಬೇಕಾದ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಯ ತರಬೇತಿಗೆ ಇದನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸುತ್ತಾರೆ. ದ್ವಿತೀಯ ಬಗೆಯ ಗ್ಲೈಡರಿನಲ್ಲಿ ವಾಹನದ ಚಲನವಲನಗಳ ನಿಯಂತ್ರಣ ಸಾಧನಗಳು ಹೆಚ್ಚು. 'ಸೇಯ್ಲ್‌ಪ್ಲೇನ್' ಎಂಬುದು ಚೆನ್ನಾಗಿ ಗ್ಲೈಡಿಂಗ್ ಕಲಿತ ಪೈಲಟನ ವಾಹನ. ಉನ್ನತ ಮಟ್ಟದಲ್ಲಿ ದೀರ್ಘ ದೂರ ಹಾರಾಟಕ್ಕಾಗಿ ಇದನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಹಿಂದೆ ಏರು ತಗ್ಗುಗಳಿಲ್ಲದ ನೆಲದ ಮೇಲೆ ಅಥವಾ ಬೆಟ್ಟದ ನೆತ್ತಿಯಲ್ಲಿ ಹಲವು ಜನ ಗ್ಲೈಡರನ್ನು ಗಾಳಿಪಟದಂತೆ ಹಿಡಿದು ಏರುಗಾಳಿ ಅದನ್ನು ಹೊತ್ತು ಒಯ್ಯುವ ವರೆಗೆ ಓಡುತ್ತಿದ್ದರು. ಕವಣೆ ಯಂತ್ರದಿಂದ ಚಿಮ್ಮಿ ಮೇಲಕ್ಕೆ ಕಳುಹಿಸುವುದು, ವೇಗವಾಗಿ ಸಾಗುವ ಕಾರಿಗೆ ಕಟ್ಟಿ ಎಳೆದು ಮೇಲಕ್ಕೆ ಹಾರುವಂತೆ ಮಾಡುವುದು, ಗ್ಲೈಡರ್ ಮೈಗೆ ಹೊಂದಿಸಿದ ರಾಕೆಟ್‌ಗಳನ್ನು ಸ್ಫೋಟಿಸುವುದು, ವಿಮಾನಕ್ಕೆ ಕಟ್ಟಿ ಮೇಲೇರಿಸಿ ಅನಂತರ ಕಳಚಿ ಬಿಡುವುದು–ಹೀಗೆ ಗ್ಲೈಡರನ್ನು ಮೇಲೇರಿಸಲು ಇಂದು ಹಲವು ವಿಧಾನಗಳಿವೆ.

ಭೂಮಿಯ ಮೇಲ್ಮೈ ಸೂರ್ಯನ ಕಾವಿನಿಂದ ಎಲ್ಲ ಕಡೆ ಒಂದೇ ವಿಧವಾಗಿ ಕಾಯುವುದಿಲ್ಲ. ಇದರಿಂದ ಬಿಸಿ ಗಾಳಿಯ ಏರುಪ್ರವಾಹಗಳು ಉಂಟಾಗುತ್ತವೆ. ಗ್ಲೈಡರ್‌ಗಳನ್ನು ಮೇಲೇರಿಸಲು ಇವು ಉಪಯುಕ್ತ. ಬೆಟ್ಟ, ಪರ್ವತಗಳಿರುವಲ್ಲಿ ಶೀತ ಹಾಗೂ ಬಿಸಿ ಗಾಳಿಗಳ ರಾಶಿಗಳು ಒಂದನ್ನೊಂದು ಸಂಧಿಸುವಲ್ಲಿ ಇಂಥ ಏರುಗಾಳಿಗಳ ಪ್ರವಾಹ ಉಂಟಾಗುತ್ತದೆ.



ಗ್ಲೈಡರನ್ನು ವಿಮಾನದಿಂದ ಕಳಚುವುದು ;
ಕಾರಿಗೆ ಕಟ್ಟಿ ಹಾರಿಸುವುದು

ತನಗೆ ಸಾಕೆನಿಸಿದಷ್ಟು ಎತ್ತರ ಸಾಧಿಸಿದಾಗ ಪೈಲಟ್ ಗ್ಲೈಡರಿನ ಮೂತಿಯನ್ನು ಅದರ ಇತರ ಭಾಗಗಳಿಗಿಂತ ಸ್ವಲ್ಪವೇ ತಗ್ಗಿನಲ್ಲಿರುವಂತೆ ಇರಿಸಿಕೊಂಡು ಒಂದೇ ಮಟ್ಟದಲ್ಲಿ ಹಾರಾಡಬಹುದು. ಅದು ಇನ್ನೂ ಎತ್ತರಕ್ಕೆ ಹೋಗುವಂತೆ ಮಾಡಲು ಎಲಿವೇಟರ್‌ಗಳ ನೆರವು ಪಡೆಯಬಹುದು. ಗ್ಲೈಡರ್‌ಗಳಲ್ಲಿ ಮುಳುಗುಹಾಕುವ ಹಾಗೂ ದಿಕ್ಕು ಬದಲಿಸುವ ಚಲನೆಗಳನ್ನೂ ಸಾಧಿಸಬಹುದು. ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಗ್ಲೈಡರ್‌ನಲ್ಲಿ 400–500 ಮೈಲಿಗಳ ತನಕ ಸಾಗಬಹುದು. ಹೀಗೆ ಸಾಗಿದ ದೂರದ ವಿಶ್ವ ದಾಖಲೆ 540 ಮೈಲುಗಳನ್ನೂ ಎತ್ತರ 46,000 ಅಡಿಗಳನ್ನೂ ಮೀರಿದೆ. ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಗಂಟೆಗೆ 75 ಮೈಲಿಗಳಿಗಿಂತ ಹೆಚ್ಚಿನ ವೇಗ ಸಾಧಿಸಬಹುದು. ಗಂಟೆಗೆ 145 ಮೈಲಿ ವೇಗದಲ್ಲಿ ಹಾರಿದವರೂ ಇದ್ದಾರೆ.

ಗ್ಲೈಡರನ್ನು ಮೊದಲು ರಚಿಸಿದವನು ಜಾರ್ಜ್ ಕ್ಯಾಲಿ ಎಂಬ ಆಂಗ್ಲ ಪ್ರಜೆ. ಸುಮಾರು 1853ರಲ್ಲಿ ಜರ್ಮನಿಯ ಆಟೋ ಲಿಲಿಯೆಂಥಾಲ್ ತೋಳುಗಳಿಗೆ ರೆಕ್ಕೆಗಳಂತೆ ಮಾಡಿದ ರಚನೆಗಳನ್ನು ಬಂಧಿಸಿಕೊಂಡು ಹಾರಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸಿದ ; ಏರುಗಾಳಿಯ ಲಾಭ ತಿಳಿದುಕೊಂಡ. ಫ್ರಾನ್ಸಿನ ಆಕ್ಟೇವ್ ಚಾನೂಟ್ (1832–1910) ಅಮೆರಿಕದ ಗ್ಲೈಡರುಗಳಲ್ಲಿ ಹಾರಾಟಗಳನ್ನು ಪ್ರಯತ್ನಿಸಿದ. ಸುಮಾರು 2,000ಕ್ಕೂ ಹೆಚ್ಚು ಬಾರಿ ಈ ರೀತಿ ಹಾರಾಡಿದ.

ಎಂಜಿನುಗಳ ಜೋಡಣೆ ರೂಢಿಗೆ ಬಂದಾಗ ಗ್ಲೈಡರ್ ಬಳಕೆ ಕಡಮೆಯಾಯಿತು. ಆದರೆ 1920ರಲ್ಲಿ ಜರ್ಮನರು ಕ್ರೀಡೆಯಂತೆ ಇದನ್ನು ಬಳಸತೊಡಗಿದರು. ಎರಡನೆಯ ಜಾಗತಿಕ ಯುದ್ಧ ಕಾಲದಲ್ಲೂ ಅವರು ಗ್ಲೈಡರುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿದರು.

ಎಂಜಿನಿಲ್ಲದಿದ್ದರೂ ಗ್ಲೈಡರಿನಲ್ಲಿ ಪೆಡಲ್ ಹಾಗೂ ಚಾರುಕೋಲಿನಂಥ ಸಾಧನಗಳಿಂದ ಹಲವು ಬಗೆಯ ನಿಯಂತ್ರಣಗಳು ಸಾಧ್ಯ. ಮೇಲೇರುವುದಕ್ಕಾಗಿ ಇರುವ ಎಲಿವೇಟರ್, ಹಾರಾಟದ ಎತ್ತರ ತಗ್ಗಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಚುಕ್ಕಾಣಿ, ದಿಕ್ಕು ಬದಲಾಯಿಸಲು ಏಲೆರಾನ್‌ಗಳು ಇವೆ. ಗ್ಲೈಡರ್‌ನ ಎತ್ತರ, ಏರುತ್ತಿರುವ ಗತಿಯನ್ನು ತೋರಿಸುವ ಮಾಪಕಗಳೂ ಇವೆ.

ವಾಯುಯಾನ ಸಂಶೋಧನೆ ಮತ್ತು ಹವಾ ತಿಳಿವಳಿಕೆ ಪಡೆಯಲು ಗ್ಲೈಡಿಂಗ್ ಉಪಯುಕ್ತ. ಗ್ಲೈಡಿಂಗ್ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳು ಸಾಧಾರಣವಾಗಿ ಕ್ಲಬ್ ಹಾಗೂ ಶಾಲೆಗಳ ಆಶ್ರಯದಲ್ಲಿ ನಡೆಯುತ್ತವೆ.

ಕಲಿಯುತ್ತಿರುವವರು ಎರಡು ಸೀಟುಗಳ ಗ್ಲೈಡರಿನಲ್ಲಿ ತಮ್ಮ ಶಿಕ್ಷಕರೊಡನೆ ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ.

ತರಬೇತಿಯ ಒಂದೊಂದು ಘಟ್ಟಕ್ಕೂ ಪ್ರಮಾಣ ಪತ್ರಗಳು ದೊರೆಯುತ್ತವೆ. 30 ಸೆಕೆಂಡುಗಳ ಕಾಲ ನೇರವಾಗಿ ಗ್ಲೈಡ್ ಮಾಡಬಲ್ಲವನಿಗೆ 'ಎ' ಪ್ರಮಾಣಪತ್ರ ದೊರೆಯುತ್ತದೆ. 5 ಗಂಟೆಗಳ ಕಾಲ ಹಾರಾಟ ಮುಗಿಸಿರುವ, 100 ಮೀಟರ್ ಏರಿ, 50 ಕಿಲೊಮೀಟರುಗಳಷ್ಟು ದೂರ ಹಳ್ಳಿಗಾಡು ಪ್ರದೇಶದಲ್ಲಿ ಗ್ಲೈಡರ್ ನಡೆಸಿದವನಿಗೆ "ಸಿಲ್ವರ್ ಸಿ", 300 ಕಿಲೊಮೀಟರ್ ಹಾರಾಟ ಮತ್ತು ಕನಿಷ್ಠ 3,000 ಅಡಿ ಎತ್ತರ ಹಾರಾಟ ನಡೆಸಿದವನಿಗೆ "ಗೋಲ್ಡ್ ಸಿ". ಹಾಗೂ 500 ಕಿಲೊಮೀಟರ್ ಹಾರಾಟ ಮತ್ತು ಕನಿಷ್ಠ 5,000 ಅಡಿ ಎತ್ತರದಲ್ಲಿ ಹಾರುವವರಿಗೆ "ಡಯಮಂಡ್" ಪ್ರಶಸ್ತಿ. ಇಂಥ ಮೂರು ಡಯಮಂಡ್‌ಗಳು ಹಾಗೂ "ಗೋಲ್ಡ್ ಸಿ" ಪ್ರಶಸ್ತಿಗಳು ಗ್ಲೈಡಿಂಗ್ ಕ್ರೀಡೆಯ ಅತ್ಯುಚ್ಚ ಬಹುಮಾನಗಳಾಗಿವೆ.

1929ರಲ್ಲಿ ಗ್ಲೈಡಿಂಗ್‌ನ ಒಂದು ಮುಖ್ಯ ಸಂಸ್ಥೆ–ಬ್ರಿಟಿಷ್ ಗ್ಲೈಡಿಂಗ್ ಅಸೋಸಿಯೇಷನ್—ಸ್ಥಾಪಿಸಲ್ಪಟ್ಟಿತು. ಎಲ್ಲ ಬಗೆಯ ವಾಯುಯಾನ ಕ್ರೀಡೆಗಳನ್ನೂ ನಿಯಂತ್ರಿಸುವ ಸಂಸ್ಥೆ 'ಫೆಡರೇಷನ್ ಏರೋನಾಟಿಕ್ ಇಂಟರ್‌ನ್ಯಾಷನಲ್'. ಗ್ಲೈಡಿಂಗ್‌ನಲ್ಲಿ 1938ರಿಂದ ವಿಶ್ವಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳು ನಡೆಯುತ್ತಿವೆ.

ಗೊಂಬೆ ತಯಾರಿ, ಸಂಗ್ರಹ

ಚಂದನ, ಮಣ್ಣು, ಮರ, ಕಂಚು, ಗಾಜುಗಳಿಂದ ಗೊಂಬೆ ತಯಾರಿಸುವುದು ಹಿರಿಯ-ಕಿರಿಯರೆಲ್ಲರಿಗೂ ಪ್ರಿಯವಾದ ಒಂದು ಹವ್ಯಾಸ.

ಹಿಂದಿನಿಂದಲೂ ಆಟದ ಸಾಮಾನುಗಳಲ್ಲೆಲ್ಲ ಗೊಂಬೆ ಪ್ರಿಯವಾದದ್ದು. ಈಜಿಪ್ಟಿನಲ್ಲಿ ಸುಮಾರು ಕ್ರಿಸ್ತಪೂರ್ವ 2,000ದಷ್ಟು ಹಿಂದಿನ ಜೇಡಿಮಣ್ಣಿನ ಗೊಂಬೆ ಕೀಲು ಜೋಡಿಸಿದ ಮರದ ಗೊಂಬೆಗಳು ದೊರೆತಿವೆ.

ಹಿಂದೆ ಮರ, ಜೇಡಿಮಣ್ಣು, ತಂತಿ ಹಾಗೂ ತುಂಡು ಬಟ್ಟೆ ಮತ್ತು ಮೇಣಗಳಿಂದ ಬೊಂಬೆ ಮಾಡುತ್ತಿದ್ದರು. ಈಗ ಪ್ಲಾಸ್ಟಿಕ್ ಗೊಂಬೆಗಳು ಬಂದಿವೆ.

ಜೇಡಿಮಣ್ಣಿನ ತಲೆಯನ್ನು ಮಾಡಿ ಇದರಿಂದ ಕಲಾವಿದ ಅಚ್ಚು ಸಿದ್ಧಪಡಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾನೆ. ಅಚ್ಚಿನೊಳಗೆ ಬೇಗನೆ ಮುರಿದು ಹೋಗದಂಥ ಜೇಡಿಮಣ್ಣು, ಮೇಣ ಮೊದಲಾದ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ತುಂಬುತ್ತಾನೆ. ಒಣಗಿದ ಮೇಲೆ ಇದನ್ನು ಅಚ್ಚಿನಿಂದ ಹೊರತೆಗೆದು ಬಣ್ಣಹಾಕುತ್ತಾರೆ. ಕೈ, ಎದೆಭಾಗಗಳನ್ನೂ ಹೀಗೆ ತಯಾರಿಸುತ್ತಾರೆ. ಸಂದರ್ಭಕ್ಕೆ ತಕ್ಕ ಹಾಗೆ ಕೈಗಳು ಕೆಳಗೆ ಇಳಿಬಿದ್ದಂತೆ, ಕೈಯಲ್ಲಿ ಏನಾದರೂ ಹಿಡಿದಿರುವಂತೆ, ಎರಡೂ ಕೈ ಮೇಲಕ್ಕೆತ್ತಿ ಕೊಂಡಿರುವಂತೆ ಏರ್ಪಡಿಸಬಹುದು.



ಚೆಂಡಿನ ಗೊಂಬೆ



ಕೈಬೆರಳು ಆಧರಿಸಿದ ಗೊಂಬೆಗಳು

ಯಾವ ಆಕೃತಿಯ ಗೊಂಬೆಯನ್ನಾದರೂ ತಯಾರಿಸಬಹುದು. ದಪ್ಪ ಬಟ್ಟೆಯ ಮೇಲೆ ಕಾಲಿನ ಆಕಾರವನ್ನು ಬರೆದು, ಕತ್ತರಿಸಿ, ಎರಡು ಭಾಗಗಳನ್ನು ಸೇರಿಸಿ ಹೊಲಿದು, ಅದರೊಳಗೆ ಒಂದು ತಂತಿಯನ್ನಿರಿಸಿ ಮರದ ಹೊಟ್ಟು ತುಂಬಿಸುತ್ತಾರೆ. ಇದನ್ನು ಮಣ್ಣಿನ ಆಕೃತಿಗೆ ಹೊಲಿದರೆ ಗೊಂಬೆ ಆದಂತೆ. ಸೀರೆ, ಫ್ರಾಕು, ಲಂಬಾಣಿ ಲಂಗ—ಹೀಗೆ ಬೇಕಾದ ಬಗೆಯ ಉಡುಪು ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು. ನಿಜವಾದ ಕೂದಲು ಅಥವಾ ಕರಿ ದಾರದಿಂದ ಜಡೆ, ಹೆರಳುಗಳನ್ನು ತಲೆಗೆ ಅಂಟಿಸಬಹುದು. ಮಣಿಗಳಿಂದ ಸರ, ಬಳೆ, ಓಲೆ ತಯಾರಿಸಿ ಹಾಕಬಹುದು. ಅಂಗಡಿಯಿಂದ ಗಿಲೀಟು ಒಡವೆ ತಂದು ತೊಡಿಸಬಹುದು. ಹೀಗೆ ಸಿದ್ಧವಾದ ಗೊಂಬೆಯನ್ನು ಗಾಜಿನ ಬಾಗಿಲಿರುವ ಮರದ ಪೆಟ್ಟಿಗೆ ಬೀರುವಿನಲ್ಲಿಡಬಹುದು.

ಅಂಗಡಿಯಲ್ಲಿ ಪುಟ್ಟ ಪುಟ್ಟ ಗಡಿಗೆ, ಸಂಗೀತ ವಾದ್ಯಗಳು, ಬುಟ್ಟಿ, ಮೊರ, ಪರ್ಸ್ ಎಲ್ಲ ಸಿಗುತ್ತವೆ. ಬೇಕೆನಿಸಿದ ಗೊಂಬೆಯ ಕೈಗೆ ಇವನ್ನು ಇಟ್ಟು ಅಂಟಿಸಬಹುದು.

ಕಾಗದದಿಂದಲೂ ಗೊಂಬೆ ತಯಾರಿಸುತ್ತಾರೆ. ಪತ್ರಿಕೆಯಲ್ಲಿ ಬಂದಿರುವ ಒಂದು ಚಿತ್ರದ ರೇಖೆಯನ್ನು ಕಾಗದದ ಮೇಲೆ ಬರೆದುಕೊಂಡು ಕತ್ತರಿಸಬೇಕು. ಅದಕ್ಕೆ ಬಣ್ಣ ಹಾಕಿ ಬೇಕಾದ ಬಟ್ಟೆ ಹಾಕಬಹುದು.

ಚಿಪ್ಪುಗಳನ್ನು ಸಂಗ್ರಹಿಸಿ, ಆಯಾ ಗೊಂಬೆಗೆ ತಕ್ಕಂಥವನ್ನು ಆರಿಸಿ, ಅಂಟಿಸಿ, ಬಣ್ಣದ ಗೊಂಬೆಯನ್ನು ತಯಾರಿಸುತ್ತಾರೆ. ಹಾಗೆಯೇ ಒಡೆದ ಕೋಳಿ ಮೊಟ್ಟೆಯನ್ನು ಶುದ್ಧಗೊಳಿಸಿ ಅದರ ಮೇಲೆ ಕಣ್ಣು, ಮೂಗು, ಬಾಯಿಗಳನ್ನು ಚಿತ್ರಿಸಿ ಕೆಳಗಿನಿಂದ ಬಟ್ಟೆ ತೊಡಿಸಿ, ಬೊಂಬೆ ತಯಾರಿಸಬಹುದು.

ಗೊಂಬೆ ಸಂಗ್ರಹವೂ ಒಂದು ಹವ್ಯಾಸ. ಎಳೆ ವಯಸ್ಸಿನಲ್ಲಿ ಇಟ್ಟುಕೊಂಡು ಆಡುತ್ತಿದ್ದ ಗೊಂಬೆಗೆ ಹೊಸದಾಗಿ ಅಲಂಕಾರ ಮಾಡಿ ಸಂಗ್ರಹ ಆರಂಭಿಸುತ್ತಾರೆ. ವಿವಿಧ ವೇಷ-ಭೂಷಣಗಳ ಗೊಂಬೆಗಳ ಸಂಗ್ರಹ ಮನೋರಂಜಕವಾಗಿರುತ್ತದೆ.

ಆಯಾ ದೇಶದ ವೇಷ-ಭೂಷಣಗಳನ್ನು ತೊಟ್ಟಿರುವ ಗೊಂಬೆಗಳು, ಮದುವೆಯ ತಂಡ, ಸಂಗೀತ ಕಚೇರಿ, ನರ್ತಕರು, ನಳ–ದಮಯಂತಿ ಮೊದಲಾದ ಸೆಟ್ ಗೊಂಬೆಗಳು ಸಂಗ್ರಹಗಳಲ್ಲಿ ಸ್ಥಾನ ಪಡೆಯುತ್ತವೆ.

ಗೊಂಬೆಗಳನ್ನು ಒಂದು ದೇಶದಿಂದ ಒಂದು ದೇಶಕ್ಕೆ ಕೊಡುಗೆಯಾಗಿಯೂ ನೀಡುವ ಪರಿಪಾಠವಿದೆ. ಇವನ್ನು ದೇಶದ ಪ್ರಸಿದ್ಧ ವಸ್ತು ಸಂಗ್ರಹಾಲಯಗಳಲ್ಲಿಡುತ್ತಾರೆ. ನವದೆಹಲಿಯಲ್ಲಿ ಪ್ರಪಂಚದ ಎಲ್ಲ ದೇಶಗಳ ಗೊಂಬೆಗಳೂ ಇರುವ ಭಾರಿ ಸಂಗ್ರಹಾಲಯವಿದೆ.

' ಗೊಂಬೆಯ ಮದುವೆ '

ಗೊಂಬೆಯ ಮದುವೆ ಪ್ರಾಚೀನ ಕಾಲದಿಂದಲೂ ನಡೆದು ಬಂದಿರುವ ಆಟ.

ವರನ ತಾಯಿ ಎಂದು ಒಬ್ಬ ಹುಡುಗಿಗೆ ಪಟ್ಟ ಸಿಗುತ್ತಿತ್ತು. ಇನ್ನೊಬ್ಬ ಹುಡುಗಿ ವಧುವಿನ ತಾಯಿ ಆಗುತ್ತಿದ್ದಳು. ದೊಡ್ಡವರೊಬ್ಬರು ಹುಡುಗಿಯರ ಸಹಾಯಕ್ಕೆ ನಿಲ್ಲುತ್ತಿದ್ದರು.

ಪುಟ್ಟ ಪುಟ್ಟ ಹಪ್ಪಳ, ಸಂಡಿಗೆಗಳ ತಯಾರಿ ನಡೆದ ಮೇಲೆ, ಗೊಂಬೆಗಳಿಗೆ ಅಲಂಕಾರ ಮಾಡಲು ಬೇಕಾದ ವಸ್ತುಗಳ ಸಿದ್ಧತೆ. ವಧುವಿಗೆ ಮಣಿ ಸರ, ಬಳೆ, ಪುಟ್ಟ ಸೀರೆ, ವರನಿಗೆ ಪುಟ್ಟ ಪಂಚೆ, ಶಲ್ಯಗಳು ಸಿದ್ಧವಾಗುತ್ತಿದ್ದುವು.

ಹುಡುಗಿಯರೆಲ್ಲ ಒಂದು ಕಡೆ ಸೇರಿ ಮದುವೆ ಏರ್ಪಾಡಿನಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸುತ್ತಿದ್ದರು. ಮದುವೆಯಲ್ಲಿ ತಯಾರಿಸುವ ಭಕ್ಷ್ಯಗಳನ್ನೂ ಚಿಕ್ಕ ಚಿಕ್ಕ ಗಾತ್ರದಲ್ಲಿ ಮಾಡಿಸುತ್ತಿದ್ದರು.

ಮದುವೆ ನಡೆಯುವ ಮನೆಯ ಮುಂದೆ ಚಪ್ಪರ. ಚಂದನದ ಗೊಂಬೆಗಳೆರಡಕ್ಕೆ ವಧೂವರರ ವೇಷ ಭೂಷಣಗಳನ್ನು ತೊಡಿಸಿ ಹಸೆಮಣೆಯ ಮೇಲೆ ಇರಿಸಿ ಮದುವೆ. ಶಾಸ್ತ್ರಿಗಳ ಮಗ ಈ ಮದುವೆಗೆ ಪುರೋಹಿತ.

ಚಿಕ್ಕ ಹುಡುಗಿಯರು ಸೀರೆ ಉಟ್ಟು ಸಂಭ್ರಮದಿಂದ ಓಡಾಡಿ ದಣಿಯುತ್ತಾರೆ. ಓಲಗದ ಏರ್ಪಾಡೂ ಇರುತ್ತದೆ. ವರನ ತಾಯಿ ವಧುವಿಗೆಂದು ಮಣಿಯ ಒಡವೆ, ಸೀರೆ ತಂದಿರುತ್ತಾಳೆ. ವಧುವಿನ ತಾಯಿಯೂ ಮಗಳಿಗೆ ತನ್ನ ಕೈಲಾದಷ್ಟು ಒಡವೆ ಮಾಡಿ ಹಾಕಿರುತ್ತಾಳೆ. ವರನಿಗೆಂದು ಪಂಚೆ, ಶಲ್ಯ ಎಲ್ಲ ತಂದಿರುತ್ತಾಳೆ. ನಗೆ ಗದ್ದಲದೊಡನೆ ಮದುವೆ ನಡೆಯುತ್ತದೆ.

ಕೊನೆಗೆ ಸಂಜೆ ವಧೂವರರ ಮೆರವಣಿಗೆ ನಡೆಯುತ್ತದೆ. ವಧೂವರರಿಗೆ ಹೊಸದಾಗಿ ಅಲಂಕಾರ ಮಾಡಿ ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಕೂರಿಸುವ ಗಾಡಿಯಲ್ಲಿ ಒರಗಿಸಿ ಮೆರವಣಿಗೆ ಮಾಡುತ್ತಾರೆ. ಮೆರವಣಿಗೆ ಮುಗಿದರೆ ಮದುವೆ ಮುಗಿದಂತೆ. ಅಲ್ಲಿಗೆ ಮೂರು ದಿನಗಳ ಸಂಭ್ರಮ ಕೊನೆಗಾಣುತ್ತದೆ.

ಚಿಕ್ಕ ಹುಡುಗ ಹುಡುಗಿಯರು ತಮ್ಮ ತಮ್ಮೊಳಗೇ ಆಡುವ, ' ಗೊಂಬೆ ಮದುವೆ ' ಆಟ ತೀರಾ ಸಾಮಾನ್ಯ.

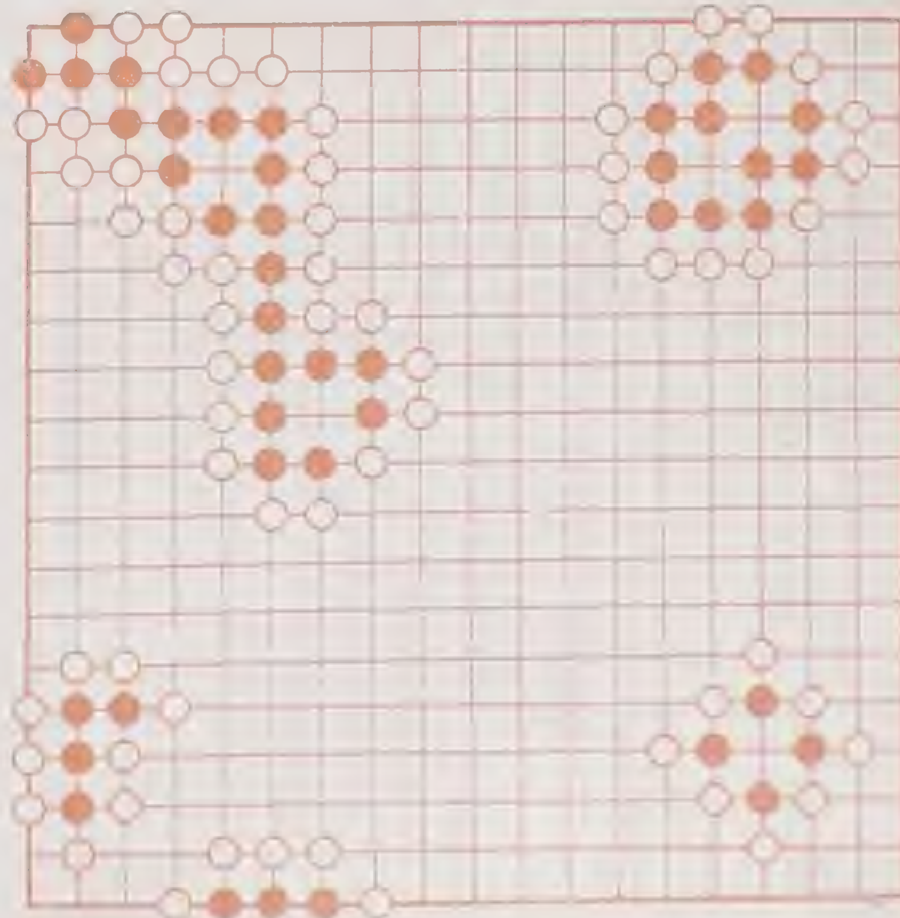
ಗೊ

ಚದುರಂಗದಲ್ಲಿ ಕಾಯಿಗಳನ್ನು ಚೌಕಗಳೊಳಗೇ ನಡೆಸಿದರೆ ಗೊ ಆಟದಲ್ಲಿ ಚೌಕಗಳನ್ನು ಉಂಟುಮಾಡುವ ಸರಳರೇಖೆಗಳು ಪರಸ್ಪರ ಛೇದಿಸುವಲ್ಲಿ ಕಾಯಿಗಳನ್ನು ಇಟ್ಟು ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಗೋ ಆಟದ ಹಲಗೆ ಅಥವಾ ಬೋರ್ಡಿನಲ್ಲಿ 19 ಅಡ್ಡರೇಖೆಗಳೂ 19 ಉದ್ದರೇಖೆಗಳೂ ಪರಸ್ಪರ 361 ಬಿಂದುಗಳಲ್ಲಿ ಸಂಧಿಸುತ್ತವೆ. ಆಟದ ಕಾಯಿಗಳನ್ನು 'ಮನುಷ್ಯರು' ಎಂದು ಕರೆಯುತ್ತಾರೆ. ಈ 'ಮನುಷ್ಯ'ರನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿ ಅತಿ ಹೆಚ್ಚು ಪ್ರದೇಶ ಆಕ್ರಮಿಸಿದವರು— ಎಂದರೆ ಅತಿ ಹೆಚ್ಚು ಛೇದಕ ಬಿಂದುಗಳನ್ನು ಗಳಿಸಿದವರು —ಗೆದ್ದಂತೆ.

ಇಬ್ಬರು ಆಟಗಾರರ ನಡುವೆ ಆಟ ನಡೆಯುತ್ತದೆ. ಒಬ್ಬರಾದ ಅನಂತರ ಒಬ್ಬರು ಕಾಯಿಗಳನ್ನು ಛೇದಕ ಬಿಂದುಗಳ ಮೇಲೆ ಇಡುತ್ತ ಹೋಗುತ್ತಾರೆ. ತನ್ನ ಕಾಯಿಗಳಿಂದ ಹಲವು ಛೇದಕ ಬಿಂದುಗಳನ್ನು ಆವರಿಸಿ ಜಾಗ ಹಿಡಿಯುವುದು ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬ ಆಟಗಾರನ ಉದ್ದೇಶ.

ಎದುರಾಳಿಯ ಕಾಯಿಗಳ ಸುತ್ತ ಒಂದು ಛೇದಕ ಬಿಂದುವೂ ಬಿಡದಂತೆ ತನ್ನ ಕಾಯಿಗಳನ್ನು ಇಟ್ಟು ಆಟಗಾರ ಎದುರಾಳಿಯ 'ಮನುಷ್ಯರನ್ನು' ಸೆರೆಹಿಡಿಯಬಹುದು. ರಕ್ಷಣೆಯಿಲ್ಲದ ಎದುರಾಳಿಯ ಕಾಯಿಗಳನ್ನು ಹೊಡೆದು ಆ ಜಾಗಗಳಲ್ಲಿ ತನ್ನ ಕಾಯಿಗಳನ್ನು ಇಡಲೂಬಹುದು.

' ಗೊ ' ಆಟ ಮುಂದುವರಿದಂತೆ ಛೇದಕ ಬಿಂದುಗಳಲ್ಲಿ ಕಾಯಿಗಳು



ಎರಡು ಅಥವಾ ಅದಕ್ಕಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ಬಿಂದುಗಳನ್ನು ಒಂದು ಜಾಗವೂ ಬಿಡದೆ ಆವರಿಸಿದ ಕಾಯಿಗಳು ಸುರಕ್ಷಿತ. ಇವುಗಳ ಮೇಲೆ ದಾಳಿ ಮಾಡುವಂತಿಲ್ಲ. ಹೀಗೆ ಕಾಯಿಗಳ ಮಧ್ಯೆ ಇರುವ ಖಾಲಿ ಬಿಂದುಗಳಿಗೆ 'ಕಣ್ಣು'ಗಳು ಎಂದು ಹೆಸರು. ಆಟದ ಅಂತ್ಯದ ವೇಳೆಗೆ ಅಪೂರ್ಣವಾಗಿ ಆಕ್ರಮಿಸಲ್ಪಟ್ಟ ಜಾಗಗಳಿರುವುದೂ ಸಾಧ್ಯ. ಆಗ ಇಂಥ ಜಾಗಗಳ ಮೇಲೆ ಒಬ್ಬರಾದ ಮೇಲೊಬ್ಬರು ಉಳಿದ ಕಾಯಿಗಳನ್ನಿರಿಸಿ, ಗೆಲ್ಲಂಕಗಳನ್ನು ಎಣಿಸಲು ಆರಂಭಿಸುತ್ತಾರೆ. ಒಬ್ಬ ಆಟಗಾರನ ಲೆಕ್ಕಕ್ಕೆ ಅವನ ಕಾಯಿಗಳು ಆವರಿಸಿದ ಕಣ್ಣುಗಳು ಹಾಗೂ ಬೋರ್ಡಿನ ಮೇಲೆ ಅವನ ಕಾಯಿಗಳ ಸಂಖ್ಯೆ ಎರಡನ್ನೂ ಎಣಿಸುತ್ತಾರೆ. ಯಾರಿಗೆ ಹೆಚ್ಚು ಗೆಲ್ಲಂಕ ಬಂದಿರುತ್ತದೋ ಅವರು ವಿಜಯಿಗಳು.

ಈ ಆಟಕ್ಕೆ ಬಳಸುವ ಕಾಯಿಗಳು 361. 180 ಬಿಳಿಯ ಕಾಯಿಗಳು. 181 ಕರಿಯ ಬಣ್ಣದವು. ಇವಕ್ಕೆ ಗೋ–ಇಷಿ ಅಥವಾ ಸಪಾಟಾದ ದುಂಡನೆಯ ಕಲ್ಲುಗಳು ಎಂದು ಹೆಸರು. ಬೋರ್ಡಿಗೆ ಗೋಬಲ್ ಎಂಬ ಹೆಸರಿದೆ. ಈ ಆಟ ಆಡುವುದಕ್ಕೆ ಸಾಕಷ್ಟು ತಾಳ್ಮೆ, ಯುಕ್ತಿ ಹಾಗೂ ಕೌಶಲಗಳು ಬೇಕು.

ಜಪಾನಿನಲ್ಲಿ ಜನಪ್ರಿಯ ಆಟವಾದ ಗೊ ಮೂಲತಃ ಚೀನದಿಂದ ಬಂದದ್ದು. 'ವಾಕೀ' ಎಂಬುದು ಇದರ ಚೀನೀ ಹೆಸರು. ಅಲ್ಲಿ ಇದು ಕ್ರಿ.ಪೂ. 3,000 ವರ್ಷಗಳ ಹಿಂದೆಯೇ ಇತ್ತು. 735ರಲ್ಲಿ ಕಿಬಿ ದೊರೆ ಜಪಾನಿನಲ್ಲಿ ಇದನ್ನು ಆರಂಭಿಸಿದ. ಅಲ್ಲಿ ಶ್ರೀಮಂತವರ್ಗದವರಲ್ಲಿ ಇದು ಬಹಳ ಪ್ರಚಾರವಾಯಿತು. ಈ ಆಟ ಹೇಳಿಕೊಡುವುದು, ಅದರ ಬಗೆಗೆ ಬರೆಯುವುದು, ಟೂರ್ನಮೆಂಟುಗಳಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸುವುದು—ಇಷ್ಟನ್ನು ಮಾಡಿ ಜೀವಿಸುವ ವೃತ್ತಿಪರ ಆಟಗಾರರಿದ್ದಾರೆ.

1924ರಲ್ಲಿ ಜಪಾನಿನ ಗೊ ಸಂಘ ಸ್ಥಾಪಿಸಲ್ಪಟ್ಟಿತು. ಗೊ ಟೂರ್ನಮೆಂಟ್‌ಗಳು, ನಿಯಮಗಳು, ಹಾಗೂ ಆಟಗಾರರ ಮೇಲ್ವಿಚಾರಣೆ ಇದಕ್ಕೆ ಸಂಬಂಧಪಟ್ಟಿವೆ. ಅಮೆರಿಕ, ಜರ್ಮನಿ, ನೆದರ್‌ಲೆಂಡ್ಸ್, ಆಸ್ಟ್ರಿಯ, ಯುಗೊಸ್ಲಾವಿಯಗಳಲ್ಲಿ ಗೊ ಅಸೋಸಿಯೇಷನ್‌ಗಳಿವೆ.

ಗೋಟುಮಣೆ

ನೋಡಿ : ಹಳಗುಣಿಮಣೆ

ಗೋಪುರ

ಸಾಮೂಹಿಕ ಕಸರತ್ತುಗಳಲ್ಲಿ ಗೋಪುರ ಅತ್ಯಂತ ಪ್ರೇಕ್ಷಣೀಯ ನೋಟ.

ಕೆಳಗೆ ನಾಲ್ಕು ಜನರಿದ್ದರೆ ಅವರ ಮೇಲೆ ಮೂವರು, ಅವರ ಮೇಲೆ ಇಬ್ಬರು, ಕೊನೆಯಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬರು. ಇದು ಗೋಪುರದ ರಚನೆ.

ಕೆಳಗೆ ನಿಲ್ಲುವವರು ಸಾಕಷ್ಟು ದೃಢಕಾಯರಿರಬೇಕು : ಮೇಲಿನವರ ಭಾರವನ್ನು ಹೊರಲು ಅವರು ಶಕ್ತರಾಗಿರಬೇಕು. ಅವರ ಮೇಲಿನವರು ಸಾಧಾರಣ ಗಾತ್ರದವರೂ ಇನ್ನೂ ಮೇಲಿನವರು ಅವರಿಗಿಂತ ಕಡಮೆ ಗಾತ್ರದವರೂ ಆದರೆ ಗೋಪುರ ಕಟ್ಟುವುದು ಯಶಸ್ವಿಯಾಗಿ ನಡೆಯುತ್ತದೆ.



ಮಾನವ ಗೋಪುರ

ಮೊದಲು ಎಲ್ಲರೂ ಒಂದೇ ಸಾಲಿನಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ಸೂಚನೆ ಕೊಟ್ಟಾಗ ಮೊದಲ ಸಾಲಿನವರು ಸರಿಯಾದ ನಿಲುವಿನಲ್ಲಿರಬೇಕು. ಇವರು ಸಿದ್ಧರಾದ ಮೇಲೆ ಇವರ ಹೆಗಲುಗಳ ಮೇಲೆ ನಿಲ್ಲುವ ಎರಡನೆಯ ಸಾಲಿನವರು ಬರಬೇಕು. ಅವರನ್ನು ಹತ್ತಿಸಿಕೊಂಡು ಸಿದ್ಧರಾದ ಮೇಲೆ ಮೂರನೆಯ ಸಾಲಿನವರು, ಆಮೇಲೆ ನಾಲ್ಕನೆಯವರು ಏರುತ್ತಾರೆ.

ಇಳಿಯುವಾಗ ಮೊದಲು ಶಿಖರ ಭಾಗದಲ್ಲಿರುವವರು, ಅನಂತರ ಕ್ರಮವಾಗಿ ಅವರ ಕೆಳಗಿನವರು, ಮತ್ತು ನಡುವಿನವರು ಇಳಿಯುತ್ತಾರೆ.

ಸಮತೋಲ ಕಾಯ್ದುಕೊಳ್ಳುವುದು ಇಲ್ಲಿ ಪ್ರಮುಖ ಅಂಶ.

ಗೋಪುರ ಗಡಿಯಾರ

ಆಜ್ಞೆಯನ್ನು ಕೇಳಿ, ಕೂಡಲೇ ಸರಿಯಾಗಿ ನಡೆದುಕೊಳ್ಳುವುದನ್ನು ಗೋಪುರ ಗಡಿಯಾರ ಆಟದಲ್ಲಿ ಕಲಿಯಬಹುದು.

ಆಟಗಾರರನ್ನು ಗುಂಪುಗಳಾಗಿ ವಿಂಗಡಿಸಿ ಎಲ್ಲರಿಗೂ ಸಂಖ್ಯೆಗಳನ್ನು ಕೊಡುತ್ತಾರೆ. ಆಟಗಾರರ ಗುಂಪು ಸಾಲಾಗಿ ಹೊರಡುಗೆರೆಯ ಹಿಂದೆ ನಿಲ್ಲುತ್ತದೆ. ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ದೂರದಲ್ಲಿ ಗುರಿಗೆರೆ ಇರುತ್ತದೆ.

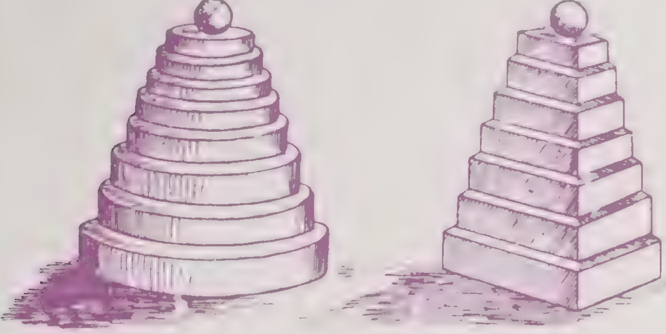
"ಗೋಪುರ ಗಡಿಯಾರ ಐದು ಹೊಡೀತಿದೆ." ಎಂದು ಮುಖಂಡ ಕೂಗಿದಾಗ ಎಲ್ಲ ಗುಂಪುಗಳ ಐದನೆಯ ಸಂಖ್ಯೆಯ ಹುಡುಗರು ಗುರಿಗೆರೆಯನ್ನು ಓಡುತ್ತಾ ತಲಪಿ, ಅಲ್ಲಿಂದ ವಾಪಸು ತಮ್ಮ ಸ್ಥಳಕ್ಕೆ ಬಂದು ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಮೊದಲು ಕೆಳಗೆ ಕುಳಿತ ಹುಡುಗ ತನ್ನ ಗುಂಪಿಗೆ 1 ಗೆಲ್ಲಂಕ ಸಂಪಾದಿಸುತ್ತಾನೆ.

ಮುಖಂಡ ಯಾವ ಸಂಖ್ಯೆ ಹೇಳುತ್ತಾನೋ ಆ ಸಂಖ್ಯೆಯ ಹುಡುಗರು ಓಡುತ್ತಿರಬೇಕು. "ಗೋಪುರ ಗಡಿಯಾರ ಹನ್ನೆರಡು ಹೊಡೀತಿದೆ." ಎಂದು ಕೂಗಿದರೆ ಗುಂಪಿನ ಎಲ್ಲ ಆಟಗಾರರೂ ಒಬ್ಬರಾದ ಮೇಲೊಬ್ಬರಂತೆ ಓಡಬೇಕು. "ಗಡಿಯಾರ ನಾಲ್ಕು ಹೊಡೀತಿದೆ" ಎಂದು ಕೂಗುತ್ತಾನೆಂದುಕೊಳ್ಳೋಣ. 'ಗೋಪುರ' ಎಂಬ ಪದವನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸದಿದ್ದುದರಿಂದ ಆಗ ಯಾರೂ ಓಡಬಾರದು. ಹಾಗೆ ಓಡಿದವರು ಆಟದಿಂದ ಹೊರಗಾಗುತ್ತಾರೆ.

ಗೋಪುರ ಬೀಳಿಸು

ಗೋಪುರ ಬೀಳಿಸುವುದು– ಗುರಿ ಇಡುವ ಒಂದು ಆಟ.

ಸುಮಾರು 2 ಅಥವಾ 3 ಅಡಿ ಎತ್ತರದ ಮರದ ತುಂಡು ಅಥವಾ ಕಲ್ಲಿನ ಮೇಲೆ ಐದು ಖಾಲಿ ಡಬ್ಬಿಗಳನ್ನು ಒಂದರ ಮೇಲೊಂದರಂತೆ ಜೋಡಿಸಿಡಬೇಕು. ಡಬ್ಬಿಗಳಿಗೆ ಮೇಲಿನಿಂದ 1, 2, 3 ಸಂಖ್ಯೆಗಳನ್ನು ಸೀಮೆ ಸುಣ್ಣದಿಂದ ಬರೆಯಬೇಕು.



ಗುರಿ ಇಡಬಹುದಾದ ಗೋಪುರಗಳು

ಆಟಗಾರರ ಪ್ರತಿಯೊಂದು ತಂಡಕ್ಕೂ ಸರದಿಯ ಪ್ರಕಾರ ಆಡುವ ಅವಕಾಶ. ಅವರು ಡಬ್ಬಿ ಗೋಪುರದಿಂದ ಸುಮಾರು 30 ಅಡಿ ದೂರದಲ್ಲಿ ವೃತ್ತಾಕಾರವಾಗಿ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ಆಟದ ಅವಧಿ ಮೊದಲೇ ನಿಗದಿಯಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಅವಧಿಯೊಳಗೆ ಟೆನಿಸ್ ಚೆಂಡಿನಿಂದ ಡಬ್ಬಿಯನ್ನು ಹೊಡೆದು ಉರುಳಿಸಬೇಕು.

ಒಂದು ಡಬ್ಬ ಬೀಳಿಸಿದರೆ ಒಂದು ಅಂಕ. ಒಂದು ಸಲ ಹೊಡೆದಾಗ ಎರಡು ಡಬ್ಬಗಳು ಬಿದ್ದರೆ 2 ಅಂಕ. ನಿಗದಿಯಾದ ಅವಧಿಯೊಳಗೇ ಎಲ್ಲ ಡಬ್ಬಗಳನ್ನೂ ಬೀಳಿಸಿಬಿಟ್ಟರೆ ಪುನಃ ಆಡಬಹುದು. ಗರಿಷ್ಠ ಅಂಕ 15.

ಅವಧಿ ಮುಗಿದಾಗ ಮುಖಂಡ ಸೀಟಿ ಊದುತ್ತಾನೆ. ಆಗ ಇನ್ನೊಂದು ತಂಡ ಆಟ ಪ್ರಾರಂಭಿಸುತ್ತದೆ.

ಗೋಲ್‌ಕೀಪರ್

ಗೋಲ್‌ನೊಳಗೆ ಚೆಂಡು ಹೋಗದಂತೆ ರಕ್ಷಿಸುವವನು ಗೋಲ್‌ಕೀಪರ್.

ಫುಟ್‌ಬಾಲ್, ಹಾಕಿ, ಐಸ್‌ಹಾಕಿ, ಜಲಪೋಲೋ ಮೊದಲಾದ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಗೋಲ್‌ಕೀಪರ್ ಇರುತ್ತಾನೆ. ಅವುಗಳಲ್ಲಿ ಆತನ ಪಾತ್ರ ಮಹತ್ವದ್ದು. ಆಟದಲ್ಲಿ ಗೆಲುವು, ಸೋಲುಗಳಿಗೆ ಆತ ಬಹುಮಟ್ಟಿಗೆ ಕಾರಣನಾಗುತ್ತಾನೆ.

ಅಸೋಸಿಯೇಷನ್ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್‌ನಲ್ಲಿ ಇತರ ಆಟಗಾರರಿಗಿಲ್ಲದ ಒಂದು ಸೌಲಭ್ಯ ಈತನಿಗಿದೆ. ಈತ ಕೈಯಿಂದ ಚೆಂಡನ್ನು ಮುಟ್ಟಬಹುದು. ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ಆಟ ಆಡುತ್ತಿರುವಾಗ ಚೆಂಡನ್ನು ಪೆನಾಲ್ಟಿ ಪ್ರದೇಶದಲ್ಲಿ ಮಾತ್ರ ಈತ ಮುಟ್ಟಬಹುದು.

ಹಾಕಿ ಆಟದಲ್ಲಿ ಗೋಲ್‌ಕೀಪರನ ಸ್ಥಾನ ಎರಡು ಗೋಲು ಕಂಬಗಳ ನಡುವೆ. ಹೊಡೆಯುವ ವೃತ್ತದೊಳಗೆ ಮಾತ್ರ ಈತ ಚೆಂಡನ್ನು ಒದೆಯಬಹುದು. ಸುಮಾರು 10 ಅಂಗುಲ ಉದ್ದದ ಕಾಲುಮರೆಗಳನ್ನು ಈತ ಧರಿಸುತ್ತಾನೆ.



ಆಂಗ್ಲ ಗೋಲ್‌ಕೀಪರ್ ಗಾರ್ಡನ್ ಬ್ಯಾಂಕ್ಸ್



ಚೆಂಡು ತಡೆಯಲು ಸರ್ವ ಪ್ರಯತ್ನ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್‌ನಲ್ಲಿ



ಐಸ್ ಹಾಕಿ ಗೋಲ್‌ಕೀಪರ್

ಐಸ್ ಹಾಕಿಯಲ್ಲಿ ಗೋಲ್ ಕೀಪರ್ ವಿಶೇಷ ಪ್ಯಾಡು, ದಪ್ಪವಾದ ಕಾಲು ಮರಗಳನ್ನು ಧರಿಸಿರುತ್ತಾನೆ. ಈಗೀಗ ರಬ್ಬರ್ ಮತ್ತು ಪ್ಲಾಸ್ಟಿಕ್ಕಿನ ಮುಖವಾಡ ತೊಟ್ಟುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ.

ಜಲ ಪೋಲೋ ಆಟದಲ್ಲಿ ಗೋಲ್ ಕೀಪರ್ ಎರಡು ಗೋಲ್ ಕಂಬಗಳ ಮಧ್ಯೆ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾನೆ. ಆಟದಲ್ಲಿ ಎರಡು ಕೈಗಳನ್ನೂ ಆತ ಬಳಸಬಹುದಾದರೂ ಚೆಂಡನ್ನು ಅರ್ಧ ಅಂಗಣಕ್ಕಿಂತ ಅಥವಾ ನಾಲ್ಕು ಮೀಟರುಗಳಿಗಿಂತ ದೂರಕ್ಕೆ ಕಳುಹಿಸಬಾರದು.

ಲಾಕ್ರೂಸೆ. ಹರ್ಲ್ ಆಟಗಳಲ್ಲೂ ಗೋಲ್ ಕೀಪರ್ ಇರುತ್ತಾನೆ.

ನೋಡಿ : ಐಸ್ ಹಾಕಿ : ಜಲ ಪೋಲೋ : ಫುಟ್ ಬಾಲ್ : ಲಾಕ್ರೊಸೆ : ಹಾಕಿ

[illegible]

ಹಾಕಿಯಲ್ಲಿ ಭಾರತದ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್ ಗೋಲ್‌ಕೀಪರ : ಶಂಕರ್ ಲಕ್ಷ್ಮಣ್

ಗೋಲಿಯಾಟ

ಗೋಲಿಯಾಟ ಪ್ರಪಂಚದ ಎಲ್ಲ ಕಡೆಗಳಲ್ಲೂ ಪ್ರಚಾರದಲ್ಲಿದೆ. ಇದನ್ನು ಒಂದೊಂದು ಕಡೆ ಒಂದೊಂದು ರೀತಿ ಆಡುತ್ತಾರೆ.

ಪುರಾತನ ಈಜಿಪ್ಟ್. ರೋಮ್‌ಗಳಲ್ಲಿ ಗೋಲಿ ಆಡುತ್ತಿದ್ದರೆಂಬುದಕ್ಕೆ ಕುರುಹಾಗಿ ಚಿಕ್ಕ ಗೋಲಿಗಳು ಅವಶೇಷಗಳಲ್ಲಿ ದೊರೆತಿವೆ. ಸುಟ್ಟ ಜೇಡಿಮಣ್ಣಿನಿಂದ ಗೋಲಿಯನ್ನು ಮಾಡುತ್ತಿದ್ದರು. ಇಂದು ಕಲ್ಲು, ಗಾಜು, ಪ್ಲಾಸ್ಟಿಕ್ ಮತ್ತು ಕಬ್ಬಿಣದ ಗೋಲಿಗಳು ಉಪಯೋಗದಲ್ಲಿವೆ.

ಗೋಲಿ ಆಟದ ನೆಲ ಗಟ್ಟಿಯಾಗಿ ಸಮತಟ್ಟಾಗಿರಬೇಕು. ಇಂಥ ಜಾಗ ಆರಿಸಿ ಅಲ್ಲಿ ಒಂದೂವರೆ ಅಂಗುಲ ಅಗಲ ಮತ್ತು 2 ಅಂಗುಲ ಆಳದ ಹಳ್ಳ ಮಾಡುತ್ತಾರೆ. ಇದನ್ನು 'ಬದ್ದು' ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ. ಬದ್ದಿನಿಂದ ಸುಮಾರು 15 ಅಡಿ ದೂರದಲ್ಲಿ ಒಂದು ಗೆರೆ ಹಾಕಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಗೆರೆಯ ಹಿಂದೆ ನಿಂತು ಆಟಗಾರರು ಒಬ್ಬರಾದ ಮೇಲೊಬ್ಬರಂತೆ ಬದ್ದಿನ ಕಡೆ ತಮ್ಮ ತಮ್ಮ ಗೋಲಿಯನ್ನು ಉರುಳಿಸಬೇಕು. ಬದ್ದಿಗೆ ಅತಿ ಹತ್ತಿರ ಗೋಲಿ ಬೀಳಿಸಿದವನು ಆಟ ಆರಂಭಿಸಬೇಕು. ಆಮೇಲೆ ಕ್ರಮವಾಗಿ ಉಳಿದವರ ಸರದಿ. ಬೆರಳಿನಿಂದ ಗೋಲಿಯನ್ನು ಮೀಟಿ ಬದ್ದಿಗೆ ಬೀಳುವಂತೆ ಮಾಡಬೇಕು. ಬದ್ದಿಗೆ ಬೀಳಿಸಿದ ಆಟಗಾರನಿಗೆ ಒಂದು ಗೆಲ್ಲಂಕ. ಈ ರೀತಿ ಆಡುವಾಗ ಬೇರೆಯವರ ಗೋಲಿಗಳಿಗೆ ಹೊಡೆದು ಅವು ಬದ್ದಿನಿಂದ ದೂರ ಹೋಗುವಂತೆಯೂ ಮಾಡಬಹುದು. ಹಾಗೆ ಬೇರೆಯವರ ಗೋಲಿಗೆ ಹೊಡೆದರೆ ಒಂದು ಅಂಕ. ಮೊದಲನೆಯ ಬಾರಿ ಗೋಲಿ ಉರುಳಿಸಿದಾಗಲೇ ಬದ್ದಿಗೆ ಬಿದ್ದರೆ 3 ಅಂಕ. 10 ಅಂಕ ಮಾಡಿದವನು ಗೆಲ್ಲುತ್ತಾನೆ.

ಇನ್ನೊಂದು ವಿಧದಲ್ಲಿ. ಬದ್ದಿನತ್ತ ಆಟಗಾರರೆಲ್ಲ ಗೋಲಿ ಉರುಳಿಸುತ್ತಾರೆ. ಬದ್ದಿಗೆ ತುಂಬ ಸಮೀಪ ಬಿದ್ದಿರುವ ಗೋಲಿ 'ಕುಳ್ಳಿ'; ತುಂಬ ದೂರ ಬಿದ್ದಿರುವುದು 'ಗಟ್ಟಿ'. ಯಾರಾದರೂ ಗೋಲಿಯನ್ನು ಬದ್ದಿನಲ್ಲಿ ಬೀಳಿಸಿದರೆ ಅವರೇ ಗೆದ್ದ ಹಾಗೆ. ಆಟ ಆರಂಭಿಸುವ ಪೂರ್ವದಲ್ಲಿ ಮೊದಲ ಆಟ ಯಾರದೆಂದು ಗೊತ್ತು ಮಾಡಿಕೊಂಡಿದ್ದು ಅದರಂತೆ ಕುಳ್ಳಿ ಗೋಲಿಯವನೋ ಅಥವಾ ಗಟ್ಟಿ ಗೋಲಿಯವನೋ ಆಟ ಆರಂಭಿಸುತ್ತಾನೆ. ಮೊದಲ ಬದ್ದು ತುಂಬಿ ಅನಂತರ ಬೇರೆಯವರ ಗೋಲಿಗಳಿಗೆ ಹೊಡೆಯಬೇಕು. ಒಂದು ಗೋಲಿಗೆ ಹೊಡೆದ ಮೇಲೆ ಪುನಃ ಬದ್ದು ತುಂಬಿ ಅನಂತರ ಗೋಲಿಗಳಿಗೆ ಹೊಡೆಯಬೇಕು. ಎಲ್ಲಿಯಾದರೂ ಗೋಲಿಗೆ ಹೊಡೆಯುವುದು ತಪ್ಪಿದರೆ ಅಲ್ಲಿಗೆ ಅವನ ಆಟ ಮುಗಿಯಿತು. ಈಗ ಮುಂದಿನ ಆಟಗಾರನ ಸರದಿ. ಮೊದಲು 10 ಮಾಡಿದವನು ಗೆಲ್ಲುತ್ತಾನೆ. ಆವರೆಗೆ ಇತರರು ಮಾಡಿರುವುದೆಲ್ಲ ವಜಾ ಆಗುತ್ತದೆ. ಅವರೆಲ್ಲ ಪುನಃ ಆಡಬೇಕು. ಕೊನೆಗೆ ಉಳಿಯುವವನು ಸೋತಂತೆ.

ಗೋಲಿಗೆ ಗೋಲಿ ಹೊಡೆಯುವುದು





ಸೋತವರಿಗೆ ಗೋಲಿ ತಳ್ಳುವ ಪಾಳಿ

ಸೋತವನು ಇತರರಿಗೆ ಆಟ ಕೊಡಬೇಕು. ಸೋತವನು ನಿಗದಿಯಾದ ದೂರದಿಂದ ಬದ್ದಿನತ್ತ ಗೋಲಿ ಉರುಳಿಸಬೇಕು. ಅಮೇಲೆ ಎರಡನೆಯ ಬಾರಿ ಗೆದ್ದವನಿಗೆ ಆಟ ಕೊಡಬೇಕು. ಗೋಲಿ ಬದ್ದಿಗೆ ಬೀಳದೇ ಹೋದರೆ ಇವನು ಯಾರಿಗೆ ಆಟ ಕೊಡಬೇಕಾಗಿರುತ್ತದೆಯೋ ಅವನು ಬದ್ದಿನ ಹತ್ತಿರದಿಂದ ಗೋಲಿಯನ್ನು ದೂರಕ್ಕೆ ಓಡಿಸುತ್ತಾನೆ. ಮತ್ತೆ ಸೋತವನು ನಿಗದಿಯಾದ ಪ್ರಕಾರ ಬೆರಳಿನಿಂದ ಅಥವಾ ಮೊಣಕೈಯಿಂದ ಗೋಲಿಯನ್ನು ಬದ್ದಿಗೆ ತುಂಬಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುತ್ತಾನೆ. ಆಗ ಬದ್ದು ತುಂಬಿದರೆ ಸೋತವನು ಇನ್ನೊಬ್ಬ ಗೆದ್ದವನಿಗೆ ಆಟ ಕೊಟ್ಟಂತಾಗುತ್ತದೆ. ಮುಂದೆ ಗೆದ್ದ ಎಲ್ಲ ಆಟಗಾರರಿಗೂ ಆಟ ಕೊಡುತ್ತಾ ಹೋಗಬೇಕು. ಅಲ್ಲಿಯ ವರೆಗೆ ಪುನಃ ಪುನಃ ಸೋತವನ ಗೋಲಿಗೆ ಹೊಡೆತ ಬೀಳುತ್ತಲೇ ಇರುತ್ತದೆ. ಇವನು ಅದನ್ನು ಬದ್ದಿನ ಕಡೆಗೆ ತಳ್ಳುತ್ತಲೇ ಇರಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ.

ಆಟದ ಅಂಗಣದಲ್ಲಿ ಮೂರು ಅಥವಾ ಹೆಚ್ಚು ಹಳ್ಳಗಳನ್ನು ಮಾಡಬಹುದು. ಆಟ ಆಡಲು ಒಂದು ಗೆರೆ ಹಾಕಿಕೊಂಡು ಅಲ್ಲಿಂದ ಎಲ್ಲ ಆಟಗಾರರೂ ಸರದಿಯ ಮೇರೆಗೆ ಮೊದಲನೆಯ ಬದ್ದಿನತ್ತ ಗೋಲಿ ಹೊಡೆಯಬೇಕು. ಆಟಗಾರರು ಬದ್ದಿನಲ್ಲಿ ಗೋಲಿ ಬೀಳಿಸಿದರೆ ಅಥವಾ ಬೇರೆ ಆಟಗಾರರ ಗೋಲಿಗೆ ಹೊಡೆದರೆ ಅವರಿಗೆ ಇನ್ನೊಂದು ಅವಕಾಶ ಸಿಗುತ್ತದೆ. ಅನುಕ್ರಮವಾಗಿ ಎಲ್ಲ ಬದ್ದುಗಳಲ್ಲೂ ಗೋಲಿ ಹೊಡೆದು ಮೊದಲನೆಯ ಬದ್ದಿಗೆ ಮೊದಲು ಹಿಂತಿರುಗಿ ಬಂದ ಆಟಗಾರ ಗೆದ್ದ ಹಾಗೆ.

ಬದ್ದಿನಲ್ಲಿ ಪುಟ್ಟ ಚೌಕವನ್ನು ಬರೆದು ಗೋಲಿಯನ್ನು ಅದರ ಒಳಗೆ ಬೀಳಿಸುವುದೇ ಮೊದಲಾದ ಬದಲಾವಣೆಗಳನ್ನು ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು.

ಗೋಲಿಗಳಿಂದ ಗೋಪುರ ಆಟ ಆಡಬಹುದು. ಒಬ್ಬ ಆಟಗಾರ ತನ್ನಲ್ಲಿರುವ ಗೋಲಿಗಳನ್ನು ಹತ್ತಿರ ಹತ್ತಿರ ಒಂದು ಸಾಲು ಜೋಡಿಸಿ. ಅದರ ಮೇಲೆ ಇನ್ನೊಂದು ಸಾಲು ಜೋಡಿಸಿ. ಗೋಪುರಮಾಡಿ ಅದರ ಸುತ್ತ ವೃತ್ತ ಎಳೆಯುತ್ತಾನೆ. ಉಳಿದ ಆಟಗಾರರು ಒಂದು ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ದೂರದಲ್ಲಿ ನಿಂತು ಒಬ್ಬರಾದ ಮೇಲೆ ಒಬ್ಬರಂತೆ ಗೋಪುರದ ಕಡೆಗೆ ಗೋಲಿಯಿಂದ ಹೊಡೆಯಬೇಕು. ಒಬ್ಬ ಆಟಗಾರ ಎಷ್ಟು ಬಾರಿಯಾದರೂ ಹೊಡೆಯಬಹುದು. ಆದರೆ ಒಂದು ಸಲ ಹೊಡೆಯುವುದಕ್ಕೆ ಒಂದು ಗೋಲಿಯನ್ನು ಗೋಪುರ ಜೋಡಿಸಿದವನಿಗೆ ಕೊಡಬೇಕು. ಆಟಗಾರ ಹೊಡೆದಾಗ ಗೋಲಿಗಳಿಗೆ ಏಟು ಬಿದ್ದು, ವೃತ್ತದ ಗೆರೆಯಿಂದ ಎಷ್ಟು ಗೋಲಿಗಳು ಹೊರಕ್ಕೆ ಬರುತ್ತವೋ, ಅವು ಹೊಡೆದವನಿಗೆ ಸೇರುತ್ತವೆ. ಅವನ ಸರದಿ ಮುಗಿದ ಅನಂತರ ಪುನಃ ಗೋಪುರ ಕಟ್ಟಿ ಎರಡನೆಯ ಆಟಗಾರನಿಗೆ ಅವಕಾಶ ಮಾಡಿಕೊಡಬೇಕು.

ಉಂಗುರ ಗೋಲಿಯಾಟದಲ್ಲಿ ಸುಮಾರು 1 ಅಡಿ ಅಗಲದ ವೃತ್ತ ಬರೆದು ಅದರೊಳಗೆ ಎಲ್ಲ ಆಟಗಾರರು ಒಂದೆರಡು ಗೋಲಿಗಳನ್ನು ಇರಿಸುತ್ತಾರೆ. ಈ ವೃತ್ತದಿಂದ 6 ಅಡಿ ದೂರದಲ್ಲಿ ಇನ್ನೊಂದು ವೃತ್ತ ಹಾಕುತ್ತಾರೆ. ಆಟಗಾರ ಎರಡನೆ ವೃತ್ತದ ಗೆರೆಯ ಮೇಲೆ ಕೈ ಊರಿಕೊಂಡು ಹೆಬ್ಬೆಟ್ಟು ಮತ್ತು ತೋರುಬೆರಳುಗಳ ಸಹಾಯದಿಂದ ತನ್ನ ಗೋಲಿಯನ್ನು ಮಧ್ಯದೂರದಲ್ಲಿರುವ ಗೋಲಿಗಳತ್ತ ಹೊಡೆಯಬೇಕು. ಯಾವುದಾದರೂ ಗೋಲಿಗೆ ಏಟು ತಾಕಿದರೆ ಅದು ಈ ಆಟಗಾರನದಾಗುತ್ತದೆ. ಅವನು ತಾನು ಹೊಡೆದ ಗೋಲಿ ಬಿದ್ದಿರುವ ಸ್ಥಳದಿಂದ ಪುನಃ ಹೊಡೆಯಬಹುದು. ಆಟಗಾರ ಗೋಲಿಯಿಂದ ಹೊಡೆದಾಗ ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿರುವ ಗೋಲಿಗೆ ಏಟು ಬೀಳದಿದ್ದರೆ ಅವನು ಆಟ ನಿಲ್ಲಿಸಬೇಕು. ಅವನು ಹೊಡೆದ ಗೋಲಿ ಎರಡು ವೃತ್ತಗಳ ನಡುವೆ ಎಲ್ಲಿದ್ದರೂ ಅಲ್ಲಿಯೇ ಬಿಡಬೇಕು. ಏಕೆಂದರೆ ಮುಂದಿನ ಆಟಗಾರರು ಯಾರಾದರೂ ಅದರತ್ತ ಹೊಡೆಯಲು ಅಪೇಕ್ಷಿಸಬಹುದು. ಹಾಗೆ ಅಪೇಕ್ಷಿಸುವವನಿಗೆ ಒಂದು ಅವಕಾಶ ಕೊಡುತ್ತಾರೆ. ಆಗ ಗೋಲಿಗೆ ಏಟು ತಗಲಿದರೆ ಅದರ ಮಾಲಿಕ, ಹೊಡೆದ ಆಟಗಾರನಿಗೆ ಒಂದು ಗೋಲಿ ಕೊಡಬೇಕು. ಗೋಲಿಯನ್ನು ಆಚೆಗೆ ತೆಗೆಯುವಂತಿಲ್ಲ. ವೃತ್ತದಲ್ಲಿರುವ ಎಲ್ಲ ಗೋಲಿಗಳೂ ಹೋಗುವ ವರೆಗೆ ಆಟ ನಡೆಯುತ್ತಿರುತ್ತದೆ.

ಇನ್ನೊಂದು ವಿಧದಲ್ಲಿ ಉದ್ದಕ್ಕೆ ಒಂದು ಗೆರೆ ಎಳೆಯಬೇಕು. ಅದರ ಮೇಲೆ ಒಂದೆರಡು ಅಂಗುಲ ಅಂತರದಲ್ಲಿ ಎಲ್ಲ ಆಟಗಾರರೂ ಒಂದು ಅಥವಾ ಹೆಚ್ಚು ಗೋಲಿಗಳನ್ನು ಇಡುತ್ತಾರೆ. ಈ ಗೆರೆಯಿಂದ 8 ಅಡಿ ದೂರದಲ್ಲಿ ಇನ್ನೊಂದು ಗೆರೆ ಹಾಕಬೇಕು. ಒಬ್ಬೊಬ್ಬ ಆಟಗಾರನೂ ಈ ಗೆರೆಯ ಹಿಂದೆ ನಿಂತುಕೊಂಡು ಒಂದು ಬಾರಿ ತನ್ನಲ್ಲಿರುವ ಗೋಲಿಯಿಂದ ಆ ಗೋಲಿಗಳತ್ತ ಗುರಿ ಇಟ್ಟು ಹೊಡೆಯಬೇಕು. ಯಾವುದಾದರೂ ಗೋಲಿಗೆ ಹೊಡೆದರೆ ಅದು ಹೊಡೆದವನಿಗೆ ಸಿಗುತ್ತದೆ. ಏಟು ಬೀಳದಿದ್ದರೆ ಆಡಿದವನು ಒಂದು ಗೋಲಿ ಕೊಡಬೇಕು.



ವೃತ್ತ ಗೋಲಿಯಾಟ
+ ಆಕಾರದಲ್ಲಿ 12 ಗೋಲಿಗಳು

ವೃತ್ತದ ಗೋಲಿಯಾಟದಲ್ಲಿ 3 ಅಡಿ ವ್ಯಾಸವುಳ್ಳ ವೃತ್ತವನ್ನು ಬರೆಯಬೇಕು. ಅದರ ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ + ಚಿಹ್ನೆಯ ಆಕಾರದಲ್ಲಿ 12 ಗೋಲಿಗಳನ್ನು ಜೋಡಿಸಿಡುತ್ತಾರೆ. ವೃತ್ತದಿಂದ 12 ಅಡಿ ದೂರದಲ್ಲಿ ಒಂದು ಗೆರೆ ಎಳೆಯಬೇಕು. ಸರದಿಯ ಪ್ರಕಾರ ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬ ಆಟಗಾರನೂ ಗೆರೆಯ ಹಿಂದೆ ನಿಂತು ತನ್ನಲ್ಲಿರುವ ಗೋಲಿಯಿಂದ ವೃತ್ತದೊಳಗಿರುವ ಗೋಲಿಗಳ ಕಡೆ ಒಂದು ಸಲ ಹೊಡೆಯಬಹುದು. ಎಷ್ಟು ಗೋಲಿಗಳು ವೃತ್ತದಿಂದ ಹೊರಗೆ ಬರುತ್ತವೋ ಅಷ್ಟನ್ನು ಅವನು ಗೆದ್ದ ಹಾಗೆ. 12 ಗೋಲಿಗಳು ವೃತ್ತದಿಂದ ಹೊರಗೆ ಬರುವ ವರೆಗೆ ಆಟ ನಡೆಯುವುದು. ಹೆಚ್ಚು ಗೋಲಿಗಳನ್ನು ಯಾರು ಪಡೆಯುತ್ತಾರೋ ಅವರು ಜಯಶಾಲಿ.

ಈ ಆಟವನ್ನೇ ಸ್ವಲ್ಪ ಬೇರೆ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಆಡಬಹುದು. 13 ಗೋಲಿಗಳನ್ನು + ಆಕಾರದಲ್ಲಿ 10 ಅಡಿ ವ್ಯಾಸವುಳ್ಳ ವೃತ್ತದಲ್ಲಿಡುತ್ತಾರೆ. ವೃತ್ತದಿಂದ ಹೊರಗೆ ಬಂದ ಗೋಲಿಗಳು ಹೊಡೆದವನಿಗೆ ಸೇರುತ್ತವೆ. ಒಬ್ಬ ಆಟಗಾರ ವೃತ್ತದೊಳಗಿರುವ ಗೋಲಿಗಳಿಗೆ ಏಟು ಬೀಳಿಸುತ್ತಿರುವ

ವರೆಗೆ ಆಡುತ್ತಿರಬಹುದು. ಹಾಗೆ ಏಟು ತಗಲದೆ ಹೋದಾಗ ಅವನ ಆಟ ಮುಗಿದು, ಮುಂದಿನವನ ಸರದಿ ಬರುತ್ತದೆ. ಯಾವ ಆಟಗಾರ ಏಳು ಗೋಲಿಗಳನ್ನು ಮೊದಲು ಗೆಲ್ಲುತ್ತಾನೋ ಅವನು ಆಟ ಗೆದ್ದಂತೆ.

ನೋಡಿ : ಪೇಂದ ಹುದೇಸ್ ; ವಿಾರಿಆಟ

ಗೌಜಲಹಕ್ಕಿ ಕಾಳಗ

ಗೌಜಲ ಹಕ್ಕಿಗಳು ಸಣ್ಣ ಗಾತ್ರದವು. ಇವುಗಳನ್ನು ಕಾದಾಡಲು ಬಿಡುವ ಕ್ರೀಡೆಗೆ ಗೌಜಲಹಕ್ಕಿ ಕಾಳಗ ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ.

ಕಂದು ಬಣ್ಣದ ಗರಿಗಳ ಮೇಲೆಲ್ಲ ಬಿಳಿ ಚುಕ್ಕಿ ಇರುವ ಗೌಜಲ ಹಕ್ಕಿಗಳನ್ನು ಕಾಳಗಕ್ಕೆ ಬಿಡುವ ಹುಂಜಗಳಂತೆ ತುಂಬ ಆಸಕ್ತಿಯಿಂದ ಸಾಕುತ್ತಾರೆ. ಅಂಥ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಈ ಹಕ್ಕಿಗಳಿಗೆ ಎಲ್ಲಿಲ್ಲದ ರಾಜೋಪಚಾರ ನಡೆಯುತ್ತದೆ. ಪುಟ್ಟದಾಗಿರುವಾಗಲೇ ಕಾಡಿನಿಂದ ಈ ಹಕ್ಕಿಗಳನ್ನು ಹಿಡಿದು ತಂದು, ಬಿದಿರುಕಡ್ಡಿ ಗೂಡುಗಳಲ್ಲಿಟ್ಟು ಪೋಷಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಹಕ್ಕಿ ಬೆಳೆದಂತೆ ಅದಕ್ಕೆ ಇನ್ನೊಂದು ಹಕ್ಕಿಯ ಸಂಗಡ ಕಾಳಗ ನಡೆಸುವುದನ್ನು ಕಲಿಸುತ್ತಾರೆ. ಕಾಳಗ ನಡೆಸಲು ಹಕ್ಕಿ ಸಂಪೂರ್ಣವಾಗಿ ಅರ್ಹತೆ ಪಡೆದಿದೆ ಎಂದು ಒಡೆಯನಿಗೆ ಅನಿಸಿದಾಗ, ಆ ಹಕ್ಕಿಯನ್ನು ಜಾತ್ರೆಗೋ ಸಂತೆಗೋ ಒಯ್ದು ಬೇರೆಯವರು ಸಾಕಿದ ಇನ್ನೊಂದು ಹಕ್ಕಿಯೊಡನೆ ಕಾಳಗಕ್ಕೆ ಬಿಡುತ್ತಾನೆ.

ಎರಡು ಗೌಜಲಹಕ್ಕಿಗಳ ನಡುವೆ ನಡೆಯುವ ಕಾಳಗ ಎರಡು ಹುಂಜಗಳ ನಡುವೆ ನಡೆಯುವ ಕಾಳಗಕ್ಕಿಂತ ಏನೂ ಕಡಮೆಯಲ್ಲ. ಗೂಡಿನಿಂದ ಬಿಟ್ಟೊಡನೆಯೇ ಬಲಿಷ್ಠ ಹೋರಿಗಳಂತೆ ಎರಡೂ ಹಕ್ಕಿಗಳು ಒಂದರ ಮೇಲೆ ಒಂದು ಉಗ್ರವಾಗಿ ದಾಳಿ ನಡೆಸುತ್ತವೆ. ಚೂಪಾದ ಕೊಕ್ಕುಗಳಿಂದ ಪರಸ್ಪರ ಬಲವಾಗಿ ಕುಕ್ಕುತ್ತವೆ. ಕಾಲಿನ ನಖಗಳಿಂದ ತೀವ್ರವಾಗಿ ಬಗಿಯುತ್ತವೆ. ಮೈಗಳಲ್ಲಿ ರಕ್ತ ಚೆಲ್ಲಾಡಿದರೂ ಅವಕ್ಕೆ ಪರಿವೆ ಇರುವುದಿಲ್ಲ; ಆವೇಶದಿಂದ ಜೀವದ ಹಂಗು ತೊರೆದು ಕಾದಾಡುತ್ತವೆ.

ಈ ಕಾಳಗವನ್ನು ಹಳ್ಳಿಗರು ತುಂಬಾ ಖುಷಿಯಿಂದ ನೋಡುತ್ತಾರೆ. ಗೆದ್ದ ಹಕ್ಕಿಯ ಮಾಲಿಕನಿಗೆ ಇಡೀ ಜಗತ್ತನ್ನೇ ಜಯಸಿದಷ್ಟು ಸಂತೋಷ. ಕಾಳಗ ನಡೆಯುವಾಗ 'ನನ್ನ ಹಕ್ಕಿ ಗೆಲ್ಲುತ್ತದೆ—ನನ್ನ ಹಕ್ಕಿ ಗೆಲ್ಲುತ್ತದೆ' ಎಂದು ಮಾಲಿಕರು ಬಾಜಿ ಕಟ್ಟುವುದುಂಟು. ಅಂತೆಯೇ ನೆರೆದ ಪ್ರೇಕ್ಷಕರಲ್ಲಿ ಕೆಲವರು ಪರಸ್ಪರ ಬಾಜಿ ಕಟ್ಟುತ್ತಾರೆ.

ನೋಡಿ : ಕೋಳಿ ಕಾಳಗ

ಗೌರಜ್ಜಿಯ ನಿದ್ದೆ

ಒಂದೊಂದು ವಾಕ್ಯಕ್ಕೆ ಒಂದೊಂದು ನಟನೆ. ನಟನೆ ಮುಂದುವರಿದಂತೆ ಹೊಟ್ಟೆ ಹುಣ್ಣಾಗುವಂತೆ ನಗು. 'ಗೌರಜ್ಜಿಯ ನಿದ್ದೆ' ಒಂದು ತಮಾಷೆ ಆಟ.

ಆಟಗಾರರೆಲ್ಲ ಸುತ್ತಲೂ ಕುಳಿತಿರುತ್ತಾರೆ. "ಗೌರಜ್ಜಿ ನಿದ್ರಿಸುತ್ತಿದ್ದಾಳೆ" ಎಂದು ಅವನ ಪಕ್ಕದವನಿಗೆ ಹೇಳಿ ಒಬ್ಬ ಆಟಗಾರ ಆಟ ಪ್ರಾರಂಭಿಸುತ್ತಾನೆ. ಪಕ್ಕದವನು "ಹೇಗೆ ?" ಎಂದು ಕೇಳುತ್ತಾನೆ. "ಬಾಯಿ ತೆರೆದು ನಿದ್ರಿಸುತ್ತಿದ್ದಾಳೆ" ಎಂಬ ಉತ್ತರ ಬರುತ್ತದೆ. ಹೀಗೆಂದ ಕೂಡಲೆ ಎರಡನೆಯವನು ತನ್ನ ಬಾಯನ್ನು ತೆರೆಯುತ್ತಾನೆ; ತನ್ನ ಪಕ್ಕದವನಿಗೆ "ಗೌರಜ್ಜಿ ನಿದ್ರಿಸುತ್ತಿದ್ದಾಳೆ" ಎಂಬ ಸುದ್ದಿ ದಾಟಿಸುತ್ತಾನೆ. "ಹೇಗೆ ?" ಮತ್ತೆ ಅದಕ್ಕೆ ಅದೇ ಉತ್ತರ. ಒಬ್ಬೊಬ್ಬರಾಗಿ ಆಟಗಾರರು ಪಕ್ಕದವನಿಗೆ ಹೇಳಿ ಬಾಯಿ ತೆರೆದೇ ಕೂಡುತ್ತಾರೆ.

ಎಲ್ಲರ ಸರದಿಯೂ ಆದ ಬಳಿಕ ಮತ್ತೆ ಆಟ ಅದೇ ಹೇಳಿಕೆಯಿಂದ ಆರಂಭವಾಗಂತ್ತದೆ.

"ಗೌರಜ್ಜಿ ನಿದ್ರಿಸುತ್ತಿದಾಳೆ", "ಒಂದು ಕಣ್ಣು ತೆರೆದುಕೊಂಡು", "ಕೈ ತಲೆಯ ಮೇಲಿಟ್ಟುಕೊಂಡು"—ಹೀಗೆ ಸಂದೇಶಗಳು ಬದಲಾಗುತ್ತ ಹೋಗುತ್ತವೆ. ಪಕ್ಕದವರ ವಿನೋದಾಸ್ಪದ ಸ್ಥಿತಿ ನೋಡಿ ಆಟಗಾರರಿಗೆಲ್ಲ ನಗು ಉಕ್ಕಿಬರುತ್ತದೆ.

ಗೌಸ್ ಮಹಮ್ಮದ್

ಭಾರತದ ಟೆನಿಸ್ ಚರಿತ್ರೆಯಲ್ಲಿ ಗೌಸ್ ಮಹಮ್ಮದ್ ಖಾನ್ ಅವರ ಆಟದ ಶೈಲಿ ವಿಶಿಷ್ಟವಾದದ್ದು. ಅರ್ಧ ಆಟ ಆಗುವ ವರೆಗೆ ಗೌಸ್ ಮಹಮ್ಮದ್ ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಹಿಂದೇ ಬಿದ್ದಿರುತ್ತಿದ್ದರು. ಸೋಲಲು ಇನ್ನೇನು ಕೆಲವೇ ಅಂಕಗಳು ಅನ್ನುವಷ್ಟರಲ್ಲಿ ಇವರು ಅತ್ಯುತ್ತಮವಾಗಿ ಆಟವಾಡಲು ಆರಂಭಿಸುತ್ತಿದ್ದರು. ಕೊನೆಗೆ ಗೆಲ್ಲುತ್ತಿದ್ದು ಇವರೇ.

'ಕಬ್ಬಿಣದ ಮಣಿಕಟ್ಟಿನ' ಆಟಗಾರ ಗೌಸ್ 'ಪವರ್ ಟೆನಿಸ್' ಆಟವನ್ನು ಭಾರತದಲ್ಲಿ ಆಡಲಾರಂಭಿಸಿದವರಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬರು. 1939ರಲ್ಲಿ ವಿಂಬಲ್ಡನ್ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಅಂತಿಮದ 8 ಆಟಗಾರರಲ್ಲಿ ಇವರು ಒಬ್ಬರಾಗಿದ್ದರು. ಅಲ್ಲಿ ಕ್ವಾರ್ಟರ್ ಫೈನಲ್ ತಲಪಿದ ಮೊದಲ ಭಾರತೀಯರು ಇವರು. ಆಗ ಇವರ ವಯಸ್ಸು ಕೇವಲ ಇಪ್ಪತ್ತು ವರ್ಷ.

ಲಖನೌ ಸಮೀಪದ ಮಾಲಿಹಾಬಾದ್‌ನಲ್ಲಿ 1919ರ ಸೆಪ್ಟೆಂಬರ್ 1ರಂದು ಗೌಸ್ ಹುಟ್ಟಿದರು. ತಂದೆ ಖಾನ್ ಬಹಾದುರ್ ಮಹಮ್ಮದ್ ಯೂಸುಫ್ ಖಾನ್ ಜಾಗೀರದಾರರಾಗಿದ್ದರು. ಆಟ–ಓಟಗಳಿಗೆ ಮನೆಯಲ್ಲಿ ಬಹಳ ಪ್ರೋತ್ಸಾಹ. ಗೌಸ್ ಹೈಸ್ಕೂಲಿನಲ್ಲಿದ್ದಾಗಲೇ ಕ್ರಿಕೆಟ್, ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ಮತ್ತು ಹಾಕಿ ಆಡುತ್ತಿದ್ದರು. ಅವರ ಉಚ್ಚ ವಿದ್ಯಾಭ್ಯಾಸ ಆಲಿಘರ್ ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾಲಯದಲ್ಲಿ ನಡೆಯಿತು. ಹದಿನಾರನೆಯ ವಯಸ್ಸಿನಲ್ಲಿ ಆಲಿಘರ್ ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾಲಯದ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ತಂಡಕ್ಕೆ ಇವರು ಆಯ್ಕೆಯಾದರು.

ಟೆನಿಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಶ್ರೇಷ್ಠ ಆಟಗಾರರಾಗುವ ಪ್ರತಿಭೆಯನ್ನು ಗೌಸ್ ಅವರಲ್ಲಿ ಗುರುತಿಸಿದ್ದು ಆಲಿಘರ್ ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾಲಯದ ಪ್ರಾಧ್ಯಾಪಕರೊಬ್ಬರು. ಎಲ್ಲ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸುವುದರಿಂದ ಇವರ ಸಾಮರ್ಥ್ಯ ಹಂಚಿಹೋಗುವುದನ್ನು ಕಂಡುಕೊಂಡ ಪಾಧ್ಯಾಪಕರು ಗೌಸ್ ಮಹಮುದರನ್ನು ಫುಟ್‌ಬಾಲ್, ಹಾಕಿ ತಂಡಗಳಿಂದ ಬಿಡಿಸಿ ಟೆನಿಸನ್ನೇ ಏಕಾಗ್ರತೆಯಿಂದ ಆಡುವಂತೆ ಮಾಡಿದರು. ಹದಿನಾರನೆಯ ವಯಸ್ಸಿಗೆ ಟೆನಿಸ್ ಆಡಲು ಆರಂಭಿಸಿದವರಂ 19ನೆಯ ವಯಸ್ಸಿಗೆ ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾಲಯದ ಚಾಂಪಿಯನ್ ಆದರು, 20ನೆಯ ವಯಸ್ಸಿಗೆ ಭಾರತದ ಸರ್ವ ಶ್ರೇಷ್ಠ ಆಟಗಾರರಾದರು. ಮುಂದೆ ಸುಮಾರು ಹದಿನೈದು ವರ್ಷ ಇವರಿಗೆ ಪ್ರತಿಸ್ಪರ್ಧಿಯಾಗಬಲ್ಲವರು ಭಾರತದಲ್ಲಿ ಇರಲಿಲ್ಲ. ಗೌಸ್ ಮಹಮುದ್ ಎರಡು ಬಾರಿ ತಮ್ಮ ದೇಶದ ಪರವಾಗಿ ಡೇವಿಸ್ ಕಪ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಆಡಿದ್ದಾರೆ.

ಗೌಸ್ ಅವರ ಅತ್ಯಂತ ಪ್ರಬಲ ಅಸ್ತ್ರ ಬ್ಯಾಕ್ ಹ್ಯಾಂಡ್ ಹೊಡೆತ. ಜಗತ್ತಿನ ಆಟಗಾರರಲ್ಲಿ ಅತ್ಯಂತ ವೇಗದ, ನಿಷ್ಕೃಷ್ಟವಾದ 'ಸರ್ವಿಸ್' ಮಾಡುವವರೆಂದೂ ಇವರು ಹೆಸರಾಗಿದ್ದರು.


ಕಬ್ಬಿಣ ಮಣಿಕಟ್ಟಿನ ಆಟಗಾರ : ಗೌಸ್ ಮಹಮದ್

1938ರಲ್ಲಿ ಜಗತ್ತಿನ ಸರ್ವಶ್ರೇಷ್ಠ ಆಟಗಾರರೆಂದು ಹೆಸರಾದ ಡೊನಾಲ್ಡ್ ಬಜ್ ಅವರನ್ನು ಒಂದು ಸೆಟ್‌ನಲ್ಲಿ ಸೋಲಿಸಿದ ಪ್ರಥಮ ಆಟಗಾರ ಗೌಸ್ ಮಹಮ್ಮದ್. ನ್ಯೂಜಿಲೆಂಡಿನ ಚಾಂಪಿಯನ್ ಸ್ಟೀಡ್‌ಮನ್‌ರನ್ನು ಸೋಲಿಸಿದ ಪ್ರಥಮ ಭಾರತೀಯರೂ ಇವರೇ.

ಎರಡನೆಯ ಮಹಾಯುದ್ಧ ಆರಂಭವಾದಾಗ ಗೌಸ್ ಅವರ ಆಟ ಅತ್ಯುತ್ತಮ ಮಟ್ಟದಲ್ಲಿತ್ತು. ಯುದ್ಧದ ದೆಸೆಯಿಂದ ಕೆಲವು ವರ್ಷ ಇವರ ಆಟಕ್ಕೆ ಅವಕಾಶವಿಲ್ಲದಾಯಿತು.

1949ರಲ್ಲಿ ಗೌಸ್ ಮಹಮದ್ ಹೈದರಾಬಾದಿಗೆ ಬಂದಿದ್ದಾಗ ಉಸ್ಮಾನಿಯಾ ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾಲಯದಲ್ಲಿ ಪ್ರಮುಖ ಕ್ರೀಡಾ ವ್ಯವಸ್ಥಾಪಕರಾಗಲು ಆಹ್ವಾನ ಬಂತು. ಮಹಮದ್ ಹತ್ತಾರು ವರ್ಷ ಅದೇ ಹುದ್ದೆಯಲ್ಲಿದ್ದರು. ಇವರು ಆಟದಲ್ಲಿ ಎಷ್ಟು ನುರಿತವರೋ ಅದರ ಸಂಘಟನೆಯಲ್ಲೂ ಅಷ್ಟೇ ಚತುರರು.

1948ರಲ್ಲಿ ಗೌಸ್ ಮಹಮ್ಮದ್ ಸ್ಪರ್ಧಾತ್ಮಕ ಟೆನಿಸ್‌ನಿಂದ ನಿವೃತ್ತರಾದರು. ಅನಂತರ ಇವರು ಆಡುತ್ತಿದದ್ದು ಮನೋಲ್ಲಾಸಕ್ಕಾಗಿ ಮಾತ್ರ.

1971ರಲ್ಲಿ ಭಾರತ ಸರಕಾರ 'ಪದ್ಮಶ್ರೀ' ಪ್ರಶಸ್ತಿ ನೀಡಿ ಅವರನ್ನು ಗೌರವಿಸಿತು.

'ಗೌಳಿಗಿತ್ತಿ'

ಹಾಲಿನಾಕೆ — ಗೌಳಿಗಿತ್ತಿ — ತಲೆಯ ಮೇಲೆ ಹಾಲಿನ ಪಾತ್ರೆ ಹಿಡಿದು ಬರುತ್ತಾಳೆ. ಇದನ್ನೇ ಅನುಕರಿಸುವಂತೆ ಗೌಳಿಗಿತ್ತಿ ಆಟದಲ್ಲಿ ಆಟಗಾರ್ತಿಯರು ತಲೆಯ ಮೇಲೆ ಒಂದೊಂದು ಕಲ್ಲನ್ನು ಇಟ್ಟುಕೊಂಡು ಓಡಾಡುತ್ತಾರೆ.

ಆಟದಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬಳು ಇತರರನ್ನು ಹಿಡಿಯಬೇಕು. ಅವಳೇ 'ಕಳ್ಳಿ'. ಅವಳೂ ತಲೆಯ ಮೇಲೆ ಕಲ್ಲು ಇಟ್ಟುಕೊಂಡು ಇತರರನ್ನು ಮುಟ್ಟಬೇಕು.

ಆಟದ ಕ್ಷೇತ್ರ ವೃತ್ತ ಅಥವಾ ಚೌಕಾಕಾರದ ಎಲ್ಲೆಗೆರೆಯಿರುವ ಜಾಗ. ಕಳ್ಳಿಯು ತಲೆಯ ಮೇಲಿನ ಕಲ್ಲನ್ನು ಉಳಿಸಿಕೊಂಡು ಯಾರನ್ನಾದರೂ ಮುಟ್ಟಿದರೆ ಅವರು ಕಳ್ಳಿಯ ಸರದಿ ಪಡೆಯಬೇಕು.

ಆಟಗಾರರ ಕಲ್ಲು ತಲೆಯಿಂದ ಕೆಳಗೆ ಬಿದ್ದರೆ ಅವರು ಆಟದಿಂದ ಹೊರಗೆ ಹೋಗಬೇಕು. ಆದರೆ ಕಳ್ಳಿಗೆ ಮಾತ್ರ ಇದು ಅನ್ವಯಿಸುವುದಿಲ್ಲ. ಅವಳ ತಲೆಯ ಮೇಲಿನ ಕಲ್ಲುಬಿದ್ದರೆ ಅದನ್ನು ಮತ್ತೆ ತಲೆಯ ಮೇಲಿರಿಸಿಕೊಂಡು ಆಟ ಮುಂದುವರಿಸುತ್ತಾಳೆ.

ಬದಲಾವಣೆಗಾಗಿ ಕಳ್ಳಿಯಿಂದ ಮುಟ್ಟಲ್ಪಟ್ಟವಳು ಕಳ್ಳಿಯಾಗಿ ಮೊದಲಿನವಳಿಗೆ ನೆರವಾಗಬಹುದು. ಕಡೆಯ ವರೆಗೆ ಕಳ್ಳಿಯರಿಗೆ ಸಿಗದೆ ಉಳಿದ ಆಟಗಾರ್ತಿ ನಿಜವಾಗಿಯೂ ಗಟ್ಟಿಗಿತ್ತಿ.

ಘೋಷ್ ಸಹೋದರರು

ಭಾರತದ ಬ್ಯಾಡ್ಮಿಂಟನ್ ಚರಿತ್ರೆಯಲ್ಲಿ ಘೋಷ್ ಸಹೋದರರದ್ದು ವಿಶಿಷ್ಟ ಸ್ಥಾನ. ಇವರು ಒಂಬತ್ತು ವರ್ಷಕಾಲ ದೇಶದ ಅತ್ಯುತ್ತಮ ಡಬಲ್ಸ್ ಆಟಗಾರರು ಎನಿಸಿಕೊಂಡವರು. 1972ರಲ್ಲಿ ನ್ಯೂಜಿಲೆಂಡ್ ವಿರುದ್ಧ ಭಾರತ 5–4 ಅಂಕಗಳ ಜಯ ಗಳಿಸುವುದರಲ್ಲಿ ಘೋಷ್ ಸಹೋದರರ ಪಾತ್ರ ಹಿರಿದಾದದ್ದು.

ಅಣ್ಣ ದಿಪು ಹುಟ್ಟಿದ್ದು 1941 ಜೂನ್ 17ರಂದು. ಬಂಗಾಳದ ರೈಲ್ವೆ ಅಧಿಕಾರಿಯ ಎರಡನೆಯ ಮಗ ಇವರು. ದಿಪು ಹದಿಮೂರನೆಯ ವಯಸ್ಸಿನಲ್ಲಿ ಬ್ಯಾಡ್ಮಿಂಟನ್ ಆಡಲು ಆರಂಭಿಸಿ ಅದೇ ವರ್ಷ ಬಂಗಾಳ ರಾಜ್ಯದ ಜೂನಿಯರ್ ಚಾಂಪಿಯನ್ ಆದರು. ಅನಂತರ ಎರಡು ವರ್ಷ ಈ ಸ್ಥಾನವನ್ನು ಇವರು ಬೇರೆ ಯಾರಿಗೂ ಬಿಟ್ಟುಕೊಡಲಿಲ್ಲ.

ದಿಪುವಿಗಿಂತ ಎರಡು ವರ್ಷಗಳ ಬಳಿಕ —1943 ಆಗಸ್ಟ್ 15ರಂದು ಹುಟ್ಟಿದವರು, ರೊಮೆನ್ (ರಮಣ). ಅಣ್ಣನಂತೆಯೇ ಇವರೂ ಹದಿಮೂರನೆಯ ವಯಸ್ಸಿನಲ್ಲಿ ಬ್ಯಾಡ್ಮಿಂಟನ್ ಆಟ ಆರಂಭಿಸಿದರು. 1958ರಲ್ಲಿ ಬಂಗಾಳದ ಜೂನಿಯರ್ ಚಾಂಪಿಯನ್ ಆದರು. ಆ ವರ್ಷ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಜೂನಿಯರ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಸೆಮಿಫೈನಲ್ಸ್ ತನಕ ಮುಂದುವರಿದು ಶ್ರೇಷ್ಠ ಆಟಗಾರ ದಿನೇಶ್ ಖನ್ನಾರಿಂದ ಸೋಲು ಅನುಭವಿಸಬೇಕಾಯಿತು.

ರೊಮೆನ್ 1962ರಲ್ಲಿ ರೈಲ್ವೆ ಉದ್ಯೋಗಿಯಾದರು. ಒಂದು ವರ್ಷದ ಬಳಿಕ ಅಣ್ಣ ದಿಪು ಇದೇ ಸಂಸ್ಥೆಗೆ ಸೇರಿದರು. ಡಬಲ್ಸ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಇವರಿಬ್ಬರು ಜೊತೆಯಾಗಿ ಆಡತೊಡಗಿದರು. ದಿಪು ಉತ್ತಮ ರಕ್ಷಣೆಯ ಆಟಗಾರ. ರೊಮೆನರ ಮುಖ್ಯ ಅಸ್ತ್ರ–ಆಕ್ರಮಣ. ಅಣ್ಣ ತಮ್ಮಂದಿರು ಉತ್ತಮವಾಗಿ ಹೊಂದಿಕೊಂಡು ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಡಬಲ್ಸ್ ಆಟಗಾರರಾಗಿ ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಖ್ಯಾತಿ ಗಳಿಸಿದ ದಿಪು ಮತ್ತು ರೊಮೆನ್ ಶ್ರೇಷ್ಠ ಸಿಂಗಲ್ಸ್ ಆಟಗಾರರೂ ಹೌದು. 1966ರಿಂದ 1969ರ ವರೆಗೆ ಪ್ರತಿವರ್ಷ ರೊಮೆನ್ ಸಿಂಗಲ್ಸ್ ಪಂದ್ಯದ ಸೆಮಿ ಫೈನಲ್ಸ್ ಹಂತವನ್ನು ತಲಪಿದ್ದಾರೆ. ಸುರೇಶ್ ಗೋಯೆಲ್, ಸತೀಶ್ ಭಾಟಿಯಾ, ದಿನೇಶ್ ಖನ್ನಾರಂಥವರನ್ನೂ ಒಂದಲ್ಲ ಒಂದು ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ದಿಪು ಘೋಷ್ ಸೋಲಿಸಿದ್ದಾರೆ.

ಭಾರತೀಯ ಬ್ಯಾಡ್ಮಿಂಟನ್‌ನಲ್ಲಿ ವಿಶಿಷ್ಟ ಸ್ಥಾನ : ದಿಪು ಘೋಷ್



ದಿಪು 1963ರಿಂದ 1967ರ ವರೆಗೆ ಪ್ರತಿವರ್ಷ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಸಿಂಗ್‌ಲ್ಸ್ ಸ್ಪರ್ಧೆಯ ಅಂತಿಮ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಆಡಿದ್ದಾರೆ. 1968ರಲ್ಲಿ ಮೋಟರ್ ಸೈಕಲ್ ಅಪಘಾತದಲ್ಲಿ ಸಿಕ್ಕಿ ದಿಪು ಹಲವು ತಿಂಗಳು ಚಿಕಿತ್ಸೆ ಪಡೆದರು. ಮುಂದೆ ಸರಿಯಾಗಿ ನಡೆಯುವುದು ಕಷ್ಟವಾಗಬಹುದು ಎಂಬುದು ವೈದ್ಯರ ಅಭಿಪ್ರಾಯವಾಗಿತ್ತು. ಆದರೆ ಮರುವರ್ಷ ದಿಪು ರಾಷ್ಟ್ರದ ಬ್ಯಾಡ್ಮಿಂಟನ್ ಸಿಂಗ್‌ಲ್ಸ್ ಚಾಂಪಿಯನ್ ಆದರು. ಅವರು ಥಾಮಸ್ ಕಪ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಅತ್ಯಂತ ಹೆಚ್ಚು ಸಲ (5 ಬಾರಿ) ಭಾಗವಹಿಸಿದ ಭಾರತೀಯರೆನಿಸಿದ್ದಾರೆ. 1969ರಲ್ಲಿ ಅವರಿಗೆ 'ಅರ್ಜುನ ಪ್ರಶಸ್ತಿ' ಲಭಿಸಿತು.

ಚಂದೂ ಬೋರ್ಡೆ

ಭಾರತೀಯ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಟೆಸ್ಟ್ ಇತಿಹಾಸದಲ್ಲಿ ಕೇವಲ ಮೂರು ಮಂದಿ 3,000ಕ್ಕಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ರನ್‌ಗಳನ್ನು ಗಳಿಸಿದ್ದಾರೆ: 59 ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಾಡಿದ ಪಾಲಿ ಉಮ್ರಿಗರ್, 55 ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಾಡಿದ ಮಾಂಜ್ರೇಕರ್ ಮತ್ತು 55 ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಾಡಿರುವ ಚಂದೂ ಬೋರ್ಡೆ. ಭಾರತದ ಉತ್ತಮ ಬ್ಯಾಟುಗಾರ ಹಾಗೂ ಬೌಲರುಗಳಲ್ಲಿ ಚಂದೂ ಬೋರ್ಡೆಯವರು ಒಬ್ಬರು.

ಬರೋಡದಲ್ಲಿ 1934ರ ಜುಲೈ 21ರಂದು ಚಂದ್ರಕಾಂತ್ ಗುಲಾಬ್ ರಾವ್ ಬೋರ್ಡೆ ಜನಿಸಿದರು. 1952–53ರಲ್ಲಿ ಮಹಾರಾಷ್ಟ್ರದ ವಿರುದ್ಧ ಆಡಿದ ರಣಜಿ ಟ್ರೋಫಿಯಲ್ಲಿ ಇವರು ಮೊಟ್ಟ ಮೊದಲ ಬಾರಿಗೆ ಆಡಿದರು. ಗುಜರಾತ್ ವಿರುದ್ಧ ಮರುವರ್ಷ ಆಡಿದ ಪ್ರಥಮ ದರ್ಜೆ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ 134 ರನ್ ಹೊಡೆದರು. 1957–58ರಲ್ಲಿ ಇವರು ರಣಜಿ ಟ್ರೋಫಿ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ 189 ರನ್ (ಸರಾಸರಿ 31.50) ಮತ್ತು 20 ವಿಕೆಟ್‌ಗಳನ್ನು (ಸರಾಸರಿ: 19.85 ರನ್‌ಗಳಿಗೆ ಒಂದು ವಿಕೆಟ್‌ನಂತೆ) ಪಡೆದು ಉತ್ತಮ 'ಆಲ್ ರೌಂಡರ್' ಎಂದು ತೋರಿಸಿಕೊಟ್ಟದ್ದಲ್ಲದೆ, ಬರೋಡಕ್ಕೆ ರಣಜಿ ಟ್ರೋಫಿ ಸಿಗುವಂತೆ ಮಾಡಿದರು.



1958 – 59 ರಲ್ಲಿ ವೆಸ್ಟ್ ಇಂಡೀಸ್ ತಂಡ ಭಾರತಕ್ಕೆ ಬಂದಾಗ ಆಡಿದ ಟೆಸ್ಟ್ ಸರಣಿಯಲ್ಲಿ ಮೊಟ್ಟ ಮೊದಲಿಗೆ ಭಾಗವಹಿಸಿದರು. ದೆಹಲಿಯಲ್ಲಿ ನಡೆದ ಐದನೆಯ ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಹಾಲ್, ಗಿಲ್‌ಕ್ರಿಸ್ಟ್‌ರಂಥ ಪ್ರಚಂಡ ಬೌಲರ ರನ್ನೇ ಎದುರಿಸಿ 109 ಮತ್ತು 96 ರನ್‌ಗಳನ್ನು ಗಳಿಸಿದರು. ಮದರಾಸಿನಲ್ಲಿ ಪಾಕಿಸ್ತಾನದ ವಿರುದ್ಧ ಆಡಿದ ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಬೋರ್ಡೆ ಗಳಿಸಿದ 177 ರನ್‌ಗಳು ಅವರ ಅತಿ ದೊಡ್ಡ ಸಾಧನೆ.



... : ಚಂದೂ ಬೋರ್ಡೆ

ಚಂದೂ ಬೋರ್ಡೆ ಮತ್ತು ಸಲೀಂ ದುರಾನಿಯವರ ಜೊತೆಯಾಟ ಹಲವಾರು ವೇಳೆ ಭಾರತ ಗೆಲ್ಲುವಂತೆ ಮಾಡಿತು; ಅನೇಕ ಬಾರಿ ಸೋಲನ್ನು ತಪ್ಪಿಸಿತು. 1964ರಲ್ಲಿ ಭಾರತಕ್ಕೆ ಭೇಟಿ ಇತ್ತ ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್ ತಂಡದ ವಿರುದ್ಧ ಮುಂಬಯಿಯಲ್ಲಿ ಆಡಿದ ದ್ವಿತೀಯ ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಭಾರತದ ಸ್ಕೋರು 6 ವಿಕೆಟ್‌ಗಳಿಗೆ 99 ಆಗಿತ್ತು. ಬೋರ್ಡೆ (84) ಮತ್ತು ದುರಾನಿ (90) ಜೊತೆಯಾಟ ಮುಗಿಯುವ ವೇಳೆಗೆ ಸ್ಕೋರು 252 ರನ್‌ಗಳಾಗಿದ್ದುವು.

ಉತ್ತಮ ಬೌಲರ್, ಫೀಲ್ಡರ್ ಮತ್ತು ಬ್ಯಾಟುಗಾರರಾದ ಬೋರ್ಡೆ 55 ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಆಡಿ 3,064 ರನ್ ಗಳಿಸಿದ್ದಾರೆ (ಸರಾಸರಿ: 35.62).

ಚಕ್ಕಾ

ಚಕ್ಕಾ ಆಡುವುದರಲ್ಲಿ ಪ್ರವೀಣನಾದವನಿಗೆ ಪಗಡೆ ಆಡಲು ಬರುತ್ತದೆ ಎಂಬುದು ಸಾಮಾನ್ಯ ಅಭಿಪ್ರಾಯ. ಪಗಡೆಯನ್ನು ಹೋಲುವ ಒಂದು ಹಳೆಯ ಆಟ ಚಕ್ಕಾ.

ಕಡಮೆಯೆಂದರೆ ಇಬ್ಬರು, ಹೆಚ್ಚೆಂದರೆ ನಾಲ್ವರು ಆಟ ಆಡಬಹುದು. ಐದು ಗೆರೆ (ಅಥವಾ ಐದು ಮಣೆ), ಏಳು ಗೆರೆ ಇತ್ಯಾದಿ ವಿಷಮ ಸಂಖ್ಯೆಯ ಗೆರೆಗಳನ್ನು ಕೊರೆದು ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಮಣೆಯಲ್ಲಿ ಗುರುತಿಡುವುದಕ್ಕೆ ಬಳೆಯ ಚೂರಿನಂಥ ವಸ್ತು ಇಡಬಹುದು.

ಸಂಖ್ಯೆಗಳ ಎಣಿಕೆಗೆ ಕವಡೆಯನ್ನೋ ಹುಣಿಸೆಬೀಜಗಳನ್ನೋ ಉಪಯೋಗಿಸುತ್ತಾರೆ. ಕವಡೆ ಬಿದ್ದ ಸಂಖ್ಯೆಗೆ ಅನುಗುಣವಾಗಿ ಗುರುತು ವಸ್ತುವನ್ನು ಮಣೆಯಿಂದ ಮಣೆಗೆ ಸರಿಸುತ್ತಾರೆ. ಮಧ್ಯದ ಮಣೆಯನ್ನು ಮುಟ್ಟಿದವನು ಗೆದ್ದಂತೆ. ಕೊನೆಗೆ ಒಬ್ಬನು ಸೋಲುತ್ತಾನೆ.

ಚಕ್ಕಾ ಬಹು ಚಾಣಕ್ಷತನದ ಆಟ.

ನೋಡಿ: ಪಗಡೆ

ಸಮಸ್ಯೆ

ಮೇಲಿನಿಂದ ಕೆಳಕ್ಕೆ :
ಚೋಟುದ್ದದ ಹುಡುಗಿಗೆ....ಜಡೆ 2 ಸುಷಪ್ತಿ 3 ಕಡುಬು 6 ವಕೀಲಿ 7 ಚಾವಟಿ 8 ಕೆಂಪು ಕಣ್ಣುಳ್ಳವ 9 ಉಗುರು 10 ಶಕ್ತಿ 12 ಸ್ವಾಮಿ 13 ಶೂನ್ಯ

ಎಡದಿಂದ ಬಲಕ್ಕೆ :
ಮುಟ್ಟಸವಾದ ಮೈಯುಳ್ಳವಳು ಮೋಡಿ ಹಾಕುತ್ತಾಳೆ 3 ಮುಕ್ತಿ 4 ಅನಿರುದ್ಧನ ಹೆಂಡತಿ 5 ಅಲ್ಪತನ 6 ಬಕ 9 ಕೆತ್ತನೆ 10 ಕಾಪಾಡು 11 ನೀಚ 12 ಪರಿಪಕ್ವ ಸ್ಥಿತಿ 14 ಕಾರ

ಉತ್ತರ

ಚಕ್ರಬಂಧ ಸ್ಪರ್ಧೆ

ಭಾನುವಾರ, ಸ್ನೇಹಿತೆಯರೆಲ್ಲ ಸೇರಿ ವಿರಾಮವಾಗಿ ಹರಟೆ ಹೊಡೆಯುತ್ತ ಮಧ್ಯೆ ಮಧ್ಯೆ ವೃತ್ತ ಪತ್ರಿಕೆ ನೋಡುತ್ತ ಕುಳಿತಿರುವಾಗ, ಅವರಲ್ಲೊಬ್ಬಳು ಮೋಡಿ ಹಾಕಂತ್ತಾಳೆ : "ನಾಲ್ಕು ಅಕ್ಷರದ ಪದವಾಗಿರಬೇಕು. ಏನಿರಬಹುದು ಹೇಳಿ ನೋಡೋಣ...". "ಮಾಟಗಾತಿ ಅಂತ ಇರಬೇಕು" – ಒಬ್ಬಳು ಉತ್ತರಿಸುತ್ತಾಳೆ. ಹೀಗೆ ವಿವರಣೆಗೆ ಸರಿಯಾಗಿ ಪದವನ್ನು ಸೂಚಿಸುವುದು ಚಕ್ರಬಂಧ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಲ್ಲಿ.

ಒಂದು ದೊಡ್ಡ ಚೌಕ. ಅದರಲ್ಲಿ ಪುಟ್ಟ ಚೌಕಗಳು. ಚೌಕಗಳಲ್ಲಿ ಕೆಲವು ಬಿಳಿ, ಕೆಲವುಕಪ್ಪು. ಬಿಳಿಮನೆಗಳಲ್ಲಿ ಅಕ್ಷರಗಳನ್ನು ತುಂಬಿ ಪದ ಜಾಲವನ್ನು ಹೆಣೆಯಬೇಕು.

ಚೌಕದ ಮಗ್ಗುಲಲ್ಲಿ ಪದಗಳನ್ನು ಸೂಚಿಸುವಂಥ ವಿವರಣೆಗಳನ್ನೊಳಗೊಂಡ ಎರಡು ಪಟ್ಟಿಗಳಿರುತ್ತವೆ. ಒಂದು ಪಟ್ಟಿಯಲ್ಲಿ ಎಡದಿಂದ ಬಲಕ್ಕೆ ಬರೆಯಬೇಕಾದ ಪದಗಳ ವಿವರಣೆ ಕೊಟ್ಟರೆ, ಇನ್ನೊಂದು ಮೇಲಿನಿಂದ ಕೆಳಕ್ಕೆ ಬರುವ ಪದಗಳ ವಿವರಣೆ ನೀಡುತ್ತದೆ. ವಿವರಣೆ ಕೊಡುವವ ಮೊದಲು ಒಂದು ಸಂಖ್ಯೆಯನ್ನು ಕೊಟ್ಟಿರುತ್ತಾನೆ. ಚೌಕದಲ್ಲಿ ಆ ಸಂಖ್ಯೆಯಿರುವ ಮನೆಯಿಂದ ಆರಂಭಿಸಿ ಸರಿಹೊಂದುವ ಪದವನ್ನು ಬರೆಯಬೇಕು. ಇಡೀ ಚೌಕವನ್ನು ಸೂಕ್ತ ಪದಗಳಿಂದ ತುಂಬಿಸಿದ ಮೇಲೆ ಎಲ್ಲ ಪದಗಳೂ ಒಂದಲ್ಲ ಒಂದು ಪದದೊಡನೆ ಹೆಣೆದುಕೊಂಡಿರುವುದನ್ನು ಕಾಣುತ್ತೇವೆ. ಈ ಕಾರಣದಿಂದಲೇ ಇಂಗ್ಲಿಷಿನಲ್ಲಿ ಇದನ್ನು 'ಕ್ರಾಸ್‌ವರ್ಡ್ ಪಜಲ್'— ಅಡ್ಡ ಪದಗಳ ಒಗಟು —ಎಂದು ಕರೆಯುತ್ತಾರೆ.

ನ್ಯೂಯಾರ್ಕಿನ 'ವರ್ಲ್ಡ್' ಪತ್ರಿಕೆಯ 1913ರ ಡಿಸೆಂಬರ್ 21ರ ಭಾನುವಾರದ ಸಂಚಿಕೆಯಲ್ಲಿ ಚಕ್ರಬಂಧವನ್ನು ಅರ್ಥರ್ ವಿನ್ ಪ್ರಕಟಿಸಿದರು. ಇದು ಜನರ ಗಮನ ಸೆಳೆಯಿತು. ಪತ್ರಿಕೆ, ನಿಯತಕಾಲಿಕಗಳಲ್ಲಿ ಚಕ್ರಬಂಧಗಳು ಸ್ಥಳ ಪಡೆದುವು. ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನಲ್ಲೂ ಇದು ಜನಪ್ರಿಯವಾಯಿತು. ಅನೇಕ ನಿಯತಕಾಲಿಕಗಳು ಚಕ್ರಬಂಧ ಸ್ಪರ್ಧೆ ನಡೆಸಲು ಆರಂಭಿಸಿದುವು.

ಸ್ಥಳೀಯ ವಿಷಯಗಳಿಗೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ಪದಗಳನ್ನೊಳಗೊಂಡ ಚಕ್ರಬಂಧ, ಮಕ್ಕಳ ಚಕ್ರಬಂಧ, ಸಂಖ್ಯೆ ಹೊಂದಿರುವ ವಿವರಣೆಗಳ ಆಧಾರದಿಂದ ಚೌಕವನ್ನು ತಾವೇ ರಚಿಸಿಕೊಳ್ಳುವಂಥ ಚೌಕರಹಿತ ಚಕ್ರಬಂಧ. ಅಕ್ಷರ ಪಲ್ಲಟವುಳ್ಳ ಅಮೆರಿಕನ್ ವಿಧದ ಚಕ್ರಬಂಧ—ಇವೆಲ್ಲ ವಿವಿಧ ರೂಪಗಳು. ಮಕ್ಕಳ ಚಕ್ರಬಂಧದಲ್ಲಿ ವಿವರಣೆಯ ಬದಲು ಪದಗಳನ್ನು ಸೂಚಿಸುವಂಥ ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ಕೊಡುವುದುಂಟು.

ಪದ ಸಂಪತ್ತು ಹೆಚ್ಚಲು ಚಕ್ರಬಂಧ ಸ್ಪರ್ಧೆ ಸಹಾಯಕ.

ಚದುರಂಗ

ಚದುರಂಗದ ಮಣೆ (ಹಾಸು) ಒಂದು ಯುದ್ಧಭೂಮಿ. ಅದರ ಕಾಯಿಗಳೇ ಸೈನ್ಯ. ಆ ಸೈನ್ಯದಲ್ಲಿ ರಾಜ, ಮಂತ್ರಿಗಳೊಂದಿಗೆ ರಥ, ಕುದುರೆ, ಆನೆ ಮತ್ತು ಪದಾತಿಗಳ ಇರುತ್ತಾರೆ. ಇಂಥ ಎರಡು ಸೈನ್ಯಗಳ ನಡುವೆ ಯುದ್ಧ ನಡೆಯುತ್ತದೆ. ಆ ಯುದ್ಧವನ್ನು ನಡೆಸುವವರು ಇಬ್ಬರು ಆಟಗಾರರು. ಯಾವ ಸೈನ್ಯದ ರಾಜ ಸೋಲುತ್ತಾನೋ ಆ ರಾಜನ ಕಡೆಯ ಆಟಗಾರ ಸೋತಂತೆ. ಈ ಆಟವೇ ಚದುರಂಗ.

ಚದುರಂಗ ಹುಟ್ಟಿದ್ದು ಭಾರತದಲ್ಲಿ, ಸುಮಾರು ಕ್ರಿ. ಶ. 600ರಲ್ಲಿ. ಭಾರತದಿಂದ ಪರ್ಷಿಯ, ಅರಬ್ ಮತ್ತು ಪಾಶ್ಚಾತ್ಯ ದೇಶಗಳಿಗೆ ಹರಡಿ, ಇಂದು ಇದು ಜಗತ್ತಿನ ಪ್ರಮುಖ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಒಂದಾಗಿದೆ. ಚದುರಂಗ ಎಲ್ಲ ಕಡೆ ಹರಡಿದ್ದರೂ ಸಾರ್ವತ್ರಿಕವಾಗಿ ಆಡುವ ದೇಶ ರಷ್ಯ.

ಚದುರಂಗ ಎಂದರೆ ನಾಲ್ಕು ಅಂಗಗಳು (ಚತುರ್—ಅಂಗ) ಎಂದರ್ಥ. ಸೈನ್ಯದ ನಾಲ್ಕು ಅಂಗಗಳಾದ ರಥ, ಕುದುರೆ, ಆನೆ ಮತ್ತು ಪದಾತಿಗಳನ್ನು ಇದು ಸೂಚಿಸುತ್ತದೆ.

ಭಾರತೀಯ ಚದುರಂಗದಲ್ಲಿ 'ಮಂತ್ರಿ' ಎಂದು ಕರೆಯಲ್ಪಡುವ ಕಾಯಿಯನ್ನು ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯವಾಗಿ 'ಕ್ವೀನ್' (ರಾಣಿ) ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ. ಹಾಗೆಯೇ ನಾವು ಕುದುರೆ ಎನ್ನುವುದನ್ನು 'ನೈಟ್' ಎಂದೂ ರಥ ಅಥವಾ ಒಂಟೆಯನ್ನು 'ಬಿಷಪ್' ಎಂದೂ ಆನೆಯನ್ನು 'ಕ್ಯಾಸಲ್' (ಕೋಟೆ) ಎಂದೂ ಕರೆಯುತ್ತಾರೆ.

ಚದುರಂಗ ಬುದ್ಧಿಯ ಆಟ ಎನ್ನುವುದುಂಟು. ಬೇರೆ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಅದೃಷ್ಟದ ಕೈವಾಡವಿರುವಂತೆ ಇಲ್ಲಿ ಇಲ್ಲ. ಆಟಗಾರನ ಕಲ್ಪನಾ ಶಕ್ತಿ, ಸಮಗ್ರ ದೃಷ್ಟಿ, ಏಕಾಗ್ರತೆಗಳು ಅವನ ಗೆಲುವಿಗೆ ಹಾದಿಮಾಡಿಕೊಡುತ್ತವೆ.

ಚದುರಂಗ ಮಣೆಯಲ್ಲಿ ಅಡ್ಡಕ್ಕೆ ಎಂಟು, ಉದ್ದಕ್ಕೆ ಎಂಟು ಮನೆಗಳಿದ್ದು ಒಟ್ಟು 64 ಮನೆಗಳಿರುತ್ತವೆ. ಇದರಲ್ಲಿ ಒಂದನ್ನು ಬಿಟ್ಟು ಮತ್ತೊಂದರಂತೆ ಕಪ್ಪು—ಬಿಳಿ ಮನೆಗಳು ಇರುತ್ತವೆ. ಇಬ್ಬರು ಆಟಕ್ಕೆ ಕೂಡುವಾಗ ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬರ ಬಲತುದಿಗೆ ಬಿಳಿ ಮನೆ ಬರುವಂತೆ ಮಣೆಯನ್ನು ಇಡಬೇಕು. ಬಿಳಿ ಕಾಯಿಯವನು ಮೊದಲು ಆಟ ಪ್ರಾರಂಭಿಸುತ್ತಾನೆ.



ಇದರಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬೊಬ್ಬ ಆಟಗಾರನ ಬಳಿಯೂ 16 ಕಾಯಿಗಳಿರುತ್ತವೆ. ಇವುಗಳಲ್ಲಿ ಒಂದು ರಾಜ, ಒಂದು ಮಂತ್ರಿ, ಎರಡು ರಥಗಳು, ಎರಡು ಕುದುರೆಗಳು, ಎರಡು ಆನೆಗಳು ಮತ್ತು ಎಂಟು ಪದಾತಿಗಳು ಇರುತ್ತವೆ.

ರಾಜ, ಕಾಯಿಗಳಲ್ಲೆಲ್ಲ ಅತ್ಯಂತ ಪ್ರಮುಖ. ಅವನ ಉಳಿವಿನ ಮೇಲೆಯೇ ಇಡೀ ಆಟದ ಗಮನ. ಚಲನೆ ಸಾಧ್ಯವಾಗದೆ ಇರುವ ಜಾಗಕ್ಕೆ ಬಂದಾಗಲೂ ಅವನು ಸೋತಂತೆ. ಅವನು ತನ್ನ ಮನೆಯ ಸುತ್ತ ಮುತ್ತಲಿನ ಯಾವ ಮನೆಗಾದರೂ ಹೋಗಬಹುದು. ಆದರೆ ಒಂದೇ ಒಂದು ಮನೆಯಷ್ಟು ಮಾತ್ರ ಚಲಿಸಬಹುದು.

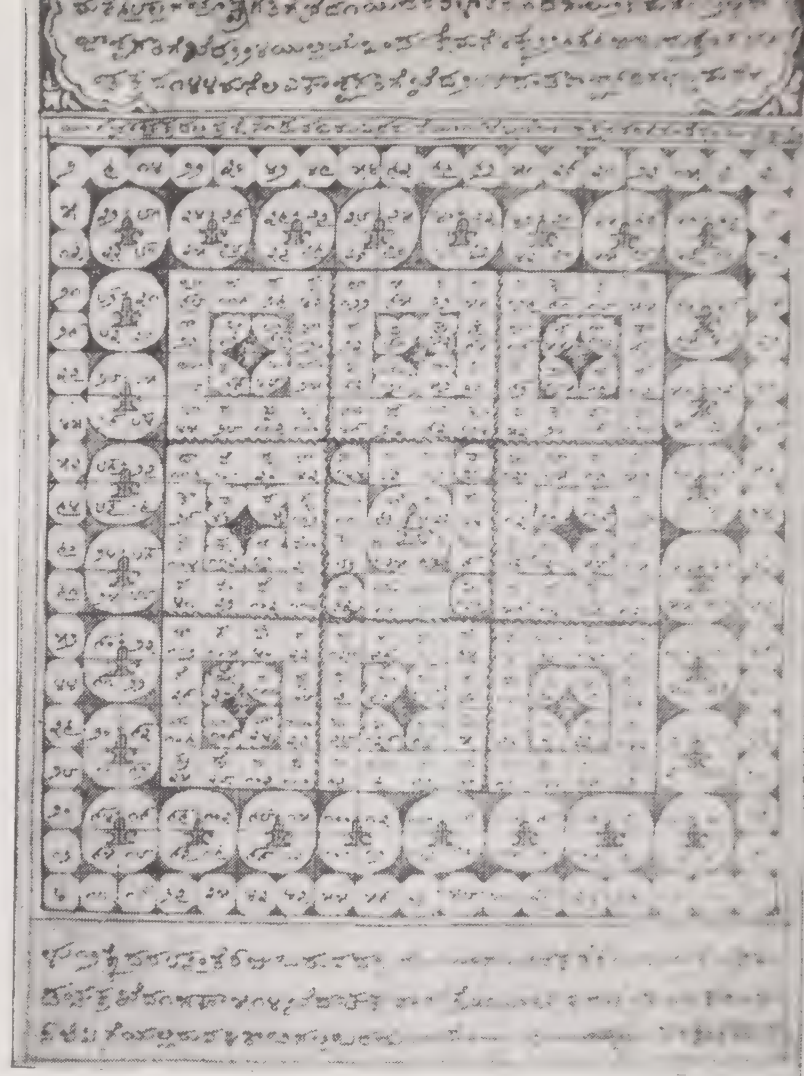
ಕಾಯಿಗಳಲ್ಲೆಲ್ಲ ಮಂತ್ರಿ ಅತ್ಯಂತ ಬಲಶಾಲಿ. ಉದ್ದಕ್ಕೆ, ಅಗಲಕ್ಕೆ ಅಥವಾ ಮೂಲೆ ದಿಕ್ಕಿನಲ್ಲಿ ಎಷ್ಟು ಮನೆಗಳನ್ನಾದರೂ ದಾಟಿ ಯಾವ ಮನೆಗಾದರೂ ಹೋಗಬಹುದು. ಕುದುರೆಯ ನೆಗೆತ ಒಂದನ್ನು ಬಿಟ್ಟು ಉಳಿದ ಎಲ್ಲ ನಡೆಗಳೂ ಮಂತ್ರಿಗೆ ಉಂಟು. ಆದರೆ ಹಾಗೆ ಹೋಗುವಾಗ ಯಾವುದಾದರೂ ಕಾಯಿ ಮಧ್ಯೆ ಇದ್ದರೆ, ಮಂತ್ರಿ ಅದರ ಹಿಂದಿನ ಮನೆಯ ವರೆಗೆ ಮಾತ್ರ ಹೋಗಬಲ್ಲುದು; ಕಾಯಿಗಳನ್ನು ದಾಟಿ ಹೋಗುವಂತಿಲ್ಲ.

ಮೂಲೆ ದಿಕ್ಕಿನಲ್ಲಿ ಮಾತ್ರ ರಥ ಚಲಿಸುತ್ತದೆ. ಕಾಯಿಗಳು ಅಡ್ಡವಿಲ್ಲದಿದ್ದರೆ ಈ ಮೂಲೆಯಿಂದ ಆ ಮೂಲೆಯ ವರೆಗೆ ಎಷ್ಟು ದೂರವಾದರೂ ಚಲಿಸಬಲ್ಲುದು. ಒಂದು ರಥ ಬಿಳಿಯ ಮನೆಗಳಲ್ಲೇ ಮೂಲೆ ಮೂಲೆಯಾಗಿ ಚಲಿಸುವಂಥದ್ದು ; ಮೂಲೆ ಮೂಲೆಯಾಗಿ ಕಪ್ಪು ಮನೆಗಳಲ್ಲೇ ಚಲಿಸುವಂಥದ್ದು ಇನ್ನೊಂದು.

ಕುದುರೆ ನಡೆಯುವುದಕ್ಕಿಂತ ಹಾರುತ್ತದೆ ಎನ್ನಬಹುದು. ಏಕೆಂದರೆ ಮುಂದೆ ಇನ್ನೊಂದು ಕಾಯಿ ಇದ್ದರೂ ಅದನ್ನು ಹಾರಿ ಹೋಗಬಲ್ಲುದು. ಈ ಕಾಯಿ ತಾನಿರುವ ಮನೆಯಿಂದ ಇನ್ನೊಂದು ಮನೆ ಬಿಟ್ಟು, ಅಕ್ಕಪಕ್ಕದ ಸಾಲಿನಲ್ಲಿರುವ ಮನೆಗೆ ಹೋಗುತ್ತದೆ. ಹೀಗೆ ಯಾವ ಒಂದು ದಿಕ್ಕಿನಲ್ಲಾದರೂ ಚಲಿಸಬಹುದು. ಹೀಗೆ ಕುದುರೆಗೆ ಎಂಟು ಮನೆಗಳಿಗೆ ಹೋಗುವ ಸಾಧ್ಯತೆ ಇದೆ.

ಸ್ವಚಾಲಿತ ಚದುರಂಗದ ಅಣಕ : 1770ರಲ್ಲಿ ವಿಯೆನ್ನದ ವೊಲ್ಫ್‌ಗಾಂಗ್ ಕೆಂಪಲ್ ನಿರ್ಮಿಸಿದ ಯಂತ್ರ. ಮನುಷ್ಯಾಕಾರದೊಳಗೆ ನಿಜವಾದ ಮನುಷ್ಯನದೇ ಕಾರಭಾರು. ಈ ಯಾಂತ್ರಿಕ ಆಟಗಾರನೆದುರು ನೆಪೋಲಿಯನ್ ಆಡಿ ಸೋತ.





"ಶ್ಲೋಕಯುಕ್ತ ಚದುರಂಗ ಚಕ್ರಗಳು 240"—ಮುಮ್ಮಡಿ ಕೃಷ್ಣರಾಜರ ಕಲ್ಪನೆ

ಆನೆ ಮತ್ತೊಂದು ಪ್ರಮುಖ ಬಲ. ಮಧ್ಯೆ ಯಾವ ಕಾಯಿಯೂ ಅಡ್ಡವಿರದಿದ್ದರೆ ಇದು ಉದ್ದಕ್ಕೆ ಅಥವಾ ಅಗಲಕ್ಕೆ ಎಷ್ಟು ದೂರಬೇಕಾದರೂ ಚಲಿಸಬಹುದು.

ಪದಾತಿಗಳು ಅತ್ಯಂತ ದುರ್ಬಲ ಕಾಯಿಗಳಾದರೂ ಕೆಲವೊಮ್ಮೆ ಆಟದ ಗತಿಯನ್ನೇ ಬದಲಿಸಿಬಿಡುತ್ತವೆ. ಒಂದು ಪದಾತಿ ತನ್ನ ಮುಂದಿನ ಸಾಲಿನ ಮನೆಗೆ ಮಾತ್ರ ಚಲಿಸಬಲ್ಲುದು. ಪ್ರಾರಂಭದಲ್ಲಿ ಮಾತ್ರ ಎರಡನೆಯ ಮನೆಗೆ ಚಲಿಸಬಹುದು.

ಯಾವ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲೂ ಒಂದೇ ಮನೆಯಲ್ಲಿ ಎರಡು ಕಾಯಿಗಳು ಸೇರುವಂತಿಲ್ಲ. ಆಟಗಾರರು ಎರಡು ಆಟಗಳನ್ನು ಒಮ್ಮೆಗೇ ಆಡುವಂತಿಲ್ಲ.

ಪಗಡೆ-ಚೌಕಬಾರಗಳಲ್ಲಿದ್ದಂತೆ ಚದುರಂಗದಲ್ಲೂ ಕಾಯಿಯನ್ನು ಹೊಡೆಯಲು ಅವಕಾಶವಿದೆ. ಆದರೆ ಶತ್ರುವಿನ ಕಾಯಿಗಳನ್ನು ಹೊಡೆಯುವುದಕ್ಕಿಂತ ಅವನ ರಾಜನನ್ನು ಕಟ್ಟಿಹಾಕುವುದೇ ಇಲ್ಲಿಯ ಮುಖ್ಯ ಉದ್ದೇಶ. ಚದುರಂಗದಲ್ಲಿ ರಾಜನನ್ನು ಹೊಡೆಯುವಂತಿಲ್ಲ. ಅವನನ್ನು ಹೊಡೆಯಲು ಅನುಕೂಲವಾದ ಜಾಗದಲ್ಲಿ ನಮ್ಮ ಕಾಯನ್ನು ಇಟ್ಟು, ಅದರಿಂದ ಇನ್ನೊಬ್ಬ





ಕುದುರೆ ನಡೆ, ಪದಾತಿ ನಡೆ, ಆನ್ ಪಾಸಾನ್

ಆಟಗಾರ ತಪ್ಪಿಸಿಕೊಳ್ಳಲಾಗದಿದ್ದರೆ ಅವನು ಸೋತಂತೆ.

ರಾಜನನ್ನು ಬಿಟ್ಟು ಮಿಕ್ಕ ಯಾವುದೇ ಕಾಯಿಯನ್ನು ಎದುರಾಳಿಯ ಯಾವ ಕಾಯಿಯಾದರೂ ಹೊಡೆಯಬಹುದು. ಶತ್ರುವಿನ ಕಾಯಿ ಇರುವ ಮನೆಗೆ ಹೋಗಲು ಸಾಧ್ಯವಿದ್ದರೆ, ಆ ಕಾಯಿಯನ್ನು ತೆಗೆದು ನಮ್ಮ ಕಾಯಿಯನ್ನು ಆ ಮನೆಯಲ್ಲಿಡಬೇಕು. ಇದರಿಂದ ಶತ್ರುವಿನ ಕಾಯಿ ಸತ್ತಂತಾಗುತ್ತದೆ. ಪದಾತಿ ಮಾತ್ರ ತನ್ನ ಎಡ ಅಥವಾ ಬಲ ಮೂಲೆಯ ಮನೆಯಲ್ಲಿದ್ದರೆ ಕಾಯಿಯನ್ನು ಹೊಡೆಯಬಹುದು.

ಪದಾತಿಗಳಲ್ಲಿ ಯಾವುದಾದರೊಂದು ಇನ್ನೊಬ್ಬ ಆಟಗಾರನ ಮೊದಲ ಸಾಲಿನ ಮನೆಯೊಂದರಲ್ಲಿ ಕುಳಿತುಕೊಂಡು ಬಿಟ್ಟರೆ, ಅದರ ಬದಲು ಮಂತ್ರಿಯನ್ನೋ, ಇನ್ನಾವುದಾದರೂ ಬಲವನ್ನೋ ಪಡೆಯಬಹುದು.

ಕೋಟೆ ಕಟ್ಟುವುದು ಅಥವಾ 'ಕ್ಯಾಸ್‌ಲಿಂಗ್' ಚದುರಂಗ ಆಟದಲ್ಲಿ ಒಂದು ವಿಶೇಷ ನಡೆ. ರಾಜ ಮತ್ತು ಆನೆಗಳು ತಮ್ಮ ಮೊದಲಿನ ಜಾಗವನ್ನು ಬದಲಿಸಿಲ್ಲ ಎಂದುಕೊಳ್ಳೋಣ. ಅವುಗಳ ನಡುವೆ ಬೇರೆ ಕಾಯಿ ಇಲ್ಲದಿದ್ದಾಗ, ರಾಜ ಆನೆಯ ಕಡೆಗೆ ಎರಡು ಮನೆ ಚಲಿಸುತ್ತಾನೆ. ಆನೆ ರಾಜನ ಮತ್ತೊಂದು ಪಕ್ಕಕ್ಕೆ ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳುತ್ತದೆ. ಹೀಗೆ ರಾಜ, ಆನೆಗಳನ್ನು ಒಮ್ಮೆಗೇ ಚಲಿಸುವ ಅವಕಾಶ ಕೋಟೆ ಕಟ್ಟುವಾಗ ಮಾತ್ರ ಇರುತ್ತದೆ.

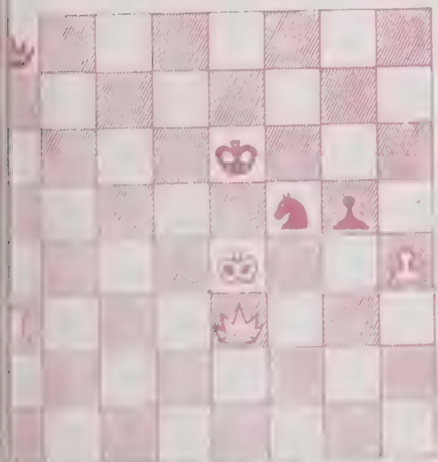
'ಆನ್ ಪಾಸಾನ್' ಎಂಬುದು ಮತ್ತೊಂದು ಅಪರೂಪವಾದ ನಡೆ. ನಮ್ಮ ಪದಾತಿ, ಐದನೆಯ ಅಡ್ಡಸಾಲಿನಲ್ಲಿ ಇರುತ್ತದೆ ಎಂದುಕೊಳ್ಳೋಣ. ಆಗ ಅದರ ಪಕ್ಕದ ಉದ್ದ ಸಾಲಿನಲ್ಲಿರುವ ಎದುರಾಳಿಯ ಪದಾತಿ ಎರಡು ಮನೆಗಳನ್ನು ಒಮ್ಮೆಗೇ ದಾಟಿ ನಮ್ಮ ಪದಾತಿಯ ಪಕ್ಕದಲ್ಲಿ ಬಂದು ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳುತ್ತದೆ. ಇಂಥ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ನಾವು ನಮ್ಮ ಪದಾತಿಯನ್ನು ಆ ಎದುರಾಳಿಯ ಪದಾತಿ ಬಂದ ಸಾಲಿನ ಮೂಲೆ ಮನೆಯಲ್ಲಿಟ್ಟು, ಆ ಮನೆಯನ್ನು ದಾಟಿ ಬಂದ ಪದಾತಿಯನ್ನು 'ಹೊಡೆ'ಯಬಹುದು. ಎದುರಾಳಿ ನಡೆಸಿದ ತಕ್ಷಣ ನಾವೂ ಈ ನಡೆಯನ್ನು ನಡೆಸದಿದ್ದರೆ ಮತ್ತೊಂದು ಆಟದಲ್ಲಿ ಹೀಗೆ ಆಡುವ ಹಾಗಿಲ್ಲ.

ಶತ್ರು ರಾಜನಿಗೆ ಅಪಾಯ ತಂದೊಡ್ಡಿದಾಗ 'ಚೆಕ್' (ತಡೆ-ಬಂಧನ) ಎಂದು ಹೇಳಬೇಕು. ಆಗ ಆ ಆಟಗಾರ ತನ್ನ ರಾಜನನ್ನು ಮೊದಲು ಉಳಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾನೆ. ರಾಜನನ್ನು ಇನ್ನೊಂದು ಮನೆಯಲ್ಲಿಟ್ಟೋ ರಾಜನ ಹಾಗೂ ಅವನಿಗೆ ಕಂಟಕಕಾರಿಯಾಗಿರುವ ನಮ್ಮ ಕಾಯಿಯ ನಡುವೆ ತನ್ನ ಇನ್ನೊಂದು ಕಾಯಿಯನ್ನಿಟ್ಟೋ ರಾಜನಿಗೆ ಚೆಕ್ ಹೇಳಿರುವ ಕಾಯಿಯನ್ನೇ ಹೊಡೆದೋ ಅವನು ತನ್ನ ರಾಜನನ್ನು ಉಳಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾನೆ. ರಾಜನನ್ನು ಉಳಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಆಗದ ಸ್ಥಿತಿ ಬಂದಾಗ, 'ಚೆಕ್‌ಮೇಟ್'. ಆಗ ಆ ಆಟಗಾರ ಸೋತಂತೆ. ಹೀಗಾಗದೆ, ಅವನಲ್ಲಿ ರಾಜ ಮಾತ್ರ ಉಳಿದಿದ್ದು ಅವನು ಇರುವ ಜಾಗದಲ್ಲಿ ತೊಂದರೆ ಇಲ್ಲದಿದ್ದರೂ ಬೇರೆ ಯಾವ ಮನೆಗೂ ಚಲಿಸದಂತೆ ಆದಾಗ 'ಸ್ಟೇಲ್‌ಮೇಟ್' ಎಂದು ಹೆಸರು. ಹೀಗಾದಾಗ ಆಟ ಸಮವಾದಂತೆ. ಎರಡೂ ಕಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬೊಬ್ಬ ರಾಜ ಮಾತ್ರ ಉಳಿದಾಗಲೂ ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಆಟ ಸಮವೆಂದು ಹೇಳಲಾಗುತ್ತದೆ. ಒಬ್ಬನ ಕಡೆ ರಾಜನೊಬ್ಬ ಮಾತ್ರ ಉಳಿದು ಇನ್ನೊಬ್ಬನ ಕಡೆ ಒಂದೆರಡು ಬೇರೆ ಕಾಯಿಗಳೂ ಇದ್ದಾಗ, ಒಂಟಿ ರಾಜನನ್ನು ಇಂತಿಷ್ಟೇ ಚಲನೆಗಳಲ್ಲಿ ವಿರೋಧಿ ಕಟ್ಟಬೇಕು. ಈ ಚಲನೆಗಳ ಸಂಖ್ಯೆ ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ 16. ಅಷ್ಟರಲ್ಲಿ ಕಟ್ಟದಿದ್ದರೆ ಆಟ ಸಮವಾಗುತ್ತದೆ.

ಚದುರಂಗದ ಮನೆಗಳಿಗೆ ಸಂಖ್ಯೆ ಅಥವಾ ಅಕ್ಷರಗಳನ್ನು ಕೊಟ್ಟು ಆಟಗಾರರು ಕಾಯಿಯನ್ನು ಹೇಗೆ ನಡೆಸುತ್ತಿದ್ದಾರೆಂಬುದನ್ನು ಗುರುತು ಹಾಕಿಟ್ಟುಕೊಳ್ಳಬಹುದು. ಆಟ ಹೇಗೆ ನಡೆಯಿತೆಂಬುದನ್ನು ಅಥವಾ ಎಲ್ಲಿಗೆ ನಿಂತಿದೆ ಎಂಬುದನ್ನು ಪತ್ರಿಕೆಗಳಲ್ಲಿ ಪ್ರಕಟಿಸುವುದು ಈ ರೀತಿಯಿಂದ.

ಚದುರಂಗದ ಮನೆಗಳಲ್ಲಿ ರಾಜನಿರುವ ಮನೆಗೆ K ಎಂದೂ ರಾಣಿ ಅಥವಾ ಮಂತ್ರಿ ಇರುವ ಮನೆಗೆ Q ಎಂದೂ ಹೇಳುತ್ತಾರೆ. ರಥದ ಮನೆಗೆ B (ಇಂಗ್ಲಿಷಿನಲ್ಲಿ ಈ ಕಾಯಿಗೆ ಬಿಷಪ್ ಎಂದು ಹೆಸರು) ಎಂದೂ ಕುದುರೆ ಇರುವ ಮನೆಗೆ Kn ಅಥವಾ N ಎಂದೂ (ಈ ಕಾಯಿಗೆ ನೈಟ್ ಎಂದು ಹೆಸರು) ಆನೆಯ ಮನೆಗೆ R (ರೂಕ್) ಎಂದೂ ಹೆಸರು. ಆದರೆ ಒಂದೊಂದು ಕಡೆ ಎರಡು ಕುದುರೆ, ರಥ, ಆನೆಗಳು ಇರುವುದರಿಂದ ಗೊಂದಲಕ್ಕೀಡಾಗದಿರಲೆಂದು, ರಾಜನ ಮನೆಯ ಪಕ್ಕದಲ್ಲಿರುವ ರಥ, ಕುದುರೆ, ಆನೆಗಳಿಗೆ ಕ್ರಮವಾಗಿ KB KN, KR ಎಂದೂ ರಾಣಿಯ ಮನೆಯ ಪಕ್ಕದಲ್ಲಿರುವ ಕಾಯಿಗಳಿಗೆ QB, QN, QR ಎಂದೂ ಹೆಸರು.

ಅಡ್ಡಸಾಲುಗಳಿಗೆ ಆಟಗಾರನ ಕಡೆಯಿಂದ 1, 2, 3—ಹೀಗೆ ಕ್ರಮವಾಗಿ ಎಂಟರ ವರೆಗೆ ಸಂಖ್ಯೆ ಕೊಡಲಾಗಿದೆ. ಇದರಿಂದ ಮೊದಲ ಸಾಲಿನ ಎಲ್ಲ ಕಾಯಿಗಳ ಸಂಕೇತಾಕ್ಷರಗಳ ಮುಂದೆಯೂ 1 ಎಂಬ ಸಂಖ್ಯೆ ಇರುತ್ತದೆ. ರಾಜನಿಗೆ K_1, ರಾಜನ ಪಕ್ಷದ ಕುದುರೆಗೆ KN_1,



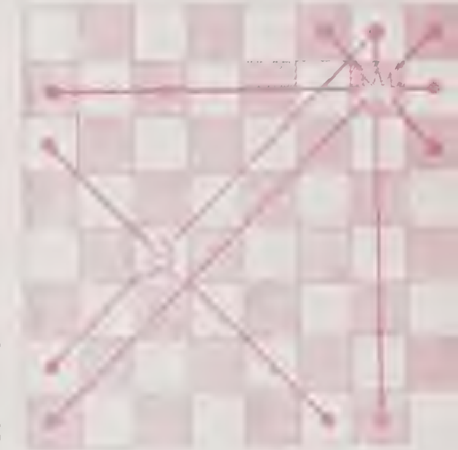
ಚೆಕ್‌ಮೇಟ್



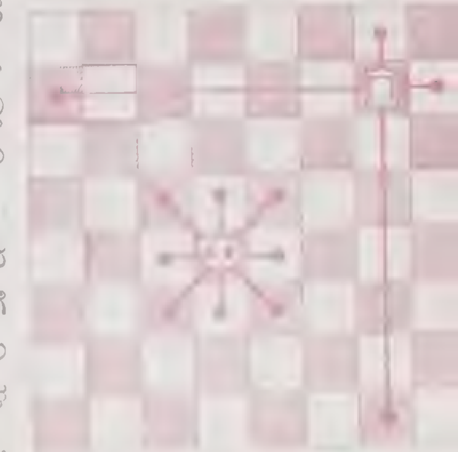
ಸ್ಟೇಲ್‌ಮೇಟ್



ಚದುರಂಗ ಮನೆಗಳ ಸಂಕೇತ—ಬಿಳಿಯಿಂದ



ರಥ, ಮಂತ್ರಿಗಳ ನಡೆ



ಆನೆ, ರಾಜನ ನಡೆ



[illegible]



ಮೂರು ಬಾರಿ ಮಹಿಳಾ ಜಾಗತಿಕ ಚದುರಂಗ ಚಾಂಪಿಯನ್
ಯಲಿಜಬೆತ ಬೈಕೋವಾ

ರಾಣಿಯ ಪಕ್ಕದ ಆನೆಗೆ QR_1, ಇತ್ಯಾದಿ. ಎರಡನೇ ಸಾಲಿನ ಮನೆಗಳಿಗೆ ಇದೇ ರೀತಿ ಸಂಕೇತಾಕ್ಷರಗಳ ಮುಂದೆ 2 ಎಂದೂ ಮೂರನೇ ಸಾಲಿನ ಸಂಕೇತಾಕ್ಷರಗಳ ಮುಂದೆ 3 ಎಂದೂ ಸಂಖ್ಯೆಗಳಿರುತ್ತವೆ. ಇದೇ ರೀತಿಯ ಕ್ರಮ ಅತ್ತ ಕಡೆಯಿಂದಲೂ ಇರುತ್ತದೆ.

ನಾವು ಯಾವ ಕಾಯಿಯನ್ನು ಚಲಿಸುತ್ತಿದ್ದೇವೆ ಮತ್ತು ಅದನ್ನು ಯಾವ ಮನೆಗೆ ಚಲಿಸುತ್ತಿದ್ದೇವೆ ಎಂಬುದನ್ನು ಸಂಕೇತಾಕ್ಷರಗಳಲ್ಲಿ ಸೂಚಿಸಬಹುದು. PQ_4 ಎಂದರೆ ಪದಾತಿಯನ್ನು ರಾಣಿಯ ಪಕ್ಕದ ರಥದ ಉದ್ದ ಸಾಲಿನ ನಾಲ್ಕನೆಯ ಮನೆಗೆ ಚಲಿಸುತ್ತಿದ್ದೇವೆ ಎಂದು ಅರ್ಥ. RQ_4 ಎಂದರೆ ಆನೆ, ರಾಣಿ ಸಾಲಿನ ನಾಲ್ಕನೆ ಮನೆಗೆ ಹೋಯಿತು ಎಂದು ಅರ್ಥ. $R \times B$ ಆನೆ ರಥವನ್ನು 'ಹೊಡೆ'ಯಿತು ಎಂದೂ Ch ಎಂದರೆ ಚೆಕ್ ಎಂದೂ ಅರ್ಥ.

ಕಾಯಿಗಳಲ್ಲಿ ಯಾವುದು ಪ್ರಬಲ ಎಂಬ ಬಗೆಗೆ ನಮಗೆ ಸ್ಪಷ್ಟ ಕಲ್ಪನೆ ಇದ್ದರೆ ಆಟವನ್ನು ಚೆನ್ನಾಗಿ ಆಡಬಹುದು. ಮಂತ್ರಿ ಅತ್ಯಂತ ಪ್ರಬಲವಾಗಿದ್ದು ಅದರ ಬಲವನ್ನು 9 ಎಂಬ ಸಂಖ್ಯೆಯಿಂದ ಸೂಚಿಸಿದರೆ, ಆನೆಯ ಬಲ 5 ಆಗುತ್ತದೆ. ರಥ ಮತ್ತು ಕುದುರೆ ಒಂದೊಂದಕ್ಕೂ ಬಲ ಮೂರೂವರೆ; ಪದಾತಿಯ ಬಲ ಒಂದು.

ಇದರಿಂದ ಎರಡು ಆನೆಗಳ ಬಲ ಒಂದು ಮಂತ್ರಿಗಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ಎಂದು ಗೊತ್ತಾಗುತ್ತದೆ. ನಾವು ಕಾಯಿಯನ್ನು ಬಲಿಕೊಡಬೇಕಾಗಿ ಬಂದಾಗ ಇವುಗಳ ಆಧಾರದ ಮೇಲೆ ಲೆಕ್ಕ ಹಾಕಬಹುದು.

ಚದುರಂಗದ ವಿಶ್ವ ಚಾಂಪಿಯನ್ ಟಿಗ್ರನ್ ಪೆಟ್ರೊ [illegible]
ಬೋರಿಸ್ ಸ್ಪಾಸ್ಕಿ [illegible]



ಈಗ ಚದುರಂಗದಲ್ಲಿ ಹೊಸ ವಿಧಾನಗಳ ಆಟಗಳು ಬಂದಿವೆ. ಮೂರು ಆಯಾಮಗಳ ಚದುರಂಗದಲ್ಲಿ ಉದ್ದಗಲಕ್ಕೆ 64 ಮನೆಗಳಿರುವಂತೆ ಎತ್ತರಕ್ಕೂ ಒಂದರ ಮೇಲೆ ಇನ್ನೊಂದು ಸಾಲಿನಂತೆ ಎಂಟು ಸಾಲುಗಳು ಎಂದರೆ 64 ಮನೆಗಳು ಇರುತ್ತವೆ. ಒಬ್ಬೊಬ್ಬ ಆಟಗಾರ 64 ಕಾಯಿಗಳೊಂದಿಗೆ ಆಡುತ್ತಾನೆ. ಮತ್ತೊಂದು ವಿಧದಲ್ಲಿ ಚದುರಂಗ ಹಾಸು ವೃತ್ತಾಕಾರದಲ್ಲಿ ಇದ್ದು ಕಾಯಿಗಳು ಸುರುಳಿಯಂಥ ಸಾಲಿನಲ್ಲಿ ಸಾಗುತ್ತವೆ. ಇದಕ್ಕೆ ಕಾಸಬ್ಲಾಂಕ (1921 ರಿಂದ 6 ವರ್ಷ ವಿಶ್ವಚಾಂಪಿಯನ್ ಆಗಿದ್ದ ಕ್ಯೂಬದ ಆಟಗಾರ) ಏಕಕೇಂದ್ರೀಯ ಚದುರಂಗ ಎಂದು ಹೆಸರು.

ಮೂರು ಮಂದಿ ಆಡಬಹುದಾದ ಚದುರಂಗದಲ್ಲಿ 108 ಮನೆಗಳಿರುವ Y ಆಕಾರದ ಹಾಸು ಅಥವಾ 96 ಮನೆಗಳಿರುವ ಹಾಸುಗಳಿವೆ.

ಚದುರಂಗ ತೀಕ್ಷ್ಣ ಬುದ್ಧಿಮತ್ತೆಯ ಆಟವಾದರೂ ಅದು ಎಷ್ಟು ಜನಪ್ರಿಯ ಎನ್ನಲು ಅದರ ಬಗೆಗೆ ಪ್ರಕಟವಾಗಿರುವ ಪುಸ್ತಕಗಳೇ ಸಾಕ್ಷಿ. ನಮಗೆ ತಿಳಿದಿರುವಂತೆ ಇದುವರೆಗೆ 20,000ಕ್ಕೂ ಹೆಚ್ಚು ಪುಸ್ತಕಗಳು ಬಂದಿವೆ. ಇತರ ಎಲ್ಲ ಆಟಗಳ ಬಗೆಗೆ ಬಂದಿರುವ ಎಲ್ಲ ಪುಸ್ತಕಗಳ ಒಟ್ಟು ಮೊತ್ತಕ್ಕಿಂತ ಇದು ಹೆಚ್ಚು.

ಫ್ರಾನ್ಸಿನ ಫ್ರಾಂಕೋಯ್ಸ್ ಆಂಡ್ರೆ ಡಾನಿಕನ್ (1726–95) 1747 ರಿಂದ ತಮ್ಮ ಮರಣದ ವರೆಗೂ ಒಬ್ಬರಿಂದಲೂ ಸೋಲಿಸಲ್ಪಟ್ಟವರಲ್ಲ. ವಿಶ್ವಚಾಂಪಿಯನ್ ಎಂಬ ಪ್ರಶಸ್ತಿ ನೀಡಲು ಆರಂಭಿಸಿದ್ದು 1843ರಿಂದ. ಆಸ್ಟ್ರಿಯದ ವಿಲ್‌ಹೆಲ್ಮ್ ಸ್ಟೀನಿಜ್ (1836–1900) 28 ವರ್ಷ ಮತ್ತು ಜರ್ಮನಿಯ ಡಾ. ಇಮಾನ್ಯುಯೆಲ್ ಲಸ್ಕರ್ (1868–1941) 27 ವರ್ಷ ವಿಶ್ವಚಾಂಪಿಯನ್ ಆಗಿದ್ದರು.

ಚದುರಂಗ ಬೇಗನೆ ಮುಗಿಯುವ ಆಟವಲ್ಲ. 1927ರಲ್ಲಿ ಅಲೆಖೈನ್ ಮತ್ತು ಕಾಸಬ್ಲಾಂಕ ಮಧ್ಯೆ ಮೂರು ತಿಂಗಳು ಕಾಲ ಪಂದ್ಯ ನಡೆಯಿತು. ಇದರಲ್ಲಿ ಅಲೆಖೈನ್ ಗೆದ್ದರು.

ಚದುರಂಗದ ಆಟ ಬಹು ಕಾಲದಿಂದ ಸಮರ ಯೋಜನೆಗಳಿಗೆ ಪ್ರೇರಕವಾಗಿತ್ತಲ್ಲದೆ ಈಗ ಕಂಪ್ಯೂಟರು ಯೋಜನೆಗಳಿಗೂ ಪ್ರೇರಕವಾಗಿದೆ.

ಚದುರಂಗದಲ್ಲಿ ಮಾಸ್ಟರ್ಸ್ ಟೂರ್ನಮೆಂಟ್, ಚದುರಂಗದ ಒಲಿಂಪಿಯಾಡ್ ಮುಂತಾದುವು ಪ್ರಸಿದ್ಧವಾದಂಥವು.

ನೋಡಿ : ಅಲೆಗ್ಸಾಂಡರ್ ಅಲೆಖೈನ್ ; ಚಾರ್ಲ್ಸ್ ಮರ್ಫಿ ; ಬಾಬಿ ಫಿಷರ್ ; ಬೋರಿಸ್ ಸ್ಪಾಸ್ಕಿ ; ಮಾನ್ಯ ಅಲ್ ಆರನ್ ; ಸುಲ್ತಾನ್‌ಖಾನ್

ಚಪ್ಪಾಳೆ

ಇಬ್ಬರು ಹುಡುಗಿಯರು ಒಬ್ಬರಿಗೊಬ್ಬರು ಮುಖ ಮಾಡಿ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ಎದುರಿನವಳ ಕೈಗಳಿಗೆ ಬಡಿಯುತ್ತಾರೆ. ಹಿಂದಕ್ಕೆ ಒಂದು ಹೆಜ್ಜೆ ಸರಿದು ಮತ್ತೆ



ಚಪ್ಪಾಳೆಯಾಟ

ಮುಂದೆ ಬಂದು ಕೈ ಬಡಿಯುವುದುಂಟು. ಪಕ್ಕ ಪಕ್ಕದಲ್ಲಿರುವವರು ಕೈ ಬಡಿಯುವುದೂ ಉಂಟು. ಹೀಗೆ ಆಡುವ ಹುಡುಗಿಯರ ಆಟ ಚಪ್ಪಾಳೆ.

ಕುಣಿಯುತ್ತಲೋ, ಕುಣಿಯದೆಯೋ ಈ ಆಟ ಆಡಬಹುದು. ಇದರ ಜೊತೆಗೆ ಹಾಡುಗಳನ್ನೂ ಹೇಳಿಕೊಂಡು ಆಡುವುದುಂಟು.

ಎದುರಿನವಳ ಅಂಗೈ ಬಡಿದು ಆಮೇಲೆ ಎರಡು ಕೈಗಳನ್ನು ಹೆಗಲಿನ ಬಳಿಗೆ ತಂದು ಹೆಬ್ಬೆಟ್ಟುಗಳಿಂದ ಆಯಾ ಪಕ್ಕದ ತೋಳನ್ನು ಒತ್ತಿ, ತನ್ನ ಕೈಗಳನ್ನೇ ಸೇರಿಸಿ ಚಪ್ಪಾಳೆ ಬಡಿದು, ಒಂದು ಸುತ್ತು ಹಾಕಿ, ಮತ್ತೆ ಎದುರಿನವಳ ಕೈ ಬಡಿಯುವುದು ಈ ಆಟದ ಒಂದು ಬದಲಾವಣೆ.

ಹುಂಜದಂತೆ ಕುಳಿತು ಆಡುವ ಚಪ್ಪಾಳೆ ಆಟದಲ್ಲಿ ಎರಡು ಬಗೆಗಳಿವೆ. ಒಂದನೆಯ ಕ್ರಮದಲ್ಲಿ ಎರಡು ಕಾಲುಗಳ ಬೆರಳುಗಳನ್ನು ಮಾತ್ರ ಊರಿ ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಒಂದು ಕಾಲು ಅಡ್ಡವಾಗಿ ಇನ್ನೊಂದು ಲಂಬವಾಗಿ ಮಂಡಿಯ ಬಳಿ ಮಡಚಿರಬೇಕು. ಕೈಗಳ ಬೆರಳುಗಳನ್ನು ಲಂಬವಾಗಿರುವ ಕಾಲಿನ ಮಂಡಿಯ ಮೇಲೆ ಪರಸ್ಪರ ಹೆಣೆದಂತೆ ತೂರಿಸಿಕೊಂಡು ಮುಂದಕ್ಕೂ ಹಿಂದಕ್ಕೂ ಹುಂಜದಂತೆ ಜಿಗಿಯಬೇಕು. ಮಧ್ಯೆ ಮಧ್ಯೆ ಚಪ್ಪಾಳೆ ತಟ್ಟಬಹುದು.

ಇನ್ನೊಂದು ವಿಧದಲ್ಲಿ ಮೊದಲಿನಂತೆಯೇ ಕುಳಿತು ತಮ್ಮ ಲಂಗ ಅಥವಾ ದಾವಣಿಯ ಅಂಚುಗಳನ್ನು ಹುಂಜದ ಬಾಲದ ಪುಕ್ಕಗಳಂತೆ ಸ್ವಲ್ಪವೇ ಎತ್ತಿ ಹಿಡಿದು ಮುಂದಕ್ಕೂ ಹಿಂದಕ್ಕೂ ಜಿಗಿದು ಆಡಬಹುದು. ಇಲ್ಲಿ ಎರಡು ಕಾಲುಗಳನ್ನು ಪೂರ್ತಿಯಾಗಿ ಊರಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು.

ಒಬ್ಬಳು ಕಿರಿಯವಳು ಮತ್ತು ಇನ್ನೊಬ್ಬಳು ಸ್ವಲ್ಪ ದೊಡ್ಡವಳು ಜೋಡಿ ಜೋಡಿಯಾಗಿ ಆಡುವ ಆಟ ಮತ್ತೊಂದು ಬಗೆಯದು. ಕಿರಿಯವಳು ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾಳೆ. ಅವಳ ಹಿಂಭಾಗದಲ್ಲಿ ದೊಡ್ಡ ಹುಡುಗಿ ನಿಂತಿರುತ್ತಾಳೆ. ಅವಳ ಕಾಲುಗಳನ್ನು ಕಿರಿಯವಳು ಹಿಂದಕ್ಕೆ ಕೈ ಹಾಕಿ ಹಿಡಿಯುತ್ತಾಳೆ. ಆಗ ದೊಡ್ಡವಳು ಇವಳ ಕಂಕುಳಿಗೆ ಕೈ ಹಾಕಿ ಎತ್ತಿ, ಒಂದು ವರ್ತುಲದಲ್ಲಿ ಓಡಾಡುತ್ತಾಳೆ. ಜೊತೆಗೆ ಸರಿಯಾಗಿ ಲೆಕ್ಕ ಹಾಕಿ ಎಲ್ಲರೂ ಚಪ್ಪಾಳೆ ಹೊಡೆಯಬಹುದು.

ಕುಮ್ಮಿ ಮತ್ತು ಕೇರಳದ ಓಣಂ ಹಬ್ಬದ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಹಿರಿಕಿರಿಯರೆನ್ನದೆ ಎಲ್ಲ ಹೆಣ್ಣುಮಕ್ಕಳೂ ಭಾಗವಹಿಸುವ ಚಪ್ಪಾಳೆ ಆಟ. ಇದರಲ್ಲಿ ಬಹು ಸುಂದರ ಹಾಡುಗಳಿರುತ್ತವೆ. ದೊಡ್ಡವರ ಗುಂಪಲ್ಲಿ ಆಡುವುದು ಸಾಮಾನ್ಯ. ವಿನ್ಯಾಸಗಳು ಹಲವು ಬಗೆಯವಿರುತ್ತವೆ. ಒಬ್ಬಳು ಕುಳಿತು ಇನ್ನೊಬ್ಬಳು ನಿಂತು ಚಪ್ಪಾಳೆ ಬಡಿಯುವುದು. ಇಲ್ಲವೇ, ಸುತ್ತುತ್ತ ಒಬ್ಬರೇ ತಮ್ಮ ಕೈಗಳನ್ನು ತಟ್ಟಿ ಚಪ್ಪಾಳೆ ಹಾಕುವುದು ಇತ್ಯಾದಿ ಹಲವು ಬಗೆಗಳಿವೆ.

ನೋಡಿ : ಕೋಲಾಟ : ಹಾಡಿನ ಆಟ

ಚಮತ್ಕಾರ

ಚಮತ್ಕಾರ ತೋರಿಸುತ್ತೇನೆಂದರೆ ಎಲ್ಲರಿಗೂ ಖುಷಿ. ಮುದುಕರಿಂದ ಕಿರಿಯರ ವರೆಗೆ ಎಲ್ಲರೂ ಚಮತ್ಕಾರ ನೋಡಿ ಆನಂದಿಸುತ್ತಾರೆ. ಇವುಗಳಲ್ಲಿ ಕೆಲವಂತೂ ಬಹು ಸರಳ. ಮಾಡಲು ವಿಶೇಷ ಸಾಮಗ್ರಿಗಳು ಬೇಕಾಗಿಲ್ಲ. ಕಲಿಯಲು ಹೆಚ್ಚು ಕಾಲವೂ ಬೇಡ.

ಇಸ್ಪೀಟ್ ಎಲೆಗಳಿಂದ ಅನೇಕ ಚಮತ್ಕಾರಗಳನ್ನು ಮಾಡಬಹುದು. ಇಸ್ಪೀಟ್ ಎಲೆಗಳನ್ನು ಮೇಜಿನ ಮೇಲಿರಿಸಿ ಯಾರಿಗಾದರೂ ಒಂದು ಎಲೆ ತೆಗೆಯಲು ಹೇಳಬಹುದು. ತೆಗೆದ ಎಲೆ ಯಾವುದೆಂದು ಅವರು ನೋಡಿಕೊಂಡ ಮೇಲೆ ಅದನ್ನು ಉಳಿದವುಗಳ ಜೊತೆ ಇಡಬಹುದು. ಅನಂತರ ಚಮತ್ಕಾರ ಮಾಡುವವನು ಕಟ್ಟು ವಿಭಾಗಿಸಲು ಹೇಳುತ್ತಾನೆ. ತೆಗೆದಿಟ್ಟದನ್ನು ಉಳಿದ ಎಲೆಗಳ ಜೊತೆ ಸೇರಿಸಿ ಎಲೆಗಳನ್ನು ಒಂದೊಂದಾಗಿ ನೋಡುತ್ತ ಬಂದು ಅವರು ತೆಗೆದ ಎಲೆ ಯಾವುದೆಂದು ತೋರಿಸುತ್ತಾನೆ. ಇದು ಹೇಗೆ ಸಾಧ್ಯ ? ಎಲೆಯನ್ನು ಮೇಜಿನ ಮೇಲಿರಿಸುವ ಮೊದಲು ಉಪಾಯವಾಗಿ ಕೊನೆಯ ಎಲೆ ಯಾವುದೆಂದು ನೋಡಿಕೊಂಡಿರುತ್ತಾನೆ. ಒಂದು ಎಲೆಯನ್ನು ತೆಗೆದು, ಅವನು ನೋಡಿಕೊಂಡಮೇಲೆ ಅದನ್ನು ಎಲ್ಲಕ್ಕಿಂತ ಕೊನೆಯಲ್ಲಿರಿಸುತ್ತಾನೆ. ಎಲೆಯ ಕಟ್ಟು ವಿಭಾಗಿಸಿದಾಗ ಅದನ್ನು ತೆಗೆದಿಟ್ಟುದರ ಮೇಲೆ ಉಳಿದುದನ್ನಿಡುತ್ತಾನೆ. ಸ್ವಲ್ಪ ಯೋಚಿಸುವಂತೆ ಮಾಡಿ. ಕೊನೆಯ ಎಲೆಯ ಅನಂತರ ಬಂದದ್ದನ್ನು ಅವರು ತೆಗೆದ ಎಲೆಯೆಂದು ತೋರಿಸುತ್ತಾನೆ.

ಹಗ್ಗದಿಂದ ಮಾಡುವ ಚಮತ್ಕಾರಗಳಿವೆ. ಹಗ್ಗಕ್ಕೆ ಗಂಟು ಹಾಕಿ, ಗಂಟನ್ನು ಮಾಯ ಮಾಡುವುದು ಒಂದು ಬಗೆ. ಹೀಗೆ : ಸುಮಾರು 18 ಅಂಗುಲ ಉದ್ದದ ಹಗ್ಗ. ಹಗ್ಗದ ಒಂದು ತುದಿಯನ್ನು ಇನ್ನೊಂದರ ಮೇಲಿರಿಸಿ. ಆಮೇಲೆ ಪುನಃ ಇನ್ನೊಂದು ತುದಿಯು ಕೆಳಕ್ಕೆ ಬರಬೇಕು. ಈ



ಆಧಾರವಿಲ್ಲದೆ ನಿಂತ ಪೆನ್ಸಿಲ್ [illegible]



ನೀರು ತುಂಬಿರುವ ಪಾತ್ರೆ ಇಸ್ಪೀಟ್ ಎಲೆಯ ಆಧಾರ

ಗಂಟು ಅಳ್ಳಕವಾಗಿರಲಿ. ಈಗ ಹಗ್ಗದ ತುದಿಗಳನ್ನು ಬಿಗಿಯಾದ 3–4 ಗಂಟು ಹಾಕಿ ಕಟ್ಟುತ್ತಾರೆ. ಹಗ್ಗ ೮ರ ಆಕಾರದಲ್ಲಿದ್ದು ಅಳ್ಳಕವಾಗಿರುವ ಗಂಟು ಮಧ್ಯ ದಲ್ಲಿರುತ್ತದೆ. ತುದಿಯಲ್ಲಿ ಹಾಕಿರುವ ಗಂಟುಗಳನ್ನು ಬಿಚ್ಚದೆ ಮಧ್ಯದ ಗಂಟನ್ನು ಇಲ್ಲವಾಗಿಸಬಹುದು. ಪ್ರೇಕ್ಷಕರಿಗೆ ಬೆನ್ನು ಮಾಡಿ ನಿಂತು ಮಧ್ಯದ ಗಂಟು ತುದಿಯಲ್ಲಿರುವ ಗಂಟುಗಳೊಡನೆ ಸೇರುವಂತೆ ಎಳೆದು ಬಿಡುತ್ತಾನೆ. ಪುನಃ ಪ್ರೇಕ್ಷಕರ ಕಡೆ ತಿರುಗಿ ಹಗ್ಗ ತೋರಿಸಿದಾಗ ಮಧ್ಯದ ಗಂಟು ಕಾಣುವುದಿಲ್ಲ.

ನಾಣ್ಯಗಳಿಂದಲೂ ಚಮತ್ಕಾರ ನಡೆಸಬಹುದು. ಎರಡು 1 ಪೈಸದ, ಮೂರು 25 ಪೈಸೆಯ ನಾಣ್ಯ ಗಳಿವೆ ಎಂದುಕೊಳ್ಳೋಣ. ನಾಣ್ಯಗಳು ಒಂದಾದ ಮೇಲೊಂದು ಬರುವಂತೆ (25,1, 25, 1, 25) ಜೋಡಿಸಬೇಕು. ಎರಡು 1 ಪೈಸ ನಾಣ್ಯ ಗಳು, ಮೂರು 25 ಪೈಸೆ ನಾಣ್ಯಗಳು ಒಟ್ಟಾಗಿ ಬರುವಂತೆ ಮಾಡುವುದೇ ಚಮತ್ಕಾರ. ಒಂದು ಬಾರಿಗೆ ಎರಡು ನಾಣ್ಯಗಳನ್ನು ಕದಲಿಸಬೇಕು. ಎರಡೂ ಒಂದೇ ಮೌಲ್ಯದ ನಾಣ್ಯಗಳಾಗಿರಬಾರದು. ಅಲ್ಲದೆ ಕದಲಿ ಸುವುದರಲ್ಲಿ 1 ಪೈಸ ನಾಣ್ಯಗಳೆರಡೂ ಪಕ್ಕಪಕ್ಕದಲ್ಲಿ ಹಾಗೂ ಮೂರು 25 ಪೈಸೆ ನಾಣ್ಯಗಳು ಪಕ್ಕಪಕ್ಕದಲ್ಲಿ ಬಂದಿರುತ್ತವೆ. ಚಮತ್ಕಾರವನ್ನು ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡುವಾಗ ನಾಣ್ಯಗಳಿಗೆ 1, 2, 3, 4, 5 ಎಂದು ಸಂಖ್ಯೆ ಬರೆದು ಅಂಟಿಸಿ ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡುವುದು ಅನುಕೂಲ. ಆಟ ಚೆನ್ನಾಗಿ ಬಂದ ಮೇಲೆ ಹೀಗೆ ಅಂಟಿಸುವ ಅಗತ್ಯವಿರುವುದಿಲ್ಲ.

ಇನ್ನೊಂದು ಬಗೆಯ ಚಮತ್ಕಾರಕ್ಕೆ ಕೊಂಚ ಪೂರ್ವ ಸಿದ್ಧತೆ ಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಕರವಸ್ತ್ರದ ಮೂಲೆಯಲ್ಲಿರುವ ತೆರೆದ ಭಾಗದಿಂದ ಬೆಂಕಿಕಡ್ಡಿ ಯೊಂದನ್ನು ತೂರಿಸಿ ಕರವಸ್ತ್ರದ ಹೊಲಿದ ಅಂಚಿನೊಳಗೆ ಬರುವಂತೆ ಮಾಡ ಬೇಕು. ಕರವಸ್ತ್ರವನ್ನು ಮೇಜಿನ ಮೇಲೆ ಹರಡಿ ಪ್ರೇಕ್ಷಕರಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬನನ್ನು ಬರುವಂತೆ ಆಹ್ವಾನಿಸಿ, ಅವನು ಬಂದ ಮೇಲೆ ತನ್ನಲ್ಲಿರುವ ಪೆಟ್ಟಿಗೆಯಿಂದ ಒಂದು ಬೆಂಕಿಕಡ್ಡಿಯನ್ನು ತೆಗೆದು ಕರವಸ್ತ್ರದ ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿಡಲು ಹೇಳಬೇಕು. ಅನಂತರ ಒಳಗಿಟ್ಟಿರುವ ಬೆಂಕಿಕಡ್ಡಿಯಿರುವ ಭಾಗ ಮಧ್ಯಕ್ಕೆ ಬರುವಂತೆ ಕರವಸ್ತ್ರವನ್ನು ಮಡಿಸಿ ಹಿಡಿದುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾನೆ. ಪ್ರೇಕ್ಷಕರಲ್ಲೇ ಇನ್ನೊಬ್ಬ ನನ್ನು ಕರೆದು ತಾನು ಹಿಡಿದಿರುವಂತೆಯೇ ಮೊದಲು ಪ್ರೇಕ್ಷಕ ಇಟ್ಟಿರುವ ಕಡ್ಡಿಯನ್ನು ತುಂಡು ತುಂಡು ಮಾಡುವಂತೆ ತಿಳಿಸುತ್ತಾನೆ. ಪುನಃ ಕರವಸ್ತ್ರ ವನ್ನು ಮೇಜಿನ ಮೇಲೆ ಹರಡಿ ಮುರಿದ ಕಡ್ಡಿಯನ್ನು ಸರಿಪಡಿಸುತ್ತಿರುವ ನೇನೋ ಎಂಬ ಭಾವನೆ ಪ್ರೇಕ್ಷಕರಿಗೆ ಬರುವಂತೆ ಕೈ ಆಡಿಸುತ್ತಿರಬೇಕು. ಈಗ ಪುನಃ ಒಂದಾಗಿರುವ ಕಡ್ಡಿಯನ್ನು ನೋಡಿರೆಂದು ಕರವಸ್ತ್ರವನ್ನೆತ್ತಿ ತೋರಿಸುತ್ತಾನೆ.

ಇಸ್ಪೀಟು ಎಲೆಯೊಂದನ್ನು ಇರಿಸಿ ನೀರು ತುಂಬಿದ ಕಪ್ಪನ್ನು ಅದರ ಮೇಲಿಡುವ ಚಮತ್ಕಾರ ಇನ್ನೂ ಕೌತುಕಕಾರಿ. ಮೊದಲು ತೋರಿಸಿದ ಎಲೆಯಂತೆಯೇ [illegible] ಆಧಾರವಿರುವ ಎಲೆಯನ್ನು ಜಾಗ್ರತೆ ಯಿಂದ ಬಳಸುವುದು ಇಲ್ಲಿಯ ಗುಟ್ಟು. ಅಂಟುವ ಪೆನ್ಸಿಲಿನ ಚಮತ್ಕಾರ ದಿಂದ ಪ್ರೇಕ್ಷಕರನ್ನು ಮರುಳುಗೊಳಿಸಬಹುದು. ಎಡ ಅಂಗೈಯಲ್ಲಿ ಪೆನ್ಸಿಲನ್ನು [illegible] ಅವರಿಗೆ ತೋರಿಸಬೇಕು. ಸ್ನಾಯು [illegible] ಪೆನ್ಸಿಲು ಅಂಗೈಗೆ ಅಂಟುವಂತೆ ಮಾಡುತ್ತೇನೆ ಎಂದು ಮತ್ತೊಂದು ಕೈಯಿಂದ [illegible] ಬಿಗಿಯಾಗಿ ಹಿಡಿಯಬೇಕು.

ಈ ಸ್ಥಿತಿಯಲ್ಲಿ ಕೈಯಿಂದ ಪೆನ್ಸಿಲನ್ನು ಆಧರಿಸಬೇಕು. ಮಡಚಿದ ಬೆರಳು ಗಳನ್ನು ನೆಟ್ಟಗಾಗಿಸಿದಾಗ ಪೆನ್ಸಿಲು ಅಂಗೈಗೆ ಅಂಟಿದಂತೆ ತೋರುತ್ತದೆ.

ಚಮತ್ಕಾರ ಮಾಡುವವನು ಬೆಂಕಿಕಡ್ಡಿಗಳನ್ನು ತುಂಬಿರುವ ಪೆಟ್ಟಿಗೆ ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಅರ್ಧದಷ್ಟು ಕಡ್ಡಿಗಳನ್ನು ತೆಗೆದು ಚಿಕ್ಕ ರೇಷ್ಮೆ ಕರವಸ್ತ್ರ ವನ್ನು ಅದರಲ್ಲಿರಿಸುತ್ತಾನೆ. ಈಗ ಮೋಂಬತ್ತಿಯನ್ನು ಹಚ್ಚಬೇಕೆಂದು ಹೇಳಿ ಪೆಟ್ಟಿಗೆಯಿಂದ ಒಂದು ಬೆಂಕಿಕಡ್ಡಿಯನ್ನು ಎಳೆದುಕೊಳ್ಳುತ್ತ ಹಾಗೆಯೇ ಪ್ರೇಕ್ಷಕರ ಗಮನಕ್ಕೆ ಬಾರದಂತೆ ಕರವಸ್ತ್ರವನ್ನೂ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾನೆ. ಪೆಟ್ಟಿಗೆಯನ್ನು ಕೈಯಲ್ಲಿ ಹಿಡಿದಿರುವಂತೆಯೇ ಮುಚ್ಚುತ್ತಾನೆ. ಮೋಂಬತ್ತಿ ಯನ್ನು ಹಚ್ಚುತ್ತಾನೆ. ಪ್ರೇಕ್ಷರಿಗೆ ತನ್ನ ಕೈ ಕಾಣಿಸದಂತೆ ಇಟ್ಟುಕೊಂಡು ಮೋಂಬತ್ತಿಯನ್ನು ಸಮೀಪಿಸಿ ಬೆರಳಿನಿಂದ ಉರಿಯನ್ನು ಆರಿಸುತ್ತಾನೆ. ಈಗ ಆರಿದ ಮೋಂಬತ್ತಿಯಿಂದ ಕರವಸ್ತ್ರವನ್ನು ತರಿಸಿರುವೆನೆಂದು ಪ್ರದರ್ಶಿಸುತ್ತಾನೆ.

ಚರಕಿಗಾಣ

ಹುಡುಗಿಯರಾಡುವ ಶಕ್ತಿ ಸ್ಪರ್ಧೆಯ ಒಂದು ಆಟ — ಚರಕಿಗಾಣ.

ನಾಲ್ಕು ನಾಲ್ಕು ಹುಡುಗಿಯರ ಗುಂಪುಗಳು ಬೇರೆ ಬೇರೆಯಾಗಿ ನಿಲ್ಲ ಬೇಕು. ಎದುರು ಬದುರಾಗಿ ನಿಂತು ಒಬ್ಬರ ಕೈ ಮತ್ತೊಬ್ಬರು ಹಿಡಿದು ಒಬ್ಬರ ಕಾಲ ಮೇಲೆ ಮತ್ತೊಬ್ಬರು ಕಾಲು ಇಡಬೇಕು. ಇದು ತಿರುಗು ಗಾಣ ಅಥವಾ ಚರಕಿಗಾಣವನ್ನು ಹೋಲುತ್ತದೆ. ಕತ್ತರಿಯ ಆಕಾರದಲ್ಲಿ ನಿಂತು, ಕೈ ಹಿಡಿದುಕೊಳ್ಳಬೇಕು.

ಸೂಚನೆ ಕೊಟ್ಟಕೂಡಲೇ ನಾಲ್ಕೂ ಜನ 'ಜಿರ್' ಎನ್ನುತ್ತ ಗಾಣದ ಸದ್ದು ಮಾಡುತ್ತ ತಿರುಗಬೇಕು.

ಹೀಗೆ ತಿರುಗುತ್ತ ಕಡೆಯ ವರೆಗೆ ಉಳಿದ ಗುಂಪಿಗೆ ಜಯ.

ಚಳಿಗಾಲದ ಆಟಗಳು

ಶೀತ ವಲಯದ ದೇಶಗಳಲ್ಲಿ ಹಿಮದ ಮೇಲೆ ಆಡುವ ಆಟಗಳನ್ನು ಚಳಿಗಾಲದ ಆಟಗಳು ಎಂದು ಕರೆಯುತ್ತಾರೆ. ಷಿಯಿಂಗ್, ಸ್ಕೇಟ್ ಆಟ, ಐಸ್ ಹಾಕಿ, ಬಾಬ್ ಬಂಡಿ ಓಟ ಲೂಜ್, ಬಯಾಥ್ಲನ್, ಕರ್ಲ್ ಆಟ— ಇವನ್ನು ಹಿಮದ ಬಯಲಿನಲ್ಲಿ ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಚಳಿಗಾಲದ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಆಟ ಗಳು 1924ರಿಂದ ಜಾರಿಗೆ ಬಂದಿವೆ.

ಸ್ವಿಟ್ಜರ್‌ಲೆಂಡಿನಲ್ಲಿ ಹಲವು ವಿಧದ ಚಳಿಗಾಲದ ಆಟಗಳು ರೂಢಿಯಲ್ಲಿವೆ. ಆಸ್ಟ್ರಿಯ, ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್, ಫ್ರಾನ್ಸ್, ಇಟಲಿ, ಸ್ಕಾಟ್ಲೆಂಡುಗಳಲ್ಲೂ ಈ ಆಟಗಳು ಜನಪ್ರಿಯವಾಗಿವೆ.

ಲೂಜ್ ಆಟ ಪ್ರಾಚೀನ ರೋಮನ ರಲ್ಲೂ ಬಳಕೆಯಲ್ಲಿತ್ತು.

ಐರ್‌ಲೆಂಡಿನ ಹರ್ಲ್ ಆಟಕ್ಕೆ ಹಿಮ ಅಗತ್ಯವಿಲ್ಲ. ಅದು ಆಕ್ರಮಣಕಾರಿ ಸ್ವರೂಪ ಅಗತ್ಯವುಳ್ಳ ಬಿರುಸಿನ ಆಟ. ಅಂಥ ಆಟಗಳು ಶೀತಪ್ರದೇಶಕ್ಕೆ ತಕ್ಕವು.

ಹಿಮಮನೆ ರಚನೆ

















ಬಾಬ್ ಬಂಡಿ ಓಟ. ಇಬ್ಬರ ಅಥವಾ ನಾಲ್ವರ ತಂಡದ ಓಟ ಸ್ಪರ್ಧೆ. 1,500 ಅಥವಾ 1,750 ಮೀಟರ್ ದೂರ ಓಡುವ ಸ್ಪರ್ಧೆ ಚಳಿಗಾಲದ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಏರ್ಪಡುತ್ತದೆ.



ಚಳಿಗಾಲದ ಆಟಗಳು



ಪ್ರಾಚೀನ ಗ್ರೀಕ್ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಕ್ರೀಡೋತ್ಸವದಲ್ಲಿ ಚಳಿಗಾಲದ ಆಟಗಳನ್ನು ಆಡುತ್ತಿರಲಿಲ್ಲ. ಗ್ರೀಸಿನಂಥ ಉಷ್ಣವಲಯದ ದೇಶದಲ್ಲಿ ಆ ಆಟಗಳು ಇಲ್ಲದಿದ್ದುದು ಸ್ವಾಭಾವಿಕ.

ಸ್ಕೇಟ್ ಆಟದ ಪ್ರಮುಖ ವೈವಿಧ್ಯಗಳಲ್ಲೊಂದಾದ ಫಿಗರ್ ಸ್ಕೇಟಿಂಗ್ ಸ್ಪರ್ಧೆ ಪ್ರಥಮ ಬಾರಿ 1908ರ ಲಂಡನ್ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಏರ್ಪಟ್ಟಿತು.









1920ರಆಂಟ್‌ವರ್ಪ್ (ಬೆಲ್ಜಿಯಂ) ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಐಸ್ ಹಾಕಿಯೂ ಸೇರಿಸಲ್ಪಟ್ಟಿತು.

1924ರ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್ ಪ್ಯಾರಿಸಿನಲ್ಲಿ ನಡೆಯಿತು. ಆಗ ಪ್ರಥಮ ಚಳಿಗಾಲದ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಫ್ರಾನ್ಸಿನ ಕಾಮೋನಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ನಡೆದುವು. ನಾರ್ವೆಯ ಹತ್ತು ವರ್ಷದ ಬಾಲಕಿ ಸೋಂಜಾ ಹೆನಿ, ಫಿಗರ್ ಸ್ಕೇಟಿಂಗ್‌ನಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಿದರು. 1928ರ ಚಳಿಗಾಲದ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್ ನೆದರ್‌ಲೆಂಡ್ಸಿನ ಆಮ್‌ಸ್ಟರ್‌ಡ್ಯಾಮ್‌ನಲ್ಲಿ ನಡೆದಾಗ ಆಕೆ ಫಿಗರ್ ಸ್ಕೇಟಿಂಗನಲ್ಲಿ ಚಿನ್ನದ ಪದಕ ಗಳಿಸಿದರು. ಅನಂತರ ಅನುಕ್ರಮವಾಗಿ 1932 ಮತ್ತು 1936ರ ಚಳಿಗಾಲದ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ಗಳಲ್ಲೂ

ಫಿಗರ್ ಸ್ಕೇಟಿಂಗ [illegible]
ಕಾರೆನ್ [illegible]





ಆಕೆ ಚಿನ್ನದ ಪದಕ ಗಳಿಸಿದರು. ಒಂದೇ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಮೂರಂ ಸಲ ಸತತ ಚಿನ್ನದ ಪದಕ ಗಳಿಸಿದ ಪ್ರಥಮ ಮಹಿಳೆ ಅವರು.

ಪ್ರತಿ ನಾಲ್ಕು ವರ್ಷಗಳಿಗೊಮ್ಮೆ ಜಾಗತಿಕ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್ ಕ್ರೀಡೋತ್ಸವ ಜರಗುವ ವರ್ಷದಲ್ಲೇ ಚಳಿಗಾಲದ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್ ಕ್ರೀಡೆಗಳೂ ಪ್ರತ್ಯೇಕವಾಗಿ ಜರಗುತ್ತದೆ.

ಈಗ ಕೆಲವು ಚಳಿಗಾಲದ ಆಟಗಳನ್ನು ಶೀತವಲಯದಲ್ಲಿ ಮಾತ್ರವಲ್ಲದೆ ಬೇರೆ ಕಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಕೃತಕ [illegible] ತ್ತಾರೆ.

ನೋಡಿ : [illegible]

ಚಾಂದ್ಗೀರಾಮ್

ಗಾಮಾ, ದಾರಾಸಿಂಗ್‌ರಂಥ ವಿಶ್ವವಿಖ್ಯಾತ ಕುಸ್ತಿಪಟುಗಳ ಪರಂಪರೆಯನ್ನು ಉಳಿಸಿಕೊಂಡಿರುವ ಕುಸ್ತಿಪಟು ಚಾಂದ್ಗೀರಾಮ್. ಅವರು ದಿಟವಾಗಿ ಆಖಾಡದಲ್ಲಿ ಅಜಾತ ಶತ್ರು.

ಚಾಂದ್ಗೀರಾಮ್ ಹರಿಯಾಣಾದ ಸಿಸಾಯ್ ಗ್ರಾಮದಲ್ಲಿ 1938ರ ಮಾರ್ಚ್ 15ರಂದು ಜನಿಸಿದರು. ಕಿರಿಯವರಾಗಿದ್ದಾಗ ದುರ್ಬಲ ಹಾಗೂ ರೋಗಿಷ್ಠನಾಗಿದ್ದ ಹುಡುಗ ಕುಸ್ತಿಯಲ್ಲಿ ಹೆಸರು ಗಳಿಸಬಹುದೆಂದು ಯಾರೂ ಮೊದಲು ಎಣಿಸಿರಲಿಲ್ಲ.

1954ರಲ್ಲಿ ಮೆಟ್ರಿಕ್ಯುಲೇಷನ್ ಪರೀಕ್ಷೆಯಲ್ಲಿ ಉತ್ತೀರ್ಣರಾದ ಅನಂತರ ಕುಶಲ ಕಲೆಗಳಲ್ಲಿ ಡಿಪ್ಲೋಮಾ ಪಡೆದು ಶಾಲಾ ಉಪಾಧ್ಯಾಯರಾದರು. ಆಗಲೇ ಅವರು ವ್ಯಾಯಾಮಕ್ಕೆ ತಮ್ಮ ಮನಸ್ಸನ್ನು ಹರಿಸಿದ್ದು.

ಅವರು ಶಾರೀರಿಕ ವ್ಯಾಯಾಮಕ್ಕೆ ತೊಡಗಿ ಐದು ವರ್ಷಗಳಲ್ಲಿ ದೇಹದಾರ್ಢ್ಯ ಸಂಪಾದಿಸಿದರು. 6 ಅಡಿ 2 ಅಂಗುಲ ಎತ್ತರ, 200 ಪೌಂಡು ತೂಕದ ಚಾಂದ್ಗೀರಾಮ್ ಕುಸ್ತಿಯಲ್ಲಿ ಆಸಕ್ತರಾದರು.

[illegible] ಚಾಂದ್ಗೀರಾಮ್

ಚಾಂದ್ಗೀರಾಮ್‌ರಿಗೆ 1969ರಲ್ಲಿ ಅರ್ಜುನ ಪ್ರಶಸ್ತಿ ದೊರೆಯಿತು. 1970ರ ಏಷ್ಯನ್ ಕ್ರೀಡೆ ಬ್ಯಾಂಕಾಕ್‌ನಲ್ಲಿ ಜರಗಿದಾಗ ಅವರು ಪ್ರಥಮ ಬಾರಿಗೆ ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಆಟಗಾರರನ್ನು ಎದುರಿಸಿದರು. ಹೆವಿ ವೇಯ್ಟ್ ವಿಭಾಗದಲ್ಲಿ ಚಿನ್ನದ ಪದಕ ಸಂಪಾದಿಸಿದರು.

1968 ಹಾಗೂ 1969ರಲ್ಲಿ 'ಭಾರತ ಕೇಸರಿ' ಪ್ರಶಸ್ತಿಗಳನ್ನು ಪಡೆದರು. 'ಹಿಂದ್ ಕೇಸರಿ' ಪ್ರಶಸ್ತಿಯನ್ನು ಎರಡು ಬಾರಿ ಗಳಿಸಿರುವ ಚಾಂದ್ಗೀರಾಮ್ 1970ರ ನವೆಂಬರ್‌ನಲ್ಲಿ 'ಭಾರತ ಭೀಮ' ಪ್ರಶಸ್ತಿಯನ್ನು ಪಡೆದರು. 'ಭಾರತ ಮಹಾವೀರ', 'ರುಸ್ತುಂ-ಎ-ಹಿಂದ್' ಪ್ರಶಸ್ತಿಗಳೂ ಅವರಿಗೆ ಲಭಿಸಿದುವು.

ಚಾಪು

ಚಾಪು ಆಟದಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸುವ [illegible] ಎಲ್ಲರೂ ಸರದಿ ಪ್ರಕಾರ [illegible] ದೂರದಲ್ಲಿ [illegible]

ಬೇಕು. ಬಚ್ಚ ಕಲ್ಲಿಗೆ ತಗಲಿದರೆ ಅವನು ಗೆದ್ದಂತೆ. ಎಲ್ಲರ ಸರದಿ ಮುಗಿದ ಮೇಲೆ ಸೋತವರು ಬಚ್ಚ ಹೊಡೆಯುವ ಸ್ಥಳದಿಂದ ಮಣ್ಣಿನ ಗುಪ್ಪೆಯ ವರೆಗೆ ಒಂದು ಕಾಲಿಂದ ಕುಂಟುತ್ತಾರೆ.

ಬೇಸಗೆ—ಗೇರುಹಣ್ಣು ಆಗುವ ಕಾಲ. ಹಣ್ಣು ತಿಂದು ಆದ ಮೇಲೆ ಉಳಿದ ಗೇರು ಬೀಜಗಳಿಂದ (ಗೋಡಂಬಿ) ಹುಡುಗರು ಜಾಪ್ರ ಆಟವನ್ನು ಹೋಲುವ 'ಕಪ್ಪ ಆಟ' ಆಡುತ್ತಾರೆ.

ಪ್ರತಿ ಹುಡುಗನೂ ಒಂದೊಂದು ಗೇರು ಬೀಜವನ್ನು ಮಣ್ಣು ಗುಪ್ಪೆಯ ಮೇಲೆ ಊರುತ್ತಾನೆ. ಎಷ್ಟು ದೂರದಿಂದ ಗೇರು ಬೀಜವತ್ತ ಹೊಡೆಯಲು ಸಿದ್ಧ ಎಂಬುದನ್ನು ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬನೂ ಹೇಳಬೇಕು. ಎಲ್ಲರಿಗಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ದೂರದಿಂದ ಹೊಡೆಯಲು ಒಪ್ಪಿದವನಿಗೆ ಮೊದಲನೆಯ ಅವಕಾಶ.

ಹೆಂಚು ಅಥವಾ ಕಲ್ಲಿನ ಬಚ್ಚದಿಂದ ಅವನು ಬೀಜಕ್ಕೆ ಹೊಡೆಯುತ್ತಾನೆ. ಕಲ್ಲು ಮಧ್ಯದ ಬೀಜಕ್ಕೆ ತಾಗಿ ಅದು ಬಿದ್ದರೆ ಎಲ್ಲ ಬೀಜಗಳೂ ಅವನಿಗೇ. ಬೇರೆ ಯಾವುದಾದರೊಂದು ಬೀಜ ಬಿದ್ದರೆ ಅದೊಂದು ಮಾತ್ರ ಅವನಿಗೆ ಸಿಗುತ್ತದೆ.

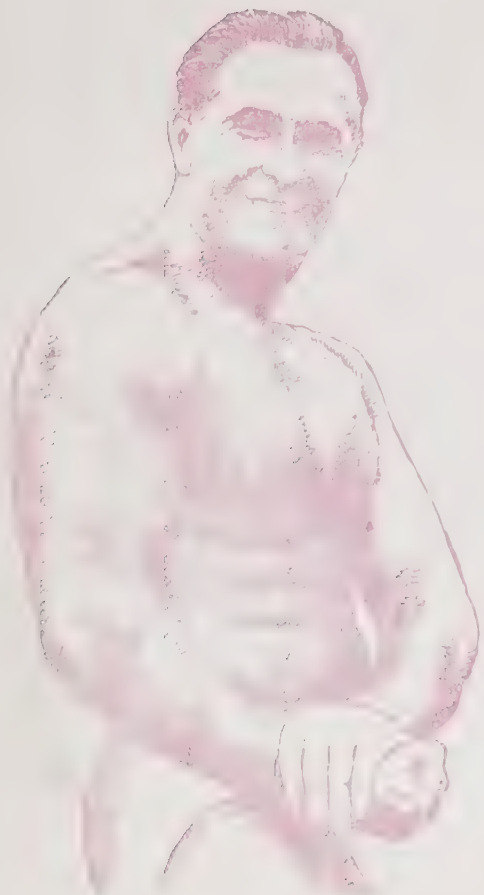
ಎಲ್ಲ ಬೀಜಗಳು ಮುಗಿಯುವ ವರೆಗೆ ಆಟ ನಡೆಯುತ್తದೆ. ಪುನಃ ಇನ್ನೊಮ್ಮೆ ಎಲ್ಲರೂ ಬೀಜಗಳನ್ನು ಹಾಕಿ ಹೊಸ ಆಟ ಆರಂಭಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಚಾರ್ಲ್ಸ್ ಅಟ್ಲಾಸ್

—'ನಿಮ್ಮ ದೇಹವನ್ನು ಏಳು ದಿನಗಳಿಗೆ ನನಗೆ ಬಾಡಿಗೆಗೆ ಕೊಡಿ; ನಾನು ನಿಮ್ಮನ್ನು ಹೊಸ ಮನುಷ್ಯರನ್ನಾಗಿ ಮಾಡುತ್ತೇನೆ.'

—'ಹೌದು, ಬಡಕಲು ಪುರುಷರನ್ನು ಬಲಿಷ್ಠರನ್ನಾಗಿ ಮಾಡುವುದು ನನ್ನ ಕೆಲಸ'

—'ದಿನಕ್ಕೆ ಹದಿನೈದೇ ಮಿನಿಟುಗಳು ಸಾಕು—ನೀವು ನಿಮ್ಮ ಪುರುಷತ್ವವನ್ನು ಕಂಡುಕೊಳ್ಳಲು.'



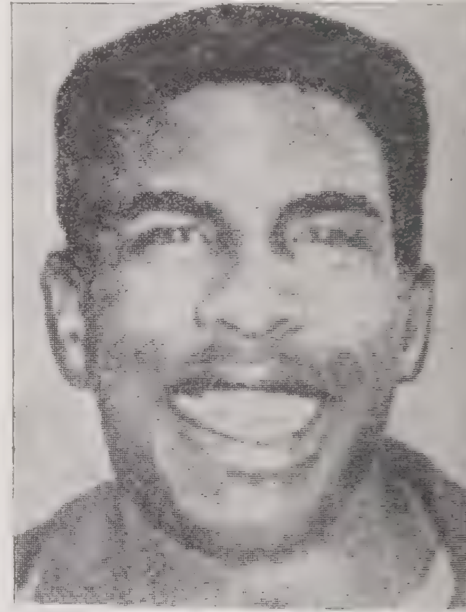
ಸಮರ್ಪಕವಾಗಿ ವಿಕಸಿತ ದೇಹ : ಚಾರ್ಲ್ಸ್ ಅಟ್ಲಾಸ್

ಇಂಥ ಜಾಹೀರಾತುಗಳಿಂದ ಆಕರ್ಷಿತರಾಗಿ ಪ್ರಪಂಚದ 60,00,000 ಭಾವೀ 'ಬಲಭೀಮರು' ಚಾರ್ಲ್ಸ್ ಅಟ್ಲಾಸರ ಶರೀರ ಶಿಕ್ಷಣ ಕ್ರಮವನ್ನು ಕುರಿತು ತಿಳಿದುಕೊಳ್ಳಲು ಕಾಗದ ಬರೆದಿದ್ದಾರೆ. ತಾವೂ ಅಟ್ಲಾಸರಂಥ ಅಸಾಮಾನ್ಯ ದೇಹವನ್ನು ಪಡೆಯಬೇಕು ಎಂದು ಹಂಬಲಿಸಿದ್ದಾರೆ. ಚಾರ್ಲ್ಸ್ ಅಟ್ಲಾಸ್ ಅಂಚೆಯ ಮೂಲಕ ಶಿಕ್ಷಣ ಪಡೆಯುವ ಅಂಗ ಸಾಧಕರ ಗುರುವಾಗಿದ್ದಂತೆ, ಎರಡು ಬಾರಿ 'ಜಗತ್ತಿನ ಅತ್ಯಂತ ಸಮರ್ಪಕವಾಗಿ ವಿಕಸಿತವಾದ ದೇಹವುಳ್ಳ ಮನುಷ್ಯ' ಎಂಬ ಬಿರುದನ್ನೂ ಪಡೆದಿದ್ದಾರೆ.

ಜಾಹೀರಾತಿನಲ್ಲಿ ಹೇಳಿಕೊಂಡಿದ್ದು ಪೂರ್ತಿ ಸುಳ್ಳಲ್ಲ ಎಂಬುದಕ್ಕೆ ಸ್ವತಃ ಅಟ್ಲಾಸ್ ಸಾಕ್ಷಿ. ಇಟಲಿಯ ಬಾಲಕ ಅಟ್ಲಾಸ್‌ನನು (ನಿಜನಾಮ : ಆಂಜೆಲೋ ಸಿಸಿಲಿಯಾನೋ) ಚಿಕ್ಕಂದಿನಲ್ಲಿ ದುರ್ಬಲ ಶರೀರ : ಅನೀಮಿಯಾ ರೋಗದಿಂದ ನರಳುತ್ತಿದ್ದನು. 1904ರಲ್ಲಿ ತಂದೆ ತಾಯಿಂದಿರೊಂದಿಗೆ ನ್ಯೂಯಾರ್ಕಿಗೆ ವಲಸೆಬಂದ ಅಟ್ಲಾಸ್ ವ್ಯಾಯಾಮ ಮಾಡತೊಡಗಿದರು. ಅಂಗಸಾಧಕರಿಗೆ ಮಾದರಿಯಾದರು. 'ಡೈನಾಮಿಕ್ ಟೆನ್ಷನ್' ಎಂಬ ಶರೀರ ಶಿಕ್ಷಣ ಕ್ರಮದ ನಿರ್ಮಾತೃ ಅಟ್ಲಾಸ್. ಅವರು 1972 ಡಿಸೆಂಬರ್ ಕೊನೆಯ ವಾರ ತಮ್ಮ 80ನೆಯ ವಯಸ್ಸಿನಲ್ಲಿ ಹೃದಯಾಘಾತದಿಂದ ನ್ಯೂಯಾರ್ಕಿನಲ್ಲಿ ನಿಧನರಾದರು.

ಚಾರ್ಲ್ಸ್ ಡೂಮಾ

1956ರ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ಗೆ ಅಮೆರಿಕದ ಎತ್ತರ ನೆಗೆತದ ತಂಡವನ್ನು ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡಲು ಸ್ಪರ್ಧೆ ನಡೆದಿತ್ತು. ಚಾರ್ಲ್ಸ್ ಡೂಮಾ ಹೊಚ್ಚ ಹೊಸ ಪಾದರಕ್ಷೆ ಧರಿಸಿದ್ದರು. ಅದು ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯದ ಕಾಂಗರೂ ಚರ್ಮದ ಪಾದರಕ್ಷೆ. ಡೂಮಾ 7 ಅಡಿ ⅝ ಅಂಗುಲ ನೆಗೆದುಬಿಟ್ಟರು. ಇವರಿಂದ ಸೋಲಿಸಲ್ಪಟ್ಟ ಕ್ರೀಡಾಪಟುವೊಬ್ಬ 'ಪಾದರಕ್ಷೆಯಲ್ಲಿ ಕಾಂಗರೂವನ್ನೇ ಇಟ್ಟಿದ್ದರೋ ಏನೋ!' ಎಂದು ಉದ್ಗಾರ ಎತ್ತಿದ.



ಏಳಡಿ [illegible] : ಡೂಮಾ

ಚಾರ್ಲ್ಸ್ ಡೂಮಾ ಎತ್ತರ ನೆಗೆತದಲ್ಲಿ 7 ಅಡಿಗಳ ಗುರುತನ್ನು ದಾಟಿದ ಪ್ರಥಮ ಪುರುಷ—ಅನಂತರದ ಕ್ರೀಡಾಪಟುಗಳು ಇವರ ದಾಖಲೆಯನ್ನು ಮುರಿದಿದ್ದರೂ ಕ್ರೀಡಾಚರಿತ್ರೆಯಲ್ಲಿ ಡೂಮಾರ ಸ್ಥಾನ ಭದ್ರ.

ಎಳೆಯ ವಯಸ್ಸಿನಿಂದಲೂ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಬೇಕೆಂದು ಡೂಮಾ ಆಸೆಪಟ್ಟಿದ್ದರು. ಅವರಂ 1956ರಲ್ಲಿ ಮೆಲ್‌ಬರ್ನ್ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಲು ಆಯ್ಕೆಯಾದಾಗ ಆ ಮಹತ್ವಾಕಾಂಕ್ಷೆ ಕೈಗೂಡಿತು.

ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಡೂಮಾ ಚಿನ್ನದ ಪದಕ ಗಳಿಸಿದರು. ಹಾರಿದ ಎತ್ತರ 6 ಅಡಿ ಹನ್ನೊಂದೂವರೆ ಅಂಗುಲ. ಇದು ಆಗ ಹೊಸ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ದಾಖಲೆಯಾಯಿತು. ಆದರೆ ತಾವೇ ಸ್ಥಾಪಿಸಿದ ದಾಖಲೆಯನ್ನು ಅವರಿಗೆ ಪುನಃ ಮುಟ್ಟಲಾಗಲಿಲ್ಲ.

ವಾಸ್ತವವಾಗಿ, ಕಾಲೇಜು ಸೇರಿದಾಗ ಅವರಿಗೆ ಅಥ್ಲೆಟಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಅಷ್ಟಾಗಿ ಆಸಕ್ತಿ ಇರಲಿಲ್ಲ. ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ಇವರ ಇಷ್ಟವಾದ ಆಟ. ಆಗಲೇ ಇವರ ನೆಗೆಯುವ ಸಾಮರ್ಥ್ಯ ಬೆಳಕಿಗೆ ಬಂತು.

ಒಲಿಂಪಿಕ್ ದಾಖಲೆಯನ್ನು ಸ್ಥಾಪಿಸಿದಾಗ ಡೂಮಾರಿಗೆ ಇಪ್ಪತ್ತೊಂಬತ್ತು ವರ್ಷ ವಯಸ್ಸು. ಓಕಹೋಮಾದ ಟುಲ್ಸಾ ಎಂಬಲ್ಲಿನ ಯುವಕ ಡೂಮಾರನ್ನು ನೋಡುವಾಗ ಇವರು ಎತ್ತರ ನೆಗೆತದ ಕ್ರೀಡಾಪಟು

ಎನ್ನುವುದು ಕಷ್ಟ. ಅವರ ಆರು ಅಡಿ 1 ಇಂಚು ಎತ್ತರ, 175 ಪೌಂಡು ಭಾರದ ಇವರು ಹಾರುವುದನ್ನು ನೋಡುವುದಕ್ಕೆ ಚಂದ.

ಬೂಮರ್ ವಿಶ್ವದಾಖಲೆ ಸ್ಥಾಪಿಸಲು ಕಾರಣ ಅವರ ನೈಸರ್ಗಿಕ ಶಕ್ತಿ.

ಚಾರ್ಲಿ ಗ್ರಿಫಿತ್

1962ರಲ್ಲಿ ವೆಸ್ಟ್ ಇಂಡೀಸ್‌ನ ಬಾರ್ಬಡೋಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಭಾರತ, ವೆಸ್ಟ್ ಇಂಡೀಸ್‌ಗಳ ನಡುವೆ ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯ. ಬ್ಯಾಟು ಮಾಡುತ್ತಿದ್ದವರು ಭಾರತ ತಂಡದ ನಾಯಕ ನಾರಿ ಕಂಟ್ರಾಕ್ಟರ್. ರಭಸದಿಂದ ಬಂದ ಚೆಂಡು ತಲೆಯಲ್ಲಿ ಕಿವಿಯ ಹಿಂಭಾಗಕ್ಕೆ ಬಡಿದು ಅವರು ಅಲ್ಲೇ ಕುಸಿದುಬಿಟ್ಟರು.

ನಾರಿ ಕಂಟ್ರಾಕ್ಟರರ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಜೀವನಕ್ಕೆ ಅದೇ ಕೊನೆ ಆಯಿತು. ಆ ಭಯಂಕರ ಚೆಂಡನ್ನು ಬೌಲ್ ಮಾಡಿದ ವೆಸ್ಟ್ ಇಂಡೀಸ್ ಆಟಗಾರ — ಚಾರ್ಲಿ ಗ್ರಿಫಿತ್.

ಬಾರ್ಬಡೋಸ್ ಘಟನೆ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ರಂಗದ ಅತ್ಯಂತ ದಾರುಣ ಅಪಘಾತಗಳಲ್ಲಿ ಒಂದು.

ಬಲಿಷ್ಠ ಶರೀರದ ಚಾರ್ಲಿ ಶಕ್ತಿಶಾಲಿ ಮನುಷ್ಯ. ಬೌಲ್ ಮಾಡುವಾಗ ಬಹಳ ಸ್ವಲ್ಪ ಓಡುತ್ತಾರೆ. ನಿಧಾನವಾಗಿ ಓಡಿ ಚೆಂಡನ್ನು ಥಟ್ಟನೆ ಬೌಲ್‌ಮಾಡುತ್ತಾರೆ.

[illegible]

ಅವರು ಬಹಳ ವೇಗದ ಬೌಲರ್. ಅವರ ಚೆಂಡು ಸುಮಾರು ಗಂಟೆಗೆ 75 ಮೈಲು ವೇಗದಲ್ಲಿ ನುಗ್ಗುತ್ತಿತ್ತು. ಬ್ಯಾಟುಗಾರರನ್ನು ಔಟ್ ಮಾಡುವುದರಲ್ಲಿ ಗ್ರಿಫಿತ್ ನಿಪುಣರು. ಬ್ಯಾಟುಗಾರ ಬಂಪರ್ ಚೆಂಡನ್ನು ನಿರೀಕ್ಷಿಸಿದ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಉಪಾಯದಿಂದ ಯಾರ್ಕರ್ ಬೌಲಿಂಗ್‌ನಿಂದ (ಒಂದೇ ಹಾರಿಗೆ ವಿಕೆಟ್ ಬಳಿ ಬೀಳುವಂತೆ ಬೌಲ್ ಮಾಡುವುದು) ಬ್ಯಾಟುಗಾರನನ್ನು ಹೊರಗೆ ಕಳುಹಿಸುತ್ತಾರೆ. ಈ ವೈವಿಧ್ಯಗಳು ಅವರ ಬೌಲಿಂಗ್ ಚಾತುರ್ಯದ ಗುಟ್ಟು.

ಎಲ್ಲಕ್ಕಿಂತ ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಚಾರ್ಲಿ ಗ್ರಿಫಿತ್ ಅತ್ಯಂತ ವಿವಾದಕ್ಕೆ ಗುರಿಯಾದ ಬೌಲರ್. ಬೌಲ್ ಮಾಡುವಾಗ ತೋಳನ್ನು ಥಟ್ಟನೆ ಬಗ್ಗಿಸಿ ಚೆಂಡನ್ನು ಎಸೆಯುವುದು ತಪ್ಪು. ಹಾಗೆ ಬೌಲ್ ಮಾಡಿದರೆ ಅಂಪೈರುಗಳು 'ನೋ ಬಾಲ್' ಎಂದು ತೀರ್ಮಾನಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಚಾರ್ಲಿ ಗ್ರಿಫಿತ್ ಬಹಳ ಸೂಕ್ಷ್ಮವಾಗಿ ಇಂಥ ತಪ್ಪು ಎಸೆತ ಮಾಡುತ್ತಾರೆ ಎಂದು ಕೆಲವು ಪಂಡಿತರು ಹೇಳಿದ್ದಾರೆ. ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯದ ವಿರುದ್ಧ ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಗ್ರಿಫಿತ್ ಭಾಗವಹಿಸಿದಾಗ ಅವರ ವಿವಿಧ ಭಂಗಿಗಳ ಛಾಯಾಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಅವರು ಬೌಲ್ ಮಾಡುವ ರೀತಿಯನ್ನು ಪರೀಕ್ಷಿಸಲಾಯಿತು.

1963ರಲ್ಲಿ ಗ್ರಿಫಿತ್ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನಲ್ಲಿ ಆಡಿದಾಗ ಅವರು ತಪ್ಪು ಬೌಲ್ ಮಾಡಿದುದಕ್ಕೆ ಪುರಾವೆ ಸಿಗಲಿಲ್ಲ. ಅಂತೂ ಚಾರ್ಲಿ ಗ್ರಿಫಿತ್ ಬೌಲ್ ಮಾಡುವ ಶೈಲಿ ಅತ್ಯಂತ ವ್ಯಯುಕ್ತಿಕವಾದದ್ದು.

'ಚಿಗರೆ ಬಲೆ'

ಜಿಂಕೆಗಳನ್ನು ಬಲೆಗೆ ಹಾಕುವಂತೆ ಆಡುವುದು ಚಿಗರೆ ಬಲೆ ಆಟ.

ಮೂರು ಜನ 'ಬೇಟೆಗಾರರು'. ಉಳಿದವರೆಲ್ಲ 'ಚಿಗರೆಗಳು'. ಇಬ್ಬರು ಸುಮಾರು ಹದಿನೈದು ಅಡಿ ಉದ್ದದ ಹಗ್ಗದ ಎರಡು ತುದಿಗಳನ್ನು ಹಿಡಿದು ನಿಂತಿರುತ್ತಾರೆ. ಈ ಹಗ್ಗವೇ 'ಚಿಗರೆ ಬಲೆ'.

ಒಬ್ಬ ಬೇಟೆಗಾರ ಚಿಗರೆಗಳನ್ನು ಬಯಲಿನ ಒಂದು ಕಡೆಯಿಂದ ಅಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡು ಬಲೆಯ ಕಡೆಗೆ ಬರುತ್ತಾನೆ. ಚಿಗರೆಗಳಿಗೆ ಹಗ್ಗ ತಾಗಿದರೆ ಅವು ಬಲೆಗೆ ಬಿದ್ದಂತೆ. ಉಳಿದ ಇಬ್ಬರು ಬೇಟೆಗಾರರು ಹಗ್ಗದೊಡನೆ ಸರಿಯುತ್ತಾರೆ. ಮೊದಲನೆಯ ಬೇಟೆಗಾರನನ್ನು ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡವರೂ ಆಟಗಾರರು ಬಲೆಯಲ್ಲಿ 'ಬೀಳ' ಬೇಕು. ಅಂದರೆ ಹಗ್ಗವನ್ನು ಹಿಡಿದು ನಿಲ್ಲಬೇಕು. ಬೇಟೆಗಾರರು ಅತ್ತಿತ್ತ ಓಡಾಡುವಾಗ ಅವರೂ ಓಡಾಡಬೇಕು.

ಹೀಗೆ ಆಟ ಕೆಲವು ನಿಮಿಷಗಳ ವರೆಗೆ ಸಾಗುತ್ತದೆ. ಕಡೆಯ ವರೆಗೆ ಸಿಗದೆ ಉಳಿದವನು ಉತ್ತಮ ಆಟಗಾರ. ಆಟಗಾರರಲ್ಲಿ ಮೂವರು ಉಳಿದಿರುವಾಗ ಅವರೇ ಮುಂದಿನ ಆಟದ ಬೇಟೆಗಾರರಾಗಿ ಆಟ ಮುಂದುವರಿಸುವುದೂ ಉಂಟು.

ಚಿಟುಕಿನ ಕೋಲು

'ಚಿಟುಕಿನ ಕೋಲು' ಕೋಲಾಟದ ಒಂದು ಬಗೆ. ಇದರಲ್ಲಿ 'ಒಂದು ಚಿಟುಕಿನ ಕೋಲು' ಮತ್ತು 'ಎರಡು ಚಿಟುಕಿನ ಕೋಲು' ಗಳೆಂದು ಎರಡು ವಿಧಗಳು.

ಕೋಲಾಟ ಆಡುವಾಗ ಹುಡುಗರು ತಮ್ಮ ಕೈಯಲ್ಲಿರುವ ಕೋಲಿನಿಂದ ಮುಂದಿನವರ ಕೋಲಿಗೆ ಹೊಡೆಯುತ್ತ ಸಾಗುತ್ತಾರೆ. ಈ ರೀತಿ ಒಂದು ಬಾರಿ ಹೊಡೆಯುವುದು ಒಂದು ಚಿಟುಕಿನ ಕೋಲು. ಎರಡು ಚಿಟುಕಿನ ಕೋಲಿನಲ್ಲಿ ಹುಡುಗರು ತಮ್ಮ ಕೈಯಲ್ಲಿರುವ ಎರಡು ಕೋಲುಗಳಿಂದಲೂ ಎರಡೆರಡು ಬಾರಿ ಹೊಡೆದು ಮುಂದೆ ಹೋಗುತ್ತಾರೆ.

ನೋಡಿ : ಕೋಲಾಟ

ಚಿಟ್ಟೆ ಸಂಗ್ರಹ

ಪ್ರಾಣಿಪ್ರಪಂಚದ ಅತ್ಯಂತ ಚೆಲುವಿನ ಜೀವಿಗಳಲ್ಲಿ ಚಿಟ್ಟೆಯೂ ಸೇರಿದೆ. ಕಣ್ಣಿಗೆ ಹಬ್ಬವಾದ ಬಣ್ಣ, ಮೋಹಕ ಹಾರಾಟ. ನಿಂತಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲದೆ ಪಟಪಟನೆ ರೆಕ್ಕೆಗಳನ್ನು ಬಡಿಯುತ್ತ ಹಾರಾಡುವ ಚಿಟ್ಟೆಗಳನ್ನು ಹಿಡಿಯಲು ಹುಡುಗರು ಅಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡು ಹೋಗುತ್ತಾರೆ. ಬಣ್ಣಗೆಡದಂತೆ ಸುರಕ್ಷಿತ ಡಬ್ಬಿಗಳಲ್ಲಿ ಅಥವಾ ಗಾಜಿನ ಕಪಾಟುಗಳಲ್ಲಿ ಚಿಟ್ಟೆಗಳನ್ನು ಇಟ್ಟು ಸಂಗ್ರಹಿಸುವುದು ಅನೇಕರ ಹವ್ಯಾಸ.

ಬಲೆ, ಚಿಟ್ಟೆಯ ದೇಹ [illegible] ಒಂದು ಫಲಕ, ರಟ್ಟಿನ ಡಬ್ಬಿಗಳು — ಇವು ಚಿಟ್ಟೆ [illegible]

ಮುಖ್ಯ ಸಾಮಗ್ರಿಗಳು. ಚಿಟ್ಟೆ ಹಿಡಿಯುವ ಬಲೆ ಎಂದರೆ ಒಂದು ತಂತಿಯ ವರ್ತುಲ ಚೌಕಟ್ಟಿಗೆ ಬಂಧಿಸಿದ ಜಾಳು ಬಟ್ಟೆ.

ಚಿಟ್ಟೆ ಹಿಡಿಯಲು ಬೇಸಿಗೆ ಸೂಕ್ತವಾದ ಕಾಲ. ಕುಳಿತಿರುವ ಅಥವಾ ಹಾರುತ್ತಿರುವ ಚಿಟ್ಟೆಗಳ ಮೇಲೆ ಬಲೆ ಬೀಸಿ ಮಣಿಕಟ್ಟಿನ ಕ್ಷಿಪ್ರ ಚಲನೆಯಿಂದ ಬಲೆ ತಿರುಚಿ ಮುಚ್ಚಿಕೊಳ್ಳುವಂತೆ ಮಾಡಬೇಕು. ನಮ್ಮ ನೆರಳು ಚಿಟ್ಟೆಯ ಮೇಲೆ ಬೀಳಬಾರದು.

ಸೀಸೆಯಲ್ಲಿ ಕಾರ್ಬನ್ ಟೆಟ್ರಾಕ್ಲೋರೈಡ್ ಅಥವಾ ಪೊಟಾಸಿಯಂ ಸಯನೈಡ್‌ನಲ್ಲಿ ಅದ್ದಿದ ಹತ್ತಿಯನ್ನು ಹಾಕಬೇಕು. ಇದರ ಮೇಲೆ ರಟ್ಟಿನ ಒಂದು ಬಿಲ್ಲೆ ಹಾಕಬೇಕು. ಚಿಟ್ಟೆ ನೇರವಾಗಿ ಹತ್ತಿಗೆ ತಗಲಿದರೆ ಅದರಲ್ಲಿರುವ ತೇವಾಂಶ ಚಿಟ್ಟೆಯ ಬಣ್ಣಗೆಡಿಸುತ್ತದೆ. ಸೀಸೆಯ ಬಾಯಿಗೆ ನಿಕಟವಾಗಿ ಬಲೆಯಲ್ಲಿ ಹಿಡಿದು, ಸ್ವಲ್ಪವೇ ಅದನ್ನು ಜಿಡಿಸಿ ಚಿಟ್ಟೆ ನೇರವಾಗಿ ಸೀಸೆಯೊಳಕ್ಕೆ ಹೋಗುವಂತೆ ಮಾಡಬಹುದು. ಇಲ್ಲವೇ ಬಲೆಯ ಯಾವ ಭಾಗದಲ್ಲಿ ಚಿಟ್ಟೆಯಿದೆಯೋ ಅಲ್ಲಿ ಮಡಿಸಿದಂತೆ ಮಾಡಿ ಆ ಭಾಗದ ಬಲೆಯನ್ನೇ ಜಾಡಿಯೊಳಕ್ಕೆ ಇಳಿ ಬಿಡಬಹುದು. ಚಿಟ್ಟೆ ಒಳಗೆ ಬಿದ್ದ ಕೂಡಲೇ ಭದ್ರವಾಗಿ ಮುಚ್ಚಳ ಹಾಕಬೇಕು. ಇಂಥ ಸೀಸೆಗಳ ಬಾಯಿ ತೆಗೆದಿಟ್ಟರಕೂಡದು. ಮದ್ದು ಸುತ್ತಲೂ ಹ್ರಾಡಿಸಿ ನಮ್ಮ ಉಸಿರಿಗೂ ಸೇರಿಕೊಳ್ಳುತ್ತದೆ. 2–3 ಮಿನಿಟುಗಳಲ್ಲಿ ಚಿಟ್ಟೆಯನ್ನು ಹೊರ ತೆಗೆಯಬಹುದು.

ಹೀಗೆ ತೆಗೆದ ಚಿಟ್ಟೆಗಳನ್ನು ಹೆಚ್ಚು ಕಾಲ ಬಿಳಿಯಬಿಲ್ಲದ ಮರ ಅಥವಾ ರಟ್ಟಿನ ಫಲಕಗಳ ಮೇಲೆ ಹರಿಸಿ ಬಿಡಬೇಕು. ಚಿಟ್ಟೆಯ ತಲೆ, ಮುಂಡಗಳು ಬರುವೆಡೆ ಒಂದು ಸೀಳುಗುಣಿಯಿರಬೇಕು. ಚಿಟ್ಟೆಯ ಮುಂಡದಿಂದ ಹಾಯ್ದು ಬರುವಂತೆ ಇದರೊಳಗೆ ಗುಂಡುಸೂಜಿ ಚುಚ್ಚಬೇಕು. ಚಿಟ್ಟೆಯ ರೆಕ್ಕೆಗಳೆಲ್ಲ ತೆರೆದು, ಸಮಸ್ಥಿತಿಯಲ್ಲಿರುವಂತೆ ಮಾಡಬೇಕು. ಈ ಸ್ಥಿತಿಯಲ್ಲಿ ಚಿಟ್ಟೆ ಒಣಗಬೇಕು. ಅನಂತರ ಇದನ್ನು ತೆಗೆದು ಮೇಲೆ ಪಾರದರ್ಶಕ ಹಾಳೆ ಹಾಕಿದ, ಕಾರ್ಕ್ ತಳವಿರುವ ರಟ್ಟಿನ ಡಬ್ಬಗಳಲ್ಲಿ ಚುಚ್ಚಿ ಇಡಬೇಕು.

ಚಿಟ್ಟೆಯ ಹೆಸರು, ಬಳಗ, ಜಾತಿ, ಅದನ್ನು ಹಿಡಿದಜಾಗ, ದಿನಾಂಕ, ಹಿಡಿದವರ ಹೆಸರು–ಇವುಗಳನ್ನೆಲ್ಲ ಆಯಾ ಚಿಟ್ಟೆಯ ಕೆಳಗೆ ಬರೆಯಬಹುದು.

ಚಿಟ್ಟೆಯಂತೆ ಪತಂಗಗಳನ್ನೂ ಹಿಡಿಯುತ್ತಾರೆ. ರಾತ್ರಿಯ ಹೊತ್ತು ಕತ್ತಲೆಯ ಕೋಣೆಯಲ್ಲಿ ಒಂದು ದೀಪ ಇಟ್ಟರೆ ಪತಂಗಗಳು ಅಲ್ಲಿ ಬಂದು ಸೇರುತ್ತವೆ. ಹೀಗೆ ಹೊರಗೂ ಸಂಗ್ರಹಿಸಬಹುದು.

ನೋಡಿ : ಹವ್ಯಾಸ

ಚಿಟ್ಟೆಯನ್ನು ಹಿಡಿಯಲು ಬಲೆ



ಚಿಟ್ಟೆ ಸಂಗ್ರಹ ಜಾಡಿ :
1 ಮುಚ್ಚಳ 2 ಚಿಟ್ಟೆ ... 3 ರಟ್ಟು
4 ... 5 ... 6 ಕಾರ್ಬನ್
ಟೆಟ್ರಕ್ಲೋರೈಡ್‌ನಲ್ಲಿ ಒದ್ದೆಯಾದ ಹತ್ತಿ

ಚಿಣ್ಣಿ ದಾಂಡು

ಇದು ಹುಡುಗರು ಹಾಗೂ ದೊಡ್ಡವರು ಆಡುವ ಮನೋರಂಜನೆಯ ಒಂದು ಆಟ. ಕೆಲವು ವೇಳೆ ಪಣತೊಟ್ಟು ಕೂಡ ಆಡುವುದುಂಟು. ಆಟ ಆಡಲು ಕನಿಷ್ಠಪಕ್ಷ ಇಬ್ಬರಾದರೂ ಇರಬೇಕು. ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಆಟಗಾರರ ಎರಡು ತಂಡಗಳ ನಡುವೆ ಇದು ನಡೆಯುತ್ತದೆ. ಪ್ರತಿಯೊಂದು ತಂಡದಲ್ಲಿ ಇಷ್ಟೇ ಜನರಿರಬೇಕೆಂಬ ನಿಯಮವಿಲ್ಲ. ಆದರೆ ಒಂದು ತಂಡದಲ್ಲಿರುವಷ್ಟೇ ಆಟಗಾರರು ಮತ್ತೊಂದು ತಂಡದಲ್ಲೂ ಇರಬೇಕು.

ಆಟಕ್ಕೆ ಬೇಕಾದ ಸಲಕರಣೆ—ಮರದಿಂದ ಮಾಡಿದ ಒಂದು 'ದಾಂಡು' ಮತ್ತು ಒಂದು 'ಚಿಣ್ಣಿ'. ದಾಂಡು—ಸುಮಾರು ಒಂದರಿಂದ ಒಂದೂಕಾಲು ಅಡಿ ಉದ್ದವಿರುತ್ತದೆ. ಕೈಯಲ್ಲಿ ಹಿಡಿಯಲು ಅನುಕೂಲವಾಗಿರುವಷ್ಟೆ ಇದು ದಪ್ಪ ಇರಬೇಕು. ಚಿಣ್ಣಿ—ಸುಮಾರು ನಾಲ್ಕರಿಂದ ಆರು ಅಂಗುಲ ಉದ ವಿರುತ್ತದೆ. ಇದರ ದಪ್ಪ ಸುಮಾರು ಒಂದರಿಂದ ಎರಡು ಅಂಗುಲ. ಚಿಣ್ಣಿಯನ್ನು ನೆಲದಮೇಲಿಂದ ಚಿಮ್ಮಿಸಲು ಅನುಕೂಲವಾಗುವಂತೆ ಇದರ ಎರಡು ತುದಿಗಳನ್ನು ಚೂಪು ಮಾಡುತ್ತಾರೆ. ಚಿಣ್ಣಿಯನ್ನು ಸುಮಾರು 2–3 ಅಂಗುಲ ಉದ್ದ, 1 ಅಂಗುಲ ಅಗಲ ಹಾಗೂ ½ ಅಂಗುಲ ಆಳದ ಒಂದು ಸಣ್ಣ ಹಳ್ಳವನ್ನು ನೆಲದಲ್ಲಿ ಕೊರೆದು ಅದರಲ್ಲಿಟ್ಟು ಅದನ್ನು ದಾಂಡಿನಿಂದ ಹೊಡೆದು ಮೇಲಕ್ಕೆ ಚಿಮ್ಮಿಸಿ ಹೊಡೆದು ಆಟ ಪ್ರಾರಂಭಿಸುತ್ತಾರೆ. ಈ ಸಣ್ಣ ಹಳ್ಳಕ್ಕೆ 'ಬದ್ದು' ಎಂದು ಹೆಸರು.

ಆಟವನ್ನು ಯಾರು ಪ್ರಾರಂಭಿಸಬೇಕೆಂಬುದನ್ನು 'ಟಾಸ್' ಮೂಲಕ ನಿರ್ಧರಿಸುತ್ತಾರೆ. ಆಟ ಪ್ರಾರಂಭಿಸುವ ಮೊದಲು ಆಟವನ್ನು ಎಷ್ಟು 'ಬ್ಯಾಂಕ್'ಗಳಿಗೆ ಆಡಬೇಕೆಂಬುದನ್ನು ನಿರ್ಧರಿಸಬೇಕು. ಒಂದು 'ಬ್ಯಾಂಕ್' ಎಂದರೆ ನೂರು ದಾಂಡುಗಳ ದೂರ. ನಿರ್ಧರಿಸಿದಷ್ಟು ಬ್ಯಾಂಕುಗಳನ್ನು ಯಾರು ಮೊದಲು ಗಳಿಸುತ್ತಾರೋ ಅವರು ಗೆದ್ದಂತೆ. ಆಟ ಪ್ರಾರಂಭಿಸುವ ತಂಡದ ಆಟಗಾರರು ಒಬ್ಬೊಬ್ಬರಾಗಿ ಸರದಿಯ ಪ್ರಕಾರ ಆಟವಾಡುತ್ತಾರೆ. ಮತ್ತೊಂದು ತಂಡದವರು ಹೊಡೆದ 'ಚಿಣ್ಣಿ'ಯನ್ನು 'ಕ್ಯಾಚ್' ಹಿಡಿಯಲು ಮೈದಾನದಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ಆದ್ದರಿಂದಲೇ ಇದಕ್ಕೆ 'ಇಂಡಿಯನ್ ಕ್ರಿಕೆಟ್' (ಭಾರತೀಯ ಕ್ರಿಕೆಟ್) ಎಂದು ಕರೆಯುವುದು.

ಆಟವಾಡಲಿರುವ ಎದುರಾಳಿಗಳಿಗೆ 'ರೆಡಿ?' ಸಿದ್ಧ ಎಂದು ಹೇಳಿ ಅವರು ಮಾತ್ರ ಆಟ ಪ್ರಾರಂಭಿಸಬೇಕು.

ಆಟದಲ್ಲಿ ಈ ಕೆಳಕಂಡ ನಿಯಮಗಳನ್ನು ಅನುಸರಿಸಬೇಕು :

1. ಆಟಗಾರ ಚಿಣ್ಣಿಯನ್ನು ದಾಂಡಿನಿಂದ ಹೊಡೆದು ಮೇಲಕ್ಕೆ ಚಿಮ್ಮಿಸುವಾಗ ದಾಂಡು ಚಿಣ್ಣಿಗೆ ತಗುಲದೆ ನೆಲಕ್ಕೆ ತಗುಲಿದರೆ ತುದಾಂಡಲ್ ಎಂದು ಹೇಳಿ ಮತ್ತೆ ಹೊಡೆಯಬೇಕು.

ಚಿಣ್ಣಿಯನ್ನು ಮೇಲಕ್ಕೆ ಚಿಮ್ಮಿಸಿ ದಾಂಡಿನಿಂದ ಬೀಸಿ ಹೊಡೆಯುವಾಗ ಚಿಣ್ಣಿಗೆ ಪೆಟುಬೀಳದಿದ್ದರೆ ಆಟಗಾರ ಔಟ್ ಆದಂತೆ.

2. ಚಿಣ್ಣಿಯನ್ನು ಹೊಡೆದಾಗ ಅದನ್ನು ಎದುರಾಳಿಗಳು 'ಕ್ಯಾಚ್' ಹಿಡಿದರೆ ಆಟಗಾರ ಔಟ್ ಆದಂತೆ.

3 ಚಿಣ್ಣಿ ಬಿದ್ದ ಸ್ಥಳದಿಂದ ಬದ್ದಿಗಿರುವ ದೂರವನ್ನು ಎದುರಾಳಿಗಳು ಜಿಗಿದರೆ (ಲಾಂಗ್ ಜಂಪ್) ಆಟಗಾರ ಔಟಾದಂತೆ. ಆದ್ದರಿಂದ ಚಿಣ್ಣಿಯನ್ನು ಬದ್ದಿನ ಹತ್ತಿರ ಬೀಳದಂತೆ ಹೊಡೆಯಬೇಕು.

4 ಆಟಗಾರ ಚಿಣ್ಣಿಯನ್ನು ಹೊಡೆಯುವಾಗ ಅದು ಆತನ ದೇಹದ ಯಾವುದೇ ಭಾಗಕ್ಕೆ ತಗುಲಿದರೂ ಆತ ಔಟಾದಂತೆ.



ಬದ್ದುವಿನಿಂದ ಚಿಣ್ಣಿ ಚಿಮ್ಮುವುದು

ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಮಟ್ಟದಲ್ಲಿ ಸ್ಥಾಪಿತವಾಗಿವೆ.

ನೋಡಿ : ಗಂಜೀಫ; ಹಾವು. ಏಣಿ

5 ಆಟಗಾರ ಚಿಣ್ಣಿಯನ್ನು ಯಶಸ್ವಿಯಾಗಿ ಹೊಡೆದರೆ ಎದುರಾಳಿಗಳು ಅದನ್ನು ಬದ್ದಿನತ್ತ ಎಸೆಯುತ್ತಾರೆ. ಹಾಗೆ ಎಸೆದಾಗ ಚಿಣ್ಣಿ ಬದ್ದಿನ ಬಳಿ, ಅಂದರೆ ಒಂದು ದಾಂಡಿನಷ್ಟು ದೂರದಲ್ಲಿ, ಬಿದ್ದರೆ ಆಟಗಾರ ಔಟಾದಂತೆ. ಆದ್ದರಿಂದ ಎದುರಾಳಿಗಳು ಎಸೆದ ಚಿಣ್ಣಿ ಬದ್ದಿನ ಬಳಿ ಬೀಳದಂತೆ ದಾಂಡಿನಿಂದ ತಡೆಯಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುತ್ತಾನೆ.

6 ಎದುರಾಳಿಗಳು ಎಸೆದ ಚಿಣ್ಣಿ ಬದ್ದಿನಿಂದ ಒಂದು ದಾಂಡಿಗೀತಲೂ ದೂರ ಬಿದ್ದಾಗ ಆಟಗಾರ ಎದುರಾಳಿಗಳಿಗೆ 'ಡಬ್ಲ್' ಎಂದು ಹೇಳುತ್ತಾನೆ. (ಒಂದು ದಾಂಡಿನ ಎರಡರಷ್ಟು ದೂರದಲ್ಲಿದೆ ಎಂಬರ್ಥದಲ್ಲಿ). ಎದುರಾಳಿಗಳಿಗೆ ಅನುಮಾನ ಬಂದರೆ ದಾಂಡಿನಿಂದ ದೂರವನ್ನು ಅಳತೆ ಮಾಡಬಹುದು. ಇಲ್ಲದಿದ್ದರೆ ಆಟಗಾರನಿಗೆ ಆಡುವ ಅವಕಾಶ.

7 ಆಟಗಾರನಿಗೆ ಈಗ ಚಿಣ್ಣಿಯನ್ನು ಮೂರು ಬಾರಿ ಚಿಮ್ಮಿಸಿ ಹೊಡೆಯುವ ಅವಕಾಶ ದೊರೆಯುತ್ತದೆ.

ಮೊದಲನೆ ಬಾರಿ ಚಿಣ್ಣಿಯನ್ನು ಚಿಮ್ಮಿಸಿ ಹೊಡೆದು ಎದುರಾಳಿಗಳನ್ನು ' ಜಂಪ್? ' ಎಂದು ಕೇಳುತ್ತಾನೆ. ಒಂದು ವೇಳೆ ಎದುರಾಳಿಗಳು ಚಿಣ್ಣಿ ಬಿದ್ದ ಸ್ಥಳದಿಂದ ಬದ್ದಿಗೆ ನೆಗೆದರೆ ಆಟಗಾರ ಔಟಾದಂತೆ. ಅವರು ನೆಗೆಯದಿದ್ದರೆ ಆಟಗಾರ ಮತ್ತೆರಡು ಬಾರಿ ಚಿಣ್ಣಿಯನ್ನು ಚಿಮ್ಮಿಸಿ ಹೊಡೆಯುವಾಗಲೂ ಎದುರಾಳಿಗಳು ಕ್ಯಾಚ್ ಹಿಡಿಯಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುತ್ತಲೇ ಇರುತ್ತಾರೆ.

8 ಚಿಣ್ಣಿಯನ್ನು ಕೊನೆಯ ಬಾರಿ ಹೊಡೆದಾಗ ಎಲ್ಲಿ ಬೀಳುತ್ತದೋ ಅಲ್ಲಿಂದ ಬದ್ದಿಗೆ ಎಷ್ಟು ಬ್ಯಾಂಕುಗಳಾಗುತ್ತವೆ ಎಂಬುದನ್ನು ಆಟಗಾರ ಹೇಳಬೇಕು. ಒಂದು ವೇಳೆ ಎದುರಾಳಿಗಳಿಗೆ ಅನುಮಾನ ಬಂದರೆ ದಾಂಡಿನಿಂದ ದೂರವನ್ನು ಅಳೆಯುತ್ತಾರೆ. ಹೇಳಿದ್ದಕ್ಕಿಂತ ಕಡಮೆ ಬ್ಯಾಂಕು ಬಂದರೆ ಆಟಗಾರ ಔಟಾದಂತೆ. ದೂರವನ್ನು ಅಳೆದಾಗ ಹೇಳಿದಷ್ಟು ಅಥವಾ ಅದಕ್ಕಿಂತ ಹೆಚ್ಚಿಗೆ ಬಂದರೆ ಹೇಳಿದ್ದ ಬ್ಯಾಂಕುಗಳ ಎರಡರಷ್ಟು ಆಟಗಾರನ ಲೆಕ್ಕಕ್ಕೆ ಸೇರುತ್ತವೆ.

ಹೀಗೆ ಆಡುವಾಗ ಆಟಗಾರ ಔಟಾದರೆ ಆತನ ತಂಡದ ಉಳಿದ ಆಟಗಾರರು ಒಬ್ಬೊಬ್ಬರಾಗಿ ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಎಲ್ಲರೂ ಔಟಾದ ಮೇಲೆ ಎದುರಾಳಿಗಳು ಆಟ ಪ್ರಾರಂಭಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಆಟದ ಮೊದಲೇ ನಿರ್ಧರಿಸಿರುವಷ್ಟು ಬ್ಯಾಂಕುಗಳನ್ನು ಯಾರು ಮೊದಲು ಗಳಿಸುತ್ತಾರೋ ಅವರು ಗೆದ್ದಂತೆ.

ಈ ಆಟವನ್ನು ಆದಷ್ಟು ಜನಪ್ರಿಯಗೊಳಿಸಲು ಹಾಗೂ ಇಡೀ ರಾಷ್ಟ್ರದಲ್ಲೇ ಪ್ರಚುರ ಪಡಿಸಲು ಅನೇಕ ಸಂಘ ಸಂಸ್ಥೆಗಳನ್ನು ರಾಜ್ಯ ಹಾಗೂ

ಚಿತ್ರ ಸಂಗ್ರಹ

ವಿಶ್ವ ಪರ್ಯಟನ ಮಾಡದೆಯೇ ಪ್ರಪಂಚದ ವಿವಿಧ ಕಲಾಕೃತಿಗಳ ಮತ್ತು ಬಹು ಸುಂದರ ಸ್ಥಳಗಳ ಪರಿಚಯಕ್ಕೆ ಸಹಾಯಕ ಚಿತ್ರಸಂಗ್ರಹ ಹವ್ಯಾಸ. ಜಗತ್ತಿನ ಎಲ್ಲ ದೇಶಗಳೂ ತಮ್ಮ ದೇಶದ ಆಕರ್ಷಣೀಯ ಸ್ಥಳ, ಚಾರಿತ್ರಿಕ ಮಹತ್ವವುಳ್ಳ ಕಟ್ಟಡ, ವಸ್ತು ಸಂಗ್ರಹಾಲಯಗಳು ಮುಂತಾದುವುಗಳ ಚಿತ್ರಕಾರ್ಡುಗಳನ್ನು ಪ್ರಕಟಿಸುತ್ತವೆ. ಈ ಕಾರ್ಡುಗಳು ವರ್ಣಮಯವಾಗಿರಬಹುದು ; ಕಪ್ಪು, ಬಿಳಿಯದಾಗಿರಬಹುದು. ಪ್ರವಾಸಿಗರು ತಮ್ಮ ಮನೆಯವರಿಗೆ, ಸ್ನೇಹಿತರಿಗೆ ತಾವು ಹೋಗಿದ್ದ ದೇಶದ ಚಿತ್ರಕಾರ್ಡುಗಳನ್ನು ಕಳಿಸುತ್ತಾರೆ. ಕುತುಬ್ ಮಿನಾರ್, ಜೋಗ್ ಜಲಪಾತ, ಮೈಸೂರು ಅರಮನೆ, ಚಾಮುಂಡಿ ಬೆಟ್ಟ, ಚಾರ್‌ಮಿನಾರ್, ವಿಧಾನ ಸೌಧ, ಬೇಲೂರು ಶಿಲಾಬಾಲಿಕೆ, ಮುಂಬಯಿಯ ಗೇಟ್‌ವೇ ಆಫ್ ಇಂಡಿಯಾ, ಪಾರ್ಲಿಮೆಂಟ್ ಭವನ, ಮಧುರೆ ಮೀನಾಕ್ಷಿ ದೇವಾಲಯ ಮುಂತಾದ ಚಿತ್ರಕಾರ್ಡುಗಳು ಜನಪ್ರಿಯವಾಗಿವೆ.

ಕಾರ್ಡುಗಳ ಸಂಗ್ರಹ ಒಂದು ಹವ್ಯಾಸವಾದರೆ ಮೂಲಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ಸಂಗ್ರಹಿಸುವುದು ಕಲಾಭಿಮಾನಿಗಳ ಹವ್ಯಾಸ. ಹರಾಜಿನಲ್ಲಿ ಅಪಾರ ಹಣ ತೆತ್ತು ತಮಗೆ ಬೇಕಾದ ಚಿತ್ರ ತಂದು ಕೆಲವರು ತಮ್ಮ ಸಂಗ್ರಹಕ್ಕೆ ಸೇರಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಒಂದೊಂದು ಕಾಲ ಅಥವಾ ಸಂಪ್ರದಾಯದ ಚಿತ್ರ ಸಂಗ್ರಹಿಸುವವರು ಕೆಲವರು. ರೆಂಬ್ರಾಂಟ್, ಜೋಷುವಾ. ರೆನಾಯ್, ಜಿಯೊತ್ತೊ, ವಾನ್ ಗೋ, ಸೇಜಾನ್‌ರಂಥ ಅಪ್ರತಿಮ ಚಿತ್ರಕಾರರ ಮೂಲಕೃತಿಗಳ ಪ್ರತಿಕೃತಿಗಳು ಸಿಗುತ್ತವೆ. ಅವುಗಳನ್ನೂ ಸಂಗ್ರಹಿಸಬಹುದು.

ಹೀಗೆ ಸಂಗ್ರಹಿಸಿದ ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ಹಾಳಾಗದಂತೆ ಕಾಪಾಡಲು ಬಿಸಿಲು ಅಥವಾ ಶೀತ ತಗಲದ ಕೋಣೆಯಲ್ಲಿರಿಸಿರುತ್ತಾರೆ. ಶತಮಾನಗಳ ಕಾಲದ ಹಿಂದಿನ ಚಿತ್ರಗಳು ಬಣ್ಣಗೆಡುವುದನ್ನು ತಪ್ಪಿಸಲು ಸಂಗ್ರಹ ಕೊಠಡಿಯ ವಾತಾವರಣ ಉಷ್ಣತೆಗಳನ್ನು ಹಾಗೂ ಹತೋಟಿಯಲ್ಲಿಡುವುದು ಆಧುನಿಕ ಪದ್ಧತಿ.

ನೋಡಿ : ಹವ್ಯಾಸ

ಚಿತ್ತು, ಶಿಕ್ಷೆ

ಆಟ ಆಡುವಾಗ ಸಹಜವಾಗಿಯೇ ಚಿತ್ತು ಅಥವಾ ತಪ್ಪುಗಳಾಗುತ್ತವೆ. ಮಕ್ಕಳ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ತಪ್ಪುಮಾಡಿದವನು ನಗೆಪಾಟಲಿಗೆ ಗುರಿಯಾಗುತ್ತಾನೆ. ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ತಪ್ಪಿಗೆ ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಶಿಕ್ಷೆಯಿದೆ.

ಹುಡುಗರ ಆಟದಲ್ಲಿ ತಪ್ಪು ಮಾಡಿದವನಿಗೆ ಶಿಕ್ಷೆ ವಿಧಿಸಲು [illegible] ಮೇಲೆ ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳಬೇಕೆಂದು ನಾಯಕ ಹೇಳುತ್ತಾನೆ. ಚುರುಕು



ಹುಡುಗ ಬಂದು ಕಾಗದ ಚೂರಿನ ಮೇಲೆ 'ಪೆಂಕಿ' ಎಂಬ ಪದವನ್ನು ಬರೆದು ಅದರ ಮೇಲೆ ಕುಳಿತು ಕೊಳ್ಳುತ್ತಾನೆ.

ಇಂಥದೇ ಇನ್ನೂ ಒಂದು ಪ್ರಸಂಗದಲ್ಲಿ ಕೀಲಿಕೈ ಕಂಡಿಯಲ್ಲಿ ತೂರಿ ಬರಬೇಕೆಂದು ಶಿಕ್ಷೆ ವಿಧಿಸುತ್ತಾರೆ. ಹುಡುಗ ಕಾಗದದ ಮೇಲೆ ತನ್ನ ಹೆಸರನ್ನು ಬರೆದು ಬಾಗಿಲಿನಲ್ಲಿದ್ದ ಕೀಲಿಕೈ ಕಂಡಿಯಲ್ಲಿ ತೂರಿಸಿಬಿಡುತ್ತಾನೆ. 'ಕೋಳಿಯಂತೆ ಕೂಗು'; 'ನಾಯಿಯಂತೆ ಬೊಗಳು'; 'ಆ ಅಕ್ಷರಗಳನ್ನು ಮುಂದಕ್ಕೂ ಹಿಂದಕ್ಕೂ ಹೇಳು' —ಎಂದು ಹಲವು ಬಗೆಗಳಲ್ಲಿ ಶಿಕ್ಷೆ ವಿಧಿಸುವುದು ಉಂಟು.

ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ, ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಕ್ರೀಡೆಗಳಿಗೆ ಕ್ರೀಡಾಸಮಿತಿಯವರು ಸ್ಪಷ್ಟವಾಗಿ ನಿಯಮಗಳನ್ನು ಮಾಡಿರುತ್ತಾರೆ. ಇವುಗಳನ್ನು ಉಲ್ಲಂಘಿಸಿದರೆ ಏನು ಶಿಕ್ಷೆ ವಿಧಿಸಬೇಕೆಂಬುದೂ ನಿಶ್ಚಯವಾಗಿರುತ್ತದೆ.

ಬ್ಯಾಡ್ಮಿಂಟನ್ ಆಟದಲ್ಲಿ ಆರಂಭದ ಹೊಡೆತವನ್ನು ನಿಗದಿಯಾದ ಆಟದ ಅಂಗಣದಲ್ಲಿ ಮಾಡದೆ ಇನ್ನೊಂದು ಕಡೆಯಿಂದ ಆರಂಭಿಸುವುದು, ಷಟ್ಲ್‌ಕಾಕನ್ನು ಆಟದ ಅಂಗಣದ ಹೊರಗೆ ಹೋಗುವಂತೆ ಹೊಡೆಯುವುದು. ಷಟ್ಲ್‌ಕಾಕನ್ನು ನೆಟ್‌ನ ಮೂಲಕ ಹೋಗುವಂತೆ ಅಥವಾ ನೆಟ್‌ನ ಕೆಳಗೆ ತೂರಿ ಹೋಗುವಂತೆ ಹೊಡೆಯುವುದು. ನೆಟ್ ದಾಟಿ ಆಡುತ್ತಿರುವ ಅಂಗಣಕ್ಕೆ ಷಟ್ಲ್‌ಕಾಕ್ ಬರುವ ಮೊದಲೇ ಹೊಡೆಯುವುದು— ಇವುಗಳೆಲ್ಲ ಚಿತ್ತುಗಳೆನಿಸುತ್ತವೆ. ಆಟ ಆರಂಭಿಸಿರುವ ತಂಡದವರು ಚಿತ್ತು ಮಾಡಿದರೆ ಆಟ ಕಳೆದುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಎದುರು ಪಕ್ಷದವರು ಚಿತ್ತು ಮಾಡಿದರೆ ಗೆಲ್ಲಂಕ ಕಳೆದುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ.

ಬಾಸ್ಕೆಟ್‌ಬಾಲ್‌ನಲ್ಲಿ ಎರಡು ಬಗೆ ಚಿತ್ತುಗಳಾಗಬಹುದು. ವ್ಯಕ್ತಿಶಃ ಚಿತ್ತುಗಳೆಂದರೆ ನೂಕುವುದು, ಹಿಡಿದುಕೊಳ್ಳುವುದು, ಕಾಲು ಅಡ್ಡ ಕೊಟ್ಟು ಆಟಗಾರರನ್ನು ಬೀಳಿಸುವುದು. ಎದುರು ಪಕ್ಷದ ಆಟಗಾರನ ಮುನ್ನಡೆಗೆ ಆತಂಕ ಉಂಟುಮಾಡುವುದು, ಒಂದು ತಂಡದವರು ಆಟ ನಿಧಾನ ಮಾಡುವುದು, ಅಧಿಕಾರಿಗೆ ಅಗೌರವ ತೋರಿಸುವುದು —ಇವೆಲ್ಲ ತಾಂತ್ರಿಕ ಚಿತ್ತುಗಳು. ಯಾವಾವರೊಬ್ಬ ಆಟಗಾರ ಐದು ವ್ಯಕ್ತಿಶಃ ಚಿತ್ತುಗಳನ್ನು ಮಾಡಿದರೆ ಅವನು ಆಟದಿಂದ ನಿಷ್ಕ್ರಮಿಸಬೇಕು. ಕೆಲವು ಚಿತ್ತುಗಳಾದಾಗ ಎದುರು ಪಕ್ಷದವರು ಗೆರೆಯಿಂದ ಹೊರಗೆ ಹೋಗಿ ಬುಟ್ಟಿಗೆ ಚೆಂಡನ್ನೆಸೆಯಬಹುದು.

ಸೊಂಟದಿಂದ ಕೆಳಗೆ ಹೊಡೆಯುವುದು. ಹಿಂಗೈ ಹೊಡೆತ, ಕತ್ತಿಗೆ ಹೊಡೆಯುವುದು, ಕೈಗವಸನ್ನು ಮುಚ್ಚಿಕೊಳ್ಳದೆ ಹೊಡೆಯುವುದು. ಒಬ್ಬುಕೊಳ್ಳುವುದು, ಭುಜದಿಂದ ಒತ್ತುವುದು, ಏಟು ಬೀಳದಿದ್ದರೂ ಉದ್ದೇಶಪೂರ್ವಕವಾಗಿ ಕೆಳಗೆ ಬೀಳುವುದು. ಕೆಳಗೆ ಬಿದ್ದ ಎದುರಾಳಿಯನ್ನು ಹೊಡೆಯುವುದು — ಇವು ಮುಷ್ಟಿಯುದ್ಧದಲ್ಲಿ ತಪ್ಪುಗಳೆನಿಸುತ್ತವೆ. ತಪ್ಪು ಮಾಡಿದವನು ಗಳಿಸಿರುವ ಗೆಲ್ಲಂಕದಲ್ಲಿ ಅಂಕಗಳು ಕಳೆಯಲ್ಪಡುತ್ತವೆ. ಹೀಗೆ ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಆಟದಲ್ಲೂ ತಪ್ಪು ಕ್ರಮಗಳಿಗೆ ತಕ್ಕ ಶಿಕ್ಷೆಯೂ ಇರುತ್ತದೆ.

ಚಿಪ್ಪು ಕುದುರೆ ಸ್ಪರ್ಧೆ

ಚಿಪ್ಪು ಕುದುರೆ ಸ್ಪರ್ಧೆಗೆ ಎರಡು ತೆಂಗಿನಕಾಯಿ ಚಿಪ್ಪುಗಳೇ ಸಾಕು.

ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬ ಆಟಗಾರನೂ ಸರಿಯಾಗಿ ಅರ್ಧಕ್ಕೆ ಕತ್ತರಿಸಿದ ಎರಡು ಚಿಪ್ಪುಗಳನ್ನು ಆರಿಸುತ್ತಾನೆ. 'ಕಣ್ಣು' (ಸುಲಭವಾಗಿ ತೂತು ಮಾಡಲಾಗುವಂಥ ಭಾಗ) ಇರುವಂಥ ಚಿಪ್ಪುಗಳನ್ನೇ ಇವರು ಹುಡುಕಬೇಕು.

ಕಣ್ಣಿನ ಭಾಗದಲ್ಲಿ ತೂತು ಮಾಡಿ ತೂತಿನೊಳಗಿಂದ ಹಾಯುವಂತೆ ಐದು—ಆರು ಅಡಿ ಉದ್ದದ ಹಗ್ಗವನ್ನು ಕಟ್ಟುತ್ತಾರೆ. ಅನಂತರ ಒಂದೊಂದು ಕಾಲಿನಿಂದ ಒಂದೊಂದು ಚಿಪ್ಪನ್ನು ಮೆಟ್ಟಿಕೊಂಡು ಹಗ್ಗವನ್ನು ಕೈಯಲ್ಲಿ ಹಿಡಿದುಕೊಂಡರೆ ಆಟದ ಕುದುರೆ ಸ್ಪರ್ಧೆಗೆ ಸಿದ್ಧ.

ಚಿಪ್ಪು ಕುದುರೆಗಳ ಮೇಲೆ ಸವಾರಿ ಮಾಡುವ ಹುಡುಗರು ಆರಂಭ ಗೆರೆಯ ಹಿಂದೆ ನಿಂತುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ರೆಫರಿ ಸೀಟಿ ಊದಿದೊಡನೆ ಓಟದ



ಆರಂಭ. ಐವತ್ತೋ ಎಪ್ಪತ್ತೈದೋ ಅಡಿ ದೂರದ ಗುರಿಗೆರೆಯನ್ನು ಯಾರು ಮೊದಲು ಮುಟ್ಟುವನೋ ಅವನು ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಗೆಲ್ಲುತ್ತಾನೆ.

ಎರಡು ತಂಡಗಳ ಒಳಗೆ ಸ್ಪರ್ಧೆ ನಡೆಸಬಹುದು. ಪ್ರತಿಯೊಂದು ತಂಡದಲ್ಲೂ ಓಟಗಾರರ ಸಂಖ್ಯೆ ಒಂದೇ. ಪ್ರತಿ ತಂಡಕ್ಕೂ ಒಂದೊಂದೇ ಜೋಡಿ ಕುದುರೆಗಳು. ಎರಡೂ ತಂಡಗಳ ಓಟಗಾರರು ಆರಂಭ ಗೆರೆಯ ಹಿಂದೆ ಪ್ರತ್ಯೇಕ ಸಾಲುಗಳಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬರ ಹಿಂದೊಬ್ಬರು ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ.

ಆಟ ಆರಂಭವಾದೊಡನೆ ಸಾಲುಗಳ ಮುಂದುಗಡೆಯಲ್ಲಿರುವ ಹುಡುಗರು ಚಿಪ್ಪುಗಳನ್ನು ಮೆಟ್ಟಿಕೊಂಡು ಓಡುತ್ತಾರೆ. ಕೊನೆಯ ಗೆರೆಯನ್ನು ಮುಟ್ಟಿ ಹಿಂದಕ್ಕೆ ಓಡಿ ಬರುತ್ತಾರೆ. ಸಾಲಿನಲ್ಲಿ ಎರಡನೆಯವನಿಗೆ ಚಿಪ್ಪುಕುದುರೆಯನ್ನು ಕೊಡುತ್ತಾರೆ. ಹೀಗೆಯೇ ಸ್ಪರ್ಧೆ ಮುಂದುವರಿಯುತ್ತದೆ. ಮೊದಲು ಓಟವನ್ನು ಮುಗಿಸಿದ ತಂಡ ಜಯ ಗಳಿಸುತ್ತದೆ.

ಚಿಪ್ಪು ಸಂಗ್ರಹ

ಚಿಪ್ಪುಗಳನ್ನು ಸಂಗ್ರಹಿಸಿ, ಅಧ್ಯಯನ ಮಾಡುವುದು ಒಂದು ಉತ್ತಮ ಹವ್ಯಾಸ. ಬಹಳ ಹಿಂದಿನಿಂದಲೂ ಬಂದಿರುವ ಪ್ರಕೃತಿವಿಜ್ಞಾನದ ಅಭ್ಯಾಸಗಳಲ್ಲಿ ಇದೂ ಒಂದು.

ಹಸಿರು, ನಸುಗೆಂಪು, ನೀಲಿ ಮೊದಲಾದ ಬಣ್ಣಗಳು, ಚುಕ್ಕಿ, ಅಡ್ಡಪಟ್ಟೆ ಗೆರೆಯ ವಿನ್ಯಾಸಗಳು, ಶಂಕು, ಚಕ್ರ, ಬುಟ್ಟಿ ಆಕಾರ —ಇವುಗಳನ್ನೆಲ್ಲ ಚಿಪ್ಪುಗಳಲ್ಲಿ ಕಾಣಬಹುದು.

ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನಲ್ಲಿ 18ನೆಯ ಶತಮಾನದ ಅಂತ್ಯ ಭಾಗದಿಂದ ಇದು ಅತ್ಯಂತ ಜನಪ್ರಿಯ ಹವ್ಯಾಸವಾಗಿ ಬೆಳೆಯಿತು. ಚಿಪ್ಪುಗಳನ್ನು ಮಾರುವುದೂ ಹರಾಜು ಹಾಕುವುದೂ ರೂಢಿಗೆ ಬಂದುವು. ಇವುಗಳ ಬಗೆಗೆ ಜಗತ್ತಿನಾದ್ಯಂತ ಜನ ಆಸಕ್ತಿ ತೋರಿಸಿದರು.

ಭಾರತದ ಕನ್ಯಾಕುಮಾರಿ ತೀರ, ಶಾಂತಸಾಗರದ ದ್ವೀಪಗಳು ಮತ್ತು ಹವಾಯಿ ದ್ವೀಪಗಳು ಚಿಪ್ಪುಸಂಗ್ರಹಕಾರರ ಸ್ವರ್ಗ ಎನಿಸಿವೆ.

ಸಮುದ್ರ ದಡದಲ್ಲಿ ಚಿಪ್ಪುಗಳು ಸಿಗುತ್ತವೆ. ಬಿರುಗಾಳಿ, ಭರತಗಳ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ಅಪರೂಪದ ಚಿಪ್ಪುಗಳೂ ದಡಕ್ಕೆ ಕೊಚ್ಚಿಕೊಂಡು ಬರುತ್ತವೆ. ಇವನ್ನು ಇಳಿತದ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಸಂಗ್ರಹಿಸಬೇಕು. ಸಮುದ್ರದ ದಡದಲ್ಲಿ ಮರಳನ್ನು ಅಗೆದರೆ ಮೃದ್ವಂಗಿಗಳು ಸಿಗುತ್ತವೆ. ದೋಣಿಯಲ್ಲಿ ಸಮುದ್ರಕ್ಕೆ ಹೋಗಿ ಉದ್ದವಾದ ಹಗ್ಗ ಕಟ್ಟಿದ ಬಕೀಟನ್ನು ಇಳಿಸಿ ಸಮುದ್ರದ ಆಳದಿಂದ ಚಿಪ್ಪು ತೆಗೆಯಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಸಮುದ್ರದ ಬದಿಯಲ್ಲಿರುವ ಬಂಡೆಗಳಿಗೆ ಅಂಟಿಕೊಂಡಿರುವ ಚಿಪ್ಪುಗಳನ್ನು ಚಾಕು ಬಳಸಿ ಬೇರ್ಪಡಿಸಬಹುದು. ಚಿಪ್ಪುಗಳಲ್ಲಿ ವೈವಿಧ್ಯತೆ ಹೆಚ್ಚಬೇಕಾದರೆ ವಿವಿಧ ಭಾಗಗಳಿಂದ ಸಂಗ್ರಹಿಸಬೇಕು. ಅಂಚೆ ಚೀಟಿ, ನಾಣ್ಯ ಸಂಗ್ರಹ ಮಾಡುವಂತೆ ಇತರ ಸಂಗ್ರಹಕಾರರ ಬಳಿ ಅದಲು ಬದಲು ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು.

ಚಿಪ್ಪುಗಳನ್ನು ಬೆಚ್ಚನೆ ನೀರಿಗೆ ಹಾಕಿ ನಿಧಾನವಾಗಿ ನೀರನ್ನು ಕುದಿಸಿದರೆ ಚಿಪ್ಪಿನೊಳಗಿರುವ ಮೃದ್ವಂಗಿ ಸಾಯುತ್ತವೆ. ನೀರು ಆರಿದ ಮೇಲೆ ಚಿಪ್ಪನ್ನು ಹೊರತೆಗೆದು ಪ್ರಾಣಿಯನ್ನು ಬೇರ್ಪಡಿಸಬೇಕು. ಅನಂತರ ಒಳಭಾಗವನ್ನು ತಣ್ಣೀರಿನಲ್ಲಿ ಚೆನ್ನಾಗಿ ತೊಳೆಯಬೇಕು. ನೆರಳಿನಲ್ಲಿ ಒಣಗಿಸಿ ಎತ್ತಿಡಬೇಕು. ಸಣ್ಣ ಚಿಪ್ಪುಗಳಾದರೆ ಮದ್ಯದಲ್ಲಿ ಕೆಲವು ದಿನಗಳ ತನಕ ಇರಿಸಿ ಶುದ್ಧ ಮಾಡಬೇಕು.

ಚಿಪ್ಪುಗಳನ್ನು ವಿವಿಧ ವರ್ಗ ಅಥವಾ ಪ್ರದೇಶಗಳಿಗೆ ಅನುಸಾರವಾಗಿ ವಿಂಗಡಣೆ ಮಾಡಬಹುದು. ದೊಡ್ಡ ಪೆಟ್ಟಿಗೆಯಲ್ಲಿ ಒಂದೊಂದು ವಿಭಾಗದಲ್ಲಿ ಒಂದೊಂದು ಗಾತ್ರದ ಚಿಪ್ಪುಗಳನ್ನು ಇಡಬಹುದು. ಚಿಪ್ಪುಗಳಿಗೆ ಸಂಖ್ಯೆ ಕೊಟ್ಟು, ಚಿಪ್ಪು ಸಿಕ್ಕಿದ ತಾರೀಖು, ಹೆಸರು, ಸ್ಥಳ, ಆಗಿನ ಹವಾ ಪರಿಸ್ಥಿತಿ ಮೊದಲಾದ ವಿವರಗಳನ್ನು ಬರೆದಿಟ್ಟರೆ ಸಂಗ್ರಹದ ಮೌಲ್ಯ ಹೆಚ್ಚುತ್ತದೆ.

ಅನೇಕರು ಬಟ್ಟೆಯನ್ನು ಖನಿಜ ತೈಲದಲ್ಲಿ ಅದ್ದಿ ಅದರಿಂದ ಚಿಪ್ಪನ್ನು ಉಜ್ಜಿ ಹೊಳಪು ಬರಿಸುತ್ತಾರೆ. ಹೀಗೆ ಎರಡು–ಮೂರು ವರ್ಷಗಳಿಗೊಮ್ಮೆ ಮಾಡಿದರೆ ಚಿಪ್ಪು ಚೊಕ್ಕಟವಾಗಿ, ಹೊಳಪಾಗಿರುತ್ತದೆ.

ಚಿಪ್ಪಿನಿಂದ ಬೊಂಬೆಗಳನ್ನು ಮಾಡುವ ಹವ್ಯಾಸ ವ್ಯಾಪಕವಾಗಿದೆ. ತಕ್ಕ ಆಕಾರದ ಚಿಪ್ಪುಗಳನ್ನಾರಿಸಿಕೊಂಡು ಅಂಟಿನಿಂದ ಜೋಡಿಸಿ ಬಣ್ಣ ಹಾಕುತ್ತಾರೆ. ಕಣ್ಣು, ಮೂಗು, ಬಾಯಿಗಳನ್ನು ಚಿತ್ರಿಸಿ ಇತರ ಅಲಂಕಾರಗಳನ್ನು ಮಾಡುತ್ತಾರೆ.

ನೋಡಿ : ಹವ್ಯಾಸ

ಚೀಲ ಓಟ ಸ್ಪರ್ಧೆ

ಚೀಲದೊಳಗೆ ಕಾಲು, ಅನಂತರ ಓಟ. ಇದು ಸಮತೋಲ ಪರೀಕ್ಷೆಗೆ ಒಳ್ಳೆಯ ಸ್ಪರ್ಧೆ. ಸ್ಪರ್ಧಿಗಳು ಗೋಣಿ ಚೀಲದಲ್ಲಿ ಕಾಲು ತೂರಿಸಿ, ಮೇಲೆಳೆದುಕೊಂಡು ಹೊರಡು ಗೆರೆಯ ಮೇಲೆ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ.

ಚೀಲದೊಳಗೆ ಕಾಲು, ಅನಂತರ ಓಟ

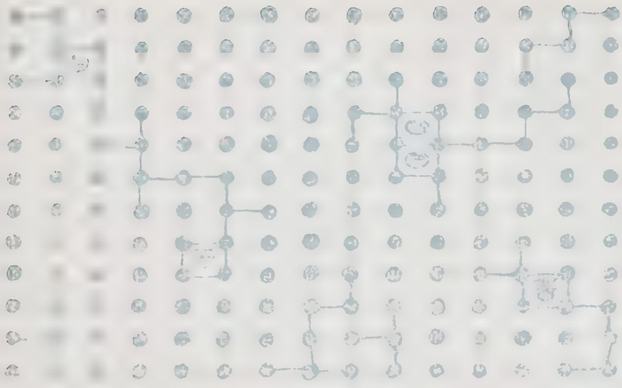


ಸೀಟಿ ಊದಿದಾಗ ಸ್ಪರ್ಧಿಗಳು ಕುಪ್ಪಳಿಸುತ್ತ ಗುರಿಗೆರೆ ತಲಪಬೇಕು. ಕಾಲುಗಳೆರಡೂ ಚೀಲದೊಳಗೆ ಸೇರಿ ಹೋಗಿರುವುದರಿಂದ ವೇಗವಾಗಿ ಓಡಲಾಗುವುದಿಲ್ಲ. ಕಾಲುಗಳನ್ನೆತ್ತಿ ನೆಗೆಯುತ್ತ ಮುಂದೆ ಸಾಗುತ್ತಾರೆ. ಸ್ಪರ್ಧಿಗಳು ಪಡುವ ಕಷ್ಟ ಪ್ರೇಕ್ಷಕರನ್ನು ನಗೆಗಡಲಿನಲ್ಲಿ ಮುಳುಗಿಸುತ್ತದೆ. ಮೊದಲು ಗುರಿಗೆರೆ ತಲಪಿದವರು ಜಯಶಾಲಿಗಳು. ಸೀಟಿ ಆದಾಗ ಆಟಗಾರರು ಹಿಂದು ಹಿಂದಕ್ಕೆ ನೆಗೆಯುತ್ತ ಗುರಿಗೆರೆಯತ್ತ ಸಾಗುವುದು ಈ ಓಟದ ಇನ್ನೊಂದು ಬಗೆ.

ಮೂರನೆಯ ವಿಧದಲ್ಲಿ ಇಬ್ಬರು ಆಟಗಾರರು ಪಕ್ಕ ಪಕ್ಕದಲ್ಲಿ ಬರುವ ಕಾಲುಗಳನ್ನು ಕಟ್ಟಿ ಚೀಲದಲ್ಲಿ ತೂರಿಸುತ್ತಾರೆ. ಚೀಲವನ್ನು ಮೇಲಕ್ಕೆಳೆದು ಕಟ್ಟಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಈ ಸ್ಥಿತಿಯಲ್ಲಿ ಮೂರು ಕಾಲುಗಳ ಚೀಲ ಓಟಸ್ಪರ್ಧೆ ನಡೆಸಬಹುದು.

ಚುಕ್ಕಿ ಆಟ

ಹುಡುಗ ಹುಡುಗಿಯರು ಆಡುವ ಅತ್ಯಂತ ಸ್ವಾರಸ್ಯಕರ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಚುಕ್ಕಿಯ ಆಟವೂ ಒಂದು. ಇದು ಕಾಗದದ ಮೇಲೆ ಇಬ್ಬರು ಆಡುವ



'ಅ' ಹೆಚ್ಚೋ? 'ಕ' ಹೆಚ್ಚೋ?

ಆಟ. ಆಟದ ಉದ್ದೇಶ ಅಲ್ಲಿ ಗುರುತಿಸಿರುವ ಚುಕ್ಕಿಗಳ ಮೇಲೆ ಗೆರೆಗಳನ್ನು ಎಳೆದು ಅತ್ಯಂತ ಹೆಚ್ಚಿನ 'ಮನೆ' ಅಥವಾ 'ಚೌಕ'ಗಳನ್ನು ತಮ್ಮ ಹೆಸರಿಗೆ ಗಳಿಸಬೇಕು.

ಆಟದ ರೀತಿ ಹೀಗೆ : ಒಂದು ಕಾಗದದ ಮೇಲೆ ಅಡ್ಡಡ್ಡಲಾಗಿ ಎಷ್ಟು ಸಾಲುಗಳಿರುತ್ತವೆಯೋ ಅಷ್ಟೇ ಅಥವಾ ಹೆಚ್ಚು ಸಾಲುಗಳು ಉದ್ದುದ್ದ ಇರುವಂತೆ ಚುಕ್ಕಿಗಳನ್ನು ಗುರುತಿಸಬೇಕು. ಉದಾ : 12 ಅಡ್ಡಸಾಲು ಮತ್ತು 15 ಉದ್ದ ಸಾಲಿನ ಚುಕ್ಕಿಗಳು. ಯಾರು ಮೊದಲು ಪ್ರಾರಂಭಿಸಬೇಕು ಎಂಬುದನ್ನು ಟಾಸ್‌ನಿಂದಲೋ ಒಮ್ಮತದಿಂದಲೋ ಸರದಿಯ ಮೇರೆಗೋ ನಿರ್ಧರಿಸಬಹುದು.

ಆಟಗಾರ ಒಂದು ಪೆನ್ ಅಥವಾ ಪೆನ್ಸಿಲ್‌ನಿಂದ ಪಕ್ಕ ಪಕ್ಕದ ಚುಕ್ಕಿಗಳನ್ನು ಮಾತ್ರ ಸೇರಿಸುವಂತೆ ಉದ್ದುದ್ದವಾಗಿ ಇಲ್ಲವೆ ಅಡ್ಡಡ್ಡವಾಗಿ ಗೆರೆ ಎಳೆಯಬಹುದು ; ಅಂದರೆ ಒಂದು ಮೂಲೆಯಿಂದ ಇನ್ನೊಂದು ಮೂಲೆಗೆ ಓರೆಯಾಗಿ ಮಾತ್ರ ಗೆರೆ ಎಳೆಯುವಂತಿಲ್ಲ. ಮೊದಲಿಗೆ ಒಂದೊಂದೇ ಗೆರೆಗಳನ್ನು ಎಳೆಯುವ ಅವಕಾಶ ಬರುತ್ತದೆ. ಯಾವ ಜಾಗದಲ್ಲಿ ಒಂದು ಚೌಕದ ಮೂರು ಗೆರೆಗಳಿರುತ್ತವೆಯೋ ಅಲ್ಲಿ ನಾಲ್ಕನೆಯದನ್ನು ಬರೆದು ಚೌಕ ಮುಚ್ಚಿ ಆಟಗಾರ ತನ್ನ ಹೆಸರಿನ ಮೊದಲ ಅಕ್ಷರ ಅ ಅಥವಾ ಕ ವನ್ನು ಬರೆಯುತ್ತಾನೆ. ಆಗ ಆ ಚೌಕ ಅವನ ಲೆಕ್ಕಕ್ಕೆ.

ಅಜಾಗರೂಕರಾಗಿದ್ದರೆ ಒಮ್ಮೊಮ್ಮೆ ಚೌಕಗಳ ಸಾಲಿಗೆ ಸಾಲೇ ಒಬ್ಬ ಆಟಗಾರನಿಗೆ ದೊರೆಯುತ್ತದೆ. ಹೀಗೆ ದೊರೆಯಬಾರದೆಂದು ಇಬ್ಬರು ಆಟಗಾರರೂ ಹೆಣಗುತ್ತಾರೆ.

ಚುನಿ ಗೋಸ್ವಾಮಿ

ಯಾವ ತಂಡಗಳಲ್ಲಿ ಆಟಗಾರನಾದನೋ ಮುಂದೆ ಅವುಗಳ ನಾಯಕ. ಯಾವಾಗಲೂ ಆಗ ತಾನೇ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ಆಟ ಕಲಿಯುತ್ತಿರುವಂತೆ ಹೊಸಬನ ಉತ್ಸಾಹ, ಶ್ರದ್ಧೆ. ಭಾರತೀಯ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ರಂಗದ ಸಮರ್ಥ ಆಟಗಾರ, ಚುನಿ ಗೋಸ್ವಾಮಿ.

1962ರ ಜಕಾರ್ತ ಏಷ್ಯನ್ ಕ್ರೀಡಾಕೂಟದಲ್ಲಿ ಭಾರತೀಯ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ತಂಡದ ನಾಯಕರಾಗಿ ಗೆದ್ದು ಚಿನ್ನದ ಪದಕ ಪಡೆದಾಗ ಚುನಿ ಅವರಿಗೆ 25 ವರ್ಷ ವಯಸ್ಸು.

ಚುನಿ ಗೋಸ್ವಾಮಿ 1938ರ ಜನವರಿ 15ರಂದು ಕಲ್ಕತ್ತದಲ್ಲಿ ಜನಿಸಿದರು. ಚಿಕ್ಕಂದಿನಲ್ಲಿಯೇ ಅಣ್ಣ ಮಾಣಿಕ್‌ನ ಜೊತೆಯಲ್ಲಿ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ಆಡುತ್ತಿದ್ದರು. ಒಮ್ಮೆ ಆಕಸ್ಮಿಕವಾಗಿ ಬಂಗಾಳದ ಹಿರಿಯ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ಕೋಚ್ ಬಿ.ಡಿ. ಚಟರ್ಜಿ ಅವರು ಈ ಬಾಲಕನ ಪ್ರತಿಭೆಯನ್ನು ಗುರುತಿಸಿದರು. ಮುಂದೆ ಚುನಿಗೆ ಉತ್ತಮ ತರಬೇತಿ ನೀಡಿದರು. ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ತಂಡದ ಕೋಚ್ ಸಹ ಆಗಿದ್ದ ಚಟರ್ಜಿ ಅವರಿಗೆ ಚುನಿ ಗೋಸ್ವಾಮಿಯ ಶ್ರದ್ಧೆ ಮತ್ತು ಕ್ಷಿಪ್ರ ಸಾಧನೆಗಳು ಸಂತೃಪ್ತಿ ತಂದುಕೊಟ್ಟುವು.

1954ರಲ್ಲಿ ಕಲ್ಕತ್ತ ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾನಿಲಯದ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿ ಆದ ಚುನಿ ಗೋಸ್ವಾಮಿ ಅಲ್ಲಿನ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ತಂಡಕ್ಕೆ ಆಯ್ಕೆಯಾದರು. ಅದೇ ವರ್ಷದಿಂದ ಪ್ರಸಿದ್ಧ ಮೋಹನ್ ಬಗಾನ್ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ತಂಡದ ಸದಸ್ಯರಾಗಿ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಆಡತೊಡಗಿದರು. 1955ರಿಂದ ಪಶ್ಚಿಮ ಬಂಗಾಳ ರಾಜ್ಯ ತಂಡದ ಸದಸ್ಯರಾಗಿ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಮಟ್ಟದ ಸಂತೋಷ್ ಟ್ರೋಫಿ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಿದರು.

1956ರಲ್ಲಿ ದೂರ ಪ್ರಾಚ್ಯ ದೇಶಗಳ ಪ್ರವಾಸ ಕೈಗೊಂಡ ಮೋಹನ್ ಬಗನ್ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ತಂಡದ ಸದಸ್ಯರು. ಆ ವರ್ಷ ಮೆಲ್‌ಬರ್ನ್ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ಗೆ ಭಾರತೀಯ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ತಂಡದಲ್ಲಿ ಕಾದಿರಿಸಿದ ಆಟಗಾರರು, 1957ರಲ್ಲಿ ಭಾರತದ ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾನಿಲಯಗಳ ಸಂಯುಕ್ತ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ತಂಡದ ನಾಯಕರಾಗಿ ಅಫ್‌ಘಾನಿಸ್ತಾನದ ಕಾಬೂಲಿನಲ್ಲಿ ಸೌಹಾರ್ದ ಪ್ರದರ್ಶನ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಆಟ, 1959ರಲ್ಲಿ ಕಾಬೂಲಿನಲ್ಲಿ ಜರಗಿದ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಪೂರ್ವ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಭಾರತೀಯ ತಂಡದ ಸದಸ್ಯರು, ಭಾರತೀಯ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ತಂಡದ ಸದಸ್ಯರಾಗಿ 1958ರ ಟೋಕಿಯೊ ಏಷ್ಯನ್ ಕ್ರೀಡಾಕೂಟ, 1960ರ ರೋಮ್ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್, 1962ರ ಜಕಾರ್ತ ಏಷ್ಯನ್ ಕ್ರೀಡಾಕೂಟಗಳಲ್ಲಿ ಆಟ — ಹೀಗೆ ಗೋಸ್ವಾಮಿ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ರಂಗದಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಿ ಪರಿಚಿತರಾದರು. 1960ರಿಂದ ಅವರು ಮೋಹನ್ ಬಗನ್ ತಂಡದ ನಾಯಕರೂ ಪಶ್ಚಿಮ ಬಂಗಾಳ ರಾಜ್ಯದ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ತಂಡದ ನಾಯಕರೂ ಆದರು. 1962ರಿಂದ ಭಾರತೀಯ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ತಂಡದ ನಾಯಕರಾದರು.

1954ರಲ್ಲಿ ಪ್ರಥಮ ಸಲ ಮೋಹನ್ ಬಗನ್ ಪರವಾಗಿ ಪೂರ್ವ ರೈಲ್ವೇ ವಿರುದ್ಧ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಆಡಿದಾಗ ಅವರು ಇನ್‌ಸೈಡ್ ಲೆಫ್ಟ್ ಸ್ಥಾನದ ಆಟಗಾರರು. 1958ರಲ್ಲಿ ಟೋಕಿಯೋ ಏಷ್ಯನ್ ಕ್ರೀಡಾಕೂಟದಲ್ಲಿ ಇನ್‌ಸೈಡ್ ಫಾರ್‌ವರ್ಡ್ ಆಟಗಾರರಾದರು. ಮುಂದೆ ಭಾರತದ ಅತ್ಯುತ್ತಮ ಫಾರ್‌ವರ್ಡ್ ಆಟಗಾರರಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬರೆನಿಸಿದರು.



ಚುನಿ ಗೋಸ್ವಾಮಿ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಆಟಗಾರರೂ ಹೌದು. 1958ರ ಅಂತರ ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾಲಯ ಕ್ರಿಕೆಟ್‌ಪಂದ್ಯ (ರೊಹಿಂಟನ್ ಬೇರಿಯಾ ಟೂರ್ನಮೆಂಟ್)ಗಳಲ್ಲಿ ಕಲ್ಕತ್ತ ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾನಿಲಯ ತಂಡದ ನಾಯಕನಾಗಿದ್ದರು. 1961ರಲ್ಲಿ ರಣಜಿ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಪಶ್ಚಿಮ ಬಂಗಾಳ ತಂಡದ 12ನೆಯ ಆಟಗಾರನಾಗಿದ್ದರು. ತನ್ನ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಸಾಮರ್ಥ್ಯ ಮಿತವಾದುದೆಂದು ನಮ್ರವಾಗಿ ಹೇಳುವ ಅವರು ರಣಜಿ ಹಾಗೂ ದುಲೀಪ್ ಟ್ರೋಫಿ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಆಡಿದ್ದಾರೆ.

ಸ್ವಲ್ಪ [illegible] ಉದ್ದವಾಗಿರುವ ಮೃದು ಸ್ವಭಾವದ 'ಚುನಿ' ಸದಾ ಹಸನ್ಮುಖಿ.

ಚೆಂಗಳಕವ್ವನ ಆಟ

ಚೆಂಗಳಕವ್ವನ ಆಟವನ್ನು ಹೆಣ್ಣು ಮಕ್ಕಳು ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಹಲವಾರು ಚಿಕ್ಕ ಮಕ್ಕಳು ಕೂಡಿ ನದಿಯ ದಡದಲ್ಲಿರುವ ಅಥವಾ ಹುತ್ತದಲ್ಲಿರುವ ಕರಿ (ಎರೆ) ಮಣ್ಣನ್ನು ತಂದು ಚೆನ್ನಾಗಿ ಕಲಸಿ ಅದರಿಂದ ಚಿಕ್ಕ ಗುಡಿಯನ್ನು ಕಟ್ಟುತ್ತಾರೆ. ಅದರಲ್ಲಿ ಹೆಣ್ಣು ದೇವತೆ ಚೆಂಗಳಕವ್ವನನ್ನು ಪ್ರತಿಷ್ಠಾಪಿಸಿ ಪೂಜಿಸಿ ಸಂಜೆಗೆ ಅದನ್ನು ನದಿಯಲ್ಲಿ ತೇಲಿ ಬಿಡುತ್ತಾರೆ.

ಶ್ರಾವಣದಲ್ಲಿ ಆಡುವ ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಪ್ರತಿ ವಾರವೂ ಗುಡಿಯ ಒಂದೊಂದು ಅಂತಸ್ತನ್ನು ತಯಾರಿಸುತ್ತಾರೆ. ಅಂದರೆ ಮೊದಲಿನ ವಾರ ಒಂದು ಅಂತಸ್ತು, ಎರಡನೆಯ ವಾರ ಎರಡು ಹೀಗೆ ಮಾಡುತ್ತ ಹೋಗುತ್ತಾರೆ. ಕೊನೆಯ ವಾರ ಎಲ್ಲ ಐದು ಅಂತಸ್ತುಗಳೂ ಪೂರ್ಣವಾಗಿರುತ್ತವೆ. ಗುಲಗಂಜಿ, ಕುಸುಂಬೆಯನ್ನು ಮಣ್ಣಿನ ಗುಡಿಗೆ ಲೇಪಿಸಿ ಶೃಂಗರಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಚೆಂಡು ಆಟ

ಚೆಂಡು ಮಾನವ ಕಂಡುಕೊಂಡ ಅತ್ಯಂತ ಹಳೆಯ ಆಟಸಾಧನಗಳಲ್ಲಿ ಒಂದು. ಪ್ರಪಂಚದ ಯಾವುದೇ ಭಾಗದಲ್ಲಿ ಚೆಂಡನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿ ಒಂದಲ್ಲ ಒಂದು ಆಟವಾಡುತ್ತಾರೆ.

ಫುಟ್‌ಬಾಲ್, ಕ್ರಿಕೆಟ್, ಹಾಕಿ, ವಾಲಿಬಾಲ್, ಬಾಸ್ಕೆಟ್‌ಬಾಲ್, ಬ್ಯಾಡ್ಮಿಂಟನ್ ಮತ್ತು ಬೇಸ್‌ಬಾಲ್ ಆಟಗಳಿಗೆ ಚೆಂಡು ಬೇಕು. ಗಾಲ್ಫ್, ಟೆನಿಸ್, ಸ್ಕ್ವಾಷ್ ರಾಕೆಟ್, ಸ್ಕಿಟಲ್ಸ್, ಪೋಲೋ —ವಿಶಿಷ್ಟ ಚೆಂಡುಗಳಿಂದಲೇ ಆಡುವ ಆಟಗಳು.



ಮೆಲ್ಲನೆ ಚೆಂಡು ಉರುಳಿಸುವುದು

ಚೆಂಡನ್ನು ಪುಟಿಸುವುದು ಅತ್ಯಂತ ಸಾಮಾನ್ಯ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಒಂದು. ಎಡೆಬಿಡದೆ ಒಂದೇ ಬಾರಿಗೆ ನೂರಾರು ಪುಟಿತಗಳನ್ನು ಸಾಧಿಸುವ ಆಟಗಾರರಿದ್ದಾರೆ.

ಇಬ್ಬರು ಅಥವಾ ನಾಲ್ಕು ಜನ ಆಡುವ ಒಂದು ಬಗೆಯ ಚೆಂಡಾಟದಲ್ಲಿ ಒಂದು ಗೋಡೆಯ ಮೇಲೆ ಕೆಳಗಿನಿಂದ 3.5 ಅಡಿ ಎತ್ತರದಲ್ಲಿ ಒಂದು ಗೆರೆಯನ್ನು ಗುರುತಿಸುತ್ತಾರೆ. ಗೋಡೆಯಿಂದ 10 ಅಡಿ ದೂರದಲ್ಲಿ 10 ಅಡಿ ಉದ್ದದ ಒಂದು ಗೆರೆ ಎಳೆಯಬೇಕು. ಗೆರೆಯ ಎರಡೂ ತುದಿಗಳಿಂದ ಲಂಬ ರೇಖೆಗಳನ್ನೆಳೆದು ಗೋಡೆಗೆ ಸಂಧಿಸುವಂತೆ ಮಾಡಬೇಕು. ಒಂದು ತಂಡದ ಒಬ್ಬ ಆಟಗಾರ ಚೆಂಡನ್ನು ಗೋಡೆಯ ಮೇಲಿನ ಸಾಲಿನ ಮೇಲ್ಬದಿಯಲ್ಲಿ ಪುಟಿಸಬೇಕು. ಅದು ಹಿಂದಕ್ಕೆ ನೆಲದ ಮೇಲೆ ಪುಟಿಸಿದಾಗ ಇನ್ನೊಂದು ತಂಡದವರು ಮತ್ತೆ ಅದನ್ನು ಗೋಡೆಗೆ ಬಡಿಯಬೇಕು. ಈಗ ಮತ್ತೆ ಮೊದಲ ತಂಡದವರ ಸರದಿ. ಇದು ಯಾರಾದರೂ ತಪ್ಪುವ ವರೆಗೆ ನಡೆಯುತ್ತದೆ. ಗೆರೆಯ ಕೆಳಗೆ ಚೆಂಡು ಬಡಿದರೆ ಅಥವಾ ಕೆಳಗೆ ಗುರುತಿಸಿದ ಎಲ್ಲೆರೇಖೆಗಳ ಆಚೆ ಚೆಂಡು ಬಿದ್ದರೆ ಅದನ್ನು ಹಾಗೆ ಪುಟಿಸಿದವರ ಎದುರು ತಂಡಕ್ಕೆ ಒಂದು ಗೆಲ್ಲಂಕ. 24 ಗೆಲ್ಲಂಕಗಳು ದೊರೆತ ತಂಡ ಗೆಲ್ಲುತ್ತದೆ.

[illegible]





ಚೆಂಡು ಸಾಗಿಸುವಾಟ : ಸೀಟಿ ಆದಾಗ ಚೆಂಡನ್ನು ಹಿಡಿದವನು ಔಟ್

ಎರಡು ತಂಡಗಳು ಚೆಂಡಿನಿಂದ ಆಡುವ ಒಂದು ಸರಳ ಆಟವಿದೆ. ಒಂದು ತಂಡದ ಆಟಗಾರರು ಗುರುತಿಸಿದ ಅಂಗಳದಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ಇನ್ನೊಂದು ತಂಡದವರು ನಿಗದಿಯಾದ ದೂರದಿಂದ ಚೆಂಡನ್ನು ಅಂಗಳದ ಮೂಲಕ ಹಾಯುವಂತೆ ಎಸೆಯುತ್ತಾರೆ. ಅಂಗಳದೊಳಗೆ ನಿಂತವರು ಹಾದುಹೋಗದಂತೆ ತಡೆಯುತ್ತಾರೆ. ಚೆಂಡನ್ನು ಆರಡಿಗಿಂತ ಹೆಚ್ಚಿನ ಎತ್ತರದಲ್ಲಿ ಎಸೆಯಬಾರದೆಂಬುದು ಒಂದು ನಿಯಮ. ಹೆಚ್ಚು ಬಾರಿ ಈ ಗೆರೆ ಮೂಲಕ ಚೆಂಡನ್ನು ಹಾಯಿಸಿದ ತಂಡ ಗೆಲ್ಲುತ್ತದೆ.

ಚಾತುರ್ಯದಿಂದ ಆಡಬೇಕಾದ ಒಂದು ಚೆಂಡಾಟದಲ್ಲಿ ಎರಡು ತಂಡಗಳ ಇಬ್ಬರು ನಾಯಕರುಗಳ ಬಳಿ ಎರಡು ಚೆಂಡುಗಳಿರುತ್ತವೆ. ಪ್ರತಿ ತಂಡದಿಂದ ಸಮನಾದ ದೂರದಲ್ಲಿ 6 ಅಂಗುಲ ವ್ಯಾಸದ ಒಂದು ವೃತ್ತವನ್ನು ಗುರುತಿಸುತ್ತಾರೆ. ಮುಕ್ಕಾಲು ಗಜ ಉದ್ದದ [illegible] ದಾರದ ಕುಣಿಕೆಯ ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ಚೆಂಡನ್ನು ಇಟ್ಟುಕೊಂಡು ನೆಲದ ಮೇಲೆ ಎಳೆ[illegible] ವೃತ್ತದೊಳಕ್ಕೆ [illegible]. ಮತ್ತೆ ತನ್ನ ಸಾಲಿಗೆ [illegible] ಉದ್ದೇಶ. ಹೀಗೆ ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬರ ಸರದಿ [illegible]. [illegible] ಅವರು ಗೆದ್ದಂತೆ.

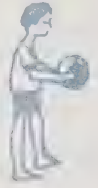
ವಾರಗಳ ಹೆಸರುಗಳನ್ನು ಕೂಗಿ ಆಡುವ ಚೆಂಡಾಟವಿದೆ. ಆಟಗಾರರು ಒಬ್ಬೊಬ್ಬರು ಒಂದೊಂದು ವಾರದ ಹೆಸರಿಟ್ಟುಕೊಂಡಿರಬೇಕು. ಉದಾ: ಸೋಮವಾರ, ಮಂಗಳವಾರ — ಇತ್ಯಾದಿ. ಒಬ್ಬ ಚೆಂಡನ್ನು ಎಸೆದು ಯಾವುದಾದರೂ ಒಂದು ವಾರದ ಹೆಸರನ್ನು

ಚೆಂಡು ಹೊಡೆದು ಕಂಬಕ್ಕೆ ದಾರ ಸುತ್ತಿಸುವ ಆಟ



ಕೂಗುತ್ತಾನೆ. ಹಾಗೆ ಕೂಗಿದ ಹೆಸರಿನವರು ಚೆಂಡು ಹಿಡಿಯಬೇಕು. ಉಳಿದ ಆಟಗಾರರೆಲ್ಲ ಚೆದುರಿ ಹೋಗುತ್ತಾರೆ. ಚೆಂಡನ್ನು ತಂದವನು ಯಾರ ಮೇಲಾದರೂ ಚೆಂಡಿನಿಂದ ಹೊಡೆಯಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುತ್ತಾನೆ. ಹೊಡೆದರೆ ಅವನಿಗೆ ಒಂದು ಗೆಲ್ಲುಂಕ. ಯಾರಾದರೂ ಈ ರೀತಿ 3 ಬಾರಿ ಹೊಡೆಸಿಕೊಂಡರೆ ಅವರು ಆಟದಿಂದ ಹೊರಗಾಗುತ್ತಾರೆ. ಔಟ್ ಆಗದೆ ಉಳಿದವರು ಸೋತ ಒಬ್ಬೊಬ್ಬರಿಗೂ ಒಂದು ಗೋಡೆಯ ಬಳಿ ನಿಲ್ಲಿಸಿ ಚೆಂಡಿನಿಂದ ಹೊಡೆಯುತ್ತಾರೆ. ಬಿರುಸಾದ ಮೂರು ಹೊಡೆತಗಳು ಅಥವಾ ಮೆಂದುವಾದ ಆರು ಹೊಡೆತಗಳು —ಇವೆರಡರಲ್ಲಿ ಯಾವುದನ್ನು ಬೇಕಾದರೂ ಸೋತವರು ಆರಿಸಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು.

ಎಸೆದಾಗ ಚೆಂಡು ಹಿಡಿಯ









ಇದನ್ನೇ ಹೋಲುವ ಇನ್ನೊಂದು ಆಟದಲ್ಲಿ ಎಷ್ಟು ಜನ ಆಟಗಾರರಿರುತ್ತಾರೋ ಅಷ್ಟು ವೃತ್ತಗಳನ್ನು ಗುರುತಿಸಿ ಆಳವಲ್ಲದ ಗುಣಿಮಾಡುತ್ತಾರೆ. ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಗುಣಿಯಲ್ಲಿ ಮೂರು ಕಲ್ಲುಗಳನ್ನು ಇಡಬೇಕು. ಇವಕ್ಕೆ 'ಮೊಟ್ಟೆ'ಗಳೆಂದು ಹೆಸರು. ಈ ವೃತ್ತಗಳಿಂದ ಸುಮಾರು 10 ಅಡಿ ಆಚೆಗೆ ಒಂದು ಗೆರೆ ಎಳೆಯುತ್ತಾರೆ. ಒಬ್ಬ ಆಟಗಾರ ತನ್ನ ಗುಣಿಗೆ ಎದುರಾಗಿ ಗೆರೆಯ ಮೇಲೆ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾನೆ. ಉಳಿದವರೆಲ್ಲ ಅವನ ಗುಣಿಯ ಬಳಿ ಇರುತ್ತಾರೆ. ಗೆರೆಯಿಂದ ತನ್ನ ಗುಣಿಯವರೆಗೆ ಚೆಂಡನ್ನು ಆಟಗಾರ ಉರುಳಿಸುತ್ತಾನೆ. ಗುಣಿಗೆ ಬಿದ್ದ

[illegible]







ಒಬ್ಬೊಬ್ಬನಿಗೆ ಒಮ್ಮೊಮ್ಮೆ ಎಸೆತ. ಕೊನೆಯದಾಗಿ ಚೆಂಡು ಬಿದ್ದು ಎಸೆತ ಸ್ಥಾನಕ್ಕೆ ಬರುವ ಮೊದಲು ಸಾಲು ನೇರವಾಗುವುದು

ಕೂಡಲೇ ಉಳಿದವರೆಲ್ಲ ಚೆದರಬೇಕು. ಆಟಗಾರ ಚೆಂಡನ್ನು ಎತ್ತಿಕೊಂಡು ಹೀಗೆ ಚೆದರಿದ ಯಾರಿಗಾದರೂ ಒಬ್ಬರಿಗೆ ತಗಲುವಂತೆ ಹೊಡೆಯುತ್ತಾನೆ. ತಗಲಿದವನು ತನ್ನ ಗುಳಿಯಿಂದ ಒಂದು 'ಪೊಟ್ಟೆ' ಕಳೆದುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾನೆ. ಇವನು ಇನ್ನೊಬ್ಬನಿಗೆ ಹೊಡೆಯಬೇಕು. ಹೀಗೆ ಆಟ ಸಾಗುತ್ತದೆ. ಚೆಂಡು ಸರಿಯಾಗಿ ಯಾರಿಗಾದರೂ ತಗಲದಿದ್ದರೆ ಹೊಡೆದವನ ಗುಳಿಯಿಂದ ಒಂದು 'ಪೊಟ್ಟೆ' ಹೋಗುತ್ತದೆ. ಕಡೆಯ 'ಪೊಟ್ಟೆ'ಯನ್ನು ಕಳೆದುಕೊಂಡವನು ಗೆದ್ದಂತೆ.

ಸಮುದ್ರ ದಂಡೆಯಲ್ಲಿ ಆಡುವ ಒಂದು ಸ್ವಾರಸ್ಯಕರ ಚೆಂಡಾಟವಿದೆ. ಮರಳಿನಲ್ಲಿ ಒಂದು ಉದ್ದನೆಯ ಕಂಬವನ್ನು ನೆಡಬೇಕು. ಇದು ನೀರಿನಿಂದ ಮೇಲೆ ಆರು ಅಡಿ ಇರಬೇಕು. ಮೇಲಿಂದ 4 ಅಡಿ ಕೆಳಗೆ ಒಂದು ಉಜ್ವಲ ಬಣ್ಣದ ಬಟ್ಟೆಯನ್ನು ಪಟ್ಟಿಯಂತೆ ಕಂಬಕ್ಕೆ ಕಟ್ಟಬೇಕು. ಸುಮಾರು 5 ಅಡಿಗಳ ತೆಳುವಾದ—ಆದರೆ ಗಟ್ಟಿಯಾಗಿರುವ—ಹಗ್ಗದ ಒಂದು ತುದಿಯನ್ನು ಕಂಬದ ಮೇಲು ತುದಿಯ ಬಳಿ ಕಟ್ಟಬೇಕು. ಹಗ್ಗದ ಇನ್ನೊಂದು ತುದಿಗೆ ಕಾಲ್ಚೆಂಡು ಬಿಗಿಯಬೇಕು.

ಒಂದು ತಂಡದ ಆಟಗಾರರು ಕಂಬದ ಸುತ್ತು ಪ್ರದಕ್ಷಿಣವಾಗಿಯೂ ಇನ್ನೊಂದು ತಂಡದವರು ಅಪ್ರದಕ್ಷಿಣವಾಗಿಯೂ ಸುತ್ತುವಂತೆ ಚೆಂಡು ಹೊಡೆಯುತ್ತಾರೆ. ಆಟಗಾರರು ಈಜುತ್ತ ಆಡಂತ್ತಾರೆ. ಚೆಂಡು ಬಣ್ಣದ ಪಟ್ಟಿಯ ಮೇಲೆ ಬರುವಂತೆ ಹಗ್ಗವು ಕಂಬವನ್ನು ಸಂಪೂರ್ಣವಾಗಿ ಸುತ್ತಿಕೊಂಡರೆ ಗೆದ್ದಂತೆ. ಅರ್ಧ ಗಂಟೆಯ ಪರಿಮಿತಿ ಇಟ್ಟುಕೊಂಡು ಈ ಆಟ ಆಡಬೇಕು.

ಕೆಲ ವ್ಯತ್ಯಾಸಗಳೊಡನೆ ಇನ್ನೂ ಕೆಲವು ಗುಂಪು ಚೆಂಡಾಟಗಳನ್ನು ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಇವುಗಳಿಗೆ ಹರ ಚೆಂಡು, ಲಗ್ಗೆ ಚೆಂಡು ಮುಂತಾದ ಹೆಸರುಗಳಿವೆ.

ಹೊಸ ವರ್ಷದ ಮೊದಲ ದಿನ ಅಥವಾ ಹಬ್ಬದ ದಿನಗಳಲ್ಲಿ ಚೆಂಡಾಡುವ ಕ್ರಮ ಹಲವು ಜನಾಂಗಗಳಲ್ಲಿವೆ. ವಿಷು ಚೆಂಡು, ಟ್ಲಕ್ಲಿ ಮೊದಲಾದವು ಇಂಥವು.

ನೋಡಿ : ಕ್ರಿಕೆಟ್ ; ಕ್ವೀನಿ ; ಗಾಲ್ಫ್ ; ಟೆನಿಸ್ ; ಟೇಬಲ್ ಟೆನಿಸ್ ; ಥ್ರೋಬಾಲ್ ; ಪೋಲೋ ; ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ; ಬಾಸ್ಕೆಟ್‌ಬಾಲ್ ; ಬ್ಯಾಡ್ಮಿಂಟನ್ ; ಬೇಸ್‌ಬಾಲ್ ; ವಾಲಿಬಾಲ್ ; ಸಾಫ್ಟ್ ಬಾಲ್ ; ಸ್ಕಿಟ್ಲ್ಸ್ ; ಸೂರುಚೆಂಡು ; ಹ್ಯಾಂಡ್‌ಬಾಲ್

ಚೆಂಡು ಎಸೆತ

ತೋಳು, ಸ್ನಾಯುಗಳ ವ್ಯಾಯಾಮಕ್ಕೆ, ಎಸೆತ ಭಂಗಿಯನ್ನು ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡುವುದಕ್ಕೆ, ಚೆಂಡು ಎಸೆತ ಉತ್ತಮ ಕ್ರೀಡೆ.

ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಚೆಂಡನ್ನು ಆಟಗಾರರೆಲ್ಲರೂ ಸರದಿಯ ಮೇರೆಗೆ ಒಬ್ಬೊಬ್ಬರಾಗಿ ದೂರಕ್ಕೆ ಎಸೆಯಬಹುದು. ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬರೂ ಎಸೆದ ದೂರವನ್ನು ಗುರುತಿಸಿ, ಯಾರು ಅತಿ ದೂರ ಎಸೆದರೆಂದು ನೋಡಬಹುದು. ಅವರು ಗೆಲ್ಲುತ್ತಾರೆ.

ಯಾರು ಅತಿ ಹೆಚ್ಚು ಎತ್ತರ ಚೆಂಡು ಎಸೆಯುತ್ತಾರೆ ಎಂಬುದನ್ನೂ ನಿರ್ಧರಿಸಬಹುದು. ಚೆಂಡು ಮೇಲಕ್ಕೆ ಹೋಗುವುದಕ್ಕೆ ಬೇಕಾದ ಕಾಲಾವಧಿಯನ್ನು ನಿಲುಗಡಿಯಾರದ ನೆರವಿನಿಂದ ಅಳೆಯಬಹುದು. ಅತಿ ಹೆಚ್ಚು ಅವಧಿ ತೆಗೆದುಕೊಂಡ ಚೆಂಡನ್ನು ಎಸೆದವನಿಗೆ ಪ್ರಥಮ ಸ್ಥಾನ.

ಚೆಂಡು ದಾಂಡು

ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಮತ್ತು ಚಿಣ್ಣಿ ಪಾಂಡುಗಳ ತತ್ತ್ವಗಳನ್ನು ಒಳಗೊಂಡಿರುವ ಆಟ-ಚೆಂಡು ದಾಂಡು. ಇದನ್ನು ಇಬ್ಬರೇ ಆಡಬಹುದು ; ಎರಡು ತಂಡದವರೂ ಆಡಬಹುದು. ಒಂದು ತಂಡದ ಆಟಗಾರರು ಬ್ಯಾಟು ಮಾಡುವಾಗ ಇನ್ನೊಂದು ತಂಡದವರು ಫೀಲ್ಡ್ ಮಾಡುತ್ತಾರೆ, ಬೌಲ್ ಮಾಡುತ್ತಾರೆ.

ಈ ಆಟದ ವಿಕೆಟ್ —ನೆಲದಿಂದ ಸುಮಾರು ಒಂಬತ್ತು ಅಂಗುಲ ಎತ್ತರಕ್ಕೆ ನಿಲ್ಲಿಸಿದ ಎರಡು ಗೂಟಗಳು ಮತ್ತು ಅವುಗಳ ಮೇಲೆ ಇಟ್ಟಿರುವ ಒಂದು ಅಡ್ಡಕೋಲು. ಒಂದು ತಂಡದವರು ದಾಂಡು ಹಿಡಿದು, ಒಬ್ಬರ ಬಳಿಕ ಒಬ್ಬರು ಬಂದು ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಈ ದಾಂಡು ಸುಮಾರು ಎರಡು ಮೂರು ಅಂಗುಲ ಅಗಲ, ಒಂದು ಮೊಳ ಉದ್ದ ಇರುತ್ತದೆ. ಕಲ್ಲನ್ನು ಬಟ್ಟೆಯ ಚೂರುಗಳಿಂದ ಸುತ್ತಿ ಮಾಡಿದ್ದೇ ಆಟದ ಚೆಂಡು. ಗೂಟಗಳ ಮಧ್ಯೆ ಚೆಂಡು ಹಾದು ಹೋದರೆ ದಾಂಡು ಹಿಡಿದವನು ಔಟಾಗುತ್ತಾನೆ. ದಾಂಡಿನಿಂದ ಹೊಡೆದ ಚೆಂಡನ್ನು ಯಾರು ಹಿಡಿದರೂ ದಾಂಡು ಹಿಡಿದವನ ಸರದಿ ಹೋಗುತ್ತದೆ.

ಅಡ್ಡ ಕೋಲು ಪೂರ್ತಿ ಬೀಳದೆ ಒಂದು ಗೂಟದ ಮೇಲೆ ಆಧರಿಸಲ್ಪಟ್ಟು ನೆಲ ತಾಗುವ ಸಂದರ್ಭ ಒದಗುವುದುಂಟು. ಆಗ ದಾಂಡು ಹಿಡಿದವ 'ಅರ್ಧ ಔಟ್' ಆದಂತೆ. ಆಗ ಅವನು ಒಂಟಿ ಕಾಲಿನಮೇಲೆ ನಿಂತು, ಒಂದು ಕಣ್ಣು ಮುಚ್ಚಿಕೊಂಡೇ ದಾಂಡು ಬೀಸಬೇಕು. ಔಟಾಗುವ ವರೆಗೂ ಆ ಭಂಗಿಯಲ್ಲಿ ಇರುತ್ತಾನೆ.

ಒಬ್ಬ ಆಟಗಾರನಿದ್ದರೆ ಅವನನ್ನು 'ಅಡ್ಡಬುಡುಕ' ಎಂದು ಕರೆದು ಎರಡೂ ತಂಡಗಳ ಪರವಾಗಿ ಆಡುವಂತೆ ಮಾಡುತ್ತಾರೆ. ವಿಷಮ ಸಂಖ್ಯೆಯ ಆಟಗಾರರಿದ್ದು ತಂಡಗಳಾಗಿ ಮಾಡುವಾಗಲೂ ಒಬ್ಬ ಒಳ್ಳೆಯ ಆಟಗಾರನನ್ನು 'ಅಡ್ಡ ಬುಡುಕ' ಮಾಡುತ್ತಾರೆ.

ಚಿಣ್ಣಿ ಪಾಂಡು ಆಟ



ದಾಂಡಿನಿಂದ ಚೆಂಡು ಬಿದ್ದ ದೂರ ಅಳೆದು ಗೆಲ್ಲಂಕ ಎಣಿಸುತ್ತಾರೆ. ಚೆಂಡು ಎಷ್ಟು ದಾಂಡುಗಳ ದೂರದಲ್ಲಿರುವುದು ಎಂದು ದಾಂಡುಗಾರ ಹೇಳಬೇಕು. ಎದುರು ತಂಡದವರು ಒಪ್ಪಿದ್ದರೆ ಎಷ್ಟು ದಾಂಡು ದೂರವೆಂದು ತಾನೇ ಹೇಳಬೇಕು. ಅನಂತರ ಆ ದೂರವನ್ನು ದಾಂಡಿನಿಂದ ಅಳೆಯುತ್ತಾರೆ. ದಾಂಡುಗಾರ ಹೇಳಿದ್ದಕ್ಕಿಂತ ಕಡಮೆ ದೂರ ಇದ್ದರೆ ಅವನು ಆಟ ಬಿಟ್ಟು ಕೊಡುತ್ತಾನೆ. ಅವನು ಹೇಳಿದ್ದಕ್ಕಿಂತ ಜಾಸ್ತಿ ಇದ್ದರೆ ಅವನ ಎರಡು ಪಟ್ಟು ಗೆಲ್ಲಂಕ ದೊರೆಯುತ್ತದೆ. ಹೆಚ್ಚು ಗೆಲ್ಲಂಕ ಪಡೆದ ತಂಡ ವಿಜಯಿಯಾಗುತ್ತದೆ.

ಇನ್ನೊಂದು ವಿಧದ ಚೆಂಡು ದಾಂಡು ಆಟವನ್ನು 'ಚಿಣ್ಣಿ ಪಾಂಡು' ಎಂದೂ ಕರೆಯುತ್ತಾರೆ. ಟೆನಿಸ್ ಚೆಂಡು, ಒಂದೂವರೆ ಅಡಿ ಉದ್ದದ ದಾಂಡು–ಆಟದ ಉಪಕರಣಗಳು. ಚೆಂಡು ಎಸೆಯುವವನು ನಡುವೆ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾನೆ. ದಾಂಡಿನಿಂದ ಚೆಂಡು ಹೊಡೆಯುವ ಎದುರು ತಂಡದವನು ವೃತ್ತಾಕಾರದಲ್ಲಿ ಗುರುತಿಸಿದ ಒಂದು ಆಧಾರ ಕ್ಷೇತ್ರದಿಂದ ಮತ್ತೊಂದು ಆಧಾರ ಕ್ಷೇತ್ರಕ್ಕೆ ಹೋಗುತ್ತಾನೆ. ಎದುರು ತಂಡದವರು ನಡುವೆ ಅವನನ್ನು ಚೆಂಡಿನಿಂದ ಹೊಡೆದರೆ ಆಟದಿಂದ ಹೊರಗಾಗುತ್ತಾನೆ. ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬ ದಾಂಡುಗಾರನಿಗೂ ಮೂರು ಬಾರಿ ಹೊಡೆಯುವ ಅವಕಾಶ. ಅವನು ಒಂದು ಸುತ್ತು ಬಂದರೆ ತಂಡಕ್ಕೆ ಒಂದು ಗೆಲ್ಲಂಕ.

ನೋಡಿ : ಚಿಣ್ಣಿದಾಂಡು

ಚೆಂಡು, ದಾರ

ಚೆಂಡು, ದಾರ ಆಟದಿಂದ ಕೈ ಚಳಕ ಸಾಮರ್ಥ್ಯ ತಿಳಿಯಬಹುದು.

ಒಂದೊಂದು ತಂಡದ ಎಲ್ಲ ಆಟಗಾರರೂ ಹೊರಡುಗೆರೆಯ ಹಿಂದೆ ಒಬ್ಬರ ಹಿಂದೊಬ್ಬರಂತೆ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ಪ್ರತಿಯೊಂದು ತಂಡದ ಮೊದಲನೆಯ ಆಟಗಾರನ ಕೈಯಲ್ಲಿ ಒಂದು ಚೆಂಡು ಮತ್ತು ಏಳೆಂಟು ಅಡಿ ಉದ್ದದ ಹಗ್ಗ ಇರುತ್ತವೆ.

ಸೀಟಿ ಆದ ಕೂಡಲೇ ಹಗ್ಗದ ಎರಡು ತುದಿಗಳನ್ನೂ ಕೈಯಲ್ಲಿ ಹಿಡಿದು ಆಟಗಾರರು ಚೆಂಡನ್ನು ಗುರಿಗೆರೆಗೆ ಎಳೆದುಕೊಂಡು ಹೋಗಿ, ಪುನಃ ಹೊರಡುಗೆರೆ ತಲಪುತ್ತಾರೆ.

ಆಟಕ್ಕೆ ಅತಿ ಕಡಮೆ ಸಮಯ ತೆಗೆದುಕೊಂಡ ತಂಡ ಗೆಲ್ಲುತ್ತದೆ.

ದಾರದ ನೆರವಿನಿಂದ ಚೆಂಡು ಸಾಗಿಸುವುದು



ಚೆಂಡು, ಬಾಟಲಿ

ಒಂದೊಂದು ತಂಡದಲ್ಲಿ ಆಟಗಾರರ ಹಲವು ಜೋಡಿಗಳು. ಒಂದು ಸೋಡಾ ಬಾಟಲಿ, ಒಂದು ಚೆಂಡು –ಇವು ಪ್ರತಿಯೊಂದು ತಂಡಕ್ಕೆ ಬೇಕಾದ ಆಟ ಸಾಮಗ್ರಿಗಳು.

ಎಲ್ಲ ತಂಡಗಳ ಮೊದಲ ಜೋಡಿಯ ಆಟಗಾರರು ಎದುರೆದುರಾಗಿ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬನೂ ಕೈಗಳನ್ನು ಎದುರುನಿಂತ ಆಟಗಾರನ ಭುಜದ ಮೇಲಿರಿಸುತ್ತಾನೆ. ಚೆಂಡನ್ನು ಇಬ್ಬರೂ ಹಣೆಯಲ್ಲಿ ಆಧರಿಸಿ 10–15 ಗಜ ದೂರದಲ್ಲಿರುವ ಗೆರೆಯತ್ತ ಸಾಗಬೇಕು. ಅಲ್ಲಿ ಇಟ್ಟಿರುವ ಸೋಡಾ ಬಾಟಲಿಯ ಬಾಯಿಯ ಮೇಲೆ ಚೆಂಡನ್ನು ಕೂರಿಸಬೇಕು. ಇದಕ್ಕಾಗಿ ಕೈ ಉಪಯೋಗಿಸಬಾರದು. ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ಚೆಂಡು ಬಿದ್ದು ಹೋದರೆ ಪುನಃ ಮೊದಲಿನಿಂದ ಆರಂಭಿಸಬೇಕು.

ಯಾವ ತಂಡದ ಎಲ್ಲ ಜೋಡಿಗಳು ಬಾಟಲಿಗೆ ಚೆಂಡು ಹಾಕುವ ಕೆಲಸ ಮೊದಲು ಪೂರೈಸುತ್ತವೋ ಆ ತಂಡ ಗೆಲ್ಲುತ್ತದೆ.

ಚೆಂಡೆಸೆತ ರಿಲೇ

ಹೊರಡುಗೆರೆಯ ಹಿಂದೆ ವಿವಿಧ ತಂಡಗಳ ಆಟಗಾರರು ಒಬ್ಬರ ಹಿಂದೆ ಒಬ್ಬರು ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ಮೊದಲನೆಯ ಆಟಗಾರನಿಗೆ ಒಂದು ಕಾಲ್ಚೆಂಡು ಕೊಡಬೇಕು. 15 ಅಡಿ ದೂರದಲ್ಲಿ ಗುರಿಗೆರೆ ಇರುತ್ತದೆ.

ಸಂಜ್ಞೆ ಆದಾಗ ಮೊದಲನೆಯ ಆಟಗಾರ ಚೆಂಡನ್ನು ಕೈಯಲ್ಲಿ ಹಿಡಿದುಕೊಂಡು ಗುರಿಗೆರೆ ತಲಪುತ್ತಾನೆ. ಅನಂತರ ಹಿಂದಿರುಗಿ ನಿಂತು ಚೆಂಡನ್ನು ತನ್ನ ಗುಂಪಿನ ಎರಡನೆಯ ಆಟಗಾರನಿಗೆ ಎಸೆಯುತ್ತಾನೆ. ಅವನು ಚೆಂಡನ್ನು ಹಿಡಿದು ಪುನಃ ಮೊದಲನೆಯ ಆಟಗಾರನಿಗೇ ಎಸೆದು ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾನೆ. ಆಗ ಮೊದಲನೆಯ ಆಟಗಾರ ಚೆಂಡನ್ನು ಮೂರನೆಯ ಆಟಗಾರನಿಗೆ ಎಸೆಯುತ್ತಾನೆ. ಕೊನೆಯ ಆಟಗಾರ ಚೆಂಡನ್ನು ಎಸೆದಾಗ ಮೊದಲನೆಯವನು ಅದನ್ನು ಹಿಡಿದು ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾನೆ. ಮೊದಲು ಆಟ ಮುಗಿಸಿ ಕುಳಿತುಕೊಂಡವನ ತಂಡ ಗೆಲ್ಲುತ್ತದೆ.

ಸಂಜ್ಞೆ ದೊರೆತ ಮೇಲೆ ಕೊನೆಯ ಆಟಗಾರ ಓಡಿ ಬಂದು ಮೊದಲನೆಯ ಸ್ಥಾನದಲ್ಲಿ ನಿಂತು ಅಲ್ಲಿಂದ ಆಟಗಾರರಿಗೆ ಒಬ್ಬರಾದ ಅನಂತರ ಒಬ್ಬರಿಗೆ ಚೆಂಡನ್ನು ಎಸೆಯುವುದು ಆಟದಲ್ಲಿ ಮಾಡಬಹುದಾದ ಒಂದು ಬದಲಾವಣೆ. ಎಲ್ಲರ ಸರದಿಯೂ ಮುಗಿದು ಕಡೆಯ ಬಾರಿಗೆ ತನ್ನ ಕೈಗೆ ಚೆಂಡು ಬಂದಾಗ ಕೊನೆಯ ಆಟಗಾರ ಚೆಂಡನ್ನು ಮೇಲಕ್ಕೆತ್ತಿ ಹಿಡಿಯಬೇಕು.

ಚೆರಿ ಚೆಟ್ಟಿಯಣ್ಣ

ಬೆಂಗಳೂರಿನ ಆಟಗಾರ್ತಿ ಚೆರಿ ಚೆಟ್ಟಿಯಣ್ಣ 1958ರಲ್ಲಿ ಟೆನಿಸ್ ಆಡತೊಡಗಿದಾಗ ಇನ್ನೂ ಹೈಸ್ಕೂಲು ಹಂತ ದಾಟಿರಲಿಲ್ಲ. ಆದರೆ ಮರು ವರ್ಷವೇ ಇವರು ರಾಜ್ಯದ ಜೂನಿಯರ್ ಟೆನಿಸ್ ಚಾಂಪಿಯನ್ ಆದರು.



ತಪ್ಪಿಲ್ಲದ ಸರ್ವಿಸ್ : ಚೆರಿ ಚೆಟ್ಟಿಯಣ್ಣ

ಮುಂದಿನ ಮೂರು ವರ್ಷ ಸೀನಿಯರ್ ವಿಭಾಗದಲ್ಲೂ ಇವರನ್ನು ಮೀರಿಸುವವರಿರಲಿಲ್ಲ. 1962 ಮತ್ತು 1963ರಲ್ಲಿ ಇವರು ಭಾರತದ ಹಾರ್ಡ್ ಕೋರ್ಟ್ ಟೆನಿಸ್ ಚಾಂಪಿಯನ್ ಆದರು. ಈ ಪ್ರಶಸ್ತಿಗಳಿಗೆ ಕಳಶವಿಡುವಂತೆ 1963ರಲ್ಲಿ ಇವರು ಏಷ್ಯದ ಟೆನಿಸ್ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್ಪನ್ನು ಗಳಿಸಿಕೊಂಡರು.

ಇಪ್ಪತ್ತರ ವಯದಲ್ಲೇ ಭಾರತದ ಶ್ರೇಷ್ಠ ಟೆನಿಸ್ ಆಟಗಾರ್ತಿಯರನ್ನೆಲ್ಲ ಒಂದಲ್ಲ ಒಂದು ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಸೋಲಿಸಿದ ಕೀರ್ತಿ ಚೆರಿ ಅವರದು. ವಿದೇಶೀ ಕ್ರೀಡಾಪಟುಗಳನ್ನೂ ಇವರು ಎದುರಿಸಿದ್ದಾರೆ. ತಪ್ಪಿಲ್ಲದ ಮತ್ತು ಸರ್ವಿಸ್ ಬಿರುಸಾದ ಹಿಂಗೈ ಹೊಡೆತ ಇವರ ಆಟದ ಶೈಲಿ.

ಖ್ಯಾತ ವೈದ್ಯ ಚೆಟ್ಟಿಯಣ್ಣ ಅವರ ಮಗಳು ಚೆರಿ. ಮೌಂಟ್ ಕಾರ್ಮೆಲ್ ಕಾಲೇಜಿನಲ್ಲಿ ಅವರ ಪ್ರೀ ಯೂನಿವರ್ಸಿಟಿ ಶಿಕ್ಷಣ ಕಳೆಯಿತು. ಮುಂದೆ ಸೇಂಟ್ ಆಂಟೊನಿ ಕಾನ್ವೆಂಟಿನಲ್ಲಿ ಒಂದು ವರ್ಷ ಶಿಕ್ಷಕಿಯಾಗಿ ಕೆಲಸಮಾಡಿದರು. ಕುಮಾರಿ ಚೆರಿ ಚೆಟ್ಟಿಯಣ್ಣ, ಶ್ರೀ ಸುರೇಂದ್ರ ಅವರನ್ನು ವಿವಾಹವಾಗಿ, ಚೆರಿ ಸುರೇಂದ್ರ ಆದರು.

ಚೋಳಕಟ್ಟಿ ಚೆನ್ನವ್ವ

'ಚೋಳಕಟ್ಟಿ ಚೆನ್ನವ್ವ, ದೀಪ ಹಚ್ಚಿ ಮಲ್ಲವ್ವ' ಎಂದೆನ್ನುತ್ತ ಇಬ್ಬರು ಆಟಗಾರ್ತಿಯರು ಬಿರಬಿರನೆ ತಿರುಗುತ್ತಾರೆ. ಆಗ ಒಬ್ಬರನ್ನೊಬ್ಬರು ಅಂಗಣದಿಂದ ಹೊರದೂಡುವುದು ಆಟದ ಉದ್ದೇಶ.

ಆಟಗಾರ್ತಿಯರು ಸಮಸಂಖ್ಯೆಯ ಎರಡು ತಂಡಗಳಾಗಬೇಕು. ಅನಂತರ ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬರೂ ಎದುರು ತಂಡದ ಆಟಗಾರ್ತಿಯೋರ್ವಳ ಎದುರಿಗೆ ನಿಲ್ಲಬೇಕು. ಆಟದ ಅಂಗಣ, ಒಂದು ವೃತ್ತ. ಎರಡು ತಂಡದವರೂ ಅದರೊಳಗೆ ನಿಲ್ಲಲು ಸಾಧ್ಯವಾಗುವಂತೆ ಇದು ಸ್ವಲ್ಪ ದೊಡ್ಡದಾಗಿರಬೇಕು.

ಎದುರು ಬದುರಾದ ಆಟಗಾರ್ತಿಯರು ಪರಸ್ಪರ ಭುಜದ ಮೇಲೆ ತಮ್ಮ ಬಲಗೈ ಇರಿಸುತ್ತಾರೆ. ಒಬ್ಬಳು ಎಡಗೈಯಿಂದ ಇನ್ನೊಬ್ಬಳ ಬಲಗೈ ಬೆರಳು ಹಿಡಿದುಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಅನಂತರ ಇಬ್ಬರೂ ಬೇಗ ಬೇಗ ತಿರುಗಲಾರಂಭಿಸಬೇಕು. ಹೀಗೆ ತಿರುಗುವಾಗ ಇಬ್ಬರೂ ಪರಸ್ಪರ ದೂಡಲು ಯತ್ನಿಸುತ್ತಾರೆ. ವೃತ್ತದಿಂದ ಹೊರಗೆ ದೂಡಲ್ಪಟ್ಟವರು ಆಟದಿಂದ ಹೊರಗೆ. ಈ ರೀತಿ ದೂಡಿದ ಅನಂತರ ಕೊನೆಯಲ್ಲಿ ಉಳಿದವರು ಗೆದ್ದರು.

ಆಟದ ಅವಧಿ ನಿಗದಿಯಾಗಿದ್ದರೆ ಅಷ್ಟರಲ್ಲಿ ಯಾವ ತಂಡದವರು ಹೆಚ್ಚು ಆಟಗಾರ್ತಿಯರನ್ನು ಹೊರಗ ದಬ್ಬಿದ್ದಾರೆ ಎಂದು ಲೆಕ್ಕಹಾಕಿ ಗೆದ್ದ ತಂಡವನ್ನು ನಿರ್ಧರಿಸುವುದು.

ಚೌಕಮನೆಯಲ್ಲಿ ಮುಟ್ಟಾಟ

ಹಳ್ಳಿಯ ಗುಡಿಯಲ್ಲಿ ಅಥವಾ ಮನೆಯೊಳಗೆ ಕೋಣೆಯಲ್ಲಿ ಆಡುವ ಮುಟ್ಟಾಟ ಇದು.

ಐದು ಜನ ಆಟಗಾರರಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬನ ಕಣ್ಣನ್ನು ಕಟ್ಟುತ್ತಾರೆ. ಉಳಿದ ನಾಲ್ಕು ಜನರು ನಾಲ್ಕು ಮೂಲೆಗಳಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ.

ಕಣ್ಣು ಕಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡವನು ಮೂಲೆಗೆ ಹೋಗಿ ಅಲ್ಲಿದ್ದ ವ್ಯಕ್ತಿಯನ್ನು ಮುಟ್ಟಿ ಅವನ ಹೆಸರನ್ನು ಸರಿಯಾಗಿ ಹೇಳಬೇಕು. ಹೀಗೆ ಹೇಳಲು ಅವನಿಗೆ ಮೂರು ಸಂದರ್ಭಗಳಿರುತ್ತವೆ. ಮೂರು ಬಾರಿಯೂ ತಪ್ಪು ಹೇಳಿದರೆ ಅವನು ಮತ್ತೊಬ್ಬನ ಹೆಸರು ಹೇಳುತ್ತಾನೆ. ಆ ಹೆಸರಿನಾತ ಕಣ್ಣು ಕಟ್ಟಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾನೆ.

ಸರಿಯಾಗಿ ಹೆಸರು ಹೇಳಿದರೆ ಆ ಹೆಸರಿನ ವ್ಯಕ್ತಿ ಕಣ್ಣು ಕಟ್ಟಿಕೊಂಡು ಆಡತೊಡಗುತ್ತಾನೆ.

ಆಟಗಾರರು ಆಗಾಗ ಮೂಲೆಯಿಂದ ಮೂಲೆಗೆ ಬದಲಾಗುತ್ತಿರುತ್ತಾರೆ. ಆದ್ದರಿಂದ ಸರಿಯಾದ ಹೆಸರು ಹೇಳುವುದಕ್ಕೆ ವಿಶೇಷ ಅಂದಾಜು, ಜಾಣ್ಮೆ ಬೇಕು.

ನೋಡಿ : ಕಣ್ಣುಮುಚ್ಚಾಟ ; ಕಣ್ಣುಮುಚ್ಚಾಲೆ

ಚೌಕ ಬಾರ

"ಚೌಕ"

"ಬಾರ"

"ಎರಡು ಚೌಕ ಬಾರ"

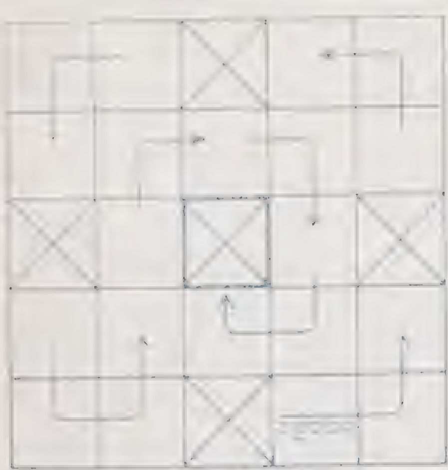
"ಎರಡು ಚೌಕ, ಬಾರ, ಒಂದು"—ಎಂದು ಕಾಯಿಗಳನ್ನು ನಡೆಸುವ ದೃಶ್ಯ ನಮ್ಮ ಮನೆಗಳಲ್ಲಿ ಸಾಮಾನ್ಯವಾದದ್ದು. ಕಿರಿಯರಿಗೆ–ಅದರಲ್ಲೂ ಹೆಣ್ಣುಮಕ್ಕಳಿಗೆ–ಪ್ರಿಯವಾದ ಈ ಆಟ 'ಚೌಕ ಬಾರ.'

ಇಪ್ಪತ್ತೈದು ಮನೆಗಳ ಚೌಕ ಒಂದನ್ನು ಮೊದಲು ಬರೆಯಬೇಕು. ಅದರ ಹೊರಗಿನ ಪ್ರತಿ ಸಾಲಿನ ಮಧ್ಯ ಮನೆಯಲ್ಲಿ ಗುರುತನ್ನು ಮಾಡಬೇಕು. ಈ ಮನೆಗಳಿಗೆ 'ಘಟ್ಟ' ಎಂದು ಹೆಸರು.

ನಾವು ಯಾವ ಸಾಲಿನ ಮುಂದೆ ಕುಳಿತಿರುತ್ತೇವೋ ಆ ಸಾಲಿನ 'ಘಟ್ಟ' ನಮ್ಮದು : ನಾವು ಇಲ್ಲಿಂದ ಆಟ ಪ್ರಾರಂಭಿಸುತ್ತೇವೆ. ಚೌಕದ ಮಧ್ಯೆ ಇರುವುದು — 'ಹಣ್ಣು' ಮನೆ.

ಕಾಯಿ ನಡೆಸುವುದು





೨೫ ಮನೆ ಚೌಕದಾಟ

ಇಬ್ಬರು, ಮೂವರು ಅಥವಾ ನಾಲ್ಕು ಮಂದಿ ಈ ಆಟವನ್ನು ಆಡಬಹುದು. ಒಬ್ಬೊಬ್ಬರೂ ತಮ್ಮದೇ ಗುರುತಿನ ನಾಲ್ಕು ಕಾಯಿಗಳನ್ನು ತಮ್ಮ ಘಟ್ಟಗಳಲ್ಲಿ ಇಟ್ಟುಕೊಂಡು ಆಟ ಪ್ರಾರಂಭಿಸಬೇಕು.

ನಾಲ್ಕು ಕವಡೆಗಳನ್ನಾಗಲೀ ಹೋಳಾದ ನಾಲ್ಕು ಹುಣಸೆಬೀಜಗಳನ್ನಾಗಲೀ ಉಪಯೋಗಿಸಬಹುದು. ಆಟಗಾರ ಕವಡೆಗಳನ್ನು ಕೈಯಲ್ಲಿ ಕುಲುಕಿ ನೆಲದ ಮೇಲೆ ಹಾಕಬೇಕು. ಎಷ್ಟು ಕವಡೆ ಅಂಗಾತ ಬೀಳುತ್ತವೋ ಅಷ್ಟು ಸಂಖ್ಯೆಯ ಮನೆಗೆ ಆಟಗಾರ ತನ್ನ ಕಾಯೊಂದನ್ನು ನಡೆಸಬಹುದು. ನಾಲ್ಕು ಕವಡೆಗಳೂ ಅಂಗಾತ ಬಿದ್ದರೆ ಅದಕ್ಕೆ 'ಚೌಕ' ಎಂದು ಹೆಸರು. ನಾಲ್ಕೂ ಬೆನ್ನು ಮೇಲಾಗಿ ಬಿದ್ದರೆ 'ಬಾರ'. ಚೌಕ ಅಥವಾ ಬಾರ ಬಿದ್ದರೆ ಇನ್ನೊಂದು ಬಾರಿ ಕವಡೆ ಹಾಕಲು ಅವಕಾಶವಿದೆ.

ಎದುರಾಳಿಯ ಕಾಯಿ ಘಟ್ಟಗಳನ್ನು ಬಿಟ್ಟು ಬೇರೆ ಯಾವುದೋ ಮನೆಯಲ್ಲಿರುತ್ತದೆ ಎಂದುಕೊಳ್ಳೋಣ. ಈಗ ಕವಡೆಯನ್ನು ನಾವು ಹಾಕಿದಾಗ ಬೀಳುವ ಸಂಖ್ಯೆಗೆ ಅನುಸಾರವಾಗಿ, ನಮ್ಮ ಕಾಯೊಂದನ್ನು ನಡೆಸಿದಾಗ ಅದೇ ಮನೆಗೆ ಬಂದು ನಿಂತರೆ, ಎದುರಾಳಿಯ ಕಾಯಿಯನ್ನು ನಾವು ಕೊಂದಂತೆ. ಆಗ ಆ ಕಾಯನ್ನು ಎದುರಾಳಿಯ ಮನೆಯ ಘಟ್ಟದಲ್ಲಿಡುತ್ತೇವೆ. ಎದುರಾಳಿ ಮತ್ತೆ ತನ್ನ ಸತ್ತ ಕಾಯಿಯನ್ನು ತನ್ನ ಘಟ್ಟದಿಂದ ನಡೆಸಬೇಕು. ಹೀಗೆ ಎದುರಾಳಿಯ ಕಾಯಿಯನ್ನು ಕೊಲ್ಲದೆ ಆಟಗಾರ ಒಳಗೆ ನುಗ್ಗುವಂತಿಲ್ಲ. ಕಾಯಿ ಯಾವುದೇ ಘಟ್ಟದಲ್ಲಿದ್ದರೂ ಕೊಲ್ಲುವ ಹಾಗಿಲ್ಲ.

ಹೊರ ಸುತ್ತಿನ ಮನೆಗಳಲ್ಲಿ ಕಾಯನ್ನು ನಡೆಸುವಾಗಲೇ ಎದುರಾಳಿಯ ಕಾಯನ್ನು ಕೊಂದು, ಅನಂತರ ಒಳಗೆ ನುಗ್ಗಿ, ಕಾಯನ್ನು ಹಣ್ಣುಮನೆಗೆ ಸೇರಿಸಿ ಹಣ್ಣುಮಾಡಬೇಕು. ಕಾಯನ್ನು ಕೊಲ್ಲಲು ಆಗದೆ ಎಲ್ಲ ಕಾಯಿಗಳೂ ಹೊರಸುತ್ತಿನ ಕೊನೆಗೆ ಬಂದಾಗ ಯಾವ ಕಾಯಿ ನಡಸಲೂ ಅವಕಾಶವಿಲ್ಲದಿದ್ದರೆ ಮತ್ತೊಂದು ಸುತ್ತು ಬರಬಹುದು. ಹೊರಸುತ್ತಿನ ಒಂದೇ ಮನೆಯಲ್ಲಿ ಎರಡು ಕಾಯಿ ಇರಲು ಸಾಧ್ಯವಿಲ್ಲ; ಆದರೆ ಆಟವನ್ನು ಬಿಡಲೂ ಬಾರದು.

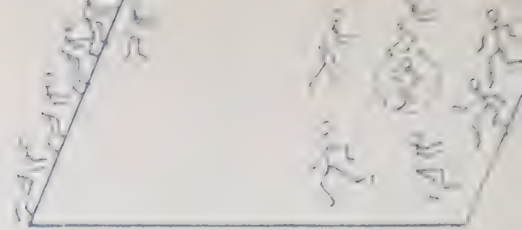
ಒಳಸುತ್ತಿನಲ್ಲಿ ನಮ್ಮದೇ ಎರಡು ಕಾಯಿಗಳಿದ್ದರೆ ಸೂಕ್ತ ಸಂಖ್ಯೆ ಬಿದ್ದಾಗ ಅವುಗಳನ್ನು ಒಂದೇ ಮನೆಯಲ್ಲಿ ಸೇರಿಸಬಹುದು. ಅನಂತರ ಜೋಡಿ ಸಂಖ್ಯೆ ಬಿದ್ದಾಗ ಅವುಗಳನ್ನು ನಡೆಸಿಕೊಂಡು ಹೋಗಬಹುದು. ಹೀಗೆ ಮಾಡುವುದಕ್ಕೆ 'ಪೊಳ್ಳು' ಎಂದು ಹೆಸರು. ಜೋಡಿ ಮಾಡಿ, ಒಂದಾಟ ನಡೆಸಿದ ಅನಂತರ ಅದು 'ಗಟ್ಟಿ'ಯಾಗುತ್ತದೆ. ಈ ಗಟ್ಟಿಯನ್ನು [illegible] ಹಾಗಿಲ್ಲ. ಎದುರಾಳಿಯ ಕಾಯಿಯನ್ನು [illegible] ಹೋಗಬಹುದು.

[illegible] 49 ಮನೆಗಳ ಚೌಕ ಬರೆಯಬಹುದು. ಇಲ್ಲಿ [illegible] ಉಪಯೋಗಿಸಬೇಕು. ಹೊರ ಸುತ್ತಿನ [illegible]. ಎಂಟು ಮಂದಿ [illegible]

[illegible]

[illegible]

ಚೌ ಚೌ ವೃತ್ತ



'ಚೌ ಚೌ ಅಂಗಣ'

ಎರಡು ತಂಡಗಳ ನಡುವೆ ಈ ಆಟವನ್ನು ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಒಂದೊಂದು ತಂಡದಲ್ಲಿ ಆರು ಮಂದಿ ಆಟಗಾರರು. ಆಡುವ ಜಾಗ ಆಯತಾಕಾರದ್ದು. ಸುತ್ತಲೂ ಗೆರೆ ಹಾಕಿದ ಆಟದ ಅಂಗಣ, ಅದರ ಒಂದು ಕೊನೆಯಲ್ಲಿ 6 ಅಡಿ ವ್ಯಾಸವುಳ್ಳ ವೃತ್ತ.

ಆಟಗಾರರಲ್ಲಿ ಒಂದು ತಂಡ ದಾಳಿಕಾರರದ್ದು. ಇನ್ನೊಂದು ತಂಡ ರಕ್ಷಕರದ್ದು. ದಾಳಿಕಾರರು ಅಂಗಣದ ಆರಂಭಗೆರೆಯ ಮೇಲೆ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ರಕ್ಷಕರು ಒಬ್ಬ ಕೈದಿಯನ್ನು ಇಟ್ಟುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಅವರು ವೃತ್ತದೊಳಗೆ ಮತ್ತು ಅದರ ಸುತ್ತಮುತ್ತ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ.

ದಾಳಿಕಾರನೊಬ್ಬ 'ಚೌ............ಚೌ...' ಎಂದು ಹೇಳುತ್ತ ರಕ್ಷಕರನ್ನು ಹಿಡಿಯಲು ಧಾವಿಸಿ ಬಂದಾಗ ಆಟ ಆರಂಭ. ಅವನು ಹಿಡಿದವರು ಆಟದಿಂದ ಹೊರಗೆ. ರಕ್ಷಕರೆಲ್ಲ ಹೊರಗಾದಾಗ ಕೈದಿಯ ಬಿಡುಗಡೆಯಾಗುತ್ತದೆ ; ಆಟ ಮುಕ್ತಾಯವಾಗುತ್ತದೆ.

ಕೈದಿ ಜಾಣನಾಗಿದ್ದರೆ ದಾಳಿ ನಡೆಯುತ್ತಿರುವ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ತಪ್ಪಿಸಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು. ಬದಲಾಗಿ ಅವನೇನಾದರೂ ಸಿಕ್ಕಿಬಿದ್ದರೆ ಆಟ ಮುಗಿಯುತ್ತದೆ. ತಂಡಗಳ ಸರದಿ ಬದಲಾಗುತ್ತದೆ.

ದಾಳಿಕಾರ ತಾನು ಹೊರಟ ಗೆರೆ ತಲಪುವ ವರೆಗೆ 'ಚೌ ಚೌ' ಹೇಳುತ್ತಲೇ ಇರಬೇಕು. ಹಾಗೆ ಹೇಳುವುದನ್ನು ಬಿಟ್ಟರೆ ಎದುರು ಪಕ್ಷದವರು ಅವನನ್ನು ಮುಟ್ಟಬಹುದು. ಉಸಿರು ಬಿಟ್ಟ ದಾಳಿಕಾರರೂ ಔಟ್ ಆಗುತ್ತಾರೆ. ರಕ್ಷಕರನ್ನೆಲ್ಲ ಹಿಡಿದು ಕೈದಿಯನ್ನು ಬಿಡಿಸಿದರೆ ದಾಳಿಕಾರರ ತಂಡ ಗೆಲ್ಲುತ್ತದೆ. ಕೈದಿ ದಾಳಿಕಾರರ ಕೈಗೆ ಸಿಕ್ಕದೆ ತಪ್ಪಿಸಿಕೊಂಡರೆ ರಕ್ಷಕ ತಂಡದವರು ಗೆಲ್ಲುತ್ತಾರೆ.

ಛದ್ಮವೇಷ ಸ್ಪರ್ಧೆ

ಹರಕು ಬಟ್ಟೆ ತೊಟ್ಟಿದ್ದಾನೆ; ನಡು ಬಾಗಿದೆ. ಕೈಯಲ್ಲಿ ಭಿಕ್ಷಾಪಾತ್ರೆ. ಕೋಲೂರಿಕೊಂಡು ನಡೆಯುತ್ತಿದ್ದಾನೆ. ಮುಖದಲ್ಲಿ ದೈನ್ಯ ಭಾವ. ಪ್ರೇಕ್ಷಕರ ಮಧ್ಯೆ ಹೇಗೋ ನುಸುಳಿಕೊಂಡು ಬಂದಿದ್ದಾನೆ. ಭಿಕ್ಷಾಪಾತ್ರೆಗೆ ಅಷ್ಟಿಷ್ಟು ಹಣ ಬೀಳುತ್ತದೆ. ಬಹುಮಾನ ವಿನಿಯೋಗ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಛದ್ಮವೇಷ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಭಿಕ್ಷಕನಿಗೆ ಬಹುಮಾನ ಎಂದಾಗಲೇ, ಜನರಿಗೆ ಅವನು ವೇಷಧಾರಿ ಎಂದು ಗೊತ್ತಾಗುತ್ತದೆ.

ಶಾಲಾ—ಕಾಲೇಜುಗಳ ವಾರ್ಷಿಕೋತ್ಸವ ಸಮಾರಂಭಗಳಲ್ಲಿ ಛದ್ಮವೇಷ ಸ್ಪರ್ಧೆ ನಡೆಸುತ್ತಾರೆ. ಸ್ಪರ್ಧಿಗಳು ಮೊದಲಿಗೆ ತಮ್ಮ ಹೆಸರು, ಹಾಕುವ ವೇಷ ಮೊದಲಾದ ವಿವರಗಳನ್ನು ಕೊಡುತ್ತಾರೆ. ವೇಷದ ನೈಜತೆ, ವೇಷ ಹಾಕಿರುವವನ ನಡೆ ನುಡಿಗಳ ಮೇಲೆ ತೀರ್ಪುಗಾರರು ಅಂಕ ನೀಡುತ್ತಾರೆ. ಹೆಚ್ಚು ಅಂಕ ದೊರೆತವರು ಗೆಲ್ಲುತ್ತಾರೆ.

ಐತಿಹಾಸಿಕ ವ್ಯಕ್ತಿಗಳ ವೇಷ ಹಾಕುವವರು ಆ ಕಾಲದ ವೇಷ–ಭೂಷಣಗಳನ್ನು ಅಣಿಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಒಡವೆ, ಅಲಂಕಾರಗಳನ್ನು ಒದಗಿಸಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ರಾಣಿಯ ಪಾತ್ರಧಾರಿಣಿಗೆ ನೀರಾಜಿ ಸೀರೆ, ಸರ ಬಳೆ, ಕಿರೀಟಗಳನ್ನು ಸಿದ್ಧಪಡಿಸಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಕೊರವಂಜಿ ವೇಷಕ್ಕೆ ಮಣಿ ಸರಗಳು, ಕಾಲು ಬಳೆ, ಸಾಧಾರಣ ಸೀರೆ ಬೇಕು. ವೇಷಕ್ಕೆ ತಕ್ಕಂತೆ [illegible] ಕೇಶಾಲಂಕಾರಗಳನ್ನು ಮಾಡಬೇಕು.

[illegible] ನೆಲ್ಸನ್, ಎಂಟನೆಯ ಹೆನ್ರಿ ಮೊದಲಾದವರಂತೆ ವೇಷಗಳನ್ನು ಹಾಕಿ ಕೊಂಡು ಬಂದಾಗ ಸಮಾರಂಭ ಕಳೆ ಕಟ್ಟುತ್ತದೆ.

ಕೆಲವು ಪಾಶ್ಚಾತ್ಯ ಸಮಾರಂಭಗಳಲ್ಲಿ ತಲೆ ತೂರಿಸಲಾಗುವಂಥ ಕಾಗದದ ಚೀಲಗಳಿಗೆ ಕಣ್ಣು, ಮೂಗುಗಳ ಭಾಗವನ್ನು ಕತ್ತರಿಸಿರುತ್ತಾರೆ. ಆಹ್ವಾನಿತರು ಚೀಲದ ಮೇಲೆ ಯಾವ ರೀತಿಯ ಮುಖ ಬೇಕಾದರೂ [illegible]

ಸ್ಪರ್ಧಿಗಳು ತಾವು ಹಾಕಬೇಕೆಂದಿರುವ ವೇಷಕ್ಕೆ ತಕ್ಕಂಥ ಸಾಮಾನು ಗಳನ್ನು ತಾವೇ ತಯಾರಿಸಬಹುದು ಇಲ್ಲವೆ ಬಾಡಿಗೆಗೆ ಪಡೆಯಬಹುದು.

ಭೂ ಮಂತ್ರಗಾಳಿ

ಮಂತ್ರಿಸಿದರೆ ಮಾವಿನ ಕಾಯಿ ಉದುರೀತೆ ?

ಆದರೆ ಮನಸ್ಸಿನಲ್ಲಿ, ಮಂತ್ರದಿಂದ ಏನಾದರೂ ಆದೀತು ಎಂಬ [illegible] ಅಚ್ಚರಿ, ಕುತೂಹಲ.

ಎಳೆಯ ಹುಡುಗ ತನ್ನಲ್ಲಿ ಮಂತ್ರಶಕ್ತಿ ಇದ್ದರೆ, ಏನಾದೀತು [illegible] ಇದು ಭೂ ಮಂತ್ರಗಾಳಿ ಆಟ.

[illegible] ಮತ್ತೊಬ್ಬ ಎಳೆಯ ಅಥವಾ ಹಿರಿಯ ಬಂದು ಅವನಿಗೆ ಸಮಾಧಾನ [illegible] ಎನ್ನುತ್ತಾನೆ ; ನೋವನ್ನು ಹೊಡೆದೋಡಿಸುತ್ತಾನೆ.

ಜಂಟ್ಲ್‌ಮೆನ್ ವರ್ಸಸ್ ಲಾರ್ಡ್ಸ್

ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಆಟ ಬ್ರಿಟಿಷರ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಕ್ರೀಡೆ. ಆರಂಭದಲ್ಲಿ [illegible] ವಿರಾಮ ವೇಳೆಯನ್ನು ಇವರು ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಕ್ರೀಡೆಯ ಹವ್ಯಾಸದಲ್ಲಿ ಕಳೆಯಲು ಉಪಕ್ರಮಿಸಿದರು. ಇವರು ಸಾಮಾನ್ಯ ಜನರೊಡನೆ ಸೇರಿಕೊಳ್ಳಲು ಇಚ್ಛಿಸುತ್ತಿರಲಿಲ್ಲ.

ಕಾಲಕಳೆದಂತೆ, ಪ್ರಜಾಪ್ರಭುತ್ವ ಬೆಳೆದಂತೆ, ಲಾರ್ಡ್ಸ್ ಜನರ ಪ್ರತ್ಯೇಕ ಮನೋಭಾವ ಸಡಿಲಗೊಳ್ಳಲಾರಂಭಿಸಿತು. ಸಾಮಾನ್ಯ ಜನರನ್ನು ತಮ್ಮ ಟೀಮಿನಲ್ಲಿ ಸೇರಿಸಕೊಳ್ಳಬಯಸದಿದ್ದರೂ ತಮ್ಮೆದುರು ಸ್ಪರ್ಧಿಸಿ ಆಡಲು ಅವಕಾಶವಿತ್ತರು.

ಶ್ರೀಮಂತರಿಗೆ ತಮ್ಮ ತಮ್ಮಲ್ಲೇ ಆಡಿ ಬೇಸರ ಬಂದದ್ದು ಒಂದು ಕಾರಣ ; ಸಾಮಾನ್ಯ ಜನರಲ್ಲಿ ಉತ್ತಮ ಕ್ರೀಡಾಪಟುಗಳು ಸಿದ್ಧ [illegible] ಮೆನ್ ವರ್ಸಸ್ ಲಾರ್ಡ್ಸ್' ಎಂದು ಕರೆದರು. ಇದು ಬ್ರಿಟನಿನಲ್ಲಿ ಜನ ಪ್ರಿಯವಾಯಿತು.

ಜಂಬೂರೀ

[illegible] ಜಂಬೂರೀ. ಇದು ನಾಲ್ಕು ವರ್ಷಗಳಿಗೊಮ್ಮೆ ನಡೆಯುವ ಒಂದು ಮಹತ್ವದ ಘಟನೆ.

1908ರಲ್ಲಿ ಆರಂಭವಾದ ಸ್ಕೌಟ್ ಚಳುವಳಿ 1920ರ ವೇಳೆಗೆ ಜಗತ್ತನ್ನು ಪೂರ್ಣವಾಗಿ ವ್ಯಾಪಿಸಿ ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ನಿಲುವನ್ನು ತಳೆಯಿತು. ಆ ವರ್ಷ ಸ್ಕೌಟ್‌ನ ಪ್ರಥಮ ಜಂಬೂರೀ ಲಂಡನಿನಲ್ಲಿ ನಡೆಯಿತು. ಸ್ಕೌಟಿನ ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಸಮಿತಿ ಮತ್ತು ಬ್ಯೂರೋ ರಚಿಸುವುದು ಅವರ [illegible] ಅವರನ್ನು ಜಗತ್ತಿನ ಸ್ಕೌಟ್ ಮುಖ್ಯಸ್ಥ (ವರ್ಲ್ಡ್ ಚೀಫ್ ಸ್ಕೌಟ್) ಎಂದು ಘೋಷಿಸಲಾಯಿತು. 1920ರ ಅನಂತರ ಜಂಬೂರೀಗಳು ಆಸ್ಟ್ರಿಯ, [illegible] ಎರಡನೆಯ ಮಹಾ ಯುದ್ಧ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಮಾತ್ರ ಈ ಜಾಗತಿಕ ಶಿಬಿರ [illegible] ವಾಯಿತು.

[illegible] ಶಿಬಿರಾಗ್ನಿ ಮಾಡಿ ತಮ್ಮ ಅಡುಗೆಯನ್ನು ತಾವೇ ಮಾಡುತ್ತಾರೆ.

ಕೆಲವು ದೇಶಗಳಲ್ಲಿ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಜಂಬೂರೀಗಳೂ ಯಶಸ್ವಿಯಾಗಿ ನಡೆಯುತ್ತವೆ.

ರೋವರ್ ಸ್ಕೌಟುಗಳಿಗೋಸ್ಕರ, 'ಮೂಟ್'ಗಳೆಂಬ ಜಾಗತಿಕ [illegible] ನಡೆಯುವ ಶಿಬಿರಗಳು.

ನೋಡಿ : ಕಬ್ ; ಗರ್ಲ್ ಗೈಡ್ ; ಬಾಯ್ ಸ್ಕೌಟ್ ; ಬುಲ್ ಬುಲ್

[illegible]





ನಾಲ್ವಡಿ ಕೃಷ್ಣರಾಜ ಒಡೆಯರ ಕಾಲದ [illegible] ಜಟ್ಟಿ

ಜಟ್ಟಿ

ಕುಸ್ತಿ ಮಾಡುವವನು ಜಟ್ಟಿ. ಭಾರತದಲ್ಲಿ ಜಟ್ಟಿಗಳ ಆರಾಧ್ಯ ದೈವವಾದ ಹನುಮಂತನೂ ಅದ್ಭುತ ಶಕ್ತಿಯ ಜಟ್ಟಿಯೆಂಬ ಕಥೆಯಿದೆ. ಪಂಚಪಾಂಡವರಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬನಾದ ಭೀಮ ಖ್ಯಾತ ಜಟ್ಟಿಯಾಗಿದ್ದ. ಅವನು ಮಗಧದ ರಾಜ ಜರಾಸಂಧನನ್ನು ಮಲ್ಲಯುದ್ಧದಲ್ಲಿ ಗೆದ್ದು ಸೀಳಿಹಾಕಿದ ಎಂಬುದು ಕಥೆ.

ಉಕ್ಕಿನ ಚೆಂಡಿನಂತಿರುವ ಮಾಂಸಖಂಡಗಳು, ಅಗಲವಾದ ಎದೆ, ನಿಡಿದಾದ ತೋಳುಗಳು, ಉತ್ಕೃಷ್ಟ ಅಂಗಸೌಷ್ಠವ ಜಟ್ಟಿಯಲ್ಲಿ ಎದ್ದು ಕಾಣುತ್ತದೆ. ಎತ್ತರ ದೇಹವಿದ್ದು ಕೈಕಾಲುಗಳು ಉದ್ದವಾಗಿದ್ದರೆ ಎದುರಾಳಿಯ ಬಹಳ ಸಮಿಪಕ್ಕೆ ಹೋಗದೆ, ನಿಂತಲ್ಲಿಂದಲೇ ಕೈ ಚಾಚಿ ಕುಸ್ತಿ ಮಾಡಬಹುದು. ಸ್ಥೂಲಕಾಯನಾಗಿದ್ದರೆ ಪ್ರತಿಸ್ಪರ್ಧಿ ಅವನನ್ನು ಎತ್ತಿಹಾಕುವ ಕೆಲಸಕ್ಕೆ ಹೋಗದೆ ಕೆಳಗಡೆಯಿಂದಲೇ ಬೀಳಿಸಲು ಪ್ರಯತ್ನ ಮಾಡುತ್ತಾನೆ.

ಕ್ರಮಬದ್ಧವಾದ ನಿರಂತರ ವ್ಯಾಯಾಮ, ಪೌಷ್ಟಿಕ ಆಹಾರ—ಜಟ್ಟಿಯ ಪ್ರಪ್ರಥಮ ಅವಶ್ಯತೆಗಳು. ಬೆಳಗಿನ ಜಾವದಲ್ಲಿ ಎದ್ದು ಬಸ್ಕಿಹೊಡೆಯುವುದು, ಭಾರ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಎತ್ತುವುದು, ಓಡುವುದು, ಕುತ್ತಿಗೆಗೆ ಶಕ್ತಿ ಬರಲು ಕತ್ತು ತಿರುಗಿಸುವುದು—ಹೀಗೆ ವಿವಿಧ ಬಗೆಯ ಅಂಗಸಾಧನೆಗಳನ್ನು ಅವನು ಮಾಡುತ್ತಾನೆ. ಕುಸ್ತಿಯ ಅಭ್ಯಾಸ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ಮೈಗೆಲ್ಲ ಸಾಸಿವೆ ಎಣ್ಣೆ ಅಥವಾ ಎಳ್ಳೆಣ್ಣೆಯನ್ನು ಸವರಿಕೊಂಡು ಸಾಧನೆ ಮಾಡುತ್ತಾನೆ. ಇದರಿಂದ ಮೈಯ ಚರ್ಮ ಹೆಚ್ಚು ಕಾಂತಿಯುತವಾಗುತ್ತದೆ. ದೇಹದ ಮಾಂಸಖಂಡಗಳು ಸಡಿಲವಾಗುತ್ತವೆ.

ಹಾಲು, ಬಾದಾಮಿ, ಬೆಣ್ಣೆ, ಮೊಟ್ಟೆ, ಮಾಂಸವನ್ನು ಜಟ್ಟಿಗಳು ಸೇವಿಸುತ್ತಾರೆ. ಕೆಲವು ಗರಡಿಮನೆಗಳಲ್ಲಿ ಹಾಲು, ಬಾದಾಮಿ, ಕಲ್ಲು ಸಕ್ಕರೆ, ಮೆಣಸು ಮುಂತಾದುವನ್ನು ಅರೆದು ಸಿದ್ಧಗೊಳಿಸಿದ ಪಾನಕವನ್ನು ಜಟ್ಟಿಗಳಿಗೆ ಕುಡಿಯಲು ಕೊಡುತ್ತಾರೆ.

ಎಷ್ಟೇ ವ್ಯಾಯಾಮ ಮಾಡಿದರೂ ಜಟ್ಟಿಗೆ ಏದುಸಿರು ಬರದಂತೆ ನೋಡಿಕೊಳ್ಳಬೇಕಾದ್ದು ಬಹು ಮುಖ್ಯ ಅಂಶ. ಇದನ್ನು "ದಮ್ಮು ಕಸ್ತು" ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ. ಇದನ್ನು ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡಲು ಖ್ಯಾತ ಜಟ್ಟಿಯಾಗಿದ್ದ ಮೈಸೂರಿನ ಕಂಠೀರವ ನರಸರಾಜ ಒಡೆಯರು ಪ್ರತಿದಿನ ಬೆಳಗ್ಗೆ ಎಮ್ಮೆಯ ಕರುವೊಂದನ್ನು ಹೆಗಲ ಮೇಲೆ ಹೊತ್ತುಕೊಂಡು ಚಾಮುಂಡಿ ಬೆಟ್ಟವನ್ನು ಹತ್ತಿ ಇಳಿಯುತ್ತಿದ್ದರಂತೆ. ಕುಸ್ತಿಯಲ್ಲಿ ಜಟ್ಟಿ ಗಮನಿಸಬೇಕಾದ ಪ್ರಮುಖ ಅಂಶ — ವೇಗ ಮತ್ತು ಕಾಲ. ನಿಗದಿಯಾದ ಕಾಲಾವಧಿಯಲ್ಲಿ ಆದಷ್ಟು ಬೇಗನೆ ಎದುರಾಳಿಯನ್ನು ಸೋಲಿಸಲು ಅವನು ಪ್ರಯತ್ನಿಸಬೇಕು ; ನಿರರ್ಥಕವಾಗಿ ಶಕ್ತಿಯನ್ನು ವ್ಯಯಗೊಳಿಸಬಾರದು.

ಕುಸ್ತಿಯಲ್ಲಿ ವಿವಿಧ ಬಗೆಯ ಪಟ್ಟುಗಳಿರುತ್ತವೆ. ಒಬ್ಬೊಬ್ಬ ಜಟ್ಟಿಯಲ್ಲಿ ಒಂದೊಂದು ಶೈಲಿಯ ಪಟ್ಟು ವಿಶಿಷ್ಟ; ಒಂದೊಂದು ಪಟ್ಟನ್ನೂ ನೂರಾರು ಸಲ ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡಿ ಅವನು ಹಸ್ತಗತ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಕುಸ್ತಿಯಲ್ಲಿ ಅವನು ಸುಗ್ಗುವಷ್ಟೇ ಮಿಂಚಿನ ರಭಸದಲ್ಲಿ, ಹಿಂದೆ ಸರಿಯುವುದನ್ನೂ ಕಲಿಯಬೇಕು.

ಭಾರತೀಯ ಕುಸ್ತಿಯಲ್ಲಿ ಮೂರು ವಿಧದ ಪಟ್ಟುಗಳಿವೆ : 1 ಹೆಚ್ಚು ಶಕ್ತಿಯನ್ನು ಪ್ರಯೋಗಿಸಬೇಕಾಗುವ ಭೀಮಸೇನೀ ಪಟ್ಟುಗಳು. 2 ಯುಕ್ತಿಯನ್ನು ಹೆಚ್ಚು ಬಳಸುವ ಹನುಮಂತೀ ಪಟ್ಟುಗಳು. 3 ಶಕ್ತಿ ಮತ್ತು ಯುಕ್ತಿ ಎರಡೂ ಸೇರಿದ ಜಾಂಬವಂತೀ ಪಟ್ಟುಗಳು. ಜಾಂಬವಂತೀ ಪಟ್ಟು ಹೆಚ್ಚು ಅಪಾಯಕಾರಿಯಾಗಿದ್ದು ಕೈ ಕಾಲುಗಳು ಮುರಿಯುವ ಸಂಭವವಿರುತ್ತದೆ.

ತಿಳಿವಳಿಕೆ, ಅಭ್ಯಾಸ —ಇವರೆಡು ಜಟ್ಟಿಯಲ್ಲಿ ಇರಬೇಕಾದ ಅವಶ್ಯ ಗುಣಗಳು. ಜಟ್ಟಿಗಳು ಕುಸ್ತಿಯಾಡುವ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ಬಿಗಿಯಾದ ಕಾಚವನ್ನು ಧರಿಸುತ್ತಾರೆ. ಅದರ ಮೇಲ್ಭಾಗದಲ್ಲಿ ಹನುಮಾನ್ ಚಡ್ಡಿಯನ್ನು ಧರಿಸುತ್ತಾರೆ. ಕುಸ್ತಿಯಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸುವ ಮೊದಲು ತಲೆಯನ್ನು ನುಣ್ಣಗೆ ಬೋಳಿಸಿಕೊಂಡು ಮೈಕೈಗಳ ಕೂದಲುಗಳನ್ನು ಕತ್ತರಿಸಿ ಹಾಕುತ್ತಾರೆ. ಎದುರಾಳಿಯ ಹಿಡಿತದಿಂದ ತಪ್ಪಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಇದು ಅನುಕೂಲ.

ಫ್ರೀಸ್ಟೈಲ್ ಕುಸ್ತಿಯಲ್ಲಿ ಜಟ್ಟಿ ಮೈಮೇಲೆ ಎಣ್ಣೆಯನ್ನು ಸವರಿಕೊಳ್ಳುವ ಹಾಗಿಲ್ಲ. ಯಾವುದೇ ಬಗೆಯ ಆಭರಣಗಳನ್ನೂ ಧರಿಸಿಕೊಳ್ಳುವಂತಿಲ್ಲ. ಅಖಾಡದೊಳಗೆ ಜಟ್ಟಿ ಅರ್ಭಟಿಸಬಾರದು.

ಜಟ್ಟಿಗಳನ್ನು ತೂಕದ ಆಧಾರದ ಮೇಲೆ ವಿಂಗಡಿಸುತ್ತಾರೆ. ವೈಯಕ್ತಿಕ ಕುಸ್ತಿ, ಕುಸ್ತಿಮಾಡುವ ವಿವಿಧ ರೀತಿ, ಉಪಯೋಗಿಸುವ ಪಟ್ಟುಗಳು, ಮಾಡಿದ ಸಾಧನೆ — ಇವುಗಳ ಆಧಾರದಿಂದ ಜಟ್ಟಿಯ ಸೋಲು ಗೆಲವುಗಳು ನಿರ್ಧಾರವಾಗುತ್ತವೆ.

ನೋಡಿ : ಅಖಾಡ ; ಕ್ಯಾಚ್ ಆಸ್ ಕ್ಯಾಚ್ ಕ್ಯಾನ್ ; ಕುಸ್ತಿ ; ಗರಡಿ ; ಮಲ್ಲಕಂಬ

ಜಡೆ ಕೋಲು

ಕೋಲಾಟದಲ್ಲಿ ಅನೇಕ ಬಗೆಗಳಿವೆ. ಜಡೆಕೋಲು (ಪಿನ್ನಲ್ ಕೋಲಾಟ) ಅವುಗಳಲ್ಲೊಂದು.

ಹೆಸರೇ ಸೂಚಿಸುವಂತೆ ಈ ಕೋಲಾಟದಲ್ಲಿ ಜಡೆ ಹೆಣೆದಂತೆ ಹಗ್ಗಗಳು ಹೆಣೆದುಕೊಳ್ಳುತ್ತವೆ.

ಕೋಲಾಟ ಆಡುವವರು ಒಂದು ವರ್ತುಲದಲ್ಲಿ ನಿಂತಿರುತ್ತಾರೆ. ಕೇಂದ್ರದಲ್ಲಿರುವ ಜಡೆಯ ಒಂದು ದಿಂಡು ತೂಗುಬಿದ್ದಿರುವಂತೆ ಮೇಲೆ ಯಾವುದಾದರೂ ಒಂದು ಆಸರೆಗೆ ಕಟ್ಟುತ್ತಾರೆ. ದಿಂಡುಜಡೆಯಿಂದ ಹೊರಟ ಹಗ್ಗಗಳ ಬಹುಭಾಗ ಬಿಡಿಬಿಡಿಯಾಗಿರುವ ದಾರಗಳಂತೆ ಇಳಿಬಿದ್ದಿರುತ್ತವೆ. ಎಷ್ಟು ಹಗ್ಗಗಳಿವೆಯೋ ಅಷ್ಟು ಕೋಲಾಟದವರು ಇರಬೇಕು.

ಒಬ್ಬೊಬ್ಬರ ಸೊಂಟದ ಸುತ್ತಲೂ ಒಂದೊಂದು ಹಗ್ಗದ ತುದಿಯನ್ನು ಕಟ್ಟಿರಬೇಕು. ಈ ಹಗ್ಗಗಳನ್ನು ಕಟ್ಟಿರುವ ರೀತಿಯೂ ವಿಶಿಷ್ಟ. ಕೋಲಾಟಗಾರರು ಕುಣಿಯುವಾಗ ಒಂದು ಬಾರಿ ಜಡೆ ಹೆಣೆದುಕೊಂಡಂತೆ ಹಗ್ಗಗಳೆಲ್ಲ ಒಟ್ಟು ಸೇರುತ್ತವೆ. ಇನ್ನೊಂದು ಬಾರಿ ಎಲ್ಲ ಬಿಚ್ಚಿಕೊಂಡು ಹೋದರೆ ಒಂದು ಜಡೆಯಷ್ಟು ಭಾಗ ಮಾತ್ರ ಹಾಗೇ ಇರುತ್ತದೆ.

ತಮಿಳುನಾಡಿನಲ್ಲಿ ಎಂಟು ಅಥವಾ ಹದಿನಾರು ಜನರು ಬಣ್ಣದ ಹಗ್ಗಗಳನ್ನು ಹಿಡಿದು ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಇವರಲ್ಲಿ ಹಗ್ಗಗಳ ಒಂದು ತುದಿಯನ್ನು

ಸುಮಾರು ಒಂದು ಅಡಿ ವ್ಯಾಸದ ಒಂದು ಕಬ್ಬಿಣದ ಉಂಗುರಕ್ಕೆ ಬಂಧಿಸಿ ನೇತಾಡಿಸುವುದುಂಟು.

ಒಂದು ಕೈಯಲ್ಲಿ ಹಗ್ಗದ ಬಿಡಿ ತುದಿ ಮತ್ತು ಒಂದು ಕೋಲನ್ನೂ ಇನ್ನೊಂದು ಕೈಯಲ್ಲಿ ಮತ್ತೊಂದು ಕೋಲನ್ನೂ ಆಟಗಾರರು ಹಿಡಿದಿರುತ್ತಾರೆ. ಕಾಲ್ಬೆರಳನ್ನು ಮುಂದೆ ಹಿಂದೆ ಇಡುತ್ತಾ ವೃತ್ತ, ಚೌಕಗಳಲ್ಲಿ ಚಲಿಸುತ್ತಾರೆ. ತಾಳಕ್ಕೆ ಸರಿಯಾಗಿ ಹಗ್ಗಗಳು ಹೆಣೆದುಕೊಳ್ಳುವಂತೆ ಮತ್ತೆ ಬಿಡಿಸಿಕೊಳ್ಳುವಂತೆ ಎಲ್ಲರೂ ತಮ್ಮ ಸ್ಥಾನ ಬದಲಾಯಿಸುತ್ತಲೇ ಇರುತ್ತಾರೆ. ಕಡೆಗೆ ನರ್ತಿಸುವವರೆಲ್ಲ ತಾವು ಆರಂಭದಲ್ಲಿದ್ದ ಜಾಗಗಳಿಗೇ ಬರುತ್ತಾರೆ.

ಬಣ್ಣ ಬಣ್ಣದ ಹಗ್ಗಗಳಿದ್ದರೆ ಕುಣಿತಕ್ಕೆ ಇನ್ನೂ ಕಳೆ ಕಟ್ಟುತ್ತದೆ. ಇಂಥ ಒಂದು ನೂರು ದಾರಗಳನ್ನೂ ಇಳಿಯಬಿಟ್ಟು 'ನೂರು ಜಡೆ ಕೋಲಾಟ' ಆಡುವುದೂ ಉಂಟು.

ನೋಡಿ : ಕೋಲಾಟ

ಜಮ್‌ಖಾನ

ಹಲವು ಬಗೆಯ ಕ್ರೀಡಾ ಪಂದ್ಯಗಳನ್ನು ನಡೆಸುವುದಕ್ಕಾಗಿ ಸೇರುವ ಜಾಗ ಜಮ್‌ಖಾನ. ಬ್ರಿಟಿಷ್ ಆಳ್ವಿಕೆಯ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ಈ ಪದವನ್ನು ಮೊದಮೊದಲು ಅನೌಪಚಾರಿಕ ಕುದುರೆ ಓಟ ಪಂದ್ಯಗಳಿಗೆ ಉಪಯೋಗಿಸುತ್ತಿದ್ದರು. ಇಂಥ ಕೂಟಗಳು ಬಹಳ ಬೇಗ ಜನರಿಗೆ ಮೆಚ್ಚುಗೆಯಾದುವು. ಬೇಸಗೆಯ ಮಧ್ಯಾಹ್ನಗಳಲ್ಲಿ ಮನೋರಂಜನೆಗೋಸ್ಕರ ಏರ್ಪಡಿಸುವ ಜಮ್‌ಖಾನಗಳು ಬಹುಬೇಗ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನಲ್ಲಿ ಜನಪ್ರಿಯವಾದುವು. ಅಲ್ಲಿನ ಸ್ಥಳೀಕ ಪೋನಿ ಕ್ಲಬ್‌ಗಳು (ಪೋನಿ : ಮರಿಕುದುರೆ) ಜಮ್‌ಖಾನದ ಹೊಣೆ ಹೊತ್ತುವು.

ಕೇವಲ ಸ್ಪರ್ಧೆಯ ವ್ಯವಸ್ಥೆಯಷ್ಟೇ ಜಮ್‌ಖಾನ ವ್ಯವಸ್ಥಾಪಕರ ಜವಾಬ್ದಾರಿಯಲ್ಲ. ವಾಹನಗಳನ್ನು ನಿಲ್ಲಿಸುವುದಕ್ಕಾಗಿ ಸೂಕ್ತ ಜಾಗ, ಲಘು ಉಪಾಹಾರ, ಕುದುರೆಗಳಿಗೆ ನೀರು ಹುಲ್ಲು ಇತ್ಯಾದಿಗಳೆಲ್ಲ ಅಲ್ಲಿರಬೇಕು. ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಲ್ಲಿಯೂ ವೈವಿಧ್ಯವಿದ್ದರೆ ಜನರಿಗೆ ರುಚಿಸುತ್ತದೆ. ನಿಂಬೆ ಮತ್ತು ಚಮಚೆಯ ಸ್ಪರ್ಧೆ, ಸಂಗೀತಕುರ್ಚಿ, ಚೆಂಡಿನಾಟಗಳು, ಸೂಜಿದಾರ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳನ್ನೂ ಏರ್ಪಡಿಸುವುದುಂಟು.

'ಹುಡುಗಿ ಹಿಡಿ' ಆಟ–ಕೀಪ್‌ನ ಜಮ್‌ಖಾನದಲ್ಲಿ





ಜಮ್‌ಖಾನದಲ್ಲಿ ಟ್ರೈಕಾ (ಮೂರು ಕುದುರೆ) ಪಂದ್ಯ

ಜಮ್‌ಖಾನದಲ್ಲಿ ನಡೆಸುವ ಬಂಧನ ಬಿಡಿಸುವ ಸ್ಪರ್ಧೆ ಬಹಳ ಸ್ವಾರಸ್ಯವಾಗಿದೆ. ಇದರಲ್ಲಿ ಸ್ಪರ್ಧಾಳು ಸವಾರರು–ಹುಡುಗರು. ಇವರ ಸಂಖ್ಯೆಯಷ್ಟೇ ಮಂದಿ ಹುಡುಗಿಯರನ್ನು ಕುರ್ಚಿಯಲ್ಲಿ ಕೂಡಿಸಿ ಪಣಿಕಟ್ಟಿನ ಬಳಿ ಮತ್ತು ಕಾಲಿನ ಹರಡಿನ ಬಳಿ ಸೇರಿಸಿ ಕಟ್ಟಿರುತ್ತಾರೆ. ಹುಡುಗನೊಬ್ಬ ತನ್ನ ಕುದುರೆಯ ಜೊತೆಗೆ ಮತ್ತೊಂದು ಮರಿಕುದುರೆಯನ್ನೂ ಒಯ್ದು ಇನ್ನೊಬ್ಬರಿಗೆ ಎರಡೂ ಕುದುರೆಗಳನ್ನೂ ಹಿಡಿದಿರುವಂತೆ ಕೊಡುತ್ತಾನೆ. ಅನಂತರ ಹುಡುಗಿಯರು ಇರುವಲ್ಲಿಗೆ ಓಡುತ್ತಾನೆ. ಕಟ್ಟುಗಳನ್ನು ಬಿಡಿಸಿ ಅವಳನ್ನು ಒಂದು ಕೈಗಾಡಿಯಲ್ಲಿ ತಳ್ಳಿಕೊಂಡು ಕುದುರೆಗಳಿರುವಲ್ಲಿಗೆ ಬರುತ್ತಾನೆ. ಇಬ್ಬರೂ ಎರಡು ಕುದುರೆಗಳನ್ನು ಹತ್ತಿ ಆರಂಭ ಗೆರೆಯೆಡೆಗೆ ದೌಡಾಯಿಸಬೇಕು.

ಕರವಸ್ತ್ರ ಕಸಿದುಕೊಳ್ಳುವ ಸ್ಪರ್ಧೆ, ಸವಾರಿ ಮಾಡುತ್ತ ಕುಸ್ತಿ, ಟೆಂಟ್ ಪೆಗಿಂಗ್ (ಎಂದರೆ ಕುದುರೆಯ ಮೇಲೆ ದೌಡಾಯಿಸುತ್ತಾ ಬಂದು ಡೇರೆ ಹೂಡಲು ಬಡಿಯುವ ಗೂಟಗಳನ್ನು ಈಟಿಯ ಮೊನೆಯಲ್ಲಿ ಎಬ್ಬಿಸಿ ತೆಗೆಯುವುದು) ಈ ಎಲ್ಲ ಬಗೆಯ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳೂ ಜಮ್‌ಖಾನದಲ್ಲಿ ನಡೆಯುತ್ತವೆ. ಮೇಲಾಟಗಳು, ಕುದುರೆ ಸವಾರಿ ಪಂದ್ಯಗಳು ನಡೆಯುವುದಕ್ಕೆ ಮಾತ್ರ ಉಪಯೋಗಿಸುತ್ತಿದ್ದ ಜಮ್‌ಖಾನ ಪದವನ್ನು ಮೋಟರು ಕಾರುಗಳ ಮೇಳಕ್ಕೂ ಅಮೆರಿಕದಲ್ಲಿ ಉಪಯೋಗಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಯಾವುದೇ ಒಂದು ಅಧಿಕೃತ ಅಥವಾ ಅನೌಪಚಾರಿಕ ಸ್ಪರ್ಧೆ ಅಥವಾ ಇತರ ಮನೋರಂಜನಾ ಕಾರ್ಯಕ್ರಮಗಳನ್ನು ಏರ್ಪಡಿಸುವ ಸಂಘಕ್ಕೂ ಜಮ್‌ಖಾನ ಎಂದು ಕರೆಯುವುದುಂಟು. ಪುಣೆಯಲ್ಲಿ ಲೋಕಮಾನ್ಯ ತಿಲಕ್ ಅವರು ಸ್ಥಾಪಿಸಿದ ಡೆಕ್ಕನ್ ಜಮ್‌ಖಾನದಲ್ಲಿ ಆಟದ ಬಯಲು, ಕುಸ್ತಿ ಅಖಾಡ, ಟೆನಿಸ್ ಕೋರ್ಟ್, ಈಜುಕೊಳ ಇವೆ.

ಜಯದೀಪ್ ಮುಖರ್ಜಿ

ವಿಶ್ವ ಟೆನಿಸ್‌ರಂಗದಲ್ಲಿ ಭಾರತಕ್ಕೆ ಸ್ಥಾನ ಗಳಿಸಿಕೊಟ್ಟ ಆಟಗಾರರ ಪೈಕಿ ಜಯದೀಪ್ ಮುಖರ್ಜಿ ಒಬ್ಬರು. 1963ರಲ್ಲಿ ವಿಂಬಲ್ಡನ್‌ನ 16 ಪ್ರಮುಖ ಆಟಗಾರರಲ್ಲಿ ಇವರೂ ಒಬ್ಬರಾಗಿದ್ದರು.

1965ರಲ್ಲಿ ಡೇವಿಸ್ ಕಪ್ ಪೂರ್ವವಲಯ ಪಂದ್ಯದ ಫೈನಲ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಭಾರತ ಮತ್ತು ಜಪಾನ್ ಪ್ರತಿಸ್ಪರ್ಧಿಗಳಾಗಿದ್ದುವು. ಆಗ ಸಿಂಗಲ್ಸ್



[illegible]

ಪಂದ್ಯದಲ್ಲೂ ಕೃಷ್ಣನ್‌ರೊಂದಿಗೆ ಡಬಲ್ಸ್ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲೂ ಗೆದ್ದು ಭಾರತವು ವಲಯದ ಚಾಂಪಿಯನ್ ಆಗುವಂತೆ ಮಾಡಿದ ಕೀರ್ತಿ ಮುಖರ್ಜಿ ಅವರದು.

ಮುಖರ್ಜಿ ಜಯದ ಮೇಲೆ ಜಯ ಗಳಿಸಿದ್ದು 1966ರಲ್ಲಿ. ಏಷ್ಯನ್ ಸಿಂಗಲ್ಸ್ ಆಟದ ಫೈನಲ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಭಾರತದ ಶ್ರೇಷ್ಠ ಆಟಗಾರ ಕೃಷ್ಣನ್ ಮೇಲೆ ಜಯ ಗಳಿಸಿದರು. ವಿದೇಶಗಳಲ್ಲಿ ನಡೆದ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಿದರು. 1966ರ ಡೇವಿಸ್ ಕಪ್ ಅಂತರ ವಲಯ ಫೈನಲ್‌ನಲ್ಲಿ ಭಾರತವು ಪಶ್ಚಿಮ ಜರ್ಮನಿಯನ್ನು ಸೋಲಿಸಿತು. ಆಗ ವಿಲ್‌ಹೆಲ್ಮ್ ಬಂಗರ್ಟ್ ಅವರನ್ನು ತಮ್ಮ ಅಸಾಧಾರಣ ಆಟದಿಂದ ಮುಖರ್ಜಿ ಸೋಲಿಸಿದರು. ಆ ವರ್ಷವೇ ಕ್ಯಾರಿಬಿಯನ್ ಸರ್ಕ್ಯೂಟ್‌ನಲ್ಲಿ ಆಡಲು ಅವರಿಗೆ ಆಹ್ವಾನ ಬಂತು.

1965–66ನೆಯ ವರ್ಷ ಆಟದ ಅರ್ಹತೆಯ ದೃಷ್ಟಿಯಿಂದ ಲಾನ್ ಟೆನಿಸ್ ಅಸೋಸಿಯೇಷನ್‌ನವರು 'ಅಗ್ರಮಾನ್ಯ ಆಟಗಾರ' ಎಂದು ಮುಖರ್ಜಿಯವರನ್ನು ಕರೆದರು.

ಪಶ್ಚಿಮ ಭಾರತ ಲಾನ್ ಟೆನಿಸ್ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಮುಖರ್ಜಿ ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯದ ಬಾಬ್ ಕಾರ್ಮೈಕೇಲರನ್ನು 1967ರಲ್ಲಿ ಎದುರಿಸಬೇಕಾಯಿತು. ಮುಖರ್ಜಿ ಚೆಂಡನ್ನು ರಭಸವಾಗಿ ಹಿಂತಿರುಗಿಸುತ್ತ ಅಲ್ಲಿ ಸಿಂಗಲ್ಸ್ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್ ಗಳಿಸಿದರು. 1973ರಲ್ಲೂ ವಿಂಬಲ್ಡನ್‌ನಲ್ಲಿ ಶ್ರೇಷ್ಠ 16 ಆಟಗಾರರಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬರಾಗಿದ್ದರು.

ಮುಖರ್ಜಿಯವರು ಕೊನೆಗಳಿಗೆಯವರೆಗೂ ಹೋರಾಡುವ ಸ್ವಭಾವದವರು. ಎದುರಾಳಿ ಆಟದಲ್ಲಿ ಮುಂದೆ ಇದ್ದರೂ ಎದೆಗುಂದದೆ ಹೋರಾಡಿ ಅನೇಕ ಸಾರಿ ಗೆದ್ದಿದ್ದಾರೆ.

ಜಯಸಿಂಹ

ಆಂಧ್ರದ ವಿರುದ್ಧ ಹೈದರಾಬಾದು 1954ರಲ್ಲಿ ಆಡಿದ ರಣಜಿ ಟ್ರೋಫಿ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಪಂದ್ಯ. ಹೈದರಾಬಾದಿನ ಕಡೆ ಹದಿನೈದು ವರ್ಷದ ಹುಡುಗನೊಬ್ಬ ಆಡಿದ. ಆರಂಭ ಬ್ಯಾಟುಗಾರನಾದ ಈ ಹುಡುಗ 90 ರನ್‌ಗಳನ್ನು ಗಳಿಸಿ 51 ರನ್‌ಗಳಿಗೆ ಮೂರು ವಿಕೆಟುಗಳನ್ನೂ ತೆಗೆದುಕೊಂಡ. ಆ ಹುಡುಗ — ಎಂ. ಎಲ್. ಜಯಸಿಂಹ.

1939ರ ಮಾರ್ಚ್ 3ರಂದು ಹೈದರಾಬಾದಿನಲ್ಲಿ ಜನಿಸಿದ ಜಯಸಿಂಹ ಕ್ರಿಕೆಟ್ [illegible] ಪ್ರವೇಶಿಸಿದ್ದು ಮೇಲೆ ಹೇಳಿದ ಪಂದ್ಯದ ಮೂಲಕ. [illegible] ಕನ್ನಡಿಗರು. ಜಯಸಿಂಹ [illegible]



ಹದಿನೈದನೆಯ ವಯಸ್ಸಿನಿಂದ ಕ್ರಿಕೆಟ್ —ಜಯಸಿಂಹ

100 ರನ್ ಪಡೆದು ಔಟಾಗದೆ ಉಳಿದರಲ್ಲದೆ, ಮದರಾಸು ವಿರುದ್ಧ 138 ರನ್ ಗಳಿಸಿ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ 120 ರನ್‌ಗಳಿಗೆ 6 ವಿಕೆಟ್ ತೆಗೆದುಕೊಂಡರು. ಅದೇ ವರ್ಷ ಭಾರತಕ್ಕೆ ಬಂದಿದ್ದ ವೆಸ್ಟ್ ಇಂಡೀಸ್‌ನ ವಿರುದ್ಧ ಹೈದರಾಬಾದಿನ ಪರವಾಗಿ ಆಡಿ ಹಾಲ್, ಗಿಬ್ಸ್‌ರಂಥ ಪ್ರಚಂಡ ಬೌಲರುಗಳ ವಿರುದ್ಧ 50 ರನ್ ಗಳಿಸಿದರು. ಅವರನ್ನು ಆ ವರ್ಷ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿಗೆ ಹೊರಟಿದ್ದ ಭಾರತದ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ತಂಡಕ್ಕೆ ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡಲಾಯಿತು. ಈ ಪ್ರವಾಸದಲ್ಲಿ ಒಟ್ಟು 824 (ಸರಾಸರಿ : 24.54) ರನ್‌ಗಳನ್ನು ಗಳಿಸಿದರು. ಮರುವರ್ಷ ಭಾರತಕ್ಕೆ ಬಂದಿದ್ದ ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯನರ ವಿರುದ್ಧ, ಕಲ್ಕತ್ತದಲ್ಲಿ ಆಡಿದ ಕೊನೆಯ ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಆರೂವರೆ ಗಂಟೆಗಳ ಕಾಲ ಆಡಿ 74 ರನ್ ಗಳಿಸಿದರು. ಎರಡು ಇನ್ನಿಂಗ್ಸ್‌ಗಳಲ್ಲೂ ಉತ್ತಮರಾಗಿ ಆಡಿದ ಇವರು ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯದ ಐದು ದಿನಗಳಲ್ಲೂ ಬ್ಯಾಟ್ ಮಾಡಿದ್ದರು.

1968ರಲ್ಲಿ ಭಾರತ ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯಕ್ಕೆ ಹೋಗಿ ಆಡಿದ ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯಗಳಿಗೆ ಇವರನ್ನು ಮೊದಲು ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡಿರಲಿಲ್ಲ. ಆದರೆ ಅನಂತರ ಬ್ರಿಸ್ಬೇನ್‌ನಲ್ಲಿ ನಡೆದ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಇವರು ಆಡಿದರು. ಅಲ್ಲಿ ಒಂದು ಶತಕ ರನ್ ಗಳಿಸಿದರು.

ದಕ್ಷಿಣ ವಲಯ ಮತ್ತು ಹೈದರಾಬಾದ್ ತಂಡಗಳ ನಾಯಕತ್ವವನ್ನು [illegible] ರಣಜಿ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಆಡುತ್ತಿದ್ದಾರೆ.

[illegible] 39 ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ (71 ಇನ್ನಿಂಗ್ಸ್) ಆಡಿ 4 ಬಾರಿ ಔಟಾಗದೆ ಒಟ್ಟು [illegible] ರನ್‌ಗಳನ್ನು (ಸರಾಸರಿ : 30.68) ಗಳಿಸಿದ್ದಾರೆ. [illegible] 18 ಕ್ಯಾಚುಗಳನ್ನು ಹಿಡಿದಿದ್ದಾರೆ.



ತೇಲುವ ಗೋಲು, ಚೆಂಡಿನ ಆಟ – ಜಲಪೋಲೋ

' ಜಲಪ್ರಳಯ '

ಆಟಗಾರರ ಎರಡು ತಂಡಗಳು. ಒಂದು ತಂಡದ ಒಬ್ಬ ಆಟಗಾರನಿಗೆ ಇನ್ನೊಂದು ತಂಡದ ಒಬ್ಬ ಪಾಲುದಾರ. ಪ್ರತಿ ಜೋಡಿಗೂ ಒಂದರಂತೆ ಪ್ರಾಣಿಯ ಹೆಸರನ್ನು ಕೊಡುತ್ತಾರೆ.

ಅಂಗಣದ ಒಂದು ಕೊನೆಯಲ್ಲಿ ದೊಡ್ಡದಾದ ವೃತ್ತವನ್ನು ಎಳೆದಿರುತ್ತಾರೆ. ' ಜಲ ಪ್ರಳಯ ' ಆಗುವಾಗ ನಿಲ್ಲಲು ಇದು ಸುರಕ್ಷಿತ ಜಾಗ. ಇನ್ನೊಂದು ಕೊನೆಯಲ್ಲಿ ಎರಡು ತಂಡಗಳೂ ವೃತ್ತಾಕಾರದಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ.

ಮುಖಂಡ ಸೀಟಿ ಊದಿದಾಗ ಎರಡು ತಂಡಗಳೂ ವಿರುದ್ಧ ದಿಕ್ಕಿನಲ್ಲಿ ಚಲಿಸಲಾರಂಭಿಸುತ್ತವೆ. ಮುಖಂಡ ' ಮಳೆ ' ಎಂದು ಕೂಗಿದಾಗ ಆಟಗಾರರು ತಮ್ಮ ತಮ್ಮ ಪಾಲುದಾರರನ್ನು ಹುಡುಕಬೇಕು.

ಕೈ ಹಿಡಿದುಕೊಂಡು ತಮಗೆ ಬಂದ ಪ್ರಾಣಿಯ ಹೆಸರಿಗೆ ತಕ್ಕಂತೆ ಕೂಗುತ್ತ ಸುರಕ್ಷಿತ ಜಾಗದಲ್ಲಿ ಜಲಪ್ರಳಯದಿಂದ ರಕ್ಷಣೆ ಪಡೆಯಬೇಕು. ಕೊನೆಯಲ್ಲಿ ಬಂದ ಜೋಡಿ ಆಟದಿಂದ ಹೊರಗಾಗುತ್ತದೆ. ಇವರು ಪ್ರಳಯದಲ್ಲಿ ಮುಳುಗಿಹೋದಂತೆ. ಆ ಜೋಡಿಯನ್ನು ಬಿಟ್ಟು ಆಟ ಮುಂದುವರಿಯುತ್ತದೆ. ಒಂದೊಂದೇ ಜೋಡಿ ಆಟದಿಂದ ಹೊರಗಾಗಿ ಕೊನೆಗೆ ಉಳಿಯುವ ಒಂದು ಜೋಡಿ ಗೆಲ್ಲುತ್ತದೆ.

ಯಾರು ಯಾರು ಪಾಲುದಾರರಾಗಬೇಕೆಂದು ಮುಂದಾಗಿ ಯೋಚಿಸಿಕೊಂಡು ಮುಖಂಡ ಆಟಗಾರರಿಗೆ ಗುಟ್ಟಾಗಿ ಒಂದೊಂದು ಪ್ರಾಣಿಯ ಹೆಸರು ಹೇಳಬಹುದು. ಪಾಲುದಾರರನ್ನು ಹುಡುಕುವ ಸಮಯ ಬಂದಾಗ ಎಲ್ಲರೂ ತಮಗೆ ನಿಗದಿಯಾದ ಪ್ರಾಣಿಯ ಸ್ವರವನ್ನು ಅನುಕರಿಸುತ್ತ ತಮ್ಮಂತೆಯೇ ಕೂಗುತ್ತಿರುವವನನ್ನು ಪಾಲುದಾರನೆಂದು ಗುರುತಿಸಬೇಕು. ಅನಂತರ ಕೈ ಹಿಡಿದು ಸುರಕ್ಷಿತ ಜಾಗದತ್ತ ಓಡಬೇಕು.

ಜಲಪೋಲೋ

ಈಜುಗಾರರ ತಂಡ ಆಟ —ಜಲಪೋಲೋ. 1870ರಲ್ಲಿ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನಲ್ಲಿ ಹುಟ್ಟಿಕೊಂಡ ಜಲಪೋಲೋ ಆಟ 1900ರಿಂದ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನ ಒಂದು ಸ್ಪರ್ಧೆಯಾಗಿದೆ.

ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ 30 ಗಜ ಉದ್ದ, 20 ಗಜ ಅಗಲದ ಈಜುಕೊಳವೇ ಜಲಪೋಲೋ ಆಟದ ' ಮೈದಾನ '. ಕೊಳದ ಎಲ್ಲ ಭಾಗಗಳಲ್ಲೂ ನೀರು 3 ಅಡಿಗಳಿಗಿಂತ ಹೆಚ್ಚಾಗಿರಬೇಕು. ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಂಥ ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಪಂದ್ಯಾಟಗಳಲ್ಲಿ ಕೊಳದ ಕನಿಷ್ಠ ಆಳ 6 ಅಡಿ. ಕೊಳದ ಎರಡೂ ತುದಿಗಳಲ್ಲಿ 10 ಅಡಿ ಅಗಲ ಮತ್ತು ನೀರಿನಿಂದ 3 ಅಡಿ ಎತ್ತರದಲ್ಲಿರುವ ಗೂಡಿನಂಥ ಪೆಟ್ಟಿಗೆಗಳೇ ಇಲ್ಲಿ ' ಗೋಲ್ ' ಗಳು. ಈಜುಕೊಳದಲ್ಲಿ ಮಾತ್ರವಲ್ಲದೆ, ಸರೋವರಗಳಲ್ಲಿ ಹಗ್ಗ ಕಟ್ಟಿ ಗೆರೆ, ಗೋಲುಗಳನ್ನು ಏರ್ಪಡಿಸಿ ದಲ್ಲೂ ಜಲಪೋಲೋ ಆಡಬಹುದು. ತೇಲುವ ಗೋಲು, ಎಲ್ಲೆಗೆರೆಗಳಿರುವ ಜಲಾಶಯಗಳಲ್ಲೂ ಆಟವಾಡಬಹುದು.

ಆಟದಲ್ಲಿ ಪ್ರತಿ ತಂಡದಲ್ಲೂ ಏಳು ಆಟಗಾರರು. ಗಾಳಿ ತುಂಬಿದ ಹಳದಿ ಚೆಂಡು ಒಂದನ್ನು ತಮ್ಮ ತಂಡದವರೊಳಗೆ ದಾಟಿಸುತ್ತ ಮುಂದುವರಿದು ಗೋಲಿನೊಳಕ್ಕೆ ಹಾಕುವುದು ಆಟದ ಉದ್ದೇಶ. ತಮ್ಮ ತಂಡದವರಿಗೆ ಚೆಂಡನ್ನು ದಾಟಿಸುವಾಗ ಎಸೆಯುವುದು ಮತ್ತು ನೀರಿನ ಮೇಲ್ಮೈಯಲ್ಲಿ ತಳ್ಳುವುದು ನಿಯಮಬದ್ಧ. ಆದರೆ ನೀರೊಳಗಿಂದ ಕೊಂಡೊಯ್ಯುವ [illegible] ಹಾಗಿಲ್ಲ. ಚೆಂಡನ್ನು ಮುಷ್ಟಿಯಿಂದ ಹೊಡೆಯುವುದೂ ನಿಷಿದ್ಧ. ಚೆಂಡನ್ನು ಒಂದು ಕೈಯಿಂದ ಮಾತ್ರ ಹಿಡಿದುಕೊಳ್ಳಬಹುದು. ಎರಡೂ ಕೈಗಳೂ ಒಂದೇ ಕ್ಷಣದಲ್ಲಿ ಇದನ್ನು ಇಟ್ಟುಕೊಂಡರೆ ಅದು ಅಕ್ರಮ. ಆದರೆ ಗೋಲ್ ಕೀಪರ್ ಮಾತ್ರ ಎರಡು ಕೈಗಳಿಂದ ಚೆಂಡನ್ನು ಹಿಡಿಯಬಹುದು.

ಜಲಪೋಲೋಗೆ ಮೊದಮೊದಲು ' ಜಲ ಕಾಲ್ಚೆಂಡು ' ಮತ್ತು ' ಜಲ ಹ್ಯಾಂಡ್‌ಬಾಲ್ ' ಎಂಬ ಹೆಸರುಗಳೂ ಇದ್ದುವು. 1885ರಲ್ಲಿ ಆಟದ ನಿಯಮಗಳನ್ನೆಲ್ಲ ಕ್ರಮಬದ್ಧಗೊಳಿಸಿ ಜಲಪೋಲೋ ಎಂದು ಕರೆದರು.

ಪ್ರತಿ ಪಂಗಡದಲ್ಲೂ ಒಬ್ಬ ಗೋಲ್ ಕೀಪರ್ ಮತ್ತು ಆರು ಇತರ ಆಟಗಾರರಿರುತ್ತಾರೆ. ಒಂದು ತಂಡದ ಆಟಗಾರರು ನೀಲಿ ಟೋಪಿಗಳನ್ನೂ ಎದುರು ಪಕ್ಷದ ಆಟಗಾರರು ಬಿಳಿ ಟೋಪಿಗಳನ್ನೂ ಧರಿಸುತ್ತಾರೆ. ಎರಡೂ ಕಡೆಯ ಗೋಲ್ ಕೀಪರ್‌ಗಳಿಗೆ ಕೆಂಪು ಟೋಪಿ ಇರುತ್ತದೆ. ಆಟವನ್ನು ಆರು ಮಿನಿಟುಗಳ ಅವಧಿಯ ನಾಲ್ಕು ಭಾಗಗಳನ್ನಾಗಿ ವಿಂಗಡಿಸುತ್ತಾರೆ. ಎರಡು ಅವಧಿಗಳ ಮಧ್ಯೆ 2 ಮಿನಿಟುಗಳ ವಿಶ್ರಾಂತಿ.

ಆಟ ಆರಂಭವಾಗುವುದಕ್ಕೆ ಮೊದಲು ಆಟಗಾರರೆಲ್ಲ ತಮ್ಮ ತಮ್ಮ ಗೋಲಿನ ಪಕ್ಕದಲ್ಲಿ ಸಾಲಾಗಿ ನಿಂತಿರಬೇಕು. ರೆಫರಿ ಸೀಟಿ ಊದಿ ಚೆಂಡನ್ನು ಕೊಳದ ಮಧ್ಯಕ್ಕೆ ಎಸೆದಾಗ ಆಟ ಆರಂಭವಾಗುತ್ತದೆ. ಆಟಗಾರರು ಚೆಂಡನ್ನು ತಮ್ಮ ವಶಕ್ಕೆ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳಲು ಧಾವಿಸುತ್ತಾರೆ. ಹೀಗೆ ಮಾಡುವಾಗ ಅವರು ಕೊಳದ ತಳವನ್ನು ಅಥವಾ ಬದಿಗಳನ್ನು ಕಾಲಿನಿಂದ ತಳ್ಳಿಕೊಂಡು ವೇಗವನ್ನು ಪಡೆಯುವಂತಿಲ್ಲ. ಚೆಂಡನ್ನು ನೀರಮೇಲಿಂದ ತಳ್ಳಿಕೊಂಡು ಹೋಗುವಾಗ ಆಟಗಾರರು ಎರಡೂ ಕೈಗಳನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿ ಈಜುತ್ತಾ ತಮ್ಮ ತಲೆಯಿಂದ ಚೆಂಡನ್ನು ಮುಂದಕ್ಕೆ ತಳ್ಳುತ್ತ ಹೋಗುತ್ತಾರೆ. ಚೆಂಡು ಎದುರು ಕಡೆಯ ಗೋಲಿನೊಳಗೆ ಹೋದರೆ ಗೋಲ್ ಮಾಡಿದ ತಂಡಕ್ಕೆ ಒಂದು ಗೆಲ್ಲಂಕ ಸಿಗುತ್ತದೆ.

ಚೆಂಡನ್ನು ಮುಟ್ಟಿಕೊಂಡಿರುವ ಎದುರು ಕಡೆಯ ಆಟಗಾರನನ್ನು ತಡೆಹಿಡಿಯುವುದು, ಮತ್ತು ಮುಳುಗಿಸುವುದು ನಿಯಮಬದ್ಧ. ಆದರೆ ಎದುರಾಳಿಯನ್ನು ಒದ್ದರೆ, ಅಥವಾ ಹೊಡೆದರೆ ಮಾತ್ರ ರೆಫರಿ ಇವನಿಗೆ ತಕ್ಕುದಾದ ಶಿಕ್ಷೆ ವಿಧಿಸುತ್ತಾರೆ. ಚೆಂಡನ್ನು ಹಿಡಿದುಕೊಂಡಿರದ ಎದುರಾಳಿಯ ಚಲನೆಗೆ ಅಡ್ಡಿ ತಂದವನಿಗೂ ಇದೇ ವಿಧಿ. ಗೋಲ್‌ಕೀಪರ್ ಕೆಲವು ನಿಯಮಗಳಿಂದ ಹೊರತಾಗಿದ್ದರೂ ಇವನ ಕೆಲಸ ಸುಲಭವಾದದ್ದೇನಲ್ಲ. ಎತ್ತರದಲ್ಲಿ ಬರುವ ಚೆಂಡನ್ನು ತಡೆಯಲು ಇವನು ಕೊಳದ ತಳ ಅಥವಾ ಬದಿಯನ್ನು ಒದೆಯದೆ ಹಾರಬೇಕು. ಯೂರೋಪು, ಅಮೆರಿಕಗಳಲ್ಲಿ ಜಲಪೋಲೋ ಜನಪ್ರಿಯ. ಅಮೆ. ಶಾಲೆ. ಕಾಲೇಜುಗಳ [illegible] ಈ ಆಟದ [illegible]

ರಷ್ಯದಲ್ಲಿ ಜಲ [illegible] ಸ್ಪರ್ಧೆಯನ್ನು ಹೊಸದಾಗಿ ಆರಂಭಿಸಿದ್ದಾರೆ.

ಚಿತ್ರ : [illegible]



' ಜಲಾಂತರ್ಗಾಮಿ ಆಟ '

ಒಂದು ತಂಡ ಬಿಟ್ಟಿದ್ದ ತಡೆಯಿಂದ ಮತ್ತೊಂದು ತಂಡ ನುಸುಳಿ ಸಾಗುವ ಆಟ ಇದು.

ಆಟಗಾರರ ಎರಡು ತಂಡಗಳಲ್ಲಿ ಒಂದು ತಂಡದವರು ಕೊಠಡಿಯ ಅಡ್ಡಕ್ಕೆ ಸಾಲಾಗಿ ಒಬ್ಬನ ಎಡ ಪಾದ, ಪಕ್ಕದವನ ಬಲ ಪಾದಕ್ಕೆ ತಗಲುವಂತೆ ನಿಂತಿರಬೇಕು. ಒಬ್ಬನ ಕೈಯನ್ನು ಮತ್ತೊಬ್ಬ ಹಿಡಿದುಕೊಂಡಿರುತ್ತಾನೆ.

ನೀರಿನಲ್ಲಿ ಮುಳುಗಿ ಜಲಾಂತರ್ಗಾಮಿ ಪಾರಾಗುವಂತೆ ಎರಡನೆಯ ತಂಡ ಎದುರು ತಂಡದ ಆಟಗಾರರ ಕೈಕೆಳಗೆ ಮುಳುಗಿ ದಾಟಬೇಕು. ತಡೆಯಾಗಿ ನಿಂತಿರುವವರು ಕಾಲು ಅಲುಗಾಡಿಸದೆ, ಮಂಡಿ ಬಗ್ಗಿಸದೆ ದಾಟುವವರನ್ನು ಹಿಡಿಯಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುತ್ತಾರೆ. ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಅವಧಿ ನೀಡಿ ಯಾವ ತಂಡದ ಆಟಗಾರರು ಹೆಚ್ಚಿನ ಸಂಖ್ಯೆಯಲ್ಲಿ ತಡೆ ದಾಟುತ್ತಾರೆ ಎಂಬುದನ್ನು ನಿರ್ಧರಿಸಬಹುದು.

ಜಾಕ್ ಜಾನ್‌ಸನ್

' ಗ್ಯಾಲ್ವಸ್ಟನ್‌ನ ದೈತ್ಯ ' ಎಂದು ಜನ ಕರೆಯುತ್ತಿದ್ದ ಜಾಕ್ ಜಾನ್‌ಸನ್ ಜಾಗತಿಕ ಹೆವಿವೇಯ್ಟ್ ಮುಷ್ಟಿಯುದ್ಧ ಚಾಂಪಿಯನ್ ಆದ ಪ್ರಥಮ ನೀಗ್ರೊ.

ಅಮೆರಿಕದ ಟೆಕ್ಸಾಸ್ ಪ್ರಾಂತ್ಯದ ಗ್ಯಾಲ್ವಸ್ಟನ್‌ನಲ್ಲಿ 1878ರ ಮಾರ್ಚ್ 31ರಂದು ಜನಿಸಿದ ಜಾನ್ ಆರ್ಥರ್ ಜಾನ್ಸನ್ ತಮ್ಮ 22 ವರ್ಷ ವಯಸ್ಸಿನವರೆಗೆ ಹಾಲು ಮಾರುವ ವೃತ್ತಿಯಲ್ಲಿದ್ದರು. 1900ರಲ್ಲಿ ಗ್ಯಾಲ್ವಸ್ಟನ್‌ನ ಅಥ್ಲೆಟಿಕ್ ಕ್ಲಬ್‌ನಲ್ಲಿ ಮುಷ್ಟಿಯುದ್ಧ ಆಡತೊಡಗಿದರು. 1908ರ ತನಕ ಕೇವಲ ನೀಗ್ರೊ ಮುಷ್ಟಿಯುದ್ಧ ಪಟುಗಳೊಡನೆ ಸ್ಪರ್ಧಿಸಿದರು.

ಜಾಗತಿಕ ಹೆವಿವೇಯ್ಟ್ ಮುಷ್ಟಿಯುದ್ಧ ಚಾಂಪಿಯನ್ ಆಗಿದ್ದ ಕೆನಡಾದ ಟಾಮಿ ಬರ್ನ್ಸ್‌ರೊಡನೆ ಪಂದ್ಯ ಏರ್ಪಡಲು ಎರಡು ವರ್ಷ ಕಾದುಕುಳಿತರು. ಕೊನೆಗೆ 1908ರ ಅಂತ್ಯದಲ್ಲಿ ನಡೆದ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಜಾಕ್ ಜಾನ್‌ಸನ್, ಟಾಮಿ ಬರ್ನ್ಸ್‌ರನ್ನು ಸೋಲಿಸಿ ಜಾಗತಿಕ ಚಾಂಪಿಯನ್ ಆದರು.

ಈ ನೀಗ್ರೊ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ನನ್ನು ಸೋಲಿಸುವುದು ಬಿಳಿಯ ಮುಷ್ಟಿಯುದ್ಧ ಪಟುಗಳ ಪ್ರತಿಷ್ಠೆಯ ಪ್ರಶ್ನೆಯಾಯಿತು. ಹಿಂದಿನ ಜಾಗತಿಕ ಚಾಂಪಿಯನ್ ಮತ್ತು ಅಜೇಯನಾಗಿ ನಿವೃತ್ತನಾಗಿದ್ದ ಜೇಮ್ಸ್ ಜೆ. ಜಾಫರ್ಸ್ (ಜಿಮ್ ಜಾಫರ್ಸ್) ಜಾಕ್ ಜಾನ್‌ಸನ್‌ರನ್ನು ಸೋಲಿಸುವುದಕ್ಕಾಗಿ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್ ಪಂದ್ಯಕ್ಕೆ ಪುನಃ ಬಂದರು. 1910ರ ಜುಲೈಯಲ್ಲಿ ನಡೆದ ಆ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಸುಮಾರು 20,000 ಪ್ರೇಕ್ಷಕರು ಜಯಾಪಜಯದ ಬಗೆಗೆ ಕುತೂಹಲಗೊಂಡಿದ್ದರು. ಆಗ ಜಾಕ್ ಜಾನ್‌ಸನ್, ಜಿಮ್ ಜಾಫರ್ಸ್‌ರನ್ನು ಸೋಲಿಸಿ ಪ್ರಸಿದ್ಧಿಪಡೆದರು.

210 ಪೌಂಡ್ ತೂಕದ, 6 ಅಡಿ 1.5 ಅಂಗುಲ ಎತ್ತರದ ಬಲಿಷ್ಠ ಕಾಯದ ಜಾಕ್ ಜಾನ್‌ಸನ್ ಶಕ್ತಿಶಾಲಿ ಮತ್ತು ಅತಿ ಕುಶಲ ಮುಷ್ಟಿಯುದ್ಧ ಪಟುವಾಗಿದ್ದರು. ಮುಷ್ಟಿಯುದ್ಧ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಅಪಾರ ಹಣ ಗಳಿಸತೊಡಗಿದ ಅವರು ವೈಭವದ ಜೀವನ ನಡೆಸಿದರು. ಆಗ ಅವರು ಆರು ಮೋಟರ್ ವಾಹನಗಳನ್ನಿಟ್ಟುಕೊಂಡಿದ್ದರು. ವಜ್ರಗಳನ್ನು ಧರಿಸುತ್ತಿದ್ದರು. ತಮ್ಮ ಪರಿವಾರದೊಂದಿಗೆ ಜಗತ್ತಿನಾದ್ಯಂತ ಪ್ರವಾಸ ಮಾಡಿದರು.

ಭೋಗಜೀವನದ [illegible] ಕೆಲವು ಅಪರಾಧಗಳಿಗೆ ಗುರಿಯಾಗಿ 1912ರಲ್ಲಿ ಅವರಿಗೆ ಕಾರಾಗೃಹವಾಸ ಶಿಕ್ಷೆ ವಿಧಿಸಲ್ಪಟ್ಟಿತು. [illegible] ಮೇಲೆ ಬಿಡುಗಡೆಯಾದಾಗ ತಲೆಮರೆಸಿಕೊಂಡು ಕೆನಡಕ್ಕೆ ಪಲಾಯನ ಮಾಡಿ ವಿದೇಶಗಳಲ್ಲಿ ಸಂಚರಿಸಿದರು. ದೇಶಾಂತರದಲ್ಲಿದ್ದಾಗಲೇ ಕ್ಯೂಬಾದ ಹವಾನಾದಲ್ಲಿ 1915ರಲ್ಲಿ ನಡೆದ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ 26 ಸುತ್ತುಗಳಲ್ಲಿ ಅವರು ಜೆಸ್ ವಿಲಿಯರ್ಡ್‌ನಿಂದ ಸೋಲಿಸಲ್ಪಟ್ಟರು. 1920ರಲ್ಲಿ ಅಮೆರಿಕದ ಅಧಿಕಾರಿಗಳಿಗೆ ಶರಣಾಗಿ ಕಾರಾಗೃಹ ಶಿಕ್ಷೆ ಅನುಭವಿಸಿ, ಬಿಡುಗಡೆ ಹೊಂದಿದರು.

ಕ್ರಮೇಣ ಅವರ ಕೀರ್ತಿ ಮತ್ತು ವೈಭವ ನಶಿಸಿಹೋದುವು. ಜಾತ್ರೆ, ಪ್ರದರ್ಶನಗಳಲ್ಲಿ ಮುಷ್ಟಿಯುದ್ಧ ಪ್ರದರ್ಶನ ನೀಡುತ್ತ ಕಷ್ಟದಿಂದ ಜೀವನ ನಡೆಸಿದರು. ತಮ್ಮ 68ನೆಯ ವಯಸ್ಸಿನಲ್ಲಿ ಮೋಟರ್‌ವಾಹನ ಅವಘಡವೊಂದಕ್ಕೆ ಸಿಲುಕಿ 1946ರ ಜೂನ್ 10ರಂದು ನಿಧನರಾದರು.

ಜಾಕ್ ಡೆಂಪ್ಸಿ

1920ರ ದಶಕದ ಮಧ್ಯಭಾಗದಲ್ಲಿ ಭಾರಿ ಜನಪ್ರಿಯ ಮುಷ್ಟಿಯುದ್ಧ ಪಟು ಎನಿಸಿದವರು ಅಮೆರಿಕದ ಜಾಕ್ ಡೆಂಪ್ಸಿ. ಮುಷ್ಟಿಯುದ್ಧ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಒಂದು ಮಿಲಿಯ ಡಾಲರ್‌ಗಳಿಗಿಂತ ಅಧಿಕ ಹಣ ಗಳಿಸಿದವರಲ್ಲಿ ಅವರೇ ಮೊದಲಿಗರು.

ಅವರ ಮೂಲ ಹೆಸರು ವಿಲಿಯಂ ಹ್ಯಾರಿಸನ್ ಡೆಂಪ್ಸಿ. 1895ರ ಜೂನ್ 24ರಲ್ಲಿ ಜನಿಸಿದ ಅವರು 19ನೆಯ ವಯಸ್ಸಿನಲ್ಲಿ ಮುಷ್ಟಿಯುದ್ಧ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸತೊಡಗಿದರು. ಐದು ವರ್ಷಗಳ ಅನಂತರ—1919ರಲ್ಲಿ —ಆಗಿನ ಜಾಗತಿಕ ಹೆವಿ ವೇಯ್ಟ್ ಮುಷ್ಟಿಯುದ್ಧ ಚಾಂಪಿಯನ್ ಜೆಸ್ ವಿಲಿಯರ್ಡ್‌ರನ್ನು ಸೋಲಿಸಿ ವಿಶ್ವ ಚಾಂಪಿಯನ್ ಆದರು.

1921ರಲ್ಲಿ ಒಮ್ಮೆ, 1923ರಲ್ಲಿ ಎರಡು ಬಾರಿ, ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್ ಎದುರಾಳಿಗಳನ್ನು ಜಾಕ್ ಡೆಂಪ್ಸಿ ಸೋಲಿಸಿದರು. ಅನಂತರ ಮೂರು ವರ್ಷ ಅವರು ಪ್ರಮುಖ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಲಿಲ್ಲ. 1926ರಲ್ಲಿ ಜೀನ್ ಟನ್ನಿಯೊಡನೆ ಅವರ ಸ್ಪರ್ಧೆ ಏರ್ಪಟ್ಟಾಗ ಟನ್ನಿ ಹೊಸ ಚಾಂಪಿಯನ್ ಆದರು. ಮುಂದೆ ವೈಯಕ್ತಿಕ ಜೀವನದಲ್ಲಿ ಟನ್ನಿ ಮತ್ತು ಡೆಂಪ್ಸಿ ನಿಕಟ ಸ್ನೇಹಿತರಾದರು. "ಟನ್ನಿ ನಿಜವಾಗಿ ಉತ್ತಮ ಮುಷ್ಟಿಯುದ್ಧಪಟು. ಅವನಿಂದ ನಾನು ಸೋಲಿಸಲ್ಪಟ್ಟೆನೆಂಬುದು ನನಗೆ ಸಮಾಧಾನದ ಸಂಗತಿ" ಎಂದು ನಮ್ರವಾಗಿ ಡೆಂಪ್ಸಿ ಹೇಳಿದರು.

ಡೆಂಪ್ಸಿ ಮುಂದೆ ಪ್ರದರ್ಶನ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸತೊಡಗಿದರು. 1932ರಲ್ಲಿ ಕಣದಿಂದ ನಿವೃತ್ತರಾದರು. ಎರಡನೆಯ ಮಹಾಯುದ್ಧ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ಕರಾವಳಿ ಗಡಿರಕ್ಷಕ ಪಡೆಯ ದೈಹಿಕ ರಕ್ಷಣ ಅಧಿಕಾರಿಯಾಗಿ ಸೇವೆ ಸಲ್ಲಿಸಿದರು.

ಮುಷ್ಟಿಯುದ್ಧ ಪ್ರದರ್ಶನ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ರೆಫರಿಯಾಗಿ ಭಾಗವಹಿಸುತ್ತಿದ್ದ ಅವರು 1940ರಲ್ಲಿ ಸಂಪೂರ್ಣವಾಗಿ ನಿವೃತ್ತರಾದರು.

ಜಾಕ್ ಹಾಬ್ಸ್

ಈ ಶತಮಾನದ ಆದಿಯಲ್ಲಿ ವೃತ್ತಿಪರ ಆಟಗಾರರಿಗೆ ಅಷ್ಟೊಂದು ಗೌರವವಿರಲಿಲ್ಲ. ಇಂಥ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಆಟಗಾರರಿಗೆ ' ಗುರು ' ಎನಿಸಿಕೊಂಡು ಎಲ್ಲರ ವಿಶ್ವಾಸ, ಗೌರವ, ಅಭಿಮಾನಗಳಿಗೆ ಪಾತ್ರರಾಗಿ, ಪ್ರೀತಿಯಿಂದ ' ಜಾಕ್ ' ಎಂದು ಕರೆಸಿಕೊಂಡವರು ಜಾನ್ ಬೆರಿ ಹಾಬ್ಸ್. ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಆಟದಲ್ಲಿ ಅಪ್ರತಿಮ ಪ್ರತಿಭೆ ಇದ್ದಂತೆ, ತಮ್ಮ ನಿರಹಂಕಾರ, ಸೌಜನ್ಯಗಳಿಂದಾಗಿ ಇವರು ಜನರ ಮನಸ್ಸನ್ನು ಗೆದ್ದಿದ್ದರು.


ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಆಟಗಾರ : ಜಾಕ್ ಹಾಬ್ಸ್

ಜಾಕ್ ಹಾಬ್ಸ್, ಕೇಂಬ್ರಿಜ್‌ನಲ್ಲಿ 1882ರ ಡಿಸೆಂಬರ್ 16ರಂದು ಜನಿಸಿದರು. ಇವರ ತಂದೆ ಜಾನ್‌ಹಾಬ್ಸ್ ಕೂಡ ಒಬ್ಬ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಆಟಗಾರರು. ತಂದೆಯ ಆಟವನ್ನು ನೋಡಿಯೇ ಜಾಕ್ ಅನೇಕ ಅಂಶಗಳನ್ನು ಕಲಿತರು. ಹುಡುಗನಾಗಿದ್ದಾಗ ಜಾಕ್ ಟೆನಿಸ್ ಚೆಂಡನ್ನು ಗೋಡೆಗೆ ಎಸೆದು ಅದು ಹಿಂಜಿಗಿದು ಬಂದಾಗ ಅದನ್ನು ಸ್ಟಂಪ್‌ನಿಂದ ಮತ್ತೆ ಮತ್ತೆ ಗೋಡೆಗೆ ಹೊಡೆದು ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡಿದರು. ಎಂಥ ಚೆಂಡಾದರೂ ಇವರಿಂದ ತಪ್ಪಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಆಗದಂಥ ನಿಖರಗುರಿ ಹೊಡೆತ ಇವರದಾಯಿತು.

ಸರ್ರೆ ಕೌಂಟಿ ಮತ್ತು 'ಜಂಟಲ್‌ಮನ್ ಆಫ್ ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್ XI' ತಂಡಗಳ ನಡುವೆ 1905ನೆಯ ಏಪ್ರಿಲ್ 24ರಂದು ನಡೆದ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಆಟ —ಹಾಬ್ಸ್ ಮೊತ್ತಮೊದಲಬಾರಿಗೆ ಆಡಿದ ಪ್ರಥಮ ದರ್ಜೆ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಪಂದ್ಯ. ಮೊದಲ ಇನ್ನಿಂಗ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ 18 ರನ್‌ಗಳನ್ನೂ ಎರಡನೆ ಇನ್ನಿಂಗ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ 88 ರನ್‌ಗಳನ್ನೂ ಗಳಿಸಿದರಂ.

ಬೌಲರ್ ಚೆಂಡನ್ನು ಎಸೆಯುವ ರೀತಿಯನ್ನು ನೋಡಿಯೇ ಅದು ಇಂಥ ಚೆಂಡೆಂದು ಹಾಬ್ಸ್ ನಿರ್ಧರಿಸಿ, ಹೊಡೆಯಲು ಸಿದ್ಧರಾಗುತ್ತಿದ್ದರು. ಯಾವುದೇ ಅವಸರ, ಗಡಿಬಿಡಿ ಇಲ್ಲದೆ ಗಂಭೀರವಾಗಿ ಸರಳ ಹಾಗೂ ಕೆಲವೊಮ್ಮೆ ತುಂಟತನಗಳಿಂದ ಆಡುತ್ತಿದ್ದ ಇವರ ಆಟ ನೋಡಲು ಬಲು ಚಂದ. ಬೌಲರ್‌ಗಳು ತುಂಟತನ ಮಾಡಿದರೆ, ಹಾಬ್ಸ್ ಅಂಥ ಚೆಂಡನ್ನು ಅಷ್ಟೇ ತುಂಟತನದಿಂದ ಎಲ್ಲಿಗೆ ಅಟ್ಟುತ್ತಿದ್ದರು.

ಇವರು ಆಟದಿಂದ ನಿವೃತ್ತರಾದದ್ದು 1934ರಲ್ಲಿ. ಈ ವೇಳೆಗೆ ಇವರು ಎರಡು ವಿಶ್ವ ದಾಖಲೆ ಸ್ಥಾಪಿಸಿದ್ದರು. ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಜೀವನದಲ್ಲಿ ಇವರು ಗಳಿಸಿದ ಒಟ್ಟು ರನ್ನುಗಳ ಸಂಖ್ಯೆ 61,237. ಇವುಗಳಲ್ಲಿ 197 ಶತಕಗಳು.

ಇವರು ಆಡಿದ 61 ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ 15 ಶತಕಗಳಿದ್ದ 5,410 ರನ್ನುಗಳನ್ನು ಗಳಿಸಿದರು. ದಕ್ಷಿಣ ಆಫ್ರಿಕ ವಿರುದ್ಧ ಆಡಿದ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಹಾಬ್ಸ್ 211 ರನ್ನುಗಳನ್ನು ಗಳಿಸಿದರು.

ತಮ್ಮ ಕಾಲದ ಅತ್ಯುತ್ತಮ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಆಟಗಾರರಲ್ಲೊಬ್ಬರೆಂದು ಹಾಬ್ಸ್ ಹೆಸರು ಪಡೆದಿದ್ದರೂ ಕೊಂಚ ಬಿಗುಮಾನವೂ ಅವರಲ್ಲಿರಲಿಲ್ಲ. ಹೊಸದಾಗಿ ಕಲಿಯುವವರಿಗೆ ಮುಕ್ತ ಮನಸ್ಸಿನಿಂದ ಆಟ ಹೇಳಿ ಕೊಡುತ್ತಿದ್ದರು. ಇವರು ಕ್ರೀಡೋಪಕರಣಗಳ ಒಂದು ಅಂಗಡಿಯನ್ನು ಇಟ್ಟಿದ್ದರು. ಅಲ್ಲಿಗೆ ಚಿಕ್ಕ ಹುಡುಗರು ಒಂದು ಒಂದು ಬ್ಯಾಟು ಬೇಕು ಎಂದರೆ ಅವನ್ನು ತಾವೇ ಚೆನ್ನಾಗಿ ಪರಿಶೀಲಿಸಿ ಕೊಡುತ್ತಿದ್ದರು.

ಕೆಲವೊಮ್ಮೆ ಸಮಾರಂಭಗಳಲ್ಲಿ ಅಪರಿಚಿತರ ಜೇಬಿನಿಂದ ಪರ್ಸ್, ಕರವಸ್ತ್ರ ಮೊದಲಾದುವುಗಳನ್ನು ಮೆಲ್ಲನೆ ತೆಗೆದು ಅನಂತರ ಅವರಿಗೇ ಹಿಂದಿರುಗಿಸುವಂಥ ತುಂಟತನ ಹಾಬ್ಸ್‌ರದು.

ವೃತ್ತಿಪರ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಆಟಗಾರರಲ್ಲಿ ಮೊತ್ತಮೊದಲ ಬಾರಿಗೆ 'ಸರ್' ಪ್ರಶಸ್ತಿ ಪಡೆದವರು ಹಾಬ್ಸ್. ಇವರಿಗೆ ಅಭಿನಂದನೆ ಕೋರಿ ಸಾವಿರಾರು ಮಂದಿ ಅಭಿನಂದನಾ ಪತ್ರ ಬರೆದಾಗ ಇವರು ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬರಿಗೂ ಸ್ವತಃ ತಾವೇ ಮರು ಉತ್ತರ ಬರೆದರು. ಇದಕ್ಕೆ ಐದು ತಿಂಗಳ ಕಾಲ ಹಿಡಿಯಿತು.

ಜಾಕ್ ಹಾಬ್ಸ್‌ರಿಗೆ ಜತೆ ಆಟಗಾರರಾಗಿ ಹೆಸರು ಗಳಿಸಿದವರು- ಹರ್ಬರ್ಟ್ ಸಟ್‌ಕ್ಲಿಫ್.

ಹಾಬ್ಸ್ 1963ರ ಡಿಸೆಂಬರ್ 21ರಂದು ನಿಧನರಾದರು. ಇವರ ಅಂತಿಮ ದರ್ಶನಕ್ಕಾಗಿ ಸಾವಿರಾರು ಮಂದಿ ನೆರೆದಿದ್ದರು. "ಹಾಬ್ಸ್‌ನಿಗಿಂತ ಅತ್ಯುತ್ತಮ ಬ್ಯಾಟುಗಾರರು ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಇತಿಹಾಸದಲ್ಲಿ ಇದ್ದಾರೆಯೇ ಎಂಬ ಬಗೆಗೆ ವಾದ ವಿವಾದ ಇರಬಹುದು. ಆದರೆ ಇವರಷ್ಟು ಜನಪ್ರಿಯರಾದ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಆಟಗಾರ ಬಹುಶಃ ಯಾರೂ ಇರಲಿಕ್ಕಿಲ್ಲ" ಎಂಬುದು ಇವರ ಬಗೆಗೆ ಕ್ರೀಡಾ ಲೇಖಕರೊಬ್ಬರು ಆಡಿದ ಮಾತು.

ಜಾಕಿ

ಕುದುರೆ ಸವಾರಿಯೇ ವೃತ್ತಿಯಾಗಿ ಉಳ್ಳವನು ಜಾಕಿ. ಯಾವ ಕುದುರೆಯನ್ನು ಯಾವ ಜಾಕಿ ಸವಾರಿ ಮಾಡುತ್ತಿದ್ದಾನೆ ಎಂಬುದನ್ನು ತಿಳಿಸಲು ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬ ಜಾಕಿಗೂ ವಿಶಿಷ್ಟ ಬಣ್ಣಗಳ ಪೋಷಾಕು ಇರುತ್ತದೆ.

ಮೊದಲಿಗೆ ಜಾಕಿಗಳು ಕೇವಲ ಹವ್ಯಾಸಿಗಳಾಗಿದ್ದರು. 18ನೆಯ ಶತಮಾನದಲ್ಲಿ ಕುದುರೆ ಪಂದ್ಯ ಬಾಜಿ ಪಂದ್ಯವಾಗಿ, ಪ್ರಶಸ್ತಿಗಳಿಗಾಗಿಯೇ ಹೆಚ್ಚು ಹೆಚ್ಚು ಪಂದ್ಯ ಏರ್ಪಾಟು ಆರಂಭವಾದಾಗ ವೃತ್ತಿಪರ ಜಾಕಿಗಳು ಭಾಗವಹಿಸಲಾರಂಭಿಸಿದರು.


ಕುದುರೆ ಓಡಿಸುವ ಜಾಕಿ

ಕುದುರೆಯ ಹ್ಯಾಂಡಿಕ್ಯಾಪ್‌ಗಳಿಗಾಗಿ ಹಾಕುವ ತೂಕವನ್ನು ಅವನು ಕೂಡುವ ಸಜ್ಜಿನ ಅಕ್ಕಪಕ್ಕದ ಚೀಲಗಳಲ್ಲಿ ತುಂಬುತ್ತಾರೆ. ಜಾಕಿ, ಸಜ್ಜು, ತೂಕ ಇವೆಲ್ಲ ಸೇರಿ ಕುದುರೆಯ ಮೇಲೆ ಇರಬೇಕಾದ ತೂಕವನ್ನು ನಿರ್ಧರಿಸುತ್ತಾರೆ. ಜಾಕಿಗಳ ತೂಕ ಹೆಚ್ಚಿರಬಾರದು. ಸಾಧಾರಣವಾಗಿ ಜಾಕಿಗಳು 100 ಪೌಂಡುಗಳಿಗಿಂತಲೂ ಕಡಮೆ ತೂಕದವರು. ಒಂದು ಪಂದ್ಯದ ಮೊದಲು ಮತ್ತು ಆ ಮೇಲೆ ಜಾಕಿಯ ತೂಕ ನೋಡುತ್ತಾರೆ. ಇವರಿಂದ ಜಾಕಿಗಳು ಯಾವುದೇ ಬಗೆಯ ಮೋಸ ಮಾಡುವಂತಿಲ್ಲ.

ಪಂದ್ಯಕ್ಕೆ ಮುನ್ನ ತೂಕ ನೋಡಿದಮೇಲೆ ಜಾಕಿಯು ತನಗೆ ನಿಗದಿಯಾದ ಕುದುರೆಯನ್ನು ಹತ್ತಿ, ಪೂರ್ವಭಾವಿಯಾಗಿ ಪ್ರದರ್ಶನ ಮಾಡುವ ಆವರಣದಲ್ಲಿ ಸವಾರಿ ಮಾಡುತ್ತಾನೆ. ಅನಂತರ ಪಂದ್ಯ. ಪಂದ್ಯ ಮುಗಿದ ಐದು ನಿಮಿಷಗಳೊಳಗೆ ಪ್ರಶಸ್ತಿ ಪಡೆದ ಕುದುರೆಗಳ ಮೇಲಿದ್ದ ಜಾಕಿಗಳ ತೂಕ ನೋಡುತ್ತಾರೆ.

ತನ್ನದಲ್ಲದ ಮತ್ತೊಂದು ಕುದುರೆಯನ್ನು ಜಾಕಿಯು ಪಂದ್ಯ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ಸ್ಪರ್ಶಿಸುವಂತಿಲ್ಲ. ಅದರ ಮಾರ್ಗದಲ್ಲಿ ಅಡ್ಡ ಬರುವಂತೆ ಹಾಯ್ದರೆ, ಕುದುರೆಯನ್ನು ಬಲವಂತವಾಗಿ ಪಕ್ಕಪಕ್ಕದಲ್ಲಿ ಬೀಳಿಸುವಂತಿಸಿದ ಕಡೆಗಳೆಡೆಗೆ ಓಡಿಸಿದರೆ. ಅಜಾಗ್ರತೆಯಿಂದ ಅಥವಾ ಗರ್ವದಿಂದಾಗಿ ಅವನ್ನು

ಕೂಗಿ ಗದರಿಸಿದರೆ—ಅಂಥ ಜಾಕಿಯಾಗಲೀ, ಅವನ ಕುದುರೆಯಾಗಲೀ ಅನರ್ಹ ಎಂದು ಸಾರುತ್ತಾರೆ. ತಪ್ಪು ನಡೆ ಮಾಡಿದ ಜಾಕಿ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಪ್ರಶಸ್ತಿ ಪಡೆದರೂ ಅದು ಲೆಕ್ಕಕ್ಕಿಲ್ಲ. ಮದ್ಯ ಕೊಟ್ಟು ಕುದುರೆಯನ್ನು ಉದ್ರೇಕಗೊಳಿಸುವುದೂ ತಪ್ಪು.

ಒಳ್ಳೆಯ ಜಾಕಿ ತನ್ನ ಕುದುರೆಯನ್ನು ಸಯುದಾದ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಪ್ರಾರಂಭಿಸುವುದನ್ನು ತಿಳಿದಿರಬೇಕು. ಪಂದ್ಯ ಪಥದಲ್ಲಿ ಅದನ್ನು ನಡೆ [illegible] ತಿಳಿದಿರಬೇಕು. ಪಂದ್ಯದ ಆರಂಭಕ್ಕೆ, ಮಧ್ಯ ಹಾಗೂ ಮುಕ್ತಾಯಗಳಲ್ಲಿ ಓಡಿಸಿ ಮುಂದೆ ಬರಲು ತಿಳಿದಿರಬೇಕು. ಅಕ್ರಮದಿಂದ ಓಡಿಸುವ ಜಾಕಿಗಳು ದಂಡ ತೆರಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ.

'ಜಾಕಿ ಕ್ಲಬ್ ಆಫ್ ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್' ಎಂಬುದು ಹೆಚ್ಚು ಕಡಮೆ ಕುದುರೆ ಪಂದ್ಯದ ಒಟ್ಟು ವ್ಯವಸ್ಥೆಯನ್ನು ನಿಯಂತ್ರಿಸುವ ಸಂಸ್ಥೆ. ಹೆಸರು ಹೀಗಿದ್ದರೂ ವೃತ್ತಿಪರ ಜಾಕಿಗಳು ಈ ಕ್ಲಬ್ಬಿನ ಸದಸ್ಯರಾಗುವಂತಿಲ್ಲ. ಪ್ರಾಮಾಣಿಕರೂ ಗಣ್ಯರೂ ಆದ ವ್ಯಕ್ತಿಗಳಷ್ಟೇ ಇದರ ಸದಸ್ಯರು.

ನೋಡಿ : ಗಾರ್ಡನ್ ರಿಚರ್ಡ್ಸ್

ಜಾರ್ಜ್ ಹೆಡ್ಲಿ

ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಆಟವನ್ನು ಯಾರಿಂದಲೂ ಹೇಳಿಸಿಕೊಳ್ಳದೆ, ತಾವೇ ಕಲಿತು, ತಮ್ಮ ಕಾಲದ ಅತ್ಯಂತ ಪ್ರಮುಖ ಬ್ಯಾಟುಗಾರರಲ್ಲೊಬ್ಬ ಎಂದು ಹೆಸರು ಪಡೆದವರು ವೆಸ್ಟ್ ಇಂಡೀಸಿನ ಜಾರ್ಜ್ ಹೆಡ್ಲಿ.

ಪನಾಮಾದಲ್ಲಿ 1909 ರ ಮೇ 30 ರಂದು ಹುಟ್ಟಿದ ಜಾರ್ಜ್ ಹೆಡ್ಲಿ ಜಮೈಕದಲ್ಲಿ ಓದಿದರು. ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಆಟವಾಡಲು ಪ್ರಾರಂಭಿಸಿದ್ದೂ ಅಲ್ಲೇ. 1926ರಲ್ಲಿ ಅರ್ನೆಸ್ಟ್ ಟಿಲ್‌ಡೆಸ್ಲಿ ಎಂಬ ಆಟಗಾರ ಬ್ಯಾಟ್ ಮಾಡುವುದನ್ನು ಹೆಡ್ಲಿ ನೋಡಿದರು. ಅದೇ ಅವರು ಕಲಿತ ಮೊದಲ ಬ್ಯಾಟಿಂಗ್ ಪಾಠ. ಜಮೈಕಕ್ಕೆ ಬಂದಿದ್ದ ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್ ಟೀಮಿನ ವಿರುದ್ಧ ಜಮೈಕ ಪರ ಆಡಿದ ಹೆಡ್ಲಿ 78 ಮತ್ತು 218 ರನ್ನು ಗಳಿಸಿದರು. ಹೀಗೆ ಪ್ರಥಮ ದರ್ಜೆ ಕ್ರಿಕೆಟ್ಟಿನಲ್ಲಿ ಪ್ರಾರಂಭದ ಆಟವೇ ಅವರ ಪ್ರತಿಭೆಯನ್ನು ತೋರಿತು.



ಎಂ.ಸಿ.ಸಿ. ತಂಗಡದವಿರುದ್ಧ ವೆಸ್ಟ್ ಇಂಡೀಸ್ ಆಡಿದ ಟೆಸ್ಟ್ ಸರಣಿಯಲ್ಲಿ 21 ವರ್ಷದ ಹೆಡ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಿದ್ದರು. 24 ಮತ್ತು 176 : 8 ಮತ್ತು 36 ; 114 ಮತ್ತು 112 ; 10 ಮತ್ತು 223—ಇವಿಷ್ಟು ಆ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಸರಣಿಯಲ್ಲಿ ಅವರು ಗಳಿಸಿದ ಓಟಗಳು.

ಮುಂದೆ 1931-32ರಲ್ಲಿ ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯಕ್ಕೆ ಹೋದಾಗ ಅಲ್ಲಿಯ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ 1,000 ಓಟಗಳನ್ನು ಗಳಿಸಿದರು. ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್, ನ್ಯೂಜಿಲೆಂಡ್. ಪಾಕಿಸ್ತಾನ, ಭಾರತಗಳ ವಿರುದ್ಧವೂ ಹೆಡ್ಲಿ ಅನೇಕ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಆಡಿದರು.

ತಾವು ಆಡಿದ ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯಗಳ 40 ಇನ್ನಿಂಗ್ಸ್‌ಗಳಲ್ಲಿ 2,190 ರನ್‌ಗಳನ್ನು ಸರಾಸರಿ 60.83ರಂತೆ ಇವರು ಗಳಿಸಿದ್ದಾರೆ. ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್ ವಿರುದ್ಧ 1935ರಲ್ಲಿ ಆಡಿದ ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯ ಒಂದರಲ್ಲಿ ಹೆಡ್ಲಿ ಔಟ್ ಆಗದೆ 270 ರನ್ ಹೊಡೆದರು.

ಮೊದಮೊದಲಿಗೆ ಆಫ್‌ಸೈಡ್‌ನಲ್ಲಿ ಆಟವಾಡುವುದರಲ್ಲಿ ಪ್ರಚಂಡರೆನಿಸಿದ್ದ ಹೆಡ್ಲಿ, ಅನಂತರ ಲೆಗ್ ಸೈಡ್‌ನಲ್ಲೂ ಅಷ್ಟೇ ಪರಿಣತರಾದರು. ನಿರ್ಭಯವಾಗಿ, ಲೀಲಾಜಾಲವಾಗಿ, ಚೆಂಡನ್ನು ಎದುರಿಸಿ ಬೌಲರ್ ಆತ್ಮವಿಶ್ವಾಸ ಕಳೆದುಕೊಳ್ಳುವಂತೆ ಹೆಡ್ಲಿ ಮಾಡುತ್ತಿದ್ದರು. 1938ರಲ್ಲಿ ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯ–ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್ ನಡುವಣ ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯವನ್ನು ಹೆಡ್ಲಿ ಮತ್ತು ಅವರ ಮಿತ್ರ ಸಿ. ಎಲ್. ಆರ್. ಜೇಮ್ಸ್ ಎಂಬ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಕ್ರೀಡಾ ವರದಿಗಾರ ನೋಡುತ್ತಿದ್ದಾಗ ಒಂದು ಘಟನೆ ನಡೆಯಿತು. ಆಟದಲ್ಲಿ ಓರಿಯಿಲಿ ಎಂಬ ಬೌಲರ್ ನಾಲ್ಕು ಎಸೆತಗಳಲ್ಲಿ ಮೂರು ವಿಕೆಟ್ ತೆಗೆದುಕೊಂಡಾಗ ಹೆಡ್ಲಿ ಮೆಚ್ಚುಗೆಯಿಂದ ತಲೆಯಾಡಿಸಿ "ನಾನು ನೋಡಿರುವ ಅತ್ಯಂತ ಉತ್ತಮ ಬೌಲರ್ ಇವನು" ಎಂದು ಉದ್ಗರಿಸಿದರು. ಪಕ್ಕದಲ್ಲಿದ್ದ ಮಿತ್ರ ಜೇಮ್ಸ್ ತುಂಟತನದಿಂದ" ಜಾರ್ಜ್, ನೀನು ನಾಳೆ ಏನಾದರೂ ಅವನೊಡನೆ ಆಡಿದರೆ, ಅವನ ಬೌಲಿಂಗಿಗೆ ನೀನು ಹೆದರಬಹುದು" ಎಂದರು. ಜೇಮ್ಸ್‌ನ ಕಡೆಗೆ ತಿರುಗಿ, ಗಂಭೀರ ಧ್ವನಿಯಲ್ಲಿ "ನಾನು ನೋಡಿರುವವರಲ್ಲೆಲ್ಲ ಅವನು ಅತ್ಯುತ್ತಮ ಬೌಲರ್. ಆದರೆ ನಾನೇನಾದರೂ ನಾಳೆ ಅವನೊಡನೆ ಆಡಿದರೆ, ನಾನು ಇದುವರೆಗೂ ಆಡಿದ ಬೌಲರುಗಳಂತೆಯೇ ಅವನೂ ಇರುತ್ತಾನೆ, ಅಷ್ಟೆ" ಎಂದರು ಹೆಡ್ಲಿ.

'ಜಾಣ ಕುರುಡ'

ಕಣ್ಣು ಕಟ್ಟಿದ್ದರೂ ಆಟಗಾರರಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬರನ್ನು ಕರೆದು, ಮೈ ತಡವಿ, ಅವರ ಹೆಸರು ಹೇಳುವುದು ಜಾಣ ಕುರುಡನ ಲಕ್ಷಣ.

ಅವನು ಬಟ್ಟೆ ಕಟ್ಟುವ ಮೊದಲೇ ಉಳಿದವರೆಲ್ಲ ಅವನ ಸುತ್ತಲೂ ಒಂದು ವರ್ತುಲದಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ಕಣ್ಣು ಕಟ್ಟಿದ ಅನಂತರ ವರ್ತುಲದಲ್ಲಿಯೇ ಅವರು ಅತ್ತಿತ್ತ ಸರಿಯುತ್ತಾರೆ. ಅನಂತರ ಒಂದು ದಿಕ್ಕಿಗೆ ಬೊಟ್ಟು ಮಾಡಿ 'ಕುರುಡ' ಎಂದು ಕರೆಯುತ್ತಾ ಅವರನ್ನು ಮೈದಡವಿ, ಮುಖ ಸವರಿ ಅವರು ಯಾರೆಂದು ತಿಳಿಯಲು ಕುರುಡ ಪ್ರಯತ್ನಿಸುತ್ತಾನೆ. ಅವನು ಸರಿಯಾಗಿ ಗುರುತಿಸಿದರೆ ಗುರುತಿಸಲ್ಪಟ್ಟವನು ಕುರುಡನಾಗಿ ಆಟ ಮುಂದುವರಿಸುತ್ತಾನೆ. ಹೀಗೆ ಆಟ ಸಾಗುವುದು.

ಇದನ್ನು ಇನ್ನೊಂದು ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಆಡಬಹುದು. ತಾನು ಬೊಟ್ಟು ಮಾಡಿ ತೋರಿಸಿದವನು ಯಾವುದಾದರೂ ಪ್ರಾಣಿಯಂತೆ ಕೂಗಬೇಕು ಎಂದು ಕುರುಡ ಹೇಳಿದರೆ ಅವನು ಹಾಗೆ ಕೂಗುತ್ತಾನೆ. ಕಂಠದಿಂದ ಗುರುತಿಸಿ ಅವನು ಯಾರು ಎಂದು ಹೇಳಿದರೆ, ಅವನಿಗೆ ಕುರುಡನಾಗುವ ಸರದಿ.

ಜಾತ್ರೆ

ಜನರ ಗಜಿಬಿಜಿ ; ನಾನಾ ವಿಧದ ತಿಂಡಿ ಪಾನೀಯಗಳನ್ನು ಮಾರುವ ಅಂಗಡಿಗಳು ; ವಿವಿಧ ಬಗೆಯ ಆಟ ಚಮತ್ಕಾರಗಳು ; ರಂಗು ರಂಗಿನ

ಉಡುಪು ಧರಿಸಿ ಸಂತೋಷದಿಂದ ಓಡಾಡುವ ಮಕ್ಕಳು, ಹಿರಿಯರು. ವರ್ಷಂಪ್ರತಿ ಊರಿನಲ್ಲಿ ನಡೆಯುವ ಜಾತ್ರೆಯ ದಿನಗಳು ಎಲ್ಲರಿಗೂ ಸಂಭ್ರಮ, ಸಂತೋಷದ ದಿನಗಳು.

ಧಾರ್ಮಿಕ ಉತ್ಸವ, ಹಬ್ಬಗಳ ಪ್ರಧಾನ ಅಂಗವಾಗಿ ಜಾತ್ರೆಗಳು ನಡೆಯುತ್ತವೆ. ದೀಪಾವಳಿ, ನವರಾತ್ರಿ ಅಥವಾ ದಸರಾ, ಕ್ರಿಸ್‌ಮಸ್ ಮತ್ತು ಈಸ್ಟರ್ ಹಬ್ಬಗಳಲ್ಲೂ ವಿನೋದ ಮೇಳಗಳು, ಜಾತ್ರೆಗಳು ನಡೆಯುತ್ತವೆ.

ಮೈಸೂರಿನ ದಸರಾ ಉತ್ಸವದ ಅಂಗವಾಗಿರುವ ಮುಖ್ಯ ಆಕರ್ಷಣೆ–ಜಂಬೂ ಸವಾರಿ ಅಥವಾ ಆನೆ ಸವಾರಿ. ನಂದಿಧ್ವಜ ಕುಣಿತ, ಸ್ಕೌಟ್ ದಳ, ಎನ್. ಸಿ. ಸಿ. ಇತ್ಯಾದಿ ಹಲವು ಗುಂಪುಗಳನ್ನೊಳಗೊಂಡ ದಸರಾ ಮೆರವಣಿಗೆ ನೋಡಲು ದೇಶ ವಿದೇಶಗಳಿಂದ ಜನ ಬರುತ್ತಾರೆ.

ಫ್ರಾನ್ಸ್ ದೇಶದಲ್ಲಿ ಮಾರ್ಡಿಗ್ರಾಸ್ ಎನ್ನುವ ಜಾತ್ರೆ ನಡೆಯುತ್ತದೆ. ರಸ್ತೆ ಮೆರವಣಿಗೆ ಈ ಜಾತ್ರೆಯ ಪ್ರಮುಖ ಅಂಗ. ಬಣ್ಣಬಣ್ಣದ ಉಡುಪು ಧರಿಸಿದ ಪುಟಾಣಿಗಳು ನಗುತ್ತಾ ರಸ್ತೆಯಲ್ಲಿ ಮೆರವಣಿಗೆ ಹೋಗುತ್ತಾರೆ. ಪ್ರೇಕ್ಷಕರ ಮೇಲೆ ಮಿಠಾಯಿ ಮತ್ತು ಹೂವಿನ ಮಳೆ ಸುರಿಸುತ್ತಾರೆ. 'ಹೂವುಗಳ ಯುದ್ಧ' ಎಂದೇ ಈ ಜಾತ್ರೆ ಪ್ರಸಿದ್ಧವಾಗಿದೆ. ಇದೇ ಉತ್ಸವದ ಇನ್ನೊಂದು ಅಂಗವಾಗಿ ಚೆನ್ನಾಗಿ ಕೊಬ್ಬಿದ ಕೋಣವೊಂದನ್ನು ಬಣ್ಣಬಣ್ಣದ ರಿಬ್ಬನ್ ಮತ್ತು ಹೂಮಾಲೆಗಳಿಂದ ಅಲಂಕರಿಸಿ ಮೆರವಣಿಗೆ ಮಾಡಿಸುತ್ತಾರೆ. ಅಣಕು ಪೂಜಾರಿಯೊಬ್ಬ ಮೆರವಣಿಗೆಯ ಮುಂದಾಳುತನ ವಹಿಸುತ್ತಾನೆ. ವಾದ್ಯಘೋಷದೊಂದಿಗೆ ಪ್ರಮುಖ ರಸ್ತೆಗಳಲ್ಲಿ ನಡೆಯುವ ಈ ಮೆರವಣಿಗೆಯನ್ನು ಪ್ರೇಕ್ಷಕರೆಲ್ಲ ಕೇಕೆ ಹಾಕಿ ಕರವಸ್ತ್ರಗಳನ್ನು ಗಾಳಿಯಲ್ಲಿ ಬೀಸಿ ಸ್ವಾಗತಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಒಂದು ಪಟ್ಟಣದಿಂದ ಇನ್ನೊಂದು ಪಟ್ಟಣಕ್ಕೆ ಲಾರಿ, ರೈಲುಬಂಡಿಗಳಲ್ಲಿ ಸಾಗುವ ಸಂಚಾರಿ ಜಾತ್ರೆಗಳಿವೆ. ವಿಶಾಲವಾದ ಬಯಲಿನ ಮುಂಭಾಗದ ದ್ವಾರದಲ್ಲಿ ಐಸ್‌ಕ್ರೀಮ್, ಹತ್ತಿ ಮಿಠಾಯಿ, ಪಾಪ್‌ಕಾರ್ನ್, ತಂಪಾದ ಪಾನೀಯ ಮುಂತಾದ ವಿವಿಧ ಬಗೆಯ ತಿಂಡಿ ತಿನಿಸಿನ ಅಂಗಡಿಗಳು ಇರುತ್ತವೆ. ಹಿಂಭಾಗದ ದ್ವಾರದ ಬಳಿಯಲ್ಲಿ ವಿವಿಧ ಬಗೆಯ ಚಮತ್ಕಾರಗಳು ಆಟ–ವಿನೋದಗಳು ನಡೆಯುತ್ತಿರುತ್ತವೆ. ಖಡ್ಗ ನುಂಗುವವರು, ಬೆಂಕಿ ನುಂಗುವವರು, ಹಾವು ಆಡಿಸುವವರು, ಕೋತಿ ಕುಣಿಸುವವರು, ನರ್ತಿಸುವ ಹುಡುಗಿಯರು, ವಿವಿಧ ಬಗೆಯ ಯಕ್ಷಿಣಿ ವಿದ್ಯೆಗಳನ್ನು ಪ್ರದರ್ಶಿಸುವ ಯಕ್ಷಿಣಿಗಾರರು -ಇವರೆಲ್ಲ ತಮ್ಮ ಚಮತ್ಕಾರಗಳನ್ನು ಪ್ರದರ್ಶಿಸಿ ಜನರ ಮನರಂಜಿಸುತ್ತಾರೆ. ಯಥೇಚ್ಛವಾಗಿ ಹಣವನ್ನೂ ಸಂಪಾದಿಸುತ್ತಾರೆ. ಸಂಚಾರಿ ಜಾತ್ರೆಗಳಲ್ಲಿ ಪ್ರದರ್ಶನ ನೀಡುವವರೆಲ್ಲ ಸರ್ಕಸ್‌ನಲ್ಲಿರುವಂತೆ ಒಂದೇ ಕುಟುಂಬದವರಂತೆ ಇರುತ್ತಾರೆ.

ಜರ್ಮನಿಯಲ್ಲಿ ನಡೆಯುವ ಒಂದು ಜಾತ್ರೆಯಲ್ಲಿ ಪ್ರಾಣಿಗಳ ರೀತಿ ವೇಷವನ್ನು ಧರಿಸಿ ಪ್ರೇಕ್ಷಕರನ್ನು ಸಂತೋಷಗೊಳಿಸುತ್ತಾರೆ. ಮುಖದ ಮೇಲೆ ಬಣ್ಣಗಳನ್ನು ಬಳಿದುಕೊಂಡು ಗಾಡಿಗಳಲ್ಲಿ ಕುಳಿತು ತಮ್ಮ ಕುಚೇಷ್ಟೆ, ವಿನೋದಗಳಿಂದ ವಿದೂಷಕರು ಜನಮನವನ್ನು ರಂಜಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಹೀಗೆ ಧಾರ್ಮಿಕ ವಿಧಗಳಿಗಾಗಿ ಮಾತ್ರವಲ್ಲದೆ ಜೀವನೋಪಾಯ, ಮತ್ತು ಶಾಲೆ, ರಂಗಮಂಟಪಗಳಂಥ ಸಾರ್ವಜನಿಕ ಸಂಸ್ಥೆಗಳಿಗಾಗಿ ಧನ ಸಂಗ್ರಹಕ್ಕಾಗಿ ದೇಶವಿದೇಶಗಳಲ್ಲಿ ಜಾತ್ರೆಗಳು ನಡೆಯುತ್ತವೆ.

ಜಾದು ವೃತ್ತ

ಒಬ್ಬ 'ಮಾಂತ್ರಿಕ'. ಅವನ ಬಳಿ ಒಂದು ಕೋಲು— 'ಮಂತ್ರದಂಡ' —ಇರುತ್ತದೆ. ಮಾಂತ್ರಿಕ ಕೋಲಿನಿಂದ ಪಕ್ಕಗಳಿಗೆ ಸರಿಯಬೇಕೆಂದೋ, ಕುಣಿಯಬೇಕೆಂದೋ ಸೂಚಿಸುತ್ತಾನೆ. ಹುಡುಗರು ಹೀಗೆ ಒಂದಾದ ಮೇಲೊಂದು ಚಲನೆ ಮಾಡುತ್ತಿರುತ್ತಾರೆ.

ಇದ್ದಕ್ಕಿದ್ದಂತೆ ಮಾಂತ್ರಿಕ ಕೋಲನ್ನು ಕೆಳಕ್ಕೆ ಬಿಡುತ್ತಾನೆ. ಕೂಡಲೇ ಆಟಗಾರರನ್ನು ಹಿಡಿಯಲು ಅವನು ಓಡುತ್ತಾನೆ ಎಂಬುದಕ್ಕೆ ಸಂಜ್ಞೆ ಇದು. ಆಟಗಾರರು ತಪ್ಪಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಓಡುತ್ತಾರೆ. ಅವರು ನಿಶ್ಚಿತ ಗೆರೆಯೊಂದನ್ನು ದಾಟಿದರೆ ಪಾರಾದಂತೆ. ಅಷ್ಟರಲ್ಲಿ ಮಾಂತ್ರಿಕ ಅವರಲ್ಲಿ ಯಾರನ್ನಾದರೂ ಮುಟ್ಟಿದರೆ ಅವರು ಮಾಂತ್ರಿಕನ ಸರದಿ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ.

ಕೆಲವು ಆಟಗಳಾದ ಮೇಲೆಯೂ ಯಾರಿಂದಲೂ ಹಿಡಿಯಲಾಗದೆ ಉಳಿದ ಆಟಗಾರರು ನಿಜವಾಗಿ ಸಮರ್ಥರು.

ಜಾನ್ ಟಿ. ಮರೀ

ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ಪ್ರಮುಖ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಆಟಗಾರರಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬರಾದ ಜೆ. ಟಿ. ಮರೀ ಪ್ರಮುಖ ವಿಕೆಟ್‌ಕೀಪರ್; ಉತ್ತಮ ಬ್ಯಾಟುಗಾರರು.

ಲಂಡನಿನ ಉತ್ತರ ಕೆನ್‌ಸಿಂಗ್ಟನ್‌ನಲ್ಲಿ 1935ರ ಏಪ್ರಿಲ್ 1ರಂದು ಜನಿಸಿದ ಮರೀ 1952ರಲ್ಲಿ ಮೊದಲ ಬಾರಿಗೆ ಪ್ರಥಮ ದರ್ಜೆ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಿದರು.

1957ರಿಂದ 1960ರೊಳಗೆ 1,000ಕ್ಕೂ ಹೆಚ್ಚು ರನ್‌ಗಳನ್ನು ಗಳಿಸಿ 100 ಮಂದಿ ಬ್ಯಾಟುಗಾರರನ್ನು 'ಔಟ್' ಮಾಡಿದರು.

1966ರಲ್ಲಿ ವೆಸ್ಟ್ ಇಂಡೀಸ್ ವಿರುದ್ಧ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನಲ್ಲಿ ಆಡಿದ ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಮರೀ ಬಾರಿಸಿದ 112 ರನ್‌ಗಳಿಂದಾಗಿ ಇವರು, ಆ ವರ್ಷ ವಿಸ್ಡೆನ್‌ನ 'ಐವರು ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಆಟಗಾರರಲ್ಲಿ' ಒಬ್ಬರಾದರು.

ಮರೀ ತೀರ ಅನಿರೀಕ್ಷಿತವಾಗಿದ್ದ ಕ್ಯಾಚುಗಳನ್ನು ಹಿಡಿದು, ಪ್ರೇಕ್ಷಕರನ್ನು ರೋಮಾಂಚನಗೊಳಿಸುತ್ತಿದ್ದರು. ಯಾರು ಬೌಲ್ ಮಾಡುವಾಗ ಕ್ಯಾಚು ಎಲ್ಲಿ ಬರುತ್ತದೆಂದು ಊಹಿಸಿ, ವಿಕೆಟ್‌ನ ಹಿಂದೆ ಆ ಸ್ಥಾನದಲ್ಲಿ ಮರೀ ನಿಲ್ಲುತ್ತಿದ್ದರು.

ಒಮ್ಮೆ ಶಸ್ತ್ರಚಿಕಿತ್ಸೆ ಮಾಡಿಸಿಕೊಂಡು. ಮತ್ತೊಮ್ಮೆ ಚೆಂಡು ಭುಜಕ್ಕೆ ತಗಲಿ ಗಾಯಗೊಂಡ ಮರೀ, 1966ರಿಂದ ಮುಂದೆ ಹೆಚ್ಚು ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಲಿಲ್ಲ.

ಜಾನ್ ಅಕೀ ಬುಆ

ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನ ಚರಿತ್ರೆಯಲ್ಲೇ ಮೊದಲ ಬಾರಿಗೆ ಉಗಾಂಡಾದ ರಾಷ್ಟ್ರಗೀತೆ ಕೇಳಿಬರುತ್ತಿದೆ. 24 ವರ್ಷ ವಯಸ್ಸಿನ ಉಗಾಂಡಾದ ಪೋಲೀಸ್ ಕಾನ್‌ಸ್ಟೇಬಲ್ ಜಾನ್ ಅಕೀ ಬುಆ ಮ್ಯೂನಿಕ್ ಕ್ರೀಡಾಂಗಣದ ವಿಜಯ ಪೀಠದ ಮೇಲೆ ಹೆಮ್ಮೆಯಿಂದ ಎದೆಯುಬ್ಬಿಸಿ ನಿಂತಿದ್ದಾರೆ. 400 ಮೀಟರ್ ಹರ್ಡಲ್ಸ್ ಓಟದಲ್ಲಿ ವಿಶ್ವ ಮತ್ತು ಒಲಿಂಪಿಕ್ ದಾಖಲೆಗಳನ್ನು ಸ್ಥಾಪಿಸಿದ ಕ್ರೀಡಾಪಟು ಇವರು. ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಕ್ರೀಡಾಪಟುಗಳಲ್ಲಿ ಅತಿ ದೊಡ್ಡ ಕುಟುಂಬದ ಸದಸ್ಯ ಎಂಬ ದಾಖಲೆಯೂ ಅವರದ್ದೇ. ಜಾನ್ ಅಕೀ ಬುಆ ಅವರ ತಂದೆ ಸಮರಾಸಕ್ತ ಬಣಕ್ಕೆ ಸೇರಿದ ಮಲೊ ನಿವಾಸಿ.



ಉಗಾಂಡಕ್ಕೆ ಕೀರ್ತಿ : ಜಾನ್ ಅಕೀ ಬುಆ

ಅವರಿಗೆ ಎಂಟು ಮಂದಿ ಹೆಂಡತಿಯರು; 44 ಮಕ್ಕಳಲ್ಲಿ 16 ಹುಡುಗಿಯರು, 28 ಹುಡುಗರು.

1972ರ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಅಕೀ ಬುಆ 400 ಮೀಟರ್ಸ್ ಹರ್ಡ್‌ಲ್ಸ್ ಓಟವನ್ನು ಮುಗಿಸಿದ್ದು ಬರಿಯ 47.82 ಸೆಕೆಂಡುಗಳಲ್ಲಿ. ಶ್ರೇಷ್ಠ ಓಟಗಾರರಾದ ರಾಲ್ಫ್ ಮ್ಯಾನ್ (ಅಮೆರಿಕ) ಮತ್ತು ಡೇವಿಡ್ ಹೆಮೆರಿ (ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್) – ಇವರನ್ನು ಅಕೀ ಬುಆ ಹಿಂದಕ್ಕೆ ಹಾಕಿದರು. ಈ ಸಾಧನೆಗೆ ಸಹಾಯಕವಾದದ್ದು ಇವರ ಅಸದೃಶ ತರಬೇತಿ ವಿಧಾನ. ಉಗಾಂಡಾದಲ್ಲಿ ಮಳೆ ಜಾಸ್ತಿ. ನೀರು ನಿಂತ ಮಾರ್ಗದಲ್ಲಿ ಓಡುವುದು ಅಸಾಧ್ಯವಾದಾಗ ಅಕೀ ಬುಆ ಕಷ್ಟವೆನಿಸಿದ ಗುಂಡ್ಡಕಾಡುಗಳ ಓಡುತ್ತಿದ್ದರು. ಸರಿಯಾದ ಜೊತೆಗಾರರು ಸಿಕ್ಕದಿದ್ದಾಗ ಗುಂಡ್ಡ-ಬೆಟ್ಟಗಳಲ್ಲಿ ಜೀಬ್ರಾಗಳನ್ನು ಬೆನ್ನಟ್ಟಿದರು. ಬೆನ್ನಿಗೆ 35 ಪೌಂಡು ತೂಕ ಕಟ್ಟಿಕೊಂಡು 1,500 ಮೀಟರ್ ದೂರ ಹರ್ಡ್‌ಲ್ಸ್ ಓಟ ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡಿಕೊಂಡರು.

ಅಕೀ ಬುಆ ಅವರ ಅಣ್ಣ ತಮ್ಮಂದಿರೂ ಕ್ರೀಡಾಪಟುಗಳು ; ಓಟ, ನೆಗೆತಗಳಲ್ಲಿ ಉತ್ತಮ ಮಟ್ಟ ಸಾಧಿಸಿದವರು. 1966ರಲ್ಲಿ ತಮ್ಮ ಬಂಧುಗಳಿಗೆ ಅಥ್ಲೆಟಿಕ್ಸ್‌ನ ಪರಿಚಯ ಮಾಡಿಸಿಕೊಟ್ಟದ್ದು ಸ್ವತಃ ಜಾನ್ ಅಕೀ ಬುಆ.

ಜಾನಿ ವೀಸ್‌ಮುಲರ್

ಜಾನಿ ವೀಸ್‌ಮುಲರ್ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ವೀರರಲ್ಲಿ ಟಾರ್ಜನ್. ಈ ಮಾತು ಕೇವಲ ಆಲಂಕಾರಿಕವಲ್ಲ, ಅಕ್ಷರಶಃ ನಿಜ. ಟಾರ್ಜನನಾಗಿ — ಮೃಗಬಲದ ಮನುಷ್ಯನಾಗಿ —ಚಲಚ್ಚಿತ್ರಗಳಲ್ಲಿ ಪಾತ್ರ ನಿರ್ವಹಿಸಿ ಅವರು ಹೆಸರು ಗಳಿಸಿದ್ದಾರೆ.

1905ರಲ್ಲಿ ಅಮೆರಿಕದ ಪೆನ್ಸಿಲ್ವೇನಿಯದಲ್ಲಿ ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯದಿಂದ ವಲಸೆ ಬಂದ ಕುಟುಂಬವೊಂದರಲ್ಲಿ ಜನಿಸಿದ ಜಾನಿ ವೀಸ್‌ಮುಲರ್ ಚಿಕ್ಕಂದಿನಲ್ಲಿ ಈಜು ಪ್ರಾರಂಭಿಸಿದ್ದು ಆರೋಗ್ಯದ ಕಾರಣಕ್ಕಾಗಿ, ವೈದ್ಯರ ಸಲಹೆಯಂತೆ. ಮುಂದೆ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಲ್ಲಿ ಪಾಲ್ಗೊಂಡರು. ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಿದಾಗ ಅವರಿಗೆ 19 ವರ್ಷ.

ಸದೃಢ ಮಾಂಸಖಂಡಗಳು, 6 ಅಡಿ 4 ಇಂಚು ಎತ್ತರ, 210 ಪೌಂಡ್ ಭಾರ, ವಿಶಾಲವಾದ ಎದೆ, ಅಗಲವಾದ ಹಣೆಯ ಮೇಲೆ ಹರಡಿಕೊಂಡ ಉದ್ದನೆ ಕೂದಲು. ಉಬ್ಬಿದ ಹುಬ್ಬಿನ ಕೆಳಗೆ ತುಂಬಿಕೊಂಡ ನೀಲಿ ಕಣ್ಣುಗಳು. 1924ರ ಪ್ಯಾರಿಸ್ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್ ಕ್ರೀಡಾಂಗಣದ ಈಜುಕೊಳದಲ್ಲಿ ಅವರನ್ನು ಕಂಡವರು "ಸಮುದ್ರ ಸಿಂಹವನ್ನು ಅನುಕರಿಸಲು ಯತ್ನಿಸುತ್ತಿರುವ ನೃತ್ಯ" ಎಂದು ವರ್ಣಿಸಿದರು.

100 ಮೀಟರ್ ಫ್ರೀಸ್ಟೈಲ್ ಈಜುವಿಕೆಯಲ್ಲಿ ಅವರು ಹಿಂದಿನ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನ ಚಾಂಪಿಯನ ಅಮೆರಿಕದ ಡ್ಯೂಕ್ ಕಹನಮೋಕ್, ಅಜೇಯ [illegible] ಆರ್ನೆಬರ್ಗ್ ಮೊದಲಾದವರ ಜೊತೆ ಸ್ಪರ್ಧಿಸಿದರು. 59 ಸೆಕೆಂಡುಗಳಲ್ಲಿ ಈಜು ಮುಗಿಸಿ ಹೊಸ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ದಾಖಲೆ ಸ್ಥಾಪಿಸಿ ಚಿನ್ನದ ಪದಕ ವಿಜೇತರಾದರು. 400 ಮೀಟರ್ ಫ್ರೀಸ್ಟೈಲ್ ಈಜನ್ನು 5 ಮಿನಿಟು 4.2 ಸೆಕೆಂಡುಗಳಲ್ಲಿ ಮುಗಿಸಿ ಹಿಂದಿನ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ದಾಖಲೆಯನ್ನು 20.2 ಸೆಕೆಂಡುಗಳಿಂದ ಮುರಿದು ಹೊಸ ದಾಖಲೆ ಸ್ಥಾಪಿಸಿ ಚಿನ್ನದ ಪದಕ ಗೆದ್ದರು. 800 ಮೀಟರ್ ರಿಲೇ ಈಜಿನಲ್ಲಿ ಅವರು ಭಾಗವಹಿಸಿದ ಅಮೆರಿಕ ತಂಡ ಚಿನ್ನದ ಪದಕ ಗೆದ್ದಿತು. ಅದರಲ್ಲೂ ಹೊಸ ದಾಖಲೆ ಸ್ಥಾಪಿಸಲ್ಪಟ್ಟಿತು. ಜಲಪೋಲೋದಲ್ಲಿ ಅವರ ತಂಡ ಕಂಚಿನ ಪದಕ ಗೆದ್ದಿತು.

ಜಾನಿ ವೀಸ್‌ಮುಲರ್ 1928ರ ಆಮ್‌ಸ್ಟರ್‌ಡ್ಯಾಮ್ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ 100 ಮೀಟರ್ ಫ್ರೀಸ್ಟೈಲ್ ಈಜನ್ನು 58.6 ಸೆಕೆಂಡುಗಳಲ್ಲಿ ಈಜು ಮುಗಿಸಿ, ತಮ್ಮ ಹಿಂದಿನ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ದಾಖಲೆಯನ್ನು ಮುರಿದು, ಚಿನ್ನದ ಪದಕ ಗೆದ್ದರು. 800 ಮೀಟರ್ ರಿಲೇ ಈಜಿನಲ್ಲಿಯೂ ಅಮೆರಿಕದ ತಂಡದಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಿದರು. ಅವರ ತಂಡ ಪುನಃ ಹಿಂದಿನ ದಾಖಲೆಯನ್ನು ಮುರಿದು ಚಿನ್ನದ ಪದಕ ಗೆದ್ದಿತು.

1924ರಿಂದ 1927ರ ಅವಧಿಯಲ್ಲಿ 100 ಮೀಟರ್ ಫ್ರೀಸ್ಟೈಲ್ ಈಜುವಿಕೆಯಲ್ಲಿ ವೀಸ್‌ಮುಲ್ಲರ್ ಐದು ಸಲ ಹೊಸ ದಾಖಲೆಯನ್ನು ಸ್ಥಾಪಿಸಿದರು. ಎರಡು ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ಗಳಲ್ಲಿ ಒಟ್ಟು ಐದು ಚಿನ್ನದ ಪದಕ ಮತ್ತು ಒಂದು ಕಂಚಿನ ಪದಕ ಗೆದ್ದರು. ಅವುಗಳಲ್ಲಿ ಮೂರು ವೈಯಕ್ತಿಕವಾಗಿ ಗಳಿಸಿದ ಚಿನ್ನದ ಪದಕಗಳು. ಈ ಶತಮಾನದ ಪೂರ್ವಾರ್ಧದ ಸರ್ವಶ್ರೇಷ್ಠ ಈಜುಗಾರ ಎನಿಸಿರುವ ಅವರು ಸ್ಥಾಪಿಸಿದ ಜಾಗತಿಕ ದಾಖಲೆಗಳು ಒಟ್ಟು 67.

ಮುಂದೆ ವೀಸ್‌ಮುಲರ್ ಕಾಲ್ಪನಿಕ ಟಾರ್ಜನ್ ಸಾಹಸ ಕತೆಗಳ ಹತ್ತೊಂಬತ್ತು ಚಲಚ್ಚಿತ್ರಗಳಲ್ಲಿ ಟಾರ್ಜನನ ಪಾತ್ರ ನಿರ್ವಹಿಸಿ ಖ್ಯಾತಿ ಗಳಿಸಿದರು.

1962ರಲ್ಲಿ ಐದನೆಯ ಬಾರಿ ಮದುವೆಯಾದ ಜಾನಿ ವೀಸ್‌ಮುಲರ್ ಅಮೆರಿಕದ ಫ್ಲಾರಿಡಾ ಪಟ್ಟಣದಲ್ಲಿ ವಾಸಿಸತೊಡಗಿದರು. ಈಜುಕೊಳಗಳು, ಪೌಷ್ಟಿಕ ಆಹಾರದ ಅಂಗಡಿಗಳು— ಇವನ್ನು ಹೊಂದಿ ಶ್ರೀಮಂತ ಜೀವನ ನಡೆಸುತ್ತಿದ್ದಾರೆ. ಅವರು ದಿನಕ್ಕೆ ಒಂದು ಗಂಟೆ ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಈಜುತ್ತಾರೆ.

ಜಾನಿ ವೀಸ್‌ಮುಲರ್ (ಎಡಗಡೆ) ಈಜುಗಾರ ಡ್ಯೂಕ್ ಕಹನಮೋಕ್‌ನೊಂದಿಗೆ



ಕ್ರೀಡೆ, ಮನೋಲ್ಲಾಸ

ಜಾರು ಕಂಬ

ಗೋಕುಲಾಷ್ಟಮಿಯ ಮರುದಿನ ಹಲವು ಕ್ರೀಡೆಗಳನ್ನು ಸಂಘಟಿಸುತ್ತಾರೆ. ಜಾರುಕಂಬವನ್ನು ಹತ್ತುವ ಸ್ಪರ್ಧೆ ಅವುಗಳಲ್ಲಿ ಮುಖ್ಯವಾದದ್ದು.

ನೀಳವಾದ, ಸುಮಾರು 40 ಅಡಿ ಉದ್ದದ, ಅಡಿಕೆ ಮರವೊಂದರ ಹೊರ ಸಿಪ್ಪೆಯನ್ನೆಲ್ಲ ತೆಗೆದು ನುಣುಪುಗೊಳಿಸುತ್ತಾರೆ. ಇದೇ ಮರವನ್ನು ಎಣ್ಣೆಯಿಂದ ಚೆನ್ನಾಗಿ ಲೇಪಿಸುತ್ತಾರೆ. ಇನ್ನೂ ಹೆಚ್ಚು ನುಣುಪುಗೊಳಿಸಲು ಬಾಳೆ ಹಣ್ಣನ್ನು ಸವರುತ್ತಾರೆ. ಇದು ಜಾರುಕಂಬ.

ಸ್ಪರ್ಧೆ ಪ್ರಾರಂಭವಾಗುವ ಮೊದಲು ಊರಿನ ಪ್ರಮುಖ ದೇವಾಲಯದಿಂದ ಜಾರುಕಂಬವನ್ನು ಹೊತ್ತು ವಾದ್ಯಘೋಷ ಮೆರವಣಿಗೆಯೊಂದಿಗೆ ವೈಭವದಿಂದ ಸ್ಪರ್ಧೆ ನಡೆಯುವ ಸ್ಥಳಕ್ಕೆ ತರುತ್ತಾರೆ. ಕಂಬದ ತುದಿಯಲ್ಲಿ ಹಣದ ಗಂಟನ್ನು ಕಟ್ಟಿರುತ್ತಾರೆ. ಸ್ಪರ್ಧೆ ನಡೆಯುವ ಮೈದಾನದಲ್ಲಿ ನೆಲದಲ್ಲಿ 5 ಅಡಿ ಆಳಕ್ಕೆ ಹೊಂಡ ತೆಗೆದು ಅದರಲ್ಲಿ ಭದ್ರವಾಗಿ ಕಂಬವನ್ನು ನೆಡುತ್ತಾರೆ.

ಸ್ಪರ್ಧಾಳುಗಳು ಒಬ್ಬರಾದ ಮೇಲೊಬ್ಬರಂತೆ ಕಂಬವನ್ನು ಏರಿ ನಿಧಿಯನ್ನು ತೆಗೆಯಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುತ್ತಾರೆ. ಜಾರು ಕಂಬವನ್ನು ಪ್ರಾರಂಭದಲ್ಲಿ ಕೈಗಳಿಂದ ಬಿಗಿ ಹಿಡಿಯಲೂ ಆಗುವುದಿಲ್ಲ. ಕಂಬದ ಹೊರತು ಅವರಿಗೆ ಹಿಡಿದುಕೊಳ್ಳಲು ಬೇರೆ ಯಾವ ಆಧಾರವೂ ಇರುವುದಿಲ್ಲವಾದ್ದರಿಂದ ಎಷ್ಟು ಪ್ರಯತ್ನಿಸಿದರೂ ಮೇಲೇರಲು ಸಾಧ್ಯವಾಗುವುದಿಲ್ಲ.

ಪ್ರಥಮ ಸುತ್ತಿನಲ್ಲಿ ಯಾರಿಂದಲೂ ಮೇಲೇರಲು ಸಾಧ್ಯವಾಗದಿದ್ದರೆ ಎರಡನೇ ಸುತ್ತಿನಲ್ಲಿ ಬಟ್ಟೆಯಿಂದ ಕಂಬದ ಎಣ್ಣೆಯನ್ನು ಒರೆಸಿಕೊಂಡು ಮೇಲೇರಲು ಅವಕಾಶ ಮಾಡಿಕೊಡುತ್ತಾರೆ. ಮೂರನೆಯ ಸುತ್ತಿನಲ್ಲಿ ತೆಂಗಿನ ಗರಿ, ಬಾಳೆನಾರುಗಳಿಂದ ಹೊಸೆದು ತಯಾರಿಸಿದ ಬಳೆಯನ್ನು ('ತಳೆ') ಕಾಲಿಗೆ ಕಟ್ಟಿಕೊಂಡು ಮೇಲೇರಲು ಅವಕಾಶ ನೀಡುತ್ತಾರೆ.

ಕೊನೆಗೆ ಸಾಹಸಿಯೊಬ್ಬ ಕಂಬದ ತುದಿಗೆ ತಲಪಿ ನಿಧಿಯನ್ನು ಕೈವಶ ಮಾಡಿಕೊಂಡು ಒಂದೇ ಉಸಿರಿಗೆ ಕೆಳಗೆ ಜಾರಿ ಯಶಸ್ವಿಯಾಗಬಹುದು. ಅಷ್ಟರ ವರೆಗೆ ಉತ್ಕಟ ಉತ್ಸಾಹ, ಕುತೂಹಲಗಳಿಂದ ನೋಡುವ ಪ್ರೇಕ್ಷಕರ ಹರ್ಷೋದ್ಗಾರ, ಕರತಾಡನಗಳಲ್ಲಿ ಸ್ಪರ್ಧೆ ಯಶಸ್ವಿ ಮುಕ್ತಾಯವಾಗುತ್ತದೆ.

ಜಾರು ಕಂಬ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ವಿಜೇತನಿಗೆ ಸ್ವರ್ಣ ಪದಕವನ್ನು ನೀಡುವುದೂ ಉಂಟು.



ಗದ ಸಹಾಯದಿಂದ ಕಂಬ ಹತ್ತುವುದು, ವಿಜಯಿಯಾದವನು ಪವಿತ್ರ ತಿನಿಸನ್ನು ಕೆಳಗೆ ಎಸೆಯುವುದು — ಅಮೆರಿಕನ್ ಇಂಡಿಯನರ ಹಳೆಯ ಆಟ

20



ಜಾರು ಬಂಡೆ

ದೊಡ್ಡ ಉದ್ಯಾನ. ಕಲ್ಲಿನಲ್ಲಿ ಕಡೆದ ಬೃಹತ್ ರಾಕ್ಷಸ ಮೂರ್ತಿ. ಕೋರೆ ಹಲ್ಲು, ನೀಳವಾಗಿ ಚಾಚಿದ ನಾಲಿಗೆ, ದೊಡ್ಡ ಕಣ್ಣುಗಳು. ಆದರೆ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಅದು ಸಂತಸದ ನೋಟ. ರಾಕ್ಷಸನ ಬೆನ್ನಮೇಲೆ ಹತ್ತಿಬಂದರೆ ಅಲ್ಲಿಂದ ಒಳಗೆ ಜಾರಿ ನಾಲಗೆಯ ತುದಿಗೆ ಬರಬಹುದು. ಅದೊಂದು ಜಾರು ಬಂಡೆ.

ಶಾಲೆ, ಉದ್ಯಾನಗಳಲ್ಲಿ ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಸಿಮೆಂಟು, ಮರ ಅಥವಾ ಕಲ್ಲಿನ ಜಾರು ಬಂಡೆಗಳಿರುತ್ತವೆ. ಮೆಟ್ಟಲು ಕಡೆಯಿಂದ ಬಂದು ಜಾರಿ ಪುನಃ ಮೆಟ್ಟಲು ಹತ್ತಿ ಮಕ್ಕಳು ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಇದು ಸಾಮಾನ್ಯ ಜಾರು ಬಂಡೆ. ಆನೆ, ನೀರಾನೆ, ಮುಂಗಾಲುಗಳನ್ನೂರಿ ಕುಳಿತಿರುವ ಒಂಟೆಗಳಂತೆ ದೊಡ್ಡದಾಗಿದ್ದು ಮಕ್ಕಳು ಧಾರಾಳವಾಗಿ ಆಡಲು ಸ್ಥಳವಿರುವಂಥ ಜಾರುಬಂಡೆಗಳೂ ಇವೆ.

ಕೆಲವು ಮಕ್ಕಳು ನೀತುಕೊಂಡು ಜಾರುತ್ತಾರೆ; ಹಿಂದುಮುಂದಾಗಿ ಕುಳಿತು ಜಾರುತ್ತಾರೆ. ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಕೂಸುಮರಿಯಂತೆ ಹೊತ್ತುಕೊಂಡು ಜಾರಿಸಿ ಸಂತೋಷಪಡುವುದುಂಟು. ಹೊಟ್ಟೆಯ ಮೇಲೆ ಮಲಗಿಕೊಂಡು ಜಾರುವುದೂ ಇದೆ.

ಜಾವೆಲಿನ್ ಎಸೆತ

ಪ್ರಾಚೀನ ಗ್ರೀಕರು ಯುದ್ಧದಲ್ಲಿ ಉಪಯೋಗಿಸುತ್ತಿದ್ದ ಒಂದು ಮುಖ್ಯ ಆಯುಧ—ಜಾವೆಲಿನ್. ಎಸೆಯುವುದಕ್ಕೆ ಅನುಕೂಲವಾಗಿರುವಂಥ ಹಗುರವಾದ ಈಟಿ ಇದು. ಕ್ರಿ. ಪೂ. 708ರ ಪೆಂಟಾಥ್ಲನ್ ಕ್ರೀಡೆಯಲ್ಲಿ ಜಾವೆಲಿನ್ ಎಸೆತವೂ ಸೇರಿತ್ತು.

ಆಧುನಿಕ ಜಾವೆಲಿನ್‌ನ ಉದ್ದ ಎಂಟೂವರೆ ಅಡಿಗಳಿಗೆ ಕಡಮೆ ಇರಬಾರದು. ಭಾರ 1 ಪೌಂಡು 12.25 ಔನ್ಸ್‌ಗಳಷ್ಟಾದರೂ ಇರಬೇಕು. ಇದನ್ನು ಹಿಡಿದುಕೊಳ್ಳಲು ಅನುಕೂಲವಾಗುವಂತೆ ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ದಾರ ಸುತ್ತಿರುತ್ತಾರೆ.

ಕೆಲವು ಜಾವೆಲಿನ್‌ಗಳು ಹಗುರವಾದ ಮಿಶ್ರಲೋಹದಿಂದ ಮಾಡಿದಂಥವು. ಫಿನ್‌ಲೆಂಡಿನ ಭೂರ್ಜಮರದಿಂದ ಮಾಡಿದ ಜಾವೆಲಿನ್‌ಗಳು ಹೆಚ್ಚು ಜನಪ್ರಿಯ. ಇದರ ತುದಿಯಲ್ಲಿ ಚೂಪಾದ ಲೋಹದ ಭಾಗವಿರುತ್ತದೆ. 1956ರ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಹೆಚ್ಚು ಕಡಮೆ ಎಲ್ಲ ಪ್ರತಿ





ಸ್ಪರ್ಧಿಗಳೂ ಅಮೆರಿಕದ ತಯಾರಕನೊಬ್ಬ ನಿರ್ಮಿಸಿದ್ದ ಜಾವೆಲಿನ್‌ಗಳನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿದರು. ತುಸು ಅಗಲವಾದ ಮೇಲ್ಮೈಯು ಈ ಜಾವೆಲಿನ್‌ಗಳಿಗೆ ಗ್ಲೈಡರ್‌ನಂತೆ ತೇಲುತ್ತ ಹೋಗುವ ವಿಶೇಷ ಗುಣವಿತ್ತು.

ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ದಾರ ಸುತ್ತಿರುವಲ್ಲಿ ಕ್ರೀಡಾಪಟು ಜಾವೆಲಿನನ್ನು ಹಿಡಿದುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾನೆ. ಹೆಚ್ಚಿನ ಆಟಗಾರರು ಜಾವೆಲಿನ್ ಎಸೆಯುವುದಕ್ಕೆ ಮೊದಲು ಬಲಗೈಯಲ್ಲಿರುವ ಜಾವೆಲಿನನ್ನು ಮುಂದಕ್ಕೂ ಹಿಂದಕ್ಕೂ ಬೀಸುತ್ತ ಸ್ವಲ್ಪ ದೂರದಿಂದ ಓಡಿಬರುತ್ತಾರೆ. ಕಾಲುಗಳ ಚಲನೆ ಮತ್ತು ಜಾವೆಲಿನ್‌ನ ಹಿಂದಕ್ಕೂ ಮುಂದಕ್ಕೂ ಹೋಗುವ ಚಲನೆ –ಇವೆರಡೂ ತಾಳಬದ್ಧವಾಗಿರುವುದು ಬಹಳ ಮುಖ್ಯ. ಓಡುವಾಗ ಆಟಗಾರನ ದೇಹ ತುಸು ಮುಂದಕ್ಕೆ ಬಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಎಸೆತದ ಗೆರೆಗೆ ಇನ್ನೂ ಸುಮಾರು ಐದು ಹೆಜ್ಜೆ ಇದೆ ಎನ್ನುವಾಗ ಇವನು ದೇಹದ ಮೇಲ್ಭಾಗವನ್ನು ಬಲಕ್ಕೆ ತಿರುಗಿಸಿ ಜಾವೆಲಿನ್ ಹಿಡಿದ ಬಲಗೈಯನ್ನು ಆದಷ್ಟು ಹಿಂದಕ್ಕೆ ಚಾಚುತ್ತಾನೆ. ಅನಂತರ ತನ್ನ ಬಲವನ್ನೆಲ್ಲ ಪ್ರಯೋಗಿಸಿ ಎಸೆದರೆ ಅದು ಗಾಳಿಯನ್ನು ಸೀಳುತ್ತ ಹಾರುತ್ತದೆ. ಎಸೆತದ ಕ್ಷಣದಲ್ಲಿ ಜಾವೆಲಿನ್ ನೆಲದಿಂದ 45 ಡಿಗ್ರಿಯಿಂದ 50 ಡಿಗ್ರಿ ಕೋನದಲ್ಲಿದ್ದರೆ ಅತ್ಯಂತ ಹೆಚ್ಚಿನ ದೂರವನ್ನು ತಲಪುತ್ತದೆ. ಎಸೆದ ಮೇಲೂ ಆಟಗಾರ ಗೆರೆಯನ್ನು ದಾಟಿ ಮುಂದಕ್ಕೆ ಹೋಗುವುದು ತಪ್ಪು.



[illegible] : ಟೋಕಿಯೋ [illegible]ಂಪಿಕ್ಸ್ ಸ್ವರ್ಣ ಪದಕ



ಅಮೆರಿಕದ ಬಿಲ್‌ಸ್ಮಿಟ್ –ಜಾವೆಲಿನ್ ಎಸೆತದಲ್ಲಿ

ಇಪ್ಪತ್ತನೆಯ ಶತಮಾನದ ಮೊದಲ ಭಾಗದಲ್ಲಿ ಜಾವೆಲಿನ್ ಎಸೆತದಲ್ಲಿ ಸ್ಕಾಂಡಿನೇವಿಯನ್ ದೇಶಗಳ ಆಟಗಾರರದ್ದೇ ಮೇಲುಗೈಯಾಗಿತು. 1956ರ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಆಟಗಳು ಆರಂಭವಾಗುವುದಕ್ಕೆ ಸ್ವಲ್ಪ ಸಮಯ ಮೊದಲು ನಾರ್ವೆಯ ಎಗಿಲ್ ಡೆನಿಲ್‌ಸನ್ 304 ಅಡಿ ಒಂದೂವರೆ ಅಂಗುಲ ದೂರಕ್ಕೆ ಜಾವೆಲಿನ್ ಎಸೆದರು. ಇವರು ಜಾವೆಲಿನನ್ನು ಚಕ್ರ ಎಸೆತದಂತೆ ಗಿರ್ರನೆ ತಿರುಗಿಸಿ ಬಿಟ್ಟದ್ದರಿಂದ ಅದು ತಪ್ಪು ಎಸೆತ ಎನಿಸಿತು.

1964ರಲ್ಲಿ ರಷ್ಯದ ಪ್ಯ. ವೈ. ಗೋರ್ಚ್ಕೋವಾ 62.40 ಮೀಟರ್ ದೂರಕ್ಕೆ ಜಾವೆಲಿನ್ ಎಸೆದು ಮಹಿಳಾ ವಿಭಾಗದಲ್ಲಿ ದಾಖಲೆ ಸ್ಥಾಪಿಸಿದರು.

ಜಾವೆಲಿನ್‌ಎಸೆತದ ಹಂತಗಳು–



1968ರಲ್ಲಿ ರಷ್ಯದ ಜಾನಿಸ್ ಲುಸಿಸ್ 301 ಅಡಿ 9 ಅಂಗುಲ ದೂರಕ್ಕೆ ಜಾವೆಲಿನ್ ಎಸೆದು ವಿಶ್ವದಾಖಲೆ ಸ್ಥಾಪಿಸಿದರು.

ಪಶ್ಚಿಮ ಜರ್ಮನಿಯ ದೈತ್ಯ ಜಾವಲಿನ್ ಎಸೆತ ಪಟು ಕ್ಲಾಸ್‌ವುಲ್ಫರ್‌ಮನ್ 90 ಮೀಟರ್‌ಗಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ದೂರಕ್ಕೆ ಜಾವಲಿನ್ ಎಸೆದು ತಮ್ಮ ಮಹತ್ವಾಕಾಂಕ್ಷೆ ಪೂರ್ಣಗೊಂಡರೇನೇ ತಮ್ಮ ಗಡ್ಡ ಬೋಳಿಸುವುದು ಎಂದು ಪ್ರತಿಜ್ಞೆ ಮಾಡಿದ್ದರು. 1972ರಲ್ಲಿ ಮ್ಯೂನಿಕ್ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ 90.48 ಮೀಟರ್ ಎಸೆದು ಒಲಿಂಪಿಕ್ ದಾಖಲೆಯನ್ನು ಸ್ಥಾಪಿಸಿದರು, ನುಣ್ಣಗೆ ಮುಖಕ್ಷೌರ ಮಾಡಿಕೊಂಡರು.

ನೋಡಿ : ಆಧುನಿಕ ಪೆಂಟಾಥ್ಲನ್

ಜಿಂಕೆ ಬೇಟೆ

ಅಮೆರಿಕನ್ ಇಂಡಿಯನ್ ವೀರ ಹಯವಾಥ ಜಿಂಕೆಯ ಬೇಟೆಗೆಂದು ಒಬ್ಬಂಟಿಗನಾಗಿ ಕಾಡಿಗೆ ಹೊರಟ. ಕಾಡಿನಲ್ಲಿ ನಡೆಯುತ್ತ ಹೋದಂತೆ ಜಿಂಕೆಯ ಹೆಜ್ಜೆಯ ಗುರುತುಗಳು ಅವನಿಗೆ ಕಾಣಿಸಿದುವು. ಅದನ್ನೇ ಅನುಸರಿಸುತ್ತ ಅವನು ಮುಂದುವರಿದ. ಒಂದು ಕೊಳವನ್ನು ಅವನು ಸಮೀಪಿಸುತ್ತಿದ್ದಂತೆಯೇ ಹೆಜ್ಜೆಯ ಗುರುತುಗಳು ಮುಂದಕ್ಕೆ ಕಾಣಿಸಲಿಲ್ಲ. ಅಲ್ಲಿಯೇ ಪೊದೆಯ ಮರೆಯಲ್ಲಿ ಅಡಗಿ ಕುಳಿತ. ಕಾಡಿನ ಮಧ್ಯದಿಂದ ಒಂದು ಜಿಂಕೆ ತಲೆಯೆತ್ತಿ ಆಚೀಚೆ ನೋಡುತ್ತ, ಮೂಗಿನ ಹೊಳ್ಳೆಗಳನ್ನು ಅರಳಿಸುತ್ತ ಬರುತ್ತಿರುವುದು ಕಾಣಿಸಿತು. ಹಯವಾಥನ ಬಿಲ್ಲು ನಡುಗಿತು. ಜಿಂಕೆ ಸಮೀಪದಲ್ಲಿ ಸುಳಿಯುತ್ತಿದ್ದಂತೆ ಪೊದೆಯ ಮರೆಯಿಂದ, ಛಂಗನೆ ನೆಗೆದು ಗುರಿಯಿಟ್ಟು ಬಾಣ ಬಿಟ್ಟ. ಬಾಣ ನೇರವಾಗಿ ಜಿಂಕೆಯ ಎದೆಯನ್ನು ಸೀಳಿತು. ಸತ್ತ ಜಿಂಕೆಯನ್ನು ಹೆಗಲ ಮೇಲೆ ಹೊತ್ತು ಹಯವಾಥ ತನ್ನ ಗುಡಿಸಲಿಗೆ ಹಿಂತಿರುಗಿದ. ಅವನ ಹೆಂಡತಿ ಸತ್ತ ಜಿಂಕೆಯನ್ನು ಬೇಯಿಸಿ ರುಚಿಕರವಾದ ಮಾಂಸವನ್ನು ಅವನಿಗೆ ನೀಡಿದಳು. ಜಿಂಕೆಯ ಚರ್ಮದಿಂದ ಬೆಚ್ಚನೆಯ ಮೇಲಂಗಿಯನ್ನು ಹೊಲಿದು ಕೊಟ್ಟಳು. ಇದು ಆಂಗ್ಲ ಕವಿ ಲಾಂಗ್‌ಫೆಲೋ ಬರೆದ ಹಯವಾಥ ಕವನದಲ್ಲಿ ಜಿಂಕೆ ಬೇಟೆಯ ಬಣ್ಣನೆ.

ವನವಾಸದಲ್ಲಿದ್ದ ಶ್ರೀರಾಮ ಸೀತೆಗಾಗಿ ಚಿನ್ನದ ಜಿಂಕೆಯನ್ನು ಹಿಡಿಯ ಹೊರಟ ಸಂದರ್ಭ ರಾಮಾಯಣದಲ್ಲಿ ಬರುತ್ತದೆ. ಕಾಳಿದಾಸನ 'ಶಾಕುಂತಲ' ದಲ್ಲಿ ದುಷ್ಯಂತನ ಜಿಂಕೆ ಬೇಟೆಯ ವರ್ಣನೆಯಿದೆ. ಹಿಂದಿನಿಂದಲೂ ಜಿಂಕೆ ಬೇಟೆ ಹಲವು ದೇಶಗಳಲ್ಲಿ ಬಳಕೆಯಲ್ಲಿದ್ದುದಕ್ಕೆ ಇವು ನಿದರ್ಶನಗಳು.

ಜಿಂಕೆ ವೇಗವಾಗಿ ಓಡುವ ಪ್ರಾಣಿ. ಹಗಲೆಲ್ಲ ಮಲಗಿದ್ದು ರಾತ್ರೆ ಹೊತ್ತಿನಲ್ಲಿ ಆಹಾರಾನ್ವೇಷಣೆಗೆ ಹೊರಡುತ್ತದೆ. ಅದರ ಘ್ರಾಣ ಶಕ್ತಿ ಬಹಳ ಚುರುಕು. ದೂರದಲ್ಲಿದ್ದಾಗಲೇ ಮನುಷ್ಯನ ವಾಸನೆಯನ್ನು ಅವು ಗ್ರಹಿಸುತ್ತವೆ. ಆದ್ದರಿಂದಲೇ ಗಾಳಿ ಬೀಸುವ ದಿಕ್ಕನ್ನು ಬೇಟೆಗಾರ ವಿಶೇಷವಾಗಿ ಗಮನಿಸುತ್ತಾನೆ.

ಬೇಟೆಯಾಡುವ ಜಾಗದ ವಿವರಗಳನ್ನು ತಿಳಿದಿರುವ ವ್ಯಕ್ತಿಯೊಬ್ಬ ಬೇಟೆಯ ಹಿಂದಿನ ದಿವಸ ರಾತ್ರಿ ಜಿಂಕೆಯ ಪ್ರಾಯ ಮತ್ತು ಗಾತ್ರದ ಬಗೆಗೆ ನೆರೆಕರೆಯಲ್ಲಿ ವಿಚಾರಿಸುತ್ತಾನೆ. ಬೇಟೆಗೆಂದು ಆರಿಸಿದ ಗಂಡು ಜಿಂಕೆಗೆ 5 ವರ್ಷ ವಯಸ್ಸಾದರೂ ಆಗಿರಬೇಕು. ಮರುದಿನ ಬೆಳಗ್ಗೆ ಜಿಂಕೆ ವಿರಮಿಸುವ ಜಾಗವನ್ನು ಗುರುತಿಸಲು ಅವನು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುತ್ತಾನೆ.

ಒಂದು ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಜಿಂಕೆಯನ್ನು ಗುಂಪಿನಿಂದ ಬೇರ್ಪಡಿಸಲು ಬೇಟೆ ನಾಯಿಗಳನ್ನು ಬಳಸುತ್ತಾರೆ. ಇಚ್ಛಿತ ಜಿಂಕೆಯ ಬದಲು ಇನ್ನಾವುದೇ ಜಿಂಕೆಯನ್ನು ಬೆನ್ನಟ್ಟುವಾಗ ಬೇಟೆಗಾರನ ತಡೆಯಾಜ್ಞೆಯನ್ನು ಅರಿತು ನಿಲ್ಲುವಂತೆ ನಾಯಿಗಳನ್ನು ಪಳಗಿಸಿರುತ್ತಾರೆ.

ಅನಂತರ ಬೇಟೆಗಾರನು ಅದನ್ನು ಹಿಂಬಾಲಿಸುತ್ತಾನೆ. ಅತ್ಯಂತ ವೇಗವಾಗಿ ಹಲವಾರು ಮೈಲು ದೂರ ಓಡಿ ಬಳಲಿದಾಗ ಯಾವುದಾದರೂ ಕೊಳದ ಬಳಿ ನೀರು ಕುಡಿಯಲೆಂದು ಜಿಂಕೆ ನಿಲ್ಲುತ್ತದೆ. ಆಗ ಬೇಟೆಗಾರ ಅವುಗಳ ಮೇಲೆ ಗುಂಡು ಹಾರಿಸುತ್ತಾನೆ.

ಜಿಂಕೆಗಳಿಗೆ ಸುಳಿವನ್ನು ಕೊಡದೆ ಅವುಗಳನ್ನು ಬೆನ್ನಟ್ಟಿ ಹೋಗಿ ಬೇಟೆ ಯಾಡುವ ಪದ್ಧತಿ ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್, ಸ್ಕಾಟ್ಲೆಂಡ್‌ಗಳಲ್ಲಿ ಬಳಕೆಯಲ್ಲಿದೆ.

ಪಳಗಿಸಿದ ಜಿಂಕೆಗಳನ್ನು ಕಾಡಿನಲ್ಲಿ ಅಲೆಯಲು ಬಿಟ್ಟು ಬೇಟೆ ನಾಯಿಗಳಿಂದ ಬೆನ್ನಟ್ಟಿಸಿ ಸಂತೋಷಪಡುವುದುಂಟು. ಈ ಕ್ರೀಡೆಯಲ್ಲಿ ಜಿಂಕೆಗಳನ್ನು ಕೊಲ್ಲುವುದಿಲ್ಲ.

' ಜಿಂಕೆ ಬೇಟೆಗಾರ '

ಆಟಗಾರರಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬ ಬೇಟೆಗಾರ, ಉಳಿದವರು ಜಿಂಕೆಗಳು ಎಂದು ಕೊಂಡು ಆಡುವ ಓಟದ ಆಟ ಇದು.

ಪುಟ್ಟ ಮೈದಾನಿನಲ್ಲಿ ಒಂದು ಮರದ ಕಂಬವನ್ನು ನೆಡುತ್ತಾರೆ. ಇದು ಗುರಿಕಂಬ. 'ಜಿಂಕೆಗಳು' ಗುರಿಕಂಬದಿಂದ ಸುಮಾರು 100 ಅಡಿ ದೂರದಲ್ಲಿರುತ್ತವೆ. 'ಬೇಟೆಗಾರ' ಜಿಂಕೆಗಳಿಂದ 10 ಅಡಿ ದೂರದಲ್ಲಿ ನಿಂತಿರುತ್ತಾನೆ.

'ಜಿಂಕೆಗಳೇ ತಪ್ಪಿಸಿಕೊಳ್ಳಿ' ಎಂದು ಅವನು ಕೂಗಿದ ಕೂಡಲೇ ಜಿಂಕೆಗಳಾಗಿರುವವರು ತಪ್ಪಿಸಿಕೊಳ್ಳುವ ಹವಣಿಕೆಯಲ್ಲಿ ಗುರಿಕಂಬದ ಕಡೆಗೆ ಓಡುತ್ತಾರೆ. ಬೇಟೆಗಾರ ಬೆನ್ನಟ್ಟುತ್ತಾನೆ.

ಗುರಿಕಂಬವನ್ನು ತಲಪುವ ಮೊದಲೇ ಬೇಟೆಗಾರ ಅವರನ್ನು ಮುಟ್ಟಿದರೆ ಅವನಿಂದ ಮುಟ್ಟಿಸಲ್ಪಟ್ಟವರೆಲ್ಲ ಆಟದಿಂದ ಹೊರಗೆ. ಬೇಟೆಗಾರನ ಕೈಗೆ ಮೊದಲು ಸಿಕ್ಕಿದ 'ಜಿಂಕೆ' ಮರು ಸರದಿಯಲ್ಲಿ 'ಬೇಟೆಗಾರ' ಆಗುತ್ತದೆ.

ಗುರಿಕಂಬದ ಬದಲು ಗೋಡೆ ಅಥವಾ ಮರವನ್ನೂ ಉಪಯೋಗಿಸುತ್ತಾರೆ. [illegible]

[illegible]

ರಾತ್ರಿಯಲ್ಲಿ ಜಿಂಕೆ ಬೇಟೆ –ಮಧ್ಯಕಾಲದ ಯೂರೊಪಿನಲ್ಲಿ





ಜಿ. ಆರ್. ವಿಶ್ವನಾಥ್

ಮೊತ್ತಮೊದಲ ಬಾರಿಗೆ ರಣಜಿ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಆಡುವಾಗಲೇ, 230 ರನ್‌ಗಳು; ಮೊದಲ ಟೆಸ್ಟ್‌ನಲ್ಲಿ 137 ರನ್‌ಗಳು. ಉತ್ತಮ ಬ್ಯಾಟುಗಾರ ಎಂದು ಹೀಗೆ ಗಮನ ಸೆಳೆದವರು ಮೈಸೂರಿನ ಆಟಗಾರ ಜಿ. ಆರ್. ವಿಶ್ವನಾಥ್.

1949ರ ಫೆಬ್ರುವರಿ 12ರಂದು ವಿಶ್ವನಾಥ್ ಜನಿಸಿದರು. ಕುಳ್ಳು ದೇಹದ ಈ ಹುಡುಗ, 1967ರ ನವೆಂಬರ್‌ನಲ್ಲಿ ಮೊತ್ತಮೊದಲ ಬಾರಿಗೆ ಆಂಧ್ರದ ವಿರುದ್ಧ ಮೈಸೂರಿನ ಪರವಾಗಿ ವಿಜಯವಾಡದಲ್ಲಿ ರಣಜಿ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಿದರು. ಮೈಸೂರಿನ ಆಟಗಾರರಲ್ಲಿ ರಣಜಿ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಹಿಂದೆ ವಿ. ಸುಬ್ರಹ್ಮಣ್ಯಂ ಮಾಡಿದ್ದ 214 ರನ್‌ಗಳೇ ಅತಿ ಹೆಚ್ಚಿನದಾಗಿದ್ದುವು. ವಿಶ್ವನಾಥ್ ಅದಕ್ಕೂ ಹೆಚ್ಚು ಸ್ಕೋರು ಗಳಿಸಿ ಹೊಸ ದಾಖಲೆ ಸ್ಥಾಪಿಸಿದರು.

ಇವರು ಟೆಸ್ಟ್‌ನಲ್ಲಿ ಮೊತ್ತಮೊದಲಿಗೆ ಆಡಿದ್ದು 1969ರಲ್ಲಿ, ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯದ ವಿರುದ್ಧ ಕಾನ್ಪುರದಲ್ಲಿ. ಆಡಿದ ಮೊತ್ತಮೊದಲ ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲೇ ಶತಕ ಹೊಡೆದ ಭಾರತೀಯರಲ್ಲಿ ವಿಶ್ವನಾಥ್ ಆರನೆಯವರು.

ಚೊಚ್ಚಲ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಶತಕ ರನ್‌ಗಳನ್ನುಪಡೆದು ಮತ್ತೊಮ್ಮೆ ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಆದೇ ವಿಕ್ರಮ ತೋರಿಸಿದ ಭಾರತೀಯ ಆಟಗಾರರಲ್ಲಿ ವಿಶ್ವನಾಥ್ ಮೊದಲನೆಯವರು. ಈ ದಾಖಲೆ ಸ್ಥಾಪಿತವಾದದ್ದು 1973ರಲ್ಲಿ, ಫೆಬ್ರವರಿ 7ರಂದು, ಮುಂಬಯಿಯಲ್ಲಿ ನಡೆದ ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್ ವಿರುದ್ಧದ ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ.

[illegible] ಶತಕದ ಸಂಭ್ರಮ, ಸಂತೋಷ : [illegible]



ವಿಶ್ವನಾಥ್ ಅವರ ವಿಶಿಷ್ಟ ಬ್ಯಾಟುಗಾರಿಕೆ ನೋಡಲು ಬಹಳ ಚೆಂದ. 1972–73ರ ವರೆಗೆ 15 ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ (30 ಇನ್ನಿಂಗ್ಸ್) ಆಡಿ, 4 ಬಾರಿ ಔಟಾಗದೆ ಉಳಿದಿರುವ ಇವರು ಒಟ್ಟು 962 ರನ್‌ಗಳನ್ನು (ಸರಾಸರಿ : 37) ಗಳಿಸಿದ್ದಾರೆ.

ಉತ್ತಮ ಫೀಲ್ಡರ್ ಸಹ ಆಗಿರುವ ವಿಶ್ವನಾಥ್ 6 ಕ್ಯಾಚ್ ಹಿಡಿದಿದ್ದಾರೆ. ಇವರು ಲೆಗ್‌ಸ್ಪಿನ್ ಬೌಲರ್ ಸಹ ಹೌದು. ಖ್ಯಾತ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಪಟು ಎನಿಸಿರುವ ವಿಶ್ವನಾಥ್ ಸ್ಟೇಟ್ ಬ್ಯಾಂಕ್ ಆಫ್ ಇಂಡಿಯಾ ಉದ್ಯೋಗಿ.

1971ರಲ್ಲಿ ಭಾರತ ಸರಕಾರ 'ಪದ್ಮಶ್ರೀ' ಪ್ರಶಸ್ತಿ ನೀಡಿ ಇವರನ್ನು ಗೌರವಿಸಿತು.

ನೋಡಿ : ಸ್ಮಾರಕ ಪಂದ್ಯ

ಜಿಮ್ ಕ್ಲಾರ್ಕ್

ಸ್ಕಾಟ್‌ಲೆಂಡಿನ ಬರ್‌ವಿಕ್‌ಷೈರ್‌ನಲ್ಲಿ ಒಂದು ವಿಶಾಲವಾದ ಹೊಲ, ಅದರಲ್ಲೊಂದು ಸುಂದರ ಮನೆ. ಒಂದು ದಿನ ಸಂಜೆ ಮನೆಯ ಒಡತಿ ಯಾತಕ್ಕೋ ಕಿಟಕಿಯಿಂದ ಹೊರಕ್ಕೆ ನೋಡುತ್ತಾಳೆ, ತನ್ನ ಕಣ್ಣುಗಳನ್ನು ತಾನೆ ನಂಬಲಾಗದಂಥ ದೃಶ್ಯ. ಅವರ ಕಾರು ಹೊಲದಲ್ಲೆಲ್ಲ ಅಡ್ಡಾಡುತ್ತಿದೆ; ಕಾರಿನ ಒಳಗೆ ಯಾರೂ ಇದ್ದಂತೆ ಕಾಣುವುದಿಲ್ಲ. ಹತ್ತಿರ ಹೋಗಿ ನೋಡಿದರೆ ಅವಳ ಒಂಬತ್ತು ವರ್ಷದ ಪುಟಾಣಿ ಹುಡುಗ ಜಿಮ್ ಕತ್ತನ್ನು ಚಾಚಿ ಹೊರಗಡೆ ಇಣುಕುತ್ತ ಕಾರು ನಡೆಸುತ್ತಿದ್ದಾನೆ. ಜಿಮ್ ಕಾರನ್ನು ನಿಲ್ಲಿಸಿದ ಮೇಲೆಯೇ ತಾಯಿಗೆ ಹೋದ ಜೀವ ಬಂದಂತಾಯಿತು.

ಈ ಹುಡುಗ ಮುಂದೆ ಮೋಟರುಕಾರು ಸ್ಪರ್ಧೆಯ ಚರಿತ್ರೆಯಲ್ಲೇ ಅತ್ಯಂತ ಕಿರಿಯ ವಿಶ್ವಚಾಂಪಿಯನ್ ಆದ ಜೇಮ್ಸ್ (ಜಿಮ್) ಕ್ಲಾರ್ಕ್. 1963ರಲ್ಲಿ ವಿಶ್ವ ಚಾಂಪಿಯನ್ ಆದಾಗ ಇವರ ವಯಸ್ಸು ಇಪ್ಪತ್ತೇಳು. ಆ ವರ್ಷದ ಹತ್ತು ಪ್ರಮುಖ ಗ್ರಾಂಡ್ ಪ್ರಿ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳ ಪೈಕಿ ಏಳರಲ್ಲಿ ಪ್ರಥಮ ಸ್ಥಾನ ಪಡೆದು ಶ್ರೇಷ್ಠ ಚಾಲಕ ಅಲ್ಬರ್ಟೋ ಅಸ್ಕಾರಿಯ ಹದಿಮೂರು ವರ್ಷಗಳ ದಾಖಲೆಯನ್ನು ಜಿಮ್ ಮುರಿದು ಹಾಕಿದರು. 1965ರಲ್ಲಿ ಇವರು ಮತ್ತೆ ವಿಶ್ವಚಾಂಪಿಯನ್ ಆದಾಗ ಇವರ ಸಾಮರ್ಥ್ಯಕ್ಕೆ ಮತ್ತೊಮ್ಮೆ ಪುರಾವೆ ಸಿಕ್ಕಿತು.

ಐದು ಅಡಿ ಏಳುಮುಕ್ಕಾಲು ಅಂಗುಲ ಎತ್ತರ, 150 ಪೌಂಡು ತೂಕದ ಜಿಮ್ ಕ್ಲಾರ್ಕ್‌ರಲ್ಲಿ ಶ್ರೇಷ್ಠ ಚಾಲಕನ ಲಕ್ಷಣಗಳೆಲ್ಲ ಇದ್ದುವು. ಅತಿ ವೇಗದ ಪ್ರತಿವರ್ತನೆ ಮತ್ತು ತೀಕ್ಷ್ಣ ಕಣ್ಣುಗಳ ಸುಂದರ ಯುವಕ ಕ್ಲಾರ್ಕ್ ತನ್ನ ಹದಿನೆಂಟನೆಯ ವಯಸ್ಸಿಗೇ ರ್‍ಯಾಲಿಗಳಲ್ಲಿ, ರೇಸ್‌ಗಳಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಲು ಆರಂಭಿಸಿದ್ದರು.

1960ರಲ್ಲಿ ಇವರು ಮೊದಲ ಬಾರಿಗೆ ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಿದ್ದು. ಮೊದ ಮೊದಲು ಎಲ್ಲ ಪರಿಸ್ಥಿತಿಗಳೂ ಇವರಿಗೆ ವ್ಯತಿರಿಕ್ತವಾಗಿರುವಂತೆ ಅನಿಸಿತು. ಒಂದು ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಇವರು ಓಡಿಸುತ್ತಿದ್ದ ಗೇರ್ ಪೆಟ್ಟಿಗೆ ಕೆಲಸ ನಿಲ್ಲಿಸಿಬಿಟ್ಟರೆ ಇನ್ನೊಂದರಲ್ಲಿ ಕಾರಿನ ಸಸ್ಪೆನ್ಷನ್ ಮುರಿಯಿತು. 1962ರಲ್ಲಿ ಮೊನಾಕೋದಲ್ಲಿ ನಡೆದ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಕಾರಿಗೇ ಬೆಂಕಿ ಹತ್ತಿತು. ಇವರ ಅದೃಷ್ಟ ಬದಲಾದದ್ದು 1963ರಲ್ಲಿ.

ಜಿಮ್ ಕ್ಲಾರ್ಕ್ ಎಲ್ಲ ಬಗೆಯ ಕಾರುಗಳನ್ನೂ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಓಡಿಸಿದ್ದಾರೆ; ಗೆದ್ದಿದ್ದಾರೆ. ವೃತ್ತಿಪರ ಸ್ಪರ್ಧಾ ಚಾಲಕರಾದ ಕ್ಲಾರ್ಕ್‌ಗೆ ತಮ್ಮ ಕೆಲಸದಲ್ಲಿ ಅಪಾರ ಶ್ರದ್ಧೆ, ಪ್ರೀತಿ. "ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸುವಾಗ ನಾನು ಕಾರಿನ ಒಂದು ಭಾಗ, ಕಾರು ನನ್ನ ಒಂದು ಭಾಗ" ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ ಇವರು.

ಎಷ್ಟೋ ಪ್ರಶಸ್ತಿ, ಪಾರಿತೋಷಕಗಳನ್ನು ಪಡೆದು ಜಗತ್ಪ್ರಸಿದ್ಧರಾಗಿದ್ದರೂ ಜಿಮ್‌ಕ್ಲಾರ್ಕ್ ಮೂಲತಃ ನಾಚಿಕೆ ಸ್ವಭಾವದವರು. ಇವರು ಹೇಳುವುದುಂಟು: "ಕಾರಿನ ಸ್ಟಿಯರಿಂಗ್ ಚಕ್ರದ ಹಿಂದುಗಡೆ ಕುಳಿತಾಗಲೇ ನನಗೆ ನಿಜವಾದ ವಿಶ್ರಾಂತಿ".

ನೋಡಿ : ಮೋಟರ್ ಕಾರ್ ಸ್ಪರ್ಧೆ

1963ರಲ್ಲಿ [illegible] ವಾಹನದೊಂದಿಗೆ ಜಿಮ್ [illegible]



ಜಿಮ್ ತೋರ್ಪೆ

1912ರ ಸ್ಟಾಕ್‌ಹೋಂ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ "ಜಗತ್ತಿನ ಅತ್ಯಂತ ಶ್ರೇಷ್ಠ ಕ್ರೀಡಾಪಟು" ಎನಿಸಿಕೊಂಡವರು ಜಿಮ್ ತೋರ್ಪೆ.

ಓಟ, ಈಜು, ಜಿಗಿತ, ಎಸೆತ, ಹಾಕಿ, ಸ್ಕೇಟಿಂಗ್, ಫುಟ್‌ಬಾಲ್, ಬೇಸ್‌ಬಾಲ್, ಷೂಟಿಂಗ್, ಕಾನೋಸ್ಪರ್ಧೆ, ಬಿಲ್ಲು ಸ್ಪರ್ಧೆ ಇವುಗಳಲ್ಲೆಲ್ಲ ಒಬ್ಬನೇ ಕ್ರೀಡಾಪಟು ಯಶಸ್ಸು ಸಾಧಿಸುವುದು ಸಾಧ್ಯ ಎಂಬುದನ್ನೂ ತೋರಿಸಿಕೊಟ್ಟವರು ಅವರು.

ಒಕ್ಲೊಹಾಮದ (ಅಮೆರಿಕ ಸಂಯುಕ್ತ ಸಂಸ್ಥಾನ) ರೆಡ್ ಇಂಡಿಯನ್ ಕುಟುಂಬದಲ್ಲಿ, 1888, ಮೇ 28ರಂದು ಜಿಮ್ ತೋರ್ಪೆ ಜನಿಸಿದರು. ಮೂರು ವರ್ಷದವರಿದ್ದಾಗಲೇ ಈಜು ಕಲಿತರು; 10ನೆಯ ವಯಸ್ಸಿನಲ್ಲಿ ಜಿಂಕೆ ಬೇಟೆಯಾಡಿದರು. ಪೆನ್ಸಿಲ್ವೇನಿಯದ ಕಾರ್ಲಿಸ್ ಇಂಡಿಯನ್ ಶಾಲೆಯಲ್ಲಿ 1907ರಲ್ಲಿ ಅವರ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ಆಟದ ಜೀವನ ಪ್ರಾರಂಭವಾಯಿತು.

1912ರ ಸ್ಟಾಕ್‌ಹೋಂ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಆರು ಅಡಿ ಎತ್ತರ 190 ಪೌಂಡು ತೂಕದ ಜಿಮ್ ತೋರ್ಪೆ ಅಚ್ಚರಿಯ ಕ್ರೀಡಾಪಟುವಾಗಿದ್ದರು. ಪೆಂಟಾಥ್ಲನ್, ಡೆಕಾಥ್ಲನ್ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳೆರಡರಲ್ಲೂ ಚಿನ್ನದ ಪದಕವನ್ನು ಗಳಿಸಿದವರು ಜಿಮ್ ತೋರ್ಪೆ ಒಬ್ಬರೇ.

ಸ್ಟಾಕ್‌ಹೋಮಿನಲ್ಲಿ ನೆರೆದ ಒಂದು ಲಕ್ಷ ಪ್ರೇಕ್ಷಕರು, 2,500 ಕ್ರೀಡಾಪಟುಗಳ ಮಧ್ಯೆ ಮುಖ್ಯ ಅತಿಥಿಯಾದ ಸ್ವೀಡನ್ ದೊರೆ ಗುಸ್ಟಾವ್, ಜಿಮ್ ತೋರ್ಪೆಗೆ ಚಿನ್ನದ ಪದಕಗಳನ್ನು ನೀಡುತ್ತಾ, "ಅಯ್ಯಾ, ನೀವು ಜಗತ್ತಿನ ಅತ್ಯಂತ ಶ್ರೇಷ್ಠ ಕ್ರೀಡಾಪಟು" ಎಂದು ಶ್ಲಾಘಿಸಿದರು.

ಆದರೆ ಮುಂದಿನ ವರ್ಷ ಪತ್ರಿಕೆಯೊಂದರಲ್ಲಿ ಪ್ರಕಟವಾದ ಒಂದು ಚಿಕ್ಕ ಸಂಗತಿ ದೊಡ್ಡ ಕೋಲಾಹಲ ಉಂಟುಮಾಡಿತು. ಕ್ರೀಡಾಲೇಖಕನೊಬ್ಬ ತೋರ್ಪೆಯ ಬಗೆಗೆ ಬರೆಯುತ್ತ ಅವರು 1910ರಲ್ಲಿ ನಾರ್ತ್ ಕ್ಯಾರೋಲಿನ ಬೇಸ್‌ಬಾಲ್ ಪಂದ್ಯವೊಂದರಲ್ಲಿ ಆಡಿ ಸ್ವಲ್ಪ ಹಣ ಗಳಿಸಿದ್ದರೆಂದು ಪ್ರಸ್ತಾಪಿಸಿದ್ದ. ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನ ಹವ್ಯಾಸಿ ಆಟಗಾರಿಕೆಯ ನಿಯಮಕ್ಕೆ ಜಿಮ್ ತೋರ್ಪೆಯಿಂದ ಅಪಚಾರವಾಗಿದೆಯೆಂದು ಟೀಕೆ ಪ್ರಾರಂಭವಾಯಿತು.

ಕ್ರೀಡಾಲೇಖಕ ಬರೆದ ಸಂಗತಿಯನ್ನು ಸಮಗ್ರವಾಗಿ ಒಪ್ಪಿಕೊಳ್ಳುತ್ತ "ನಾನು ಜಗತ್ತಿನ ರೀತಿ ನೀತಿಗಳ ಬಗೆಗೆ ಅಷ್ಟು ಬುದ್ಧಿವಂತನಾಗಿರಲಿಲ್ಲ. ನನ್ನ ಅಪರಾಧವನ್ನು ಕ್ಷಮಿಸುತ್ತಾರೆ ಎಂದು ನಂಬಿದ್ದೇನೆ. ಏಕೆಂದರೆ, ಹೀಗೆ ಮಾಡುತ್ತಿದ್ದೇನೆಂಬ ಅರಿವು ಇದ್ದು ನಾನು ಈ ಅಪರಾಧ ಮಾಡಲಿಲ್ಲ" ಎಂದು ತೋರ್ಪೆ ಹೇಳಿದರು.

ಆದರೆ ನಿಯಮಗಳು ನಿಯಮಗಳೇ. ಅವರು ಪದಕಗಳನ್ನು ಹಿಂದಿರುಗಿಸಬೇಕಾಯಿತು. ಒಲಿಂಪಿಕ್ ದಾಖಲೆಗಳಿಂದ ಮತ್ತು ಅಧಿಕೃತ ಇತಿಹಾಸದಿಂದ ಅವರ ಹೆಸರನ್ನು ತೆಗೆದುಹಾಕಿದರು.

ವೃತ್ತಿ ಕ್ರೀಡಾಪಟುವಾಗಿ ಜಿಮ್ ತೋರ್ಪೆ ಬೇಸ್‌ಬಾಲ್ (1913–19) ಮತ್ತು ಫುಟ್‌ಬಾಲ್‌ಗಳನ್ನು (1915–29) ಆಡಿದರು. ಅಸೋಸಿಯೇಟೆಡ್ ಪ್ರೆಸ್ ಎಂಬ ವಾರ್ತಾಸಂಸ್ಥೆಯು ಜಿಮ್ ತೋರ್ಪೆ 'ಇಪ್ಪತ್ತನೆಯ ಶತಮಾನದ ಪೂರ್ವಾರ್ಧದ ಆಲ್‌ರೌಂಡರ್ ಕ್ರೀಡಾಪಟು' ಎಂದು ಹೆಸರಿಸಿತು.

ಕ್ರಮೇಣ ಜಿಮ್ ತೋರ್ಪೆ ಆರ್ಥಿಕವಾಗಿ ಬಹಳ ಕಷ್ಟ ಅನುಭವಿಸುತ್ತ ಅನಾಮಧೇಯ ವ್ಯಕ್ತಿಯಂತೆ ಜೀವನ ಸಾಗಿಸಬೇಕಾಯಿತು. ಕೆಲವು ಮಿತ್ರರು ಮತ್ತು ಅಭಿಮಾನಿಗಳು ಅವರಿಗೆ ಕಾಣಿಕೆಗಳನ್ನೂ ಸ್ವಲ್ಪ ಹಣವನ್ನೂ ಕಳುಹಿಸುತ್ತಿದ್ದರು. ಅವರು ಒಲಿಂಪಿಕ್ ವೀರರೆಂದು ಮನ್ನಿಸಲ್ಪಟ್ಟು, ಪದಕಗಳನ್ನು ಅವರಿಗೆ ಹಿಂದಿರುಗಿಸಬೇಕೆಂದು ಒಮ್ಮೆ ಹಲವಾರು ವರದಿಗಾರರು ಆಂದೋಲನ ನಡೆಸಿದರೂ ಅದು ಯಶಸ್ವಿಯಾಗಲಿಲ್ಲ.



ಓಟದ ವೀರ : ಜಿಮ್ ತೋರ್ಪೆ

ಬಡತನದಲ್ಲೇ, 1953ರ ಮಾರ್ಚ್ 28ರಂದು ತೋರ್ಪೆ ಕ್ಯಾಲಿಫೋರ್ನಿಯದಲ್ಲಿ ತೀರಿಕೊಂಡರು.

ಜಿಮ್ ರುಯಿನ್

ಇನ್ನೂ ಹೈಸ್ಕೂಲಿನಲ್ಲಿ ಪ್ರಥಮ ವರ್ಷದ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಯಾಗಿರುವಾಗಲೇ ಒಂದು ಮೈಲಿ ದೂರವನ್ನು 3 ಮಿನಿಟು 59 ಸೆಕೆಂಡುಗಳಲ್ಲಿ ಓಡಿ ಮುಗಿಸಿಬಿಟ್ಟವರು ಜಿಮ್ ರುಯಿನ್.

ಜಿಮ್ ರುಯಿನ್ ಜನಿಸಿದ್ದು ಅಮೆರಿಕದ ಕಾನ್ಸಾಸ್ ಪ್ರಾಂತ್ಯದ ವಿಚಿಟಾ ಪಟ್ಟಣದಲ್ಲಿ, 1947ರಲ್ಲಿ. ನಿಜ ನಾಮಧೇಯ ಜೇಮ್ಸ್ ರುಯಿನ್. ತಂದೆ ಜೆರಾಲ್ಡ್ ರುಯಿನ್, ಬೋಯಿಂಗ್ ವಿಮಾನ ಸಂಸ್ಥೆಯ ಉಪಕರಣ ತಯಾರಿ ವಿಭಾಗದಲ್ಲಿ ಉದ್ಯೋಗದಲ್ಲಿದ್ದರು. ಜಿಮ್ ರುಯಿನ್ ಕ್ರೀಡಾಪಟುವಾಗಲು ತಂದೆಯ ಉತ್ತೇಜನ ದೊರಕಿತು.

ಜಿಮ್ ರುಯಿನ್ ಕಠಿಣ ಶಿಸ್ತಿನಿಂದ ದೈಹಿಕ ಶಿಕ್ಷಣ ಸಾಧನೆ ನಡೆಸಿದರು. ಹೈಸ್ಕೂಲ್ ಮತ್ತು ಕಾಲೇಜಿನಲ್ಲಿ ಅವರಿಗೆ ಕ್ರೀಡಾ ತರಬೇತಿಗಾರ ಟಿಮನ್ಸ್ ಉತ್ತಮ ತರಬೇತಿ ನೀಡಿದರು. ಸತತ ಅಂಗ ಸಾಧನೆ, ಭಾರ ಎತ್ತುವಿಕೆಗಳಿಂದ ಜಿಮ್ ರುಯಿನ್ ಶಕ್ತಿ ಮತ್ತು ದಾರ್ಢ್ಯ ಗಳಿಸಿದರು. ಪ್ರತಿ ದಿನ ಮುಂಜಾನೆ ಐದು ಗಂಟೆಗೆ ಎದ್ದು ಆರು ಮೈಲಿಯಷ್ಟು ದೂರ ಓಡುವ ಅಭ್ಯಾಸವನ್ನು ಬೆಳೆಸಿಕೊಂಡರು. ಜೊತೆಯಲ್ಲಿ ಪಾಠಗಳಿಗೂ ಗಮನ ಕೊಟ್ಟು, ತರಗತಿಗಳಲ್ಲಿ ಉತ್ತಮ ಸ್ಥಾನ ಗಳಿಸುತ್ತಿದ್ದರು.

1964ರ ಅಮೆರಿಕದ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಓಟ ತಂಡದಲ್ಲಿ ಸೇರಿಸಲ್ಪಟ್ಟಾಗ ಜಿಮ್‌ಗೆ ಕೇವಲ 17 ವರ್ಷ. ಸ್ವಲ್ಪಕಾಲ ಅನಾರೋಗ್ಯದಿಂದಿದ್ದು ಆಗ ತಾನೇ ಚೇತರಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಿದ್ದರು. ಆ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಅವರ ಸಾಧನೆ ಗಮನಾರ್ಹವಾಗಿರಲಿಲ್ಲ.

1965ರ ಜೂನ್‌ನಲ್ಲಿ ಇನ್ನೂ 19ರ ಹೊಸ್ತಿಲಿನಲ್ಲಿದ್ದ ಜಿಮ್ ರುಯಿನ್ 3 ಮಿನಿಟು 53.7 ಸೆಕೆಂಡುಗಳಲ್ಲಿ ಆ ದೂರವನ್ನು ಓಡಿದಾಗಲೇ ಅದು ಅವರು ಸ್ಥಾಪಿಸಲಿದ್ದ ಭಾರೀ ದಾಖಲೆಗೆ ಮುನ್ಸೂಚನೆಯಾಯಿತು. ಮುಂದೆ ಒಂದು ತಿಂಗಳೊಳಗೆ ಅವರು 3 ಮಿನಿಟು 51.3 ಸೆಕೆಂಡುಗಳಲ್ಲಿ ಒಂದು



ವಯಸ್ಸಿಗಿಂತ ಹೆಚ್ಚಿನ ಕ್ರೀಡಾ ಸಾಮರ್ಥ್ಯ : ಜಿಮ್ ರುಯಿನ್

ಮೈಲು ಓಡಿ ಹೊಸ ವಿಶ್ವ ದಾಖಲೆ ನಿರ್ಮಿಸಿದರು. ಅಷ್ಟರೊಳಗೆ ಅವರು ಎರಡು ಮೈಲುಗಳನ್ನು 8 ಮಿನಿಟು 25.2 ಸೆಕೆಂಡುಗಳಲ್ಲಿ ಓಡಿ ಅಮೆರಿಕದ ಹೊಸ ದಾಖಲೆಯನ್ನೂ ಅರ್ಧ ಮೈಲನ್ನು 1 ಮಿನಿಟು 44.9 ಸೆಕೆಂಡುಗಳಲ್ಲಿ ಓಡಿ ಹೊಸ ವಿಶ್ವ ದಾಖಲೆಯನ್ನೂ ಸ್ಥಾಪಿಸಿದ್ದರು. ಮುಂದೆ ಕೆಲವು ದಿನಗಳಲ್ಲೇ 3 ಮಿನಿಟು 51.1 ಸೆಕೆಂಡುಗಳಲ್ಲಿ ಒಂದು ಮೈಲು ಓಡಿ ತನ್ನ ವಿಶ್ವ ದಾಖಲೆಯನ್ನು ಮತ್ತಷ್ಟು ಉತ್ತಮಪಡಿಸಿದರು.

ಯಾವಾಗಲೂ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸುವ ಮೊದಲು ತಮ್ಮ ಸಾಮರ್ಥ್ಯದ ಬಗೆಗೆ ಜಿಮ್‌ರುಯಿನ್‌ಗೆ ಅವಿಶ್ವಾಸ ಹೆಚ್ಚು. "ಹೆಚ್ಚು ಆತ್ಮ ವಿಶ್ವಾಸ ಇಟ್ಟುಕೊಳ್ಳುವುದು ಒಳ್ಳೆಯದಲ್ಲ, ಏಕೆಂದರೆ ಅಂಜಿಕೆ ಇಟ್ಟುಕೊಂಡಿದ್ದರೆ ಮಾತ್ರ ಹೆಚ್ಚು ಶಕ್ತಿ ಒದಗಿಬರುತ್ತದೆ" ಎಂಬುದು ಅವರ ಅಭಿಪ್ರಾಯ.

1967ರ ಜೂನ್‌ನಲ್ಲಿ 1,500 ಮೀಟರ್ ದೂರವನ್ನು 3 ಮಿನಿಟು 33.1 ಸೆಕೆಂಡುಗಳಲ್ಲಿ ಓಡಿ ವಿಶ್ವ ದಾಖಲೆ ನಿರ್ಮಿಸಿದರು. 1968ರ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಿದಾಗ ಅವರಿಗೆ ಅಷ್ಟು ವೇಗವಾಗಿ ಓಡಲಿಕ್ಕಾಗದೆ ದ್ವಿತೀಯ ಸ್ಥಾನದ ಬೆಳ್ಳಿ ಪದಕ ಮಾತ್ರ ಲಭಿಸಿತು. ಚಿನ್ನದ ಪದಕ ಗಳಿಸಿದ ಕೀನ್ಯದ ಓಟಗಾರ ಕೀನೋ 1,500 ಮೀಟರ್ ದೂರವನ್ನು 3 ಮಿನಿಟು 34.9 ಸೆಕೆಂಡುಗಳಲ್ಲಿ ಓಡಿದ್ದರೂ ಅದು ಜಿಮ್ ರುಯಿನ್ ಸ್ಥಾಪಿಸಿದ ದಾಖಲೆಯನ್ನು ಮೀರಿರಲಿಲ್ಲ.

6 ಅಡಿ 2 ಅಂಗುಲ ಎತ್ತರ, 155 ಪೌಂಡ್ ಭಾರದ ಜಿಮ್ ರುಯಿನ್‌ರದು ಸ್ಥೂಲವಲ್ಲದ ಸದೃಢ ಶರೀರ. 'ಜಿಮ್ ರುಯಿನ್‌ರ ಕ್ರೀಡಾ ಸಾಮರ್ಥ್ಯ ಅವರ ವಯಸ್ಸಿಗಿಂತ ಹತ್ತು ವರ್ಷ ಹೆಚ್ಚು [illegible]ಗೆ ಪಡೆದಿದೆ' ಎಂಬ ಮಾತು ಪ್ರಚಲಿ[illegible]ತ್ತು. 'ಶಾಂತ ಅಮೆರಿಕನ್' ಎಂದು ಅಭಿಮಾನಿಗಳಿಂದ ಬಣ್ಣಿಸಲ್ಪಟ್ಟಿರುವ ಅವರು 1937ರ ಅನಂತರ ಒಂದು ಮೈಲು ಓಟದಲ್ಲಿ ವಿಶ್ವದಾಖಲೆ ಸ್ಥಾಪಿಸಿದ ಅಮೆರಿಕನ್ ಓಟಗಾರರಲ್ಲಿ ಮೊದಲಿಗರು.

ಜಿಮ್ ಲೇಕರ್

ಒಂದು ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯದ ಮೊದಲನೆಯ ಇನ್ನಿಂಗ್ಸ್ : ಒಬ್ಬನೇ ಬೌಲರ್ ಕೇವಲ 37 ರನ್ ಕೊಟ್ಟು 9 ವಿಕೆಟುಗಳನ್ನು ಬಲಿ ತೆಗೆದುಕೊಂಡ.

ಅದೇ ಪಂದ್ಯದ ಎರಡನೆಯ ಇನ್ನಿಂಗ್ಸ್ : ಎಲ್ಲ ಹತ್ತು ವಿಕೆಟ್‌ಗಳೂ ಅದೇ ಬೌಲರನ ಚೆಂಡಿಗೆ ಉರುಳಿದುವು. ಈ ಸಲ ಎದುರಾಳಿಗಳಿಗೆ ಇತ್ತ ರನ್‌ಗಳು ಕೇವಲ 52.

ಹೀಗೆ ಒಬ್ಬ ಬೌಲರ್ ಒಂದು ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಕೇವಲ 89 ರನ್‌ಗಳಿಗೆ 19 ವಿಕೆಟುಗಳನ್ನು ಉರುಳಿಸಿದ್ದು 1956ರಲ್ಲಿ, ಮ್ಯಾಂಚೆಸ್ಟರ್‌ನಲ್ಲಿ ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯದ ವಿರುದ್ಧ. ಆ ಬೌಲರ್ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ಜಿಮ್ ಲೇಕರ್. ಆ ಘಟನೆ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ರಂಗದಲ್ಲಿ ಇಂದಿಗೂ ಒಂದು ದಾಖಲೆ.

ಜಿಮ್ ಲೇಕರ್ ಎಂದು ಅಭಿಮಾನಿಗಳಿಗೆ ಪರಿಚಿತರಾಗಿರುವ ಜೆ.ಸಿ. ಲೇಕರ್‌ಗೆ ಬಾಲ್ಯದಲ್ಲಿ ತಾಯಿಯೂ ಹೈಸ್ಕೂಲಿನ ಮುಖ್ಯೋಪಾಧ್ಯಾಯರೂ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಆಟದಲ್ಲಿ ಆಸಕ್ತಿ ಹುಟ್ಟಿಸಿದರು. 1922ರಲ್ಲಿ ಜನಿಸಿದ ಅವರು ತಮ್ಮ ಎರಡನೆಯ ವರ್ಷದಲ್ಲಿ ತಂದೆಯನ್ನು ಕಳೆದುಕೊಂಡಿದ್ದರು. ಸಾಲ್ಟೇರ್ ಹೈಸ್ಕೂಲಿನಲ್ಲಿ ಸೇರಿದ ಅವರು ಅಲ್ಲಿಯ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ತಂಡದಲ್ಲಿ ಆಡುತ್ತಿದ್ದರು. ಆಗ ಒಳ್ಳೆಯ ಬ್ಯಾಟುಗಾರ ಮತ್ತು ಬೌಲರ್ ಎಂದು

89 ರನ್ನುಗಳಿಗೆ 19 ವಿಕೆಟ್ : ಜಿಮ್ ಲೇಕರ್



ಹೆಸರು ಗಳಿಸಿದ್ದರು. ಶಾಲಾ ವಿದ್ಯಾಭ್ಯಾಸ ಮುಗಿದೊಡನೆ ಬ್ಯಾಂಕೊಂದರಲ್ಲಿ ಗುಮಾಸ್ತೆಯಾಗಿ ದುಡಿಯತೊಡಗಿದರು.

1939ರಲ್ಲಿ ಯಾರ್ಕ್‌ಷಿಯರ್ ತಂಡದಲ್ಲಿ ಬ್ಯಾಟುಗಾರರಾಗಿ ಅವರ ಆಯ್ಕೆಯಾಯಿತು. ಆದರೆ ಮುಂದಿನ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಋತುವಿನಲ್ಲಿ ಅವರು ಸೈನ್ಯಕ್ಕೆ ಸೇರಿ ಉತ್ತರ ಆಫ್ರಿಕದಲ್ಲಿ ಯುದ್ಧ ರಂಗಕ್ಕೆ ಹೋದರು. 1943ರಲ್ಲಿ ಸೈನ್ಯದಿಂದ ಮರಳುವ ತನಕ ಅವರಿಗೆ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸುವ ಸಂದರ್ಭ ಒದಗಲಿಲ್ಲ. ಆದರೆ ಸೈನಿಕರಲ್ಲೇ ಮನೋರಂಜನೆಗಾಗಿ ಜರಗುತ್ತಿದ್ದ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಜಿಮ್ ಲೇಕರ್ ಭಾಗವಹಿಸುತ್ತಿದ್ದರು.

ಸೈನ್ಯದಿಂದ ಹಿಂದಿರುಗಿ ಮತ್ತೆ ಬ್ಯಾಂಕ್ ಕೆಲಸಕ್ಕೆ ಸೇರಿದ ಜಿಮ್ ಲೇಕರ್ ಬೆಡ್‌ಫರ್ಡ್ ಕ್ಲಬ್‌ಗೆ ಸೇರಿ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಆಡತೊಡಗಿದರು. ಮುಂದೆ ಸರ್ರೆ ತಂಡದ ಸದಸ್ಯತ್ವ ಅವರಿಗೆ ಲಭಿಸಿತು. ಸರ್ರೆ ತಂಡದ ಪರವಾಗಿ ಒಂದು ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಅವರು 121 ರನ್‌ಗಳನ್ನು ಕೊಟ್ಟು 6 ವಿಕೆಟುಗಳನ್ನು ಉರುಳಿಸಿದರು. 1947ರ ಜೂನ್‌ನಲ್ಲಿ ಎಸೆಕ್ಸ್ ವಿರುದ್ಧ ಸರ್ರೆ ತಂಡದ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ 94 ರನ್‌ಗಳಿಗೆ 7 ವಿಕೆಟುಗಳನ್ನು ಉರುಳಿಸಿ ತಮ್ಮ ತಂಡದ ಗೆಲುವಿಗೆ ಕಾರಣರಾದರು. ಅದೇ ವರ್ಷ ಮಿಡ್‌ಲ್‌ಸೆಕ್ಸ್ ವಿರುದ್ಧ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಅವರು ಕೇವಲ 2 ವಿಕೆಟುಗಳಿಗೆ 105 ರನ್ ಕೊಟ್ಟರಾದರೂ ಅಜೇಯ 33 ಮತ್ತು 60 ರನ್ ಗಳಿಸಿ ಉತ್ತಮ ಬ್ಯಾಟುಗಾರಿಕೆ ಪ್ರದರ್ಶಿಸಿದರು. ಆ ಋತುವಿನಲ್ಲಿ ಸರಾಸರಿ 16.65 ರನ್‌ಗಳನ್ನು ಕೊಟ್ಟು 60 ವಿಕೆಟುಗಳನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಂಡ ಅವರು ಸರ್ರೆ ತಂಡದ ಅತ್ಯುತ್ತಮ ಬೌಲರ್ ಎನಿಸಿದರು.

ವೆಸ್ಟ್ ಇಂಡೀಸ್ ಪ್ರವಾಸದಲ್ಲಿ ಜಿಮ್ ಎಲ್ಲರಿಗಿಂತ ಅತ್ಯಧಿಕ ವಿಕೆಟುಗಳನ್ನು ಉರುಳಿಸಿದರು. ಅಲ್ಲಿಂದ ಮರಳಿದ ಬಳಿಕ ಅವರು ತಮ್ಮ ಆಟ ಕ್ರಮವನ್ನು ಉತ್ತಮಪಡಿಸಿಕೊಳ್ಳಲೆಂದು ಹೆಚ್ಚು ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡಿದರು.

1950ರಲ್ಲಿ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ಅಧಿಕೃತ ತಂಡದ ವಿರುದ್ಧ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ಇತರ ಆಟಗಾರರ ತಂಡದಲ್ಲಿ ಒಂದು ಇನ್ನಿಂಗ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ 2 ರನ್‌ಗಳನ್ನು ಕೊಟ್ಟು 8 ವಿಕೆಟ್ ತೆಗೆದುಕೊಂಡದ್ದು ಅವರ ಮಹತ್ವದ ದಾಖಲೆಗಳಲ್ಲಿ ಒಂದು. 1951ರಲ್ಲಿ ಅವರು ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ಕೌಂಟಿ ಪಂದ್ಯಗಳ ಶ್ರೇಷ್ಠ ಬೌಲರ್ ಎನಿಸಿದರು.

1953ರಲ್ಲಿ ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯದ ವಿರುದ್ಧ ಒಂದು ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ಸೋಲು ನಿಶ್ಚಿತವೆನಿಸಿದಾಗ ಜಿಮ್ ಎರಡು ಗಂಟೆ ಆಡಿ ಪಂದ್ಯ ಡ್ರಾ ಆಗಲು ಕಾರಣರಾದದ್ದು ಒಂದು ಸ್ಮರಣೀಯ ಘಟನೆ.

ಒಟ್ಟು 46 ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ 4,099 ರನ್‌ಗಳನ್ನು ನೀಡಿ 193 ವಿಕೆಟುಗಳನ್ನು ಉರುಳಿಸಿರುವ ಜಿಮ್ ಲೇಕರ್ ಜಗತ್ತಿನ ಉತ್ತಮ ಆಫ್‌ಸ್ಪಿನ್ ಬೌಲರ್‌ಗಳಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬರೆನಿಸಿದ್ದಾರೆ.

ಪ್ರಥಮ ದರ್ಜೆ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಜೀವನದ ಅನುಭವಗಳನ್ನು ವಿವರಿಸುವ ಪುಸ್ತಕವೊಂದನ್ನು ಅವರು ಬರೆದಿದ್ದಾರೆ. 1951ರಲ್ಲಿ ಆಸ್ಟ್ರಿಯದ ಕನ್ಯೆ ಲಿಲಿ ಎಂಬವರನ್ನು ವಿವಾಹವಾದರು.

ಜೀಕಬಾಳ

ಹೆಣ್ಣು ಮಕ್ಕಳು ಆಡುವ ಒಂದು ಸರಳ ಆಟ — ಜೀಕಬಾಳ.

ಹುಡುಗಿಯರು ಒಬ್ಬರ ಮುಂದೊಬ್ಬರು ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಇಂಥ ಜೋಡಿಗಳು ಸಾಲಾಗಿ ಕುಳಿತು ಕಾಲು ಚಾಚಿ ಪರಸ್ಪರ ಒಬ್ಬರ ಕಾಲ



ಜೋಕಾಲಿಯಂತೆ ಆಡು[illegible]

ಮೇಲೆ ಇನ್ನೊಬ್ಬರದು ಬರುವಂತೆ ಮಾಡುತ್ತಾರೆ. ಕೈಗಳನ್ನೂ ಚಾಚಿ ಹಿಡಿದುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ.

ಅನಂತರ ಆಟಗಾರರು ಹಿಂದಕ್ಕೂ ಮುಂದಕ್ಕೂ ಬಾಗುತ್ತಾರೆ. ಒಬ್ಬರು ಹಿಂದಕ್ಕೆ ಬಾಗಿದಾಗ ಎದುರಿನವಳು ಮುಂದಕ್ಕೆ ಬಾಗುತ್ತಾಳೆ.

ಹೀಗೆ ಆಡುವ ಜೋಡಿ ಜೋಕಾಲಿಯಂತೆ ತೋರುವುದರಿಂದ ಇದಕ್ಕೆ ಜೀಕಬಾಳ ಆಡುವುದು ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ.

ಜೂಜಿತ್ಸೂ

1910ರ ಒಂದು ದಿನ. ಜಪಾನಿನ 30 ವರ್ಷ ಪ್ರಾಯದ ಮಿಫ್ಯೂನ್ ಮೇಲೆ ಡಕಾಯಿತರ ಗುಂಪೊಂದು ದಾಳಿ ಮಾಡಿತು. ಮಿಫ್ಯೂನ್ ಅಳುಕದೆ ನಿರಾಯುಧರಾಗಿ ಅವರೊಡನೆ ಹೋರಾಡಿದರು. ಕೆಲವರನ್ನು ಕೊಂದು ಕೆಲವರನ್ನು ಗಾಯಗೊಳಿಸಿದರು.

ಅನಂತರ ಯಾರೊಬ್ಬರೂ ಮಿಫ್ಯೂನ್ ಸಂಗಡ ತಮಾಷೆಗಾಗಿಯಾದರೂ ಕಾದಾಡುವ ಪ್ರಯತ್ನ ಮಾಡಲಿಲ್ಲ. ಐದಡಿಗಿಂತಲೂ ಕಡಮೆ ಎತ್ತರದ ಮಿಫ್ಯೂನ್ ಜಪಾನಿನ ಜೂಜಿತ್ಸೂ ಪರಿಣತ. ಏಕಕಾಲದಲ್ಲಿ ಲೀಲಾಜಾಲವಾಗಿ ಭುಜದ ಮೇಲಕ್ಕೆ ಬೀಸಿ ಮಿಂಚಿನ ವೇಗದಲ್ಲಿ ಅವರನ್ನು ನೆಲಕ್ಕೆ ಕುಕ್ಕುವ ಸಾಮರ್ಥ್ಯ ಅವರಿಗಿತ್ತು.

ನಿರಾಯುಧನಾಗಿ ಹೋರಾಡುವ ಆತ್ಮರಕ್ಷಣೆಯ ಜಪಾನೀ ಕಲೆ ಜೂಜಿತ್ಸೂ. ನಿರ್ಬಲವ್ಯಕ್ತಿಯಾದರೂ ಜೂಜಿತ್ಸೂ ತಿಳಿದಿದ್ದರೆ ಎಂಥ ಬಲಿಷ್ಠವಾದ ಕುಸ್ತಿಪಟುವನ್ನೂ ಸೋಲಿಸಬಹುದು. ನಿರಾಯುಧನಾದರೂ ಕತ್ತಿ, ಭರ್ಜಿ ಮೊದಲಾದ ಆಯುಧವಿರುವವನೊಡನೆ ಹೋರಾಡಬಹುದು.

12ರಿಂದ 16ನೆಯ ಶತಮಾನದ ಅವಧಿಯಲ್ಲಿ ಜಪಾನಿ ಸೈನಿಕರು ಆಯುಧಗಳೊಂದಿಗೆ ಮಾತ್ರವಲ್ಲದೆ ಬರಿಕೈಯಲ್ಲಿ ಹೋರಾಡಲು ಕಲಿತಿದ್ದರು. ಕೈ ಮತ್ತು ಪಾದಗಳಿಂದ ಎದುರಾಳಿಗೆ ಬಲವಾದ ಏಟು ಕೊಡುತ್ತಿದ್ದರು. ಅದು ಜೂಜಿತ್ಸೂವಿನ ಅತ್ಯಂತ ಪ್ರಾರಂಭದ ರೂಪ. ಇದನ್ನು 'ಕುಮಿಯಾಚಿ' ಎಂದು ಕರೆಯುತ್ತಿದ್ದರು. ಈ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ಜಪಾನಿನ ರೈತರು ಆಯುಧಗಳನ್ನು ಬಳಸುವುದು ನಿಷಿದ್ಧವಾಗಿತ್ತು. ಆಗ ಅವರು ತಮ್ಮ ದೇಹವನ್ನೇ ಆತ್ಮರಕ್ಷಣೆಯ ಆಯುಧವನ್ನಾಗಿ ರೂಪಿಸಿಕೊಂಡರು.

ಬೆರಳಿನ ತುದಿ, ಉಗುರುಗಳು, ತೋಳುಗಳು, ಹಿಂಗಾಲುಗಳು, ಮೊಣಕಾಲುಗಳು — ಇವುಗಳಿಂದ ಎದುರಾಳಿಗೆ ಬಲವಾದ ಏಟನ್ನು ಕೊಡುವುದು, ಚುಚ್ಚುವುದು, ಒದೆಯುವುದು. ಗಾಯಗೊಳಿಸುವುದು ಅಥವಾ ಕೊಲ್ಲುವುದನ್ನು ಅವರು ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡಿಕೊಂಡರು. ಜೂಜಿತ್ಸೂ ತರಬೇತಿಗೆ ದೀರ್ಘವಾದ ಶ್ವಾಸೋಚ್ಛ್ವಾಸ: ಹಾಗೂ ಉತ್ತಮ ಗಾಳಿ, ಬೆಳಕು ಇರುವಲ್ಲಿ ವ್ಯಾಯಾಮ ಅವಶ್ಯ.

ಜೂಜಿತ್ಸೂ ಕ್ರೀಡೆಯಲ್ಲಿ ದೇಹದ ಅಂಗಗಳು ವಿಚಿತ್ರ ಹಿಂಸೆಗೆ ಗುರಿಯಾಗುತ್ತವೆ. ನರಗಳನ್ನು ಮೂಳೆಗಳಿಗೆ ತಗಲಿಸಿ ಬಿರುಸಾಗಿ ಒತ್ತಲಾಗುತ್ತದೆ. ಹೋರಾಟದಲ್ಲಿ ರಕ್ತನಾಳಗಳು ಒತ್ತಲ್ಪಟ್ಟಾಗ ಅಸಹನೀಯ ಯಾತನೆ ಉಂಟಾಗುತ್ತದೆ. ಹೆಚ್ಚಿನ ಸಂದರ್ಭಗಳಲ್ಲಿ ಪರಸ್ಪರ ಕಾದಾಡುವ ಜಟ್ಟಿಗಳು ಪ್ರಜ್ಞಾಶೂನ್ಯರಾಗುತ್ತಾರೆ.

ಜೂಜಿತ್ಸೂವಿನಲ್ಲಿ ಎತ್ತಿ ಎಸೆಯುವಿಕೆ ಅತ್ಯಂತ ಮುಖ್ಯವಾದದ್ದು. ಅತ್ಯಂತ ವೇಗವಾಗಿ ಮತ್ತು ತುಂಬ ಬಿರುಸಾಗಿ ಈ ಕಾರ್ಯ ನಡೆಯುತ್ತದೆ. ಯಾವ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ತಾನು ಕೆಳಗೆ ಬೀಳಬಹುದು, ಯಾವ ವಿಧದಲ್ಲಿ ತಲೆ, ತೋಳು ತೊಡೆಗಳಿಗಾಗುವ ಗಾಯವನ್ನು ತಪ್ಪಿಸಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು ಎಂದು ಅವನು ಮೊದಲೇ ಅರಿತಿದ್ದರೆ ಅಪಾಯವನ್ನು ತಪ್ಪಿಸಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು. ಪ್ರತಿಸ್ಪರ್ಧಿಯು ಹೊಡೆತದಿಂದ ತಾನು ಕೆಳಗೆ ಬೀಳುತ್ತಿದ್ದೇನೆ ಎಂಬ ಅರಿವು ಅವನಿಗಾದ ತಕ್ಷಣ ರಬ್ಬರ್‌ಚೆಂಡಿನಂತೆ ನೆಲದ ಮೇಲೆ ಉರುಳುವುದರಿಂದ ಕಾಲು ಕೈಗಳಿಗಾಗುವ ಅಪಾಯದಿಂದ ಅವನು ತಪ್ಪಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾನೆ.

17–18ನೆಯ ಶತಮಾನದಲ್ಲಿ ಜೂಜಿತ್ಸೂ ಜಪಾನಿನಲ್ಲಿ ಅತ್ಯಂತ ಜನಪ್ರಿಯವಾಗಿತ್ತು. ಮುಂದೆ ಇದರ ಸುಧಾರಿತ ರೂಪವಾಗಿ ಜೂಡೋ ಪ್ರಚಾರವಾಯಿತು.

ನೋಡಿ : ಐಕಿಡೋ ; ಕರಾಟೆ ; ಜೂಡೋ ; ಸ್ವಸಂರಕ್ಷಣೆ

ಜೂಜು

ಮಹಾಭಾರತದ ಒಂದು ಕಥೆ. ದುರುಳ ದುರ್ಯೋಧನನೊಡನೆ ಪಗಡೆಯಾಟಕ್ಕೆ ಕುಳಿತ ಯುಧಿಷ್ಠಿರನಿಗೆ ಉಳಿದವುಗಳ ಪರಿವೆಯೇ ಇಲ್ಲ. ಸಂಪತ್ತು, ಆಸ್ತಿ ರಾಜ್ಯಗಳು ಒಂದೊಂದಾಗಿ ಕೈಬಿಟ್ಟುಹೋದುವು. ಇನ್ನೇನೂ ಉಳಿಯದಾಗ ತನ್ನ ತಮ್ಮಂದಿರನ್ನೇ ಪಣವಾಗಿ ಒಡ್ಡಿ ಸೋತ. ತನ್ನನ್ನೇ ಸೋತುಕೊಂಡು, ಕೊನೆಗೆ ತನ್ನ ಪತ್ನಿ ದ್ರೌಪದಿಯನ್ನೂ ಕಳೆದುಕೊಂಡ.

ಜೂಜು ಎಂದರೆ ಹಾಗೆ. ಅದೃಷ್ಟದ ಆಟದ ಮೇಲೆ ಪಣ ಒಡ್ಡುವುದಕ್ಕೆ ಜೂಜು ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ. ಅನಾಗರಿಕರಲ್ಲೂ ನಾಗರಿಕ ಜನಾಂಗದಲ್ಲೂ ಇದು ಸಾವಿರಾರು ವರ್ಷಗಳಿಂದ ಪದ್ಧತಿಯಲ್ಲಿದೆ. ಇದ್ದದ್ದನ್ನೆಲ್ಲ ಕಳೆದುಕೊಂಡ ಮೇಲೆ ತಮ್ಮನ್ನೇ ಮಾರಿಕೊಳ್ಳುವುದು ಪುರಾತನ ರೋಮನರಲ್ಲಿತ್ತು ಎಂದು ಪ್ರತೀತಿ.

ಹೆಚ್ಚು ಕಡಿಮೆ ಎಲ್ಲ ಆಟಗಳಲ್ಲೂ ಜೂಜಿಗೆ ಆಸ್ಪದವಿದೆ. ಪಗಡೆ ಮತ್ತು ಇಸ್ಪೀಟು ಹಿಂದಿನಿಂದಲೂ ಜೂಜಾಟಗಳಾಗಿದ್ದುವು. ಇಸ್ಪೀಟಿನಲ್ಲಿ ಅಂದರ್‌ಬಾಹರ್ (ಎರಡೆಲೆ ಆಟ), ಪರೇಲ್ (ಮೂರೆಲೆ ಆಟ), ಪೋಕರ್ (ಐದೆಲೆ ಆಟ) ಇತ್ಯಾದಿ ಜನಪ್ರಿಯವಾಗಿವೆ. ಕುದುರೆ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಜಾಕ್ ಪಾಟ್ (ಐದು ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಜಯ ಗಳಿಸುವ ಕುದುರೆಗಳ ಮೇಲೆ ಪಣಕಟ್ಟುವುದು), ಟ್ರಿಪಲ್ ಇತ್ಯಾದಿ ಜೂಜಾಡುವ ವಿಧಾನಗಳು.

'ಹೌಸೀ ಹೌಸೀ' ಎಂಬುದು ದುಡ್ಡಿಟ್ಟು ಆಡುವ ಒಂದು ಆಟ. ನಿಗದಿ ಹಣ ಕೊಟ್ಟು ವಿವಿಧ ಸಂಖ್ಯೆಗಳಿರುವ ಒಂದು ಹಾಳೆಯನ್ನು ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬ ಆಟಗಾರ ಪಡೆಯುತ್ತಾನೆ. ಒಂದು ಡಬ್ಬಿಯಲ್ಲಿ ಒಂದೊಂದು ಸಂಖ್ಯೆಯಿರುವ ಅನೇಕ ಕಾಗದ ಚೂರುಗಳಿರುತ್ತವೆ. ಆಟ ನಡೆಸುವವನು ಒಂದು ಒಂದು ಕಾಗದ ಚೂರು ತೆಗೆದು ಅದರಲ್ಲಿರುವ ಸಂಖ್ಯೆಯನ್ನು ಹೇಳುತ್ತಾನೆ. ಹಾಳೆಯಲ್ಲಿ ಆ ಸಂಖ್ಯೆಯಿರುವಾತ ಅದನ್ನು ಹೊಡೆಯುತ್ತಾನೆ. ಮೊದಲು ಹಾಳೆಯಲ್ಲಿರುವ ಸಂಖ್ಯೆಗಳನ್ನೆಲ್ಲ ಹೊಡೆದಾತ ಬಹುಮಾನ ಪಡೆಯುತ್ತಾನೆ.

ಹಳ್ಳಿಗಳಲ್ಲಿ ಜನ ಸಂಭ್ರಮದಿಂದ ತೆಂಗಿನಕಾಯಿ ಜೂಜು, ಕೋಳಿ ಜೂಜುಗಳಲ್ಲಿ ತೊಡಗುತ್ತಾರೆ. ಹದಿನೆಂಟನೆಯ ಶತಮಾನದ ಮಧ್ಯದವರೆಗೂ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಆಟದ ಮೇಲೆ ಪಣ ಒಡ್ಡುವುದು ಬಹಳವಾಗಿತ್ತು. ಈಗ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಕೆಲವು ದೇಶಗಳಲ್ಲಿ ಜೂಜು ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಸಾವಿರಾರು ಮೈಲು ಆಚೆ ನಡೆಯುವ ಕುದುರೆ ಪಂದ್ಯ, ನಾಯಿ ಪಂದ್ಯಗಳ ಮೇಲೆ ಜೂಜಾಡುವುದೂ ಉಂಟು.

ಕ್ವಿನೆಲಾ ಎಂದರೆ ಒಂದೇ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಅಥವಾ ಆಟದಲ್ಲಿ ಎರಡು ಕುದುರೆಗಳು, ನಾಯಿಗಳು ಅಥವಾ ಆಟಗಾರರ ಗೆಲುವುಗಳ ಮೇಲೆ ಪಣಕಟ್ಟುವುದು. ಕುದುರೆ ಪಂದ್ಯಗಳಿಗಿಂತಲೂ ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಇದು ಹೈ ಲೈ ಆಟ, ನಾಯಿ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಜನಪ್ರಿಯವಾಗಿದೆ.

ಅಣಕ ಕುದುರೆ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲೂ ಜೂಜಾಡುತ್ತಾರೆ. 6–7 ಮರದ ಕುದುರೆಗಳನ್ನು ವಿವಿಧ ಮನೆಗಳಿರುವ ಬಟ್ಟೆಯ ಹಾಸಿನಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲಿಸುತ್ತಾರೆ. ಒಂದೊಂದು ಕುದುರೆಯದು ಒಂದೊಂದು ಸಂಖ್ಯೆ. ದಾಳ ಹಾಕಿದಾಗ ಯಾವ ಸಂಖ್ಯೆ ಬರುತ್ತದೋ ಆ ಸಂಖ್ಯೆಯ ಕುದುರೆ ಒಂದು ಮನೆ ಮುಂದೆ ಸಾಗುತ್ತದೆ. ಮೊದಲು ಎಲ್ಲ ಮನೆಗಳನ್ನು ದಾಟಿದ ಕುದುರೆ ಗೆದ್ದಂತೆ. ಅದರ ಮೇಲೆ ಪಣ ಒಡ್ಡಿದ ಆಟಗಾರನಿಗೆ ಬಹುಮಾನ ಸಲ್ಲುತ್ತದೆ.

ಹೆಚ್ಚಿನ ಜೂಜು ಆಟಗಳು ಹಲವು ದೇಶಗಳಲ್ಲಿ ನ್ಯಾಯಬಾಹಿರ. ಇನ್ನು ಕೆಲವನ್ನು ಸಾರ್ವಜನಿಕವಾಗಿ ಆಡಬಹುದಾಗಿದೆ.

ನೋಡಿ : ಇಸ್ಪೀಟು ; ಕ್ಯಾಸಿನೋ ; ಕುದುರೆ ಪಂದ್ಯ ; ಕೋಳಿ ಕಾಳಗ ; ನಾಯಿ ಪಂದ್ಯ ; ಪಗಡೆಯಾಟ ; ಪೋಕರ್

ಜೂಟಾಟ

ಚಪ್ಪಾಳೆಯಾದ ಅನಂತರ ಆಟಗಾರ್ತಿಯರೆಲ್ಲ ಮುಟ್ಟಲು ಬರುವ 'ಕಳ್ಳಿ'ಯಿಂದ ಸ್ವಲ್ಪ ದೂರದಲ್ಲಿ ಸನ್ನದ್ಧರಾಗಿ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. 'ಜೂಟ್' ಎಂದು ಯಾರಾದರೊಬ್ಬರು ಕೂಗಿಕೊಳ್ಳಬೇಕೆಂದು ಮೊದಲೇ ನಿರ್ಧಾರವಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಅವರು ಹಾಗೆ ಕೂಗಿದ ಕೂಡಲೇ ಆಟದ ಮೈದಾನದಲ್ಲಿ ಚೆಲ್ಲಾಪಿಲ್ಲಿಯಾಗಿ ಹುಡುಗರು ಓಡುತ್ತಾರೆ. ಮಧ್ಯೆ ಗಿಡ ಹಳ್ಳಗಳಂಥ ತಡೆಗಳೇನಾದರೂ ಇದ್ದರೆ ಓಡುವವರಿಗೆ ಅನುಕೂಲ. ಅದರ ಸುತ್ತ 'ಕಳ್ಳಿ'ಯನ್ನು ಸತಾಯಿಸಬಹುದು. ಈ ರೀತಿ ಅಡ್ಡಿಗಳಿಲ್ಲದ ಮೈದಾನದಲ್ಲಿ ಆಟ ಬಹಳ ತ್ವರಿತವಾಗಿ ಸಾಗುತ್ತದೆ. ಬೇಗ ಬೇಗ 'ಕಳ್ಳಿ'ಯ ಸರದಿ ಬದಲಾಗುತ್ತದೆ.

ಸ್ವಲ್ಪ ಕಿರಿಯ ವಯಸ್ಸಿನ ಹುಡುಗರು ಈ ರೀತಿ ಒಂದೇ ಸಮ ಓಡಲಾಗುವುದಿಲ್ಲ. ಅದಕ್ಕಾಗಿ 'ಅಂಬಾಲ್' ಎಂದು ಕೂಗಿಕೊಂಡು ವಿರಾಮ ಪಡೆಯುತ್ತಾರೆ. ಆದರೆ ಬಹಳ ಹೊತ್ತು ಹೀಗೆ ಇರುವಂತಿಲ್ಲ. 'ಕಳ್ಳಿ'ಗೆ ಆಟ ಕೊಡದಿದ್ದರೆ ಅದು ನ್ಯಾಯವಲ್ಲ. ಕೆಲವು ಮಕ್ಕಳು ಇನ್ನೇನು ಸಿಕ್ಕಿಬಿಡುವಾಗ 'ಅಂಬಾಲ್' ಎಂದು ಹೇಳುವುದು ಉಂಟು. ಸ್ವಲ್ಪ ದೊಡ್ಡ



ಕಾಲೆತ್ತಿದಾಗ ಕಲ್ಲಿನೊಂದಿಗೆ ಓಟ. ಕಲ್ಲು ಮುಟ್ಟಿದಾಗ ಮುಟ್ಟುವ ಕೆಲಸ

ನಡುವೆ ಕಳ್ಳ, ಸಾಲು ತಂಡಗಳ ನಡುವೆ ಪ್ರಶ್ನೋತ್ತರ; ಅತ್ತಿತ್ತ ಓಡುವಾಗ ಮುಟ್ಟುವ ಹವಣಿಕೆ; ಮತ್ತೆ ಆಟಕ್ಕೆ ಸಿದ್ಧತೆ





ನೆರಳನ್ನು ತುಳಿದರೆ ಮುಟ್ಟಿದಂತೆ



ವಯಸ್ಸಿನ ಆಟಗಾರರ ಮೇಲ್ವಿಚಾರಣೆ ಇದ್ದರೆ ಇದನ್ನು ಸರಿಪಡಿಸಬಹುದು.

'ಕುಂಟ ತೋಳ' ಎಂಬ ಜೂಟಾಟದಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬ ಆಟಗಾರ 'ಕುಂಟತೋಳ', ಉಳಿದವರು ಕುರಿಗಳು. ಕುಂಟ ತೋಳದ ಬಳಿಗೆ ಹೋಗಿ ಕುರಿಗಳು ಅದನ್ನು ರೇಗಿಸುತ್ತವೆ. ತೋಳ ಸಮಯ ನೋಡಿಕೊಂಡು ಅಷ್ಟು ದೂರ ಹಾರಿ ಕುಂಟಲಾರಂಭಿಸುತ್ತದೆ. ಕುರಿಗಳೆಲ್ಲ ತಮ್ಮ ಜಾಗಕ್ಕೆ ಹೋಗಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುತ್ತವೆ. ಕುರಿಗಳಲ್ಲಿ ಯಾರು ಸಿಗುತ್ತಾರೋ ಅವನು ಮುಂದಿನ ಆಟದಲ್ಲಿ ತೋಳನಾಗಿ ಹಿಡಿಯಬೇಕು.

ತೋಳನಾದವನು ಕಾಲು ಬಿಟ್ಟರೆ ಮಾತ್ರ ಕುರಿಗಳು ಹಿಂದೆ ತಿರುಗಿ ಅದರ ಜಾಗಕ್ಕೆ ಅಟ್ಟಬಹುದು; ಆದರೆ ತೋಳ ಕಾಲನ್ನು ಬದಲಾಯಿಸಿ ಕುಂಟಲು ರಿಯಾಯಿತಿ ಇದೆ.

ನೋಡಿ: ಓಡುವ, ಬೆನ್ನಟ್ಟುವ ಆಟ

ಜೂಡೋ

ನಿರಾಯುಧಳಾದ ಹೆಂಗಸಿಗೆ ಜೂಡೋ ಚೆನ್ನಾಗಿ ಗೊತ್ತಿದ್ದರೆ, ಗಟ್ಟಿಮುಟ್ಟಾದ ಒಬ್ಬ ಜಟ್ಟಿಯನ್ನೂ ಮಣ್ಣುಮುಕ್ಕಿಸಬಲ್ಲಳು. ಎದುರಾಳಿ ಎಷ್ಟು ಭೀಮಕಾಯನೋ, ಎಷ್ಟು ರಭಸದಿಂದ ಧಾವಿಸಿ ಆಕ್ರಮಣ ಮಾಡಲು ಬರುತ್ತಾನೋ, ಅಷ್ಟೇ ಜೋರಾಗಿ ಅವನು ನೆಲಕ್ಕೆ ಬೀಳುವಂತೆ ಮಾಡುವುದು ಜೂಡೋವಿನ ವೈಶಿಷ್ಟ್ಯ.

ಜೂಡೋ ಆಯುಧವಿಲ್ಲದ ಆತ್ಮರಕ್ಷಣ ವಿಧಾನ. ಶಕ್ತಿಯನ್ನು ಶಕ್ತಿಯಿಂದಲೇ ಎದುರಿಸಬೇಕು ಎಂಬ ನಿಯಮ ಇಲ್ಲಿಗೆ ಅನ್ವಯಿಸುವುದಿಲ್ಲ. ಅತ್ಯಂತ ಕಡಮೆ ಪರಿಶ್ರಮದಿಂದ ಆದಷ್ಟು ಹೆಚ್ಚಿನ ಪರಿಣಾಮವುಂಟು ಮಾಡುವುದು ಜೂಡೋ ಪರಿಣತನ ರೀತಿ. ಅದಕ್ಕೇ ಇದನ್ನು 'ಸಂಭಾವಿತರ ಕ್ರೀಡೆ' ಎಂದು ಕರೆಯುವುದುಂಟು. ಜಪಾನಿನಲ್ಲಿ ನಿರಾಯುಧನಾಗಿ ಹೋರಾಡುವ ವಿಧಾನವಾದ ಜೂಜಿತ್ಸೂವಿನ ಸುಧಾರಿತ ರೂಪ — ಜೂಡೋ. ಯುದ್ಧ ತಂತ್ರಗಳಲ್ಲಿ ಸುಧಾರಣೆಗಳಾದಂತೆ ಜಪಾನಿನಲ್ಲಿ ಜೂಜಿತ್ಸೂವಿನ ಜನಪ್ರಿಯತೆ ಕಡಮೆಯಾಯಿತು. ಆಗ 1882ರಲ್ಲಿ ಡಾ. ಜಿಗೊರೊ ಕಾನೊ ಎಂಬವರು ಟೋಕಿಯೋದಲ್ಲಿ 'ಕೊಡೊಕಾನ್ ಜೂಡೋ ಇನ್‌ಸ್ಟಿಟ್ಯೂಟ್' ಎಂಬ ಸಂಸ್ಥೆಯನ್ನು ಸ್ಥಾಪಿಸಿದರು. ಜೂಜಿತ್ಸೂವಿನ ಕೆಲವು ಅಪಾಯಕಾರಿ ತಂತ್ರಗಳನ್ನು ತೆಗೆದು ಅದರ ಒಳ್ಳೆಯ ಅಂಶಗಳನ್ನು ಉಳಿಸಿಕೊಂಡರು. ಈ ಹೊಸ ಕ್ರೀಡೆಯನ್ನು ಜೂಡೋ ಎಂಬ ಹೆಸರಿನಿಂದ ಕರೆದರು. 1886ರಲ್ಲಿ ಟೋಕಿಯೋದ ಪೋಲೀಸು ಪಡೆ ತನ್ನ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳಲ್ಲಿ ಅದನ್ನು ಯಶಸ್ವಿಯಾಗಿ ಬಳಸಿಕೊಂಡಿತು. ಇಂದು ಅನೇಕ ದೇಶಗಳಲ್ಲಿ ಸೈನ್ಯಪಡೆಗಳು ಈ ತಂತ್ರವನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸುತ್ತಿವೆ.

ಆಧುನಿಕ ಜೂಡೋ ದೈಹಿಕ ಬಲ ಮತ್ತು ಮಾನಸಿಕ ಬಲಗಳೆರಡನ್ನೂ ಅವಲಂಬಿಸಿದೆ. ಜೂಡೋಪಟುಗಳು ಡೋಜೊ ಎಂಬ ಕೊಠಡಿಯಲ್ಲಿ ತರಬೇತಿ ಪಡೆಯುತ್ತಾರೆ. ಕೊಠಡಿಯ ನೆಲದ ಮೇಲೆ ಒಣ ಹುಲ್ಲಿನ ಮೆತ್ತೆಗಳಿರುತ್ತವೆ. ಕೆಳಗೆ ಬೀಳುವಾಗ ದೇಹಕ್ಕೆ ಉಂಟಾಗುವ ಆಘಾತವನ್ನು ಇವು ಕಡಮೆಗೊಳಿಸುತ್ತವೆ. ಜೂಡೋಪಟು ಹತ್ತಿಬಟ್ಟೆಯ ಷರಾಯಿಗಳನ್ನೂ ದಪ್ಪನೆಯ ನಡುಮಂಗಿಯನ್ನೂ ಧರಿಸುತ್ತಾನೆ. ಇವನನ್ನು



[illegible]

ಜೂಡೋಗ ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ. ಜೂಡೋ ತರಬೇತಿ ಪಡೆಯುವವನನ್ನು ಜೂಡೋಕ ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ. ಕ್ರೀಡೆಯಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸುವ ಸ್ಪರ್ಧಾಳುಗಳನ್ನು ಕ್ಯೂ (ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿ) ಮತ್ತು ಡಾನ್ (ಮುಖಂಡ) ಎಂದು ವರ್ಗೀಕರಿಸುತ್ತಾರೆ. ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿ ಗುಂಪಿನಲ್ಲಿ 6 ದರ್ಜೆಗಳೂ ಮುಖಂಡ ಗುಂಪಿನಲ್ಲಿ 12 ದರ್ಜೆಗಳೂ ಇರುತ್ತವೆ. ಎರಡೂ ಗುಂಪಿನವರು ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಬಣ್ಣದ ನಡುಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ಧರಿಸುತ್ತಾರೆ. ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿ ಗುಂಪಿನ ಮೊದಲ ಮೂರು ಗುಂಪುಗಳು ಬಿಳಿಯ ಬಣ್ಣದ ನಡುಪಟ್ಟಿಯನ್ನೂ ಉಳಿದ ಮೂರು ಗುಂಪುಗಳು ಕಂದು ಬಣ್ಣದ ನಡುಪಟ್ಟಿಯನ್ನೂ 6, 7, 8ನೆಯ ಗುಂಪಿನವರು ಕಪ್ಪು ಅಥವಾ ಕೆಂಪು ಬಣ್ಣದ ನಡುಪಟ್ಟಿಯನ್ನೂ ಧರಿಸುತ್ತಾರೆ. ಬೇರೆ ಬೇರೆ ದೇಶಗಳಲ್ಲಿ ಈ ಬಣ್ಣಗಳಲ್ಲಿ ವ್ಯತ್ಯಾಸವಿರುತ್ತದೆ.

ಜೂಡೋದಲ್ಲಿ ಮೊದಲಿಗೆ ಕಲಿಯಬೇಕಾದ್ದು ಬೀಳುವುದನ್ನು ! ದೇಹ ಸಡಿಲ ಬಿಟ್ಟು, ಇಡೀ ದೇಹ ಒಂದೇ ಬಾರಿ ನೆಲಮುಟ್ಟುವಂತೆ ಬೀಳಬೇಕು. ಹಾಗೆ ಬೀಳುವುದರಿಂದ ದಘಾರನೆ ಸದ್ದಾಗುತ್ತದೆ; ಆದರೆ ಗಾಯವಾಗುವುದಿಲ್ಲ. ಜೂಡೋಪಟು ಎದುರಾಳಿಯನ್ನು ಸರಳವಾಗಿಯೇ ಬೀಳಿಸಿದರೂ ಜೋರಾಗಿ ಏಟು ತಗಲುವಂತೆಯೂ ಮಾಡಬಲ್ಲ.

ಜೂಡೋ ಸ್ಪರ್ಧೆಯ ಅವಧಿ 5-20 ಮಿನಿಟು. ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಸಹನೆಗಿಂತಲೂ ಜಟ್ಟಿಯ ಜಾಣ್ಮೆ, ಕುಶಲತೆಯ ಪರೀಕ್ಷೆಯಾಗುತ್ತದೆ. 30 ಅಡಿಯ ವ್ಯಾಸದ ಮೆತ್ತೆ ವೇದಿಕೆಯ ಮೇಲೆ ಸ್ಪರ್ಧೆ ನಡೆಯುತ್ತದೆ.

ಹಿಂದೆ ಸ್ಪರ್ಧೆ ಆರಂಭವಾಗುವ ಮೊದಲು ಶಿಂಟೊ ಗುಡಿ, ಸಮ್ರಾಟನ ಭಾವಚಿತ್ರ, ಕುಸ್ತಿ ಆಡುವ ಮೆತ್ತೆ, ರಾಷ್ಟ್ರಧ್ವಜ, ಕುಸ್ತಿ ಕಲಿಸಿದ ಶಿಕ್ಷಕ, ಕುಸ್ತಿಯಲ್ಲಿ ತನ್ನನ್ನು ಎದುರಿಸುವ ಎದುರಾಳಿ–ಇವರೆಲ್ಲರಿಗೂ ತಲೆಬಾಗಿ ವಂದಿಸಬೇಕಾಗಿತ್ತು. ಈಗಲೂ ಜೂಡೋ ಆಟಗಾರರು ಡೋಜೋವನ್ನು ದೇವರ ಮನೆಯಂತೆ ನೋಡಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಇಲ್ಲಿ ಎಲ್ಲರೂ ಮೌನವನ್ನು ಪಾಲಿಸಬೇಕು. ಪ್ರತಿಸ್ಪರ್ಧಿಯನ್ನು ಮೆತ್ತೆಯ ಮೇಲೆ ಎತ್ತಿ ಎಸೆದರೆ ಅಥವಾ ಅವನ ಹಿಂಭಾಗವನ್ನು 30 ಸೆಕೆಂಡುಗಳ ಕಾಲ ಬಿಗಿಯಾಗಿ ಹಿಡಿದರೆ ಗೆದ್ದಂತೆ.

1960ರಿಂದೀಚೆಗೆ ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಜೂಡೋ ಫೆಡರೇಷನ್ ಶಾಖೆಗಳಾಗಿ ಪ್ರತಿ ದೇಶದಲ್ಲೂ ಜೂಡೋ ಸಂಘಗಳು ಸ್ಥಾಪಿಸಲ್ಪಟ್ಟುವು. 1964ರ ಅನಂತರ ಜೂಡೋ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಒಂದು ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಪ್ರಮುಖ ಅಂಗವಾಯಿತು.

ಜೂಡೋದಲ್ಲಿ ಅತ್ಯುತ್ತಮ ಮಟ್ಟ ತಲಪಿದವರನ್ನು ಜೂಡಾನ್ (ಹತ್ತನೆಯ ಗುರು) ಎಂದು ಕರೆಯುತ್ತಾರೆ. ಜೂಡೋ ಸಮವಸ್ತ್ರದ ಮೇಲೆ ಕೆಂಪು ನಡುಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ಧರಿಸುವ ಹಕ್ಕು ಇವರಿಗೆ ಮಾತ್ರ.

ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಜೂಡೋ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳೂ ವಿಶ್ವ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳೂ ನಡೆಯುತ್ತವೆ.

ನೋಡಿ : ಕರಾಟೆ ; ಜೂಜಿತ್ಸೂ ; ಸ್ವಸಂರಕ್ಷಣೆ

ಜೆಸ್ಸಿ ಓವೆನ್ಸ್

ಒಂದೇ ಒಂದು ಗಂಟೆಯಲ್ಲಿ ನಾಲ್ಕು ವಿಶ್ವದಾಖಲೆಗಳು ! ಅದೂ ಒಬ್ಬನೇ ಕ್ರೀಡಾಪಟುವಿನಿಂದ ! ಕ್ರೀಡಾಚರಿತ್ರೆಯಲ್ಲಿ ಈ ಅದ್ವಿತೀಯ ಘಟನೆಗೆ ಕಾರಣರಾದವರು ಆಗ ಇಪ್ಪತ್ತೊಂದರ ಕಾಲೇಜು ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿ ಜೆಸ್ಸಿ ಓವೆನ್ಸ್. 1935ರ ಮೇ 25ರಂದು ಅಂತರ ಕಾಲೇಜು ಕ್ರೀಡಾಕೂಟದಲ್ಲಿ ನಡೆದ ಅದ್ಭುತ — 100 ಮೀಟರ್ ಮತ್ತು 220 ಮೀಟರ್ ಓಟ, 220 ಮೀಟರ್ ಹರ್ಡ್‌ಲ್ಸ್ ಮತ್ತು ದೂರ ನೆಗೆತಗಳಲ್ಲಿ ಇವರ ಸಾಧನೆ.

1972ರ ಮ್ಯೂನಿಕ್ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ಗೆ ವಿಶೇಷ ಅತಿಥಿಯಾಗಿ ಆಮಂತ್ರಿಸಲ್ಪಟ್ಟ ಹಿಂದಿನ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ವೀರರಲ್ಲಿ ಜೆಸ್ಸಿ ಓವೆನ್ಸ್ ಪ್ರಮುಖರು. 36 ವರ್ಷಗಳ ಮೊದಲು 1936ರಲ್ಲಿ ಬರ್ಲಿನ್‌ನಲ್ಲಿ ನಡೆದ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಎಲ್ಲರ ಗಮನದ ಕೇಂದ್ರವಾಗಿದ್ದವರು ಅವರು.

1914ರಲ್ಲಿ ಅಮೆರಿಕದ ಅಲಬಾಮಾ ರಾಜ್ಯದಲ್ಲಿ ಜನಿಸಿದ ಈ ನೀಗ್ರೊ ಓಟಗಾರನ ಪೂರ್ಣ ಹೆಸರು ಜಾನ್ ಕ್ಲೀವ್‌ಲೆಂಡ್ ಓವೆನ್ಸ್. ಜೆ. ಸಿ. ಓವೆನ್ಸ್ ಎಂದು ಸಂಕ್ಷಿಪ್ತಗೊಳ್ಳುವ ಆ ಹೆಸರು "ಜೆಸ್ಸಿ ಓವೆನ್ಸ್" ಎಂದೇ ಜನಪ್ರಿಯ. ಮ್ಯೂನಿಕ್ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ಗೆ ಅವರು ಅತಿಥಿಯಾಗಿ ಹೋದಾಗ ಅಲ್ಲಿ ಬೀದಿಗಳಲ್ಲಿ ಜನ "ಜೆಸ್ಸಿ, ಜೆಸ್ಸಿ' ಎಂದು ಮಾಜಿ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ವೀರನನ್ನು ಗುರುತಿಸಿದರು. ಆರ್ಯ ಜನಾಂಗದ ಪ್ರತಿಷ್ಠೆಯ ಪ್ರದರ್ಶನದ ಕಣ ಆಗಲೆಂದು ಬಯಸಿ ಬರ್ಲಿನ್ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್ ಕ್ರೀಡೋತ್ಸವವನ್ನು ಏರ್ಪಡಿಸಿದ್ದ ಸರ್ವಾಧಿಕಾರಿ ಹಿಟ್ಲರ್‌ಗೆ ಮುಖಭಂಗ ಉಂಟುಮಾಡಿದ್ದು ಈ



' ಕರಿಯ ಬಾಣ ', ' ಕಂದು ಚಂಡಮಾರುತ ' —ಜೆಸ್ಸಿ ಓವೆನ್ಸ್

ಅಮೆರಿಕನ್ ನೀಗ್ರೋನ ವಿಜಯ. ಆಗ ಮುಖ್ಯ ಅತಿಥಿಯಾಗಿ ಕ್ರೀಡಾ ಕೂಟವನ್ನು ವೀಕ್ಷಿಸುತ್ತಿದ್ದ ಹಿಟ್ಲರ್, ಜೆಸ್ಸಿ ಓವೆನ್ಸ್ ಚಿನ್ನದ ಪದಕ ಗೆದ್ದು ತನ್ನ ಕಡೆ ಗೌರವ ಸೂಚಿಸಿದಾಗ ಗಂಭೀರವಾಗಿ ಸೆಟೆದುಕೊಂಡರಂತೆ. ಅಷ್ಟಕ್ಕೆ ಮುಗಿಯದೆ ಓವೆನ್ಸ್ ಹೊಸ ದಾಖಲೆ ಸ್ಥಾಪಿಸುತ್ತ ನಾಲ್ಕನೆಯ ಚಿನ್ನದ ಪದಕ ಗೆದ್ದಾಗ, ಹಿಟ್ಲರ್ ತನ್ನ ಆಸನದಿಂದ ಎದ್ದು ಹೊರಕ್ಕೆ ನಡೆದರು.

ಹನ್ನೊಂದು ಮಕ್ಕಳ ಬಡ ಕುಟುಂಬದಲ್ಲಿ ಹತ್ತನೆಯವರಾಗಿದ್ದರು ಜಾನ್. ಹತ್ತೊಂಬತ್ತನೆಯ ವಯಸ್ಸಿನಲ್ಲೇ ಇವರು 100 ಮೀಟರ್ ಓಟದಲ್ಲಿ ವಿಶ್ವದಾಖಲೆಯಷ್ಟೇ ವೇಗದಿಂದ ಓಡಿದರು. ಈ ಅಂತರ ಕಾಲೇಜು ಪಂದ್ಯಾಟಗಳ ಬಳಿಕ ಇವರಿಗೆ 28 ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾಲಯಗಳು ಸ್ಕಾಲರ್‌ಷಿಪ್ ನೀಡಲು ಮುಂದೆ ಬಂದುವು.

ಜೆಸ್ಸಿ ದಿನಕ್ಕೆ 6½ ಗಂಟೆ ಪಾಠ ಹೇಳಿಸಿಕೊಂಡು ಇನ್ನು ಕೆಲವು ಗಂಟೆ ಲಿಫ್ಟ್ ಚಾಲಕನಾಗಿ ಕೆಲಸ ಮಾಡುತ್ತಿದ್ದರು. ಸಮಯ ಉಳಿದರೆ ಅಥ್ಲೆಟಿಕ್ಸ್ ಅಭ್ಯಾಸ. ಅಲಬಾಮಾ ರಾಜ್ಯದಿಂದ ಓಹಿಯೋದ ಕ್ಲೀವ್‌ಲೆಂಡಿಗೆ ತೆರಳಿ ಅಲ್ಲಿನ ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾಲಯದಲ್ಲಿ ಜೆಸ್ಸಿ ಓವೆನ್ಸ್ ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡಿದರು. 1935ರಲ್ಲಿ ವಿವಾಹವಾದರು. ಅದೇ ವರ್ಷ ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾನಿಲಯದ ವಾರ್ಷಿಕ ಮಾರ್ಗ ಮತ್ತು ಬಯಲು ಮೇಲಾಟ ಪ್ರಶಸ್ತಿ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಿದರು. ಎರಡು ಗಂಟೆಗಳ ಅವಧಿಯಲ್ಲಿ ನಾಲ್ಕು ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಿ 220 ಗಜ ಓಟ, 220 ಗಜ ಹರ್ಡ್‌ಲ್ಸ್ (ತಡೆ ಓಟ) ಮತ್ತು ದೂರ ನೆಗೆತಗಳಲ್ಲಿ ವಿಶ್ವ ದಾಖಲೆ ಸ್ಥಾಪಿಸಿದರು. 100 ಗಜ ಓಟದಲ್ಲಿ ಆಗಿದ್ದ ವಿಶ್ವ ದಾಖಲೆಗೆ ಸಮನಾದ ವಿಕ್ರಮ ಸಾಧಿಸಿದರು. ಅವರ ಆಗಿನ ದೂರ ನೆಗೆತ (26 ಅಡಿ 5 $\frac{5}{16}$ ಅಂ.) ದಾಖಲೆ 1960ರ ರೋಮ್ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್ ವರೆಗೆ ಉಳಿಯಿತು. ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸುವ ಮೊದಲೇ ಓವೆನ್ಸ್ ನಾಲ್ಕು ವಿಶ್ವದಾಖಲೆಗಳ ವೀರರಾಗಿದ್ದರು.

1936ರ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ 100 ಮತ್ತು 200 ಮೀಟರ್ ಓಟ ಹಾಗೂ ದೂರ ನೆಗೆತಗಳಲ್ಲಿ ಜೆಸ್ಸಿ ಓವೆನ್ಸ್ ಚಿನ್ನದ ಪದಕ ಗಳಿಸಿದರು. ಮೊದಲಿನದರಲ್ಲಿ ಅವರ ಸಮಯ ಹಿಂದಿನ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ದಾಖಲೆಗೆ ಸಮನಾಗಿತ್ತು. ಉಳಿದ ಎರಡರಲ್ಲಿ ಅವರದ್ದು ಹೊಸ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ದಾಖಲೆಯಾಯಿತು. 400 ಮೀಟರ್ ರಿಲೇ ಓಟ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲೂ ಅವರು ಭಾಗವಹಿಸಿದ ಅಮೆರಿಕನ್ ತಂಡ ಹೊಸ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ದಾಖಲೆ ಸ್ಥಾಪಿಸಿ ವಿಜಯಿಯಾಯಿತು. ಹೀಗೆ ಜೆಸ್ಸಿ ಓವೆನ್ಸ್ ನಾಲ್ಕು ಚಿನ್ನದ ಪದಕ ಗಳಿಸಿದರು. ಆ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಒಂದಕ್ಕಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ಚಿನ್ನದ ಪದಕ ಗಳಿಸಿದವರು ಅವರೊಬ್ಬರೇ.

ತೀವ್ರ ಬೆನ್ನು ನೋವಿನಿಂದ ನರಳುತ್ತಿದ್ದರೂ ಜೆಸ್ಸಿ ಓವೆನ್ಸ್ ಕಣಕ್ಕಿಳಿದರೆ 'ಬಾಣ'ದಂತೆ ಓಡುತ್ತಿದ್ದರು. 'ಕರಿಯಬಾಣ', 'ಕಂದು ಚಂಡಮಾರುತ' ಅಥವಾ 'ಅದ್ಭುತ ತರುಣ' ಎಂಬ ಹೆಸರುಗಳಿಂದ ಆಗ ಅವರನ್ನು ಕುರಿತು ಪ್ರಸ್ತಾಪಿಸುತ್ತಿದ್ದರು. 100 ಮೀಟರ್ ಓಟದ ಚಿನ್ನದ ಪದಕ ಗಳಿಸಿ ಜಗತ್ತಿನ ಅತ್ಯಂತ ವೇಗದ ಮನುಷ್ಯ ಎಂಬ ಗೌರವ ಪ್ರಾಪ್ತಿಯಾದಾಗ ಅವರಿಗೆ 22 ವರ್ಷ.

ಅನಂತರ ಜೆಸ್ಸಿ ಓವೆನ್ಸ್ ವೃತ್ತಿಪರ ಓಟಗಾರ ಆದರು.

ಜಗತ್ತಿನ ಇನ್ನೊಬ್ಬ ಹಿರಿಯ ಓಟಗಾರ ಹಾಗೂ 1924ರ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ವೀರನಾದ ಪಾವೊ ನುರ್ಮಿಯಂತೆ ಜೆಸ್ಸಿ ಓವೆನ್ಸ್ ಕ್ರೀಡೋಪಕರಣಗಳ ವ್ಯಾಪಾರ ನಡೆಸುತ್ತಿದ್ದಾರೆ.

ಸದಾ ಕಾಡುವ ಬೆನ್ನು ನೋವನ್ನು ಮರೆತು ಆತ್ಮವಿಶ್ವಾಸದಿಂದ ಓಡುತ್ತಿದ್ದ ಜೆಸ್ಸಿ ಓವೆನ್ಸ್ "ಚಿನ್ನದ ಪದಕ ಗೆಲ್ಲಲು ಬಯಸುವ ಓಟಗಾರರು ಏಕಾಗ್ರತಚಿತ್ತರಾಗಿ ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡುವುದೇ ಮುಖ್ಯ. ಉಳಿದುದನ್ನು ಮರೆಯಬೇಕು" ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ. ಅವರು ಗೆದ್ದಾಗ ಹಿಟ್ಲರನ ಹುಬ್ಬುಗಂಟಿಕ್ಕಿದ ಮುಖದ ಬಗೆಗೆ ಜಗತ್ತೇ ಟೀಕಿಸಿದರೂ ಸ್ವತಃ ಓವೆನ್ಸ್ ಹಿಟ್ಲರನ ವರ್ತನೆಯ ಬಗೆಗೆ ಅಷ್ಟಾಗಿ ಹಚ್ಚಿಕೊಂಡಿರಲಿಲ್ಲ. "ಆ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ನಾನು ಉದ್ವೇಗಗೊಳ್ಳಲಿಲ್ಲ" ಎಂದಿದ್ದಾರೆ. ಕ್ರೀಡಾಪಟುಗಳಿಗೂ ರಾಷ್ಟ್ರಗಳ ರಾಜಕೀಯಕ್ಕೂ ಸಂಬಂಧ ಬೇಡ ಎಂಬುದೇ ಅವರ ನಿಲುವು.

ನೋಡಿ : ವಿಶ್ವದಾಖಲೆ

ಜೇಸು ಪಟೇಲ್

ಯಶಸ್ವಿ ಭಾರತೀಯ ಬೌಲರುಗಳ ಪಟ್ಟಿಯಲ್ಲಿ ಜೇಸು ಪಟೇಲರ ಹೆಸರು ಪ್ರಪ್ರಥಮ. ಟೆಸ್ಟ್ ಕ್ರಿಕೆಟಿನಲ್ಲಿ ಒಂದು ವಿಕೆಟ್‌ಗೆ ಸರಾಸರಿ 21.9 ರನ್‌ಗಳನ್ನು ಕೊಟ್ಟು 287.3 ಓವರ್‌ಗಳಲ್ಲಿ 29 ವಿಕೆಟ್‌ಗಳನ್ನು ಇವರು ಸಂಪಾದಿಸಿದರು.

1960ರಲ್ಲಿ ಭಾರತಕ್ಕೆ ಬಂದಿದ್ದ ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯನ್ ತಂಡದ ವಿರುದ್ಧ ಕಾನ್ಪುರದಲ್ಲಿ ನಡೆದ ಟೆಸ್ಟ್‌ನಲ್ಲಿ ಭಾರತೀಯ ತಂಡ ಚಾರಿತ್ರಿಕ ಜಯಗಳಿಸಿತು. ಪಟೇಲ್ ಒಟ್ಟು ಎರಡು ಇನ್ನಿಂಗ್ಸ್‌ಗಳಲ್ಲಿ 124 ರನ್‌ಗಳನ್ನು ಕೊಟ್ಟು 14 ವಿಕೆಟ್‌ಗಳನ್ನು ಉರುಳಿಸಿದರು. ಭಾರತದ



ಕಾನ್ಪುರದ ಟೆಸ್ಟ್ ಖ್ಯಾತಿ :

ವಿಜಯಕ್ಕೆ ಈ ಆಫ್–ಸ್ಪಿನ್ನರ್ ಕಾರಣರಾದದ್ದನ್ನು ಗುರುತಿಸಿ ಭಾರತ ಸರಕಾರ 1960ರ ಗಣರಾಜ್ಯೋತ್ಸವದಂದು ಇವರಿಗೆ 'ಪದ್ಮಶ್ರೀ' ಪ್ರಶಸ್ತಿ ನೀಡಿತು. ಜೇಸು ಪಟೇಲ್ ಗುಜರಾತಿನವರು.

ಜೋಡಿ

ಹಲವು ಜೋಡಿ ಆಟಗಾರರು ಕೊಕ್ ಕೊಟ್ಟು ಜೋಡಿ ಬದಲಾಯಿಸುವುದು ಆಟದ ರೀತಿ.

ಒಂದು ವೃತ್ತದ ಮೇಲೆ ಆಟಗಾರರನ್ನು ಜೋಡಿ ಜೋಡಿಯಾಗಿ ನಿಲ್ಲಿಸುತ್ತಾರೆ. ಅವರು ತಮ್ಮ ಕೈಗಳನ್ನು ಸೊಂಟದ ಮೇಲಿಟ್ಟುಕೊಂಡಿರುತ್ತಾರೆ. ಒಬ್ಬನ ಬಲಗೈಯನ್ನು ಇನ್ನೊಬ್ಬನ ಎಡಗೈ ಒಳಗೆ ತೂರಿಸಿ ಹಿಡಿದುಕೊಂಡಿರುತ್ತಾರೆ.

ಇಬ್ಬರು ಆಟಗಾರರು ವೃತ್ತದ ಹೊರಗಿರುತ್ತಾರೆ. ಒಬ್ಬ ಓಡುಪವನು, ಇನ್ನೊಬ್ಬ ಹಿಡಿಯುವವನು. ಓಡುವವನು ತನಗೆ ಬೇಕಾದಾಗ, ವೃತ್ತದ ಮೇಲೆ ನಿಂತಿರುವ ಜೋಡಿಯಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬನ ಮಗ್ಗುಲಿಗೆ ನಿಂತು ಅವನ ಜೊತೆ ಕೈ ಸೇರಿಸಿ 'ಕೊಕ್' ಎನ್ನುತ್ತಾನೆ. ಆಗ ಜೋಡಿಯಲ್ಲಿದ್ದ ಇನ್ನೊಬ್ಬ ಆಟಗಾರ ಓಡುವವನಾಗುತ್ತಾನೆ. ಓಡುವವನನ್ನು ಹಿಡಿಯುವವನು ಮುಟ್ಟಿಬಿಟ್ಟರೆ ಅವರ ಸ್ಥಾನಗಳು ಬದಲಾಗುತ್ತವೆ.

ಆಟಗಾರರ ಜೋಡಿಗಳನ್ನು ವೃತ್ತದ ಮೇಲೆ ನಿಲ್ಲಿಸುವುದರ ಬದಲು ಕೈಹಿಡಿದು ಓಡಾಡುತ್ತಿರುವಂತೆಯೂ ಹೇಳಬಹುದು. ಓಡುತ್ತಿರುವವನು ಜೋಡಿಗಳಲ್ಲಿ ಯಾವನಾದರೊಬ್ಬನ ಕೈಹಿಡಿದು 'ಕೊಕ್' ಎಂದರೆ ಇನ್ನೊಬ್ಬ ಆಟಗಾರ ಓಡುವವನಾಗುತ್ತಾನೆ.

ನೋಡಿ : ಕೊಕ್ಕೊ

ಜೋಫ್ ಬಾಯ್‌ಕಾಟ್

ಬಾಯ್‌ಕಾಟ್ ಕನ್ನಡಕ ಹಾಕಿಕೊಂಡು ಬಹಳ ಎಚ್ಚರಿಕೆಯಿಂದ ಬ್ಯಾಟ್ ಮಾಡುತ್ತಿದ್ದರು. ಆದರೆ ಇವರಿಗೆ ಕನ್ನಡಕ ಹಾಕಿಕೊಳ್ಳಲು ಏನೇನೂ ಇಷ್ಟವಿರಲಿಲ್ಲ. ಅದರ ಬದಲಿಗೆ ಸ್ಪರ್ಶಯವ (ಕಾಂಟಾಕ್ಟ್ ಲೆನ್ಸ್) ಉಪಯೋಗಿಸ ತೊಡಗಿದರು. ಅನಂತರ ಇವರ ಆಟದ ರೀತಿಯೇ ಬದಲಾಯಿತು. ಅತಿ ಬಿರುಸಾಗಿ ಆಡುವ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ಬ್ಯಾಟುಗಾರ ಅನಿಸಿಕೊಂಡರು. 1970-71ರಲ್ಲಿ ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯ ಪ್ರವಾಸಕ್ಕೆ ಹೋದ ಇವರು ಟೆಸ್ಟ್‌ಗಳಲ್ಲಿ 657 ರನ್ ಪಡೆದರು. ಅಂದರೆ ಇನ್ನಿಂಗ್ಸ್ ಒಂದಕ್ಕೆ ಸರಾಸರಿ 94 ರನ್!

ಬಾಯ್‌ಕಾಟ್ ಒಬ್ಬರು ಔಟ್ ಆದರೆ ಪಂದ್ಯವನ್ನು ಅರ್ಧದಷ್ಟು ಗೆದ್ದಂತೆ ಎಂದು ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯನರು ಹೇಳುವುದಿತ್ತು. ಇವರು ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯದ ಪ್ರವಾಸ ಒಂದರಲ್ಲಿ ಸರಾಸರಿ 95.93ರಂತೆ 1,535 ರನ್‌ಗಳನ್ನು ಪಡೆದರು. ಇದು ವ್ಯಾಲಿ ಹ್ಯಾಮಂಡರ ದಾಖಲೆಗಿಂತ ಬರಿಯ 18 ರನ್ ಕಡಮೆ.

1971ರಲ್ಲಿ ಬಾಯ್‌ಕಾಟ್ ಸ್ವತಃ ಒಂದು ದಾಖಲೆ ಸ್ಥಾಪಿಸಿದರು. ಆ ವರ್ಷ ಇಂಗ್ಲಿಷ್ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಋತುವಿನಲ್ಲಿ ಇವರು ಪಂದ್ಯ ಒಂದಕ್ಕೆ ಸರಾಸರಿ 100 ರನ್ನುಗಳಿಗಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ಪಡೆದ (ಒಟ್ಟು ರನ್ 2,503) ಪ್ರಥಮ ಆಂಗ್ಲ ಆಟಗಾರರಾದರು. 1972ರ ತನಕ ಇವರು ಒಟ್ಟು 51 ಟೆಸ್ಟ್‌ಗಳಲ್ಲಿ ಆಡಿ ಸರಾಸರಿ 47.63ರಂತೆ 3,620 ರನ್ ಬಾರಿಸಿದ್ದರು. ಔಟ್ ಆಗದೆ 246 ರನ್ –ಇದು ಬಾಯ್‌ಕಾಟ್ ಅವರ ಅತ್ಯುತ್ತಮ ಟೆಸ್ಟ್ ಸ್ಕೋರ್.

ಅಸಾಧಾರಣ ಸಹನೆ, ತಪ್ಪಿಲ್ಲದ ಆಟ –ಇವು ಜೋಫ್ ಬಾಯ್‌ಕಾಟರ ವೈಶಿಷ್ಟ್ಯ.

ಜೋ ಫ್ರೇಜಿಯರ್

ಪ್ರಸಿದ್ಧ ಮುಷ್ಟಿಯುದ್ಧಪಟು ಮಹಮ್ಮದ್ ಅಲಿಯನ್ನು ಸೋಲಿಸಿ ವಿಶ್ವಚಾಂಪಿಯನ್ ಆದವರು —ಜೋ ಫ್ರೇಜಿಯರ್.

ಅಮೆರಿಕದ ದಕ್ಷಿಣ ಕ್ಯಾರೋಲಿನಾದ ಬ್ಯೂಫರ್ಟ್‌ನಲ್ಲಿದ್ದ ಬಡ ದಂಪತಿಯ ಹದಿಮೂರು ಮಕ್ಕಳಲ್ಲಿ ಹನ್ನೆರಡನೆಯವರು ಜೋ ಫ್ರೇಜಿಯರ್. ತಂದೆ ರೈತ. ಜೋ ಅವರಿಗೆ ಶಾಲೆಯ ಶಿಕ್ಷಣಕ್ಕಿಂತ ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಮನೆಯಲ್ಲಿ ಹಂದಿ ಸಾಕಣೆಯೇ ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಅಭ್ಯಾಸವಾಗಿತ್ತು. ತಾಯಿ ಬೈಬಲ್ ಓದಲು ಹೇಳಿಕೊಟ್ಟಳು.

ಟೆಲಿವಿಷನ್‌ನಲ್ಲಿ ಮುಷ್ಟಿಯುದ್ಧಗಳನ್ನು ಆಸಕ್ತಿಯಿಂದ ನೋಡುತ್ತಿದ್ದ ಹುಡುಗ ಜೋ ತಾನೂ ಹಾಗೆ ಆಗಬೇಕೆಂದು ಆಸೆ ಪಡುತ್ತಿದ್ದರು. ಚಿಂದಿ ಬಟ್ಟೆ ಮತ್ತು ಮರಳನ್ನು ಚೀಲಕ್ಕೆ ತುಂಬಿಸಿ ಇದರ ಮೇಲೆ ಟೆಲಿವಿಷನ್ ನಿಂದ ಕಲಿತ ಹೊಡೆತಗಳನ್ನು ಪ್ರಯೋಗಿಸುತ್ತಿದ್ದರು.

ಒಮ್ಮೆ ಬಿಳಿಯನೊಬ್ಬ ಇವರನ್ನು 'ನಿಗ್ಗರ್' (ನೀಗ್ರೊಗಳಿಗೆ ಉಪಯೋಗಿಸುವ ತಿರಸ್ಕಾರ ಸೂಚಕ ಪದ) ಎಂದು ಕರೆದದ್ದಕ್ಕಾಗಿ ಜೋ ಅವನನ್ನು ಚೆನ್ನಾಗಿ ಥಳಿಸಿದರು. 'ಇಲ್ಲಿನ ಬಿಳಿ ಜನರೊಡನೆ ಹೊಂದಿಕೊಂಡು ಇರುವುದಕ್ಕಾಗದೇ ಹೋದರೆ ನೀನು ಮನೆ ಬಿಟ್ಟು ಹೊರಡುವುದೇ ಒಳ್ಳೆಯದು' ಎಂದು ತಾಯಿ ಹೇಳಿದಳು. ಹದಿನಾಲ್ಕರ ಜೋ ತನ್ನ ಬಟ್ಟೆಬರೆಯನ್ನು ಒಂದು ಚೀಲದಲ್ಲಿ ತುರುಕಿಕೊಂಡು ದೂರದ ಫಿಲಿಡೆಲ್ಫಿಯಾಕ್ಕೆ ಹೊರಟೇಬಿಟ್ಟರು.

ಈ ಅವಧಿ ಜೋ ಫ್ರೇಜಿಯರ್‌ನ ಜೀವನದಲ್ಲಿ ಹೊಸ ತಿರುವು.

ಮನೆ ಬಿಟ್ಟು ಫಿಲಿಡೆಲ್ಫಿಯಾಕ್ಕೆ ಬಂದ ಜೋ ಫ್ರೇಜಿಯರ್ ಕಸಾಯಿಖಾನೆಯಲ್ಲಿ ಕಟುಕರಾಗಿ ಕೆಲಸ ಮಾಡಿದರು. ಸ್ವಲ್ಪ ಸಮಯದಲ್ಲೇ ತಮ್ಮ ಬಾಲ್ಯದ ಗೆಳತಿಯನ್ನು ಮದುವೆಯಾದರು.

ಫ್ರೇಜಿಯರ್ ಶ್ರಮವಹಿಸಿ ದೈಹಿಕ ಕೆಲಸ ಮಾಡುತ್ತಿದ್ದರೂ ಇವರ ತೂಕ ಹೆಚ್ಚಿತು. ತುಸು ತೆಳ್ಳಗಾಗಲು ಒಂದು ವ್ಯಾಯಾಮಶಾಲೆಯನ್ನು ಸೇರಿದರು. ಬೆಳಿಗ್ಗೆ ಬೇಗನೆ ಎದ್ದು ಆರೆಂಟು ಕಿಲೊಮೀಟರ್ ಓಡತೊಡಗಿದರು. ದಿನದ ಕೆಲಸ ಮುಗಿಸಿ ಸಂಜೆ ವ್ಯಾಯಾಮಶಾಲೆಯಲ್ಲಿ ಮುಷ್ಟಿಯುದ್ಧ ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡಿದರು.

ಇವರ ದೃಢ ನಿರ್ಧಾರ ಮತ್ತು ದೈಹಿಕ ಶಕ್ತಿಯನ್ನು ಗಮನಿಸಿದ ಮುಷ್ಟಿಯುದ್ಧ ಪಟುವೊಬ್ಬ ಇವರಿಗಾಗಿ ನಲವತ್ತು ಮುಷ್ಟಿಯುದ್ಧ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳನ್ನು ಏರ್ಪಡಿಸಿದ. ಇವುಗಳಲ್ಲಿ ಫ್ರೇಜಿಯರ್ ಸೋತದ್ದು ಒಂದು ಬಾರಿ ಮಾತ್ರ. 1964ರಲ್ಲಿ ಟೋಕಿಯೋ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಅಮೆರಿಕದ ಮುಷ್ಟಿಯುದ್ಧ ಪಂಗಡಕ್ಕೆ ಇವರು ಆಯ್ಕೆಯಾದರು.

ಸೆಮಿಫೈನಲ್ಸ್ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಫ್ರೇಜಿಯರ್ ರಷ್ಯನ್ ಪಟುವನ್ನು ಸೋಲಿಸಿದರು. ಅವರ ಎಡಗೈ ಹೊಡೆತವನ್ನು ತಡೆಯುವುದು ಎಂಥವರಿಗೂ ಕಷ್ಟ ಎಂಬುದು ಪ್ರಚಲಿತವಾಯಿತು. ಆದರೆ ಈ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಫ್ರೇಜಿಯರ್ ಅವರ



ಎಡಗೈ ಹೊಡೆತ : ಜೋ ಫ್ರೇಜಿಯರ್



ಎಡಗೈ ಹೆಬ್ಬೆರಳು ಮುರಿಯಿತು. ಫ್ರೇಜಿಯರ್ ಇದನ್ನು ಒಬ್ಬರಿಗೂ ಹೇಳಲಿಲ್ಲ. ಬಿಸಿನೀರಿನಲ್ಲಿ ಕೈಯನ್ನು ಮುಳುಗಿಸಿಟ್ಟು ಅಸಾಧ್ಯ ನೋವನ್ನು ಕಡಮೆ ಮಾಡಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸಿದರು. ಕೈಬೆರಳಿನ ಊತ ಸ್ವಲ್ಪ ಕಡಮೆಯಾಯಿತು. ಫೈನಲ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಇವರಿಗೆ ಎದುರಾಳಿ ಜರ್ಮನ್ ದೈತ್ಯ ಹಾನ್ಸ್ ಹ್ಯೂಬರ್. ಫ್ರೇಜಿಯರ್‌ನ ಎಡಗೈ ಹೊಡೆತದ ಬಗೆಗೆ ಕೇಳಿದ್ದ ಹ್ಯೂಬರ್ ಈ ಕೈಯಿಂದ ಆದಷ್ಟು ದೂರವಿರಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುತ್ತಿದ್ದ. ಅಂತೂ ಫ್ರೇಜಿಯರ್‌ಗೆ ಚಿನ್ನದ ಪದಕ ಬಂತು.

ಫ್ರೇಜಿಯರ್ ಫಿಲಿಡೆಲ್ಫಿಯಾಕ್ಕೆ ಬರುವಾಗ ಕೈ ಪ್ಲಾಸ್ಟರ್‌ನಲ್ಲಿತ್ತು. ಕಿಸೆ ಬರಿದಾಗಿತ್ತು. ಆರು ತಿಂಗಳು ಏನೂ ಕೆಲಸ ಮಾಡುವಂತಿರಲಿಲ್ಲ. ಕೊನೆಗೆ ಚರ್ಚ್ ಒಂದರಲ್ಲಿ ಫ್ರೇಜಿಯರ್‌ಗೆ ಸಣ್ಣ ಕೆಲಸ ಸಿಕ್ಕಿತು. ಚರ್ಚಿನ ಧರ್ಮಾಧಿಕಾರಿ ಮುಷ್ಟಿಯುದ್ಧದ ಕುರಿತು ತಿಳಿವಳಿಕೆ ಇದ್ದವರು. ಫ್ರೇಜಿಯರ್‌ನ ಸಾಮರ್ಥ್ಯವನ್ನು ಗುರುತಿಸಿ ಇವರನ್ನು ವೃತ್ತಿಪರ ಮುಷ್ಟಿಯುದ್ಧ ಪಟುವಾಗಲು ಸಹಾಯ ನೀಡಿದರು. ಆಗ ಫ್ರೇಜಿಯರ್ ವಯಸ್ಸು ಇನ್ನೂ ಇಪ್ಪತ್ತೊಂದು.

ಅನಂತರ ಒಂದಾದ ಮೇಲೊಂದರಂತೆ ಜಯ ಅವರದು. ಅರ್ಜೆಂಟೀನಾದ ಅಸ್ಕರ್ ಬೊನವೆನಾ, ಕೆನಡಾದ ಜಾರ್ಜ್ ಚುವಾಲೋರನ್ನು ಸೋಲಿಸಿದರು. 1970ರಲ್ಲಿ ಲೈಟ್ ಹೆವಿವೇಯ್ಟ್ ಚಾಂಪಿಯನ್ ಬಾಬ್ ಫಾಸ್ಟರ್‌ನನ್ನು ಎರಡೇ ಸುತ್ತುಗಳಲ್ಲಿ ಪರಾಜಯಗೊಳಿಸಿದರು.

ಸೋಲನ್ನೇ ಕಂಡರಿಯದ ಇನ್ನೊಬ್ಬ ಮಹಾ ಮುಷ್ಟಿ ಯುದ್ಧಪಟು ಮುಹಮ್ಮದ್ ಅಲಿ (ಕ್ಯಾಸಿಯಸ್ ಕ್ಲೇ) ಮತ್ತು ಫ್ರೇಜಿಯರ್ ಇವರೊಳಗೆ ಅದುವರೆಗೆ ಕಾಳಗವಾಗಿರಲಿಲ್ಲ. ನಿಜವಾದ ಚಾಂಪಿಯನ್ ಯಾರು—ಅಲಿಯೇ ? ಫ್ರೇಜಿಯರರೇ ?– ಎಂಬ ಪ್ರಶ್ನೆ ಜನರಲ್ಲಿ ಮೂಡಿತ್ತು. ಅದಕ್ಕೆ ಉತ್ತರ ಸಿಕ್ಕಿದ್ದು 1971 ಮಾರ್ಚ್ 8ರಂದು.

'ಈ ಶತಮಾನದ ಮುಷ್ಟಿಯುದ್ಧ ಸ್ಪರ್ಧೆ,' ಎಂದು ಅಂದಿನ ಸ್ಪರ್ಧೆ ಹೆಸರಾಗಿದೆ. "ಆರು ಸುತ್ತು ಮುಷ್ಟಿಯುದ್ಧ ಮುಗಿಯುವುದರೊಳಗೆ ಫ್ರೇಜಿಯರ್‌ನ ಕಥೆ ಮುಗಿಯುತ್ತದೆ" ಎಂದು ಅಲಿ ಬಡಾಯಿ ಕೊಚ್ಚಿಕೊಂಡಿದ್ದರು. ಫ್ರೇಜಿಯರ್‌ರನ್ನು 'ಮಂಕು', 'ಮೋಸಗಾರ' ಎಂದು ಕರೆದು ಪರಿಹಾಸ್ಯ ಮಾಡಿದ್ದ ಅಲಿ ಹದಿನೈದು ಸುತ್ತುಗಳ ಕೊನೆಗೆ "ಫ್ರೇಜಿಯರ್ ನಿಜವಾದ ಚಾಂಪಿಯನ್' ಎಂದು ಒಪ್ಪಿಕೊಂಡರು.

"ಫ್ರೇಜಿಯರ್‌ನಿಂದ ಹೊಡೆತ ತಿನ್ನುವುದೆಂದರೆ ಬಸ್ ಒಂದರ ಕೆಳಗೆ ಸಿಕ್ಕಿದಂತೆ" ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ ಫ್ರೇಜಿಯರ್ ಅವರ ತರಬೇತಿ ಮುಷ್ಟಿ ಯುದ್ಧಗಳಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸುವ ರೇ ಅಂಡರ್‌ಸನ್.

ಆದರೆ 1973ರ ಜನವರಿ 22ರ ರಾತ್ರಿ ಜಮೈಕದ ಕಿಂಗ್ಸ್‌ಟನ್‌ನಲ್ಲಿ ನಡೆದ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ 24 ವರ್ಷದ ಜಾರ್ಜ್ ಫೋರ್‌ಮನ್ ಎದುರು ಫ್ರೇಜಿಯರ್ ಹಿಂಜರಿದರು. ಮೊದಲ ಐದು ಮಿನಿಟುಗಳಲ್ಲಿ ಆರು ಬಾರಿ ಫ್ರೇಜಿಯರ್ ಬಿದ್ದರು. ಎರಡನೆಯ ಸುತ್ತಿನಲ್ಲೇ ಫ್ರೇಜಿಯರರ ಸೋಲಿನೊಂದಿಗೆ ಪಂದ್ಯ ಕೊನೆಗಂಡಿತು.

ನೋಡಿ : ಕ್ಲೇಸಿಯಸ್ ಕ್ಲೇ ; ಮುಷ್ಟಿಯುದ್ಧ

ಜೋರಾ ಸಿಂಗ್

ಐವತ್ತು ಕಿಲೊಮಿಟರು ನಡೆಯಲು ಎಷ್ಟು ಗಂಟೆ ಬೇಕು ? ಒಮ್ಮೆಗೆ ಅಷ್ಟು ನಡೆಯಲು ಸಾಧ್ಯವೆ ? ಹೀಗೆ ಯೋಚಿಸುವವರು, ಬಡಕಲು ದೇಹದ ಜೋರಾ ಸಿಂಗ್ ನಡೆಯುವುದನ್ನು ನೋಡಿ ಮೂಗಿನ ಮೇಲೆ ಬೆರಳಿಡುತ್ತಾರೆ. ಇವರು 1959ರಲ್ಲಿ ಇಷ್ಟು ದೂರವನ್ನು ಬರಿಯ 4 ಗಂಟೆ 26 ಮಿನಿಟು 8.4 ಸೆಕೆಂಡುಗಳಲ್ಲಿ ನಡೆದುಬಿಟ್ಟರು. ಇದು ಆಗಿನ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ದಾಖಲೆಗಿಂತ ಸುಮಾರು 2 ಮಿನಿಟು ಕಡಮೆ.

20 ಕಿಲೊಮಿಟರ್ ಮತ್ತು 50 ಕಿಲೊಮಿಟರ್ ನಡಿಗೆ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳೆರಡರಲ್ಲೂ 1960ರ ಫೆಬ್ರವರಿಯಲ್ಲಿ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಕ್ರೀಡಾಕೂಟದಲ್ಲಿ ದಾಖಲೆ ಸ್ಥಾಪಿಸಿದ ಜೋರಾ ಆ ವರ್ಷದ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ಗೆ ಆಯ್ಕೆಯಾದರು. ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಕ್ರೀಡಾಕೂಟದಲ್ಲಿ 20 ಕಿಲೊಮಿಟರ್ ನಡಿಗೆಗೆ ಇವರಿಗೆ ತಗಲಿದ ವೇಳೆ 1 ಗಂಟೆ 33 ಮಿನಿಟು 33 ಸೆಕೆಂಡುಗಳು.

1929ರ ಜೂನ್ 15ರಂದು ಲೂಧಿಯಾನಾ ಜಿಲ್ಲೆಯ ತಲ್‌ವಾಂಡಿಖುರ್ದ್ ಹಳ್ಳಿಯಲ್ಲಿ ಜೋರಾ ಹುಟ್ಟಿದರು. ಭಾರತದ ಭೂಸೈನ್ಯದಲ್ಲಿ ಹವಾಲ್ದಾರ್ ಆದ ಅವರಿಗೆ ಹಾಕಿ, ಫುಟ್‌ಬಾಲ್‌ಗಳಲ್ಲೂ ಸಾಕಷ್ಟು ಪರಿಣತಿ ಇದೆ.

ಜೋ ಲೂಯಿ

270 ಪೌಂಡ್‌ಗಿಂತ ಹೆಚ್ಚಿನ ಭಾರದವರಿಗಾಗಿ ಇರುವುದು ಹೆವಿವೇಯ್ಟ್ ಮುಷ್ಟಿಯುದ್ಧ. ಅದರಲ್ಲಿ ಜೋ ಲೂಯಿ 12 ವರ್ಷ ಕಾಲ ಜಗತ್ತಿನ ಚಾಂಪಿಯನ್ ಆಗಿದ್ದರು. ಅನಂತರ ತಾವಾಗಿ 1949ರಲ್ಲಿ ನಿವೃತ್ತರಾದರು.

ಜೋ ಲೂಯಿ ಜಗತ್ತಿನ ನೀಗ್ರೊ ಹೆವಿವೇಯ್ಟ್ ಮುಷ್ಟಿಯುದ್ಧ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ರಲ್ಲಿ ಎರಡನೆಯವರು. ಶಾಂತ, ಗಂಭೀರ ಮತ್ತು ಗೌರವಾನ್ವಿತ ವ್ಯಕ್ತಿಯಾಗಿ ಜೋ ಲೂಯಿ 'ಪರಿಪೂರ್ಣ ಚಾಂಪಿಯನ್' ಎಂದು ಹೆಸರು ಗಳಿಸಿದ್ದರು.

ಅಮೆರಿಕದ ಅಲಬಾಮಾ ರಾಜ್ಯದ ಲೆಫೇಯಟ್‌ನಲ್ಲಿ 1914ರಲ್ಲಿ ಜನಿಸಿದ ಅವರ ನಿಜವಾದ ಹೆಸರು ಜೋಸೆಫ್ ಲೂಯಿ ಬ್ಯಾರೋ. ಮುಂದೆ ಅವರು ಜೋ ಲೂಯಿ ಎಂದು ಪ್ರಸಿದ್ಧರಾದರು.

ವೃತ್ತಿಪರ ಮುಷ್ಟಿಯುದ್ಧ ಆಟಗಾರರಾದಾಗ ಅವರಿಗೆ ಇಪ್ಪತ್ತು ವರ್ಷ ವಯಸ್ಸು. ಮುಂದೆ ಮೂರೇ ವರ್ಷಗಳಲ್ಲಿ ಜಗತ್ತಿನ ಚಾಂಪಿಯನ್ ಆದರು. 1937ರ ಜೂನ್ 22ರಂದು ಷಿಕಾಗೋದಲ್ಲಿ ನಡೆದ ಮುಷ್ಟಿಯುದ್ಧ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಆಗಿನ ಚಾಂಪಿಯನ್ ಜೇಮ್ಸ್ ಬ್ರಾಡಾಕ್‌ನನ್ನು 8 ಸುತ್ತುಗಳಲ್ಲಿ ಸೋಲಿಸಿ ವಿಶ್ವಚಾಂಪಿಯನ್ ಎನಿಸಿದರು.

1936ರಲ್ಲಿ ಜರ್ಮನ್ ಮುಷ್ಟಿ[illegible] ಲೂಯಿಯ ಆಟವನ್ನು ಚೆನ್ನಾಗಿ ಅಭ್ಯಾಸ [illegible]

ಬಹುದಾದ ಪಟ್ಟನ್ನು ಕಂಡುಹಿಡಿದರು. ಕುಸ್ತಿಯಲ್ಲಿ ಜೋ ಲೂಯಿಗೆ ಸೋಲಾಯಿತು. ಆದರೆ 1938ರಲ್ಲಿ ನಡೆದ ಮರು ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಷಿಮ್ಲಿಂಗ್‌ರನ್ನು ಜೋ ಲೂಯಿ ಎರಡೇ ಮಿನಿಟುಗಳಲ್ಲಿ ಸೋಲಿಸಿದರು. 'ಷಿಮ್ಲಿಂಗ್ ಗೆಲ್ಲುತ್ತಾನೆ. ವರ್ಣೀಯನನ್ನು ಸೋಲಿಸಿ ಬರುವ ಅವನನ್ನು ಅದ್ದೂರಿಯಿಂದ ಸ್ವಾಗತಿಸಬೇಕು' ಎಂದು ಜರ್ಮನಿಯ ಸರ್ವಾಧಿಕಾರಿ ಹಿಟ್ಲರ್ ಯೋಚಿಸಿದ್ದರು. ಆದರೆ ಅವರಿಗೆ ನಿರಾಸೆಯಾಯಿತು.

ಜೋ ಲೂಯಿಯ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್‌ಗೆ ಇತರರು 25 ಸಲ ಸವಾಲು ಒಡ್ಡಿದರು. ಅವರು ಎಲ್ಲರನ್ನೂ ಎದುರಿಸಿ ಗೆದ್ದು ಜಾಗತಿಕ ಚಾಂಪಿಯನ್ ಪ್ರಶಸ್ತಿ ಉಳಿಸಿಕೊಂಡದ್ದು ಒಂದು ದಾಖಲೆಯಾಗಿದೆ.

1949ರ ಮಾರ್ಚ್ ಒಂದರಂದು ಜೋ ಲೂಯಿ ಮುಷ್ಟಿ ಪಂದ್ಯಗಳಿಂದ ನಿವೃತ್ತರಾದರು. ಎರಡು ವರ್ಷ ಕಾಲ ಮುಷ್ಟಿಯುದ್ಧ ಪ್ರದರ್ಶನಗಳಲ್ಲಿ ಮಾತ್ರ ಭಾಗವಹಿಸಿದರು. ಆರ್ಥಿಕ ಕಾರಣಗಳಿಂದಾಗಿ 1951ರ ಅಕ್ಟೋಬರ್‌ನಲ್ಲಿ ಚಾಂಪಿಯನ್ ಪ್ರಶಸ್ತಿ ಸ್ಪರ್ಧೆಗೆ ಮರಳಿದರು. ಆದರೆ ಸೋತು ಹಿಂದೆ ಸರಿಯಬೇಕಾಯಿತು.

ನೋಡಿ : ಜಾಕ್ ಜಾನ್‌ಸನ್

ಜೋಸೆಫ್ ಡಿಕ್ರುಜ್

1967ರಲ್ಲಿ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಈಜು ಸ್ಪರ್ಧೆ ತಿರುವನಂತಪುರದಲ್ಲಿ ನಡೆಯಿತು. ಈ ಕ್ರೀಡಾಕೂಟದಲ್ಲಿ 'ಅತ್ಯುತ್ತಮ ಈಜುಗಾರ' ಎನಿಸಿದ್ದು ಮದರಾಸು ಎಂಜಿನಿಯರ್ಸ್ ಗ್ರೂಪ್‌ನ ಜೋಸೆಫ್ ಡಿಕ್ರುಜ್. 21 ವಯಸ್ಸಿನ ಜೋಸೆಫ್ ಆಗ 1,500 ಮೀಟರ್ ಫ್ರೀ ಸ್ಟೈಲ್ ಈಜಿನಲ್ಲಿ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ದಾಖಲೆ ಸ್ಥಾಪಿಸಿದರು.

ಡಿಕ್ರುಜ್ ಸೈನ್ಯ ಸೇರಿದ್ದು 1962ರಲ್ಲಿ. ಅನಂತರ ಪ್ರತಿ ವರ್ಷ ಸೈನ್ಯ ದಳಗಳ ಈಜುಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಲ್ಲಿ ಇವರು ಒಂದಲ್ಲ ಒಂದು ವಿಕ್ರಮ ಸಾಧಿಸುತ್ತಲೇ ಬಂದರು. ಭಾರತ–ಶ್ರೀಲಂಕಾಗಳ ನಡುವೆ ನಡೆದ ಈಜು ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಡಿಕ್ರುಜ್ ಎರಡು ಬಾರಿ ಭಾಗವಹಿಸಿದ್ದಾರೆ. 1967ರ ಭಾರತ–ಶ್ರೀಲಂಕಾ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ 400 ಮೀಟರ್ ಈಜಿನಲ್ಲಿ ಪ್ರಥಮ ಸ್ಥಾನ ಮತ್ತು 1,500 ಮೀಟರ್ ಈಜಿನಲ್ಲಿ ದ್ವಿತೀಯ ಸ್ಥಾನವನ್ನು ಇವರು ಪಡೆದರು.

1,500 ಮೀಟರ್ ಫ್ರೀಸ್ಟೈಲ್ ಈಜಿನಲ್ಲಿ ಇವರ ದಾಖಲೆ 20 ಮಿನಿಟು, 20.9 ಸೆಕೆಂಡ್‌ಗಳು.

ಟಗ್ ಆಫ್ ವಾರ್

ಟಗ್ ಆಫ್ ವಾರ್ ಸ್ಪರ್ಧೆಗೆ ಒಂದೊಂದು ತಂಡದಲ್ಲಿ 8 ಜನರಾದರೂ ಇರಬೇಕು. 35 ಅಡಿ ಉದ್ದ, 4 ಅಂಗುಲ ಸುತ್ತಳತೆಯ ಹಗ್ಗ ಬೇಕು. ಹಗ್ಗದ ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ಒಂದು ಪಟ್ಟಿ, ಇದರ ಎರಡು ಕಡೆಗಳಲ್ಲೂ ಆರು ಅಡಿ ದೂರದಲ್ಲಿ ಒಂದೊಂದು ಪಟ್ಟಿ – ಇವನ್ನು ಗುರುತಿಗಾಗಿ ಕಟ್ಟಬೇಕು. ಇದಕ್ಕೆ ಸರಿಯಾಗಿ ನೆಲದ ಮೇಲೆಯೂ ಗುರುತುಗಳನ್ನು ಮಾಡುತ್ತಾರೆ. ಮಧ್ಯದ ಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ನೆಲದ ಮೇಲಿರುವ ಮಧ್ಯದ ಗುರುತಿಗೆ ಸರಿಯಾಗಿ ಇಟ್ಟು ಎರಡು ತಂಡದವರೂ ಹಗ್ಗದ ಒಂದೊಂದು ಕಡೆ ಹಿಡಿದುಕೊಂಡು ಎಳೆಯಲಾರಂಭಿಸುತ್ತಾರೆ. ಯಾವುದಾದರೊಂದು ತಂಡದವರ ಪಟ್ಟಿ ಇನ್ನೊಂದು ತಂಡದವರ ನೆಲದ ಮೇಲಿನ ಗುರುತನ್ನು ದಾಟಿದರೆ ಎರಡನೆಯ ತಂಡಕ್ಕೆ ಜಯ.



''ಎಳಿ, ಇನ್ನೂ ಎಳಿ''

ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಲ್ಲಿ 3 ಬಾರಿ ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಯಾರು ಎರಡು ಬಾರಿ ಹಗ್ಗವನ್ನೆಳೆಯುವುದರಲ್ಲಿ ಯಶಸ್ವಿಯಾಗುತ್ತಾರೋ ಅವರಿಗೆ ಗೆಲುವು.

1900ರಿಂದ 1920 ರವರೆಗೆ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಮಾರ್ಗ ಮತ್ತು ಮೈದಾನ ಮೇಲಾಟಗಳಲ್ಲಿ 'ಟಗ್ ಆಫ್ ವಾರ್' ಸೇರಿತ್ತು.

1889ರಲ್ಲಿ ಜಬ್ಬಲ್‌ಪುರದಲ್ಲಿದ್ದ ಎರಡು ಸೈನಿಕ ತುಕಡಿಗಳ ಮಧ್ಯೆ 'ಟಗ್ ಆಫ್ ವಾರ್' ಸ್ಪರ್ಧೆ ನಡೆಯಿತು. ಇದು 2 ಗಂಟೆ 41 ಮಿನಿಟುಗಳ ತನಕ ನಡೆಯಿತು. ಇಷ್ಟು ದೀರ್ಘವಾದ ಸ್ಪರ್ಧೆ ಟಗ್ ಆಫ್ ವಾರ್‌ನಲ್ಲಿ ಒಂದು ದಾಖಲೆ.

ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳು ಹಾಡುತ್ತ ಆಡುವ 'ನಟ್ಸ್ ಇನ್ ಮೇ' ಎಂಬ ಆಟ 'ಟಗ್ ಆಫ್ ವಾರ'ನ್ನು ಹೋಲುತ್ತದೆ. ಇದರಲ್ಲಿ ಎದುರು ಬದುರಾಗಿ ಎರಡು ಸಾಲುಗಳಲ್ಲಿ ಆಟಗಾರರನ್ನು ನಿಲ್ಲಿಸುತ್ತಾರೆ. ಮಧ್ಯೆ ಒಂದು ಗೆರೆ ಇರುತ್ತದೆ. ಒಂದು ಸಾಲಿನ ಆಟಗಾರರು ಮುಂದೆ ಬಂದು 'ಸಾಗುವೆವು ನಾವಿಲ್ಲಿ, ಬೀಜ ಕೂಡುತ್ತ ಮೇಯಲ್ಲಿ' ('ಹಿಯರ್ ವಿ ಗೋ ಗ್ಯಾದರಿಂಗ್ ನಟ್ಸ್ ಇನ್ ಮೇ') ಎಂಬ ಹಾಡನ್ನು ಹೇಳುತ್ತಾರೆ. ಎದುರು ಪಕ್ಷದವರು ಹಾಡಿನ ರೂಪದಲ್ಲಿಯೇ ಇದಕ್ಕೆ ಉತ್ತರ ಕೊಡುತ್ತಾರೆ. ಎರಡು ಕಡೆಯವರೂ ಒಬ್ಬೊಬ್ಬ ಆಟಗಾರರನ್ನು ಆರಿಸುತ್ತಾರೆ. ಮೂರನೆಯ ಪದ್ಯ ಹೇಳುವಾಗ ಒಂದು ಪಕ್ಷದ ಆಟಗಾರ ಸಾಲಿನಿಂದ ಹೊರಕ್ಕೆ ಬರುತ್ತಾನೆ. ಎದುರು ಪಕ್ಷದ ಆಟಗಾರ ಐದನೆಯ



ಸ್ಕೇಟ್ ಧರಿಸಿ ಟಗ್ ಆಫ್ ವಾರ್

ಪದ್ಯ ಹೇಳುವಾಗ ತಾನು ನಿಂತ ಸಾಲಿನಿಂದ ಹೊರಕ್ಕೆ ಬರುತ್ತಾನೆ. ಇಬ್ಬರೂ ಒಬ್ಬರನ್ನೊಬ್ಬರು ಮಧ್ಯದ ಗೆರೆಯ ಹೊರಕ್ಕೆ ತಮ್ಮ ಕಡೆಗೆ ಬರುವಂತೆ ಎಳೆದಾಡುತ್ತಾರೆ. ಸೋತವರು ಗೆದ್ದ ಪಕ್ಷದ ಕಡೆ ಸೇರಬೇಕು. ಒಂದು ತಂಡದ ಎಲ್ಲ ಆಟಗಾರರೂ ಎದುರು ತಂಡಕ್ಕೆ ಸೇರುವ ವರೆಗೆ ಆಟ ಮುಂದುವರಿಯುತ್ತದೆ.

ಹಗ್ಗವಿದ್ದು ಅಥವಾ ಇಲ್ಲದೆ ಆಡುವ ಟಗ್ ಆಫ್ ವಾರ್‌ನಲ್ಲಿ ಅನೇಕ ವೈವಿಧ್ಯಗಳಿವೆ. ಒಂದು ವಿಧದಲ್ಲಿ ತಂಡಗಳ ಆಟಗಾರರು ಹಗ್ಗದ ತುದಿ ಹಿಡಿದು ಎಳೆದು, ತಮ್ಮ ಕಡೆಯ ಮುಖಂಡ ಹಿಡಿದಿರುವ ಉಂಗುರ ದೊಳಗೆ ತೂರಿಸಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಸೀಟಿ ಆದಾಗ ಪ್ರತಿ ಆಟಗಾರನೂ ಎದುರು ಪಕ್ಷದ ಆಟಗಾರರನ್ನು ತಮ್ಮ ಕಡೆಯ ಗೆರೆಯೆಡೆಗೆ ಎಳೆಯತೊಡಗುವುದು ಇನ್ನೊಂದು ಬಗೆಯದು. ಹೆಚ್ಚು ಎದುರಾಳಿಗಳನ್ನು ತಮ್ಮ ಕಡೆ ಎಳೆದುಕೊಂಡ ತಂಡ ಇದರಲ್ಲಿ ಗೆಲ್ಲುತ್ತದೆ.

ಆಟದ ಮೈದಾನದ ನಾಲ್ಕು ಮೂಲೆಗಳಲ್ಲಿ ನಾಲ್ಕು ತಂಡಗಳಿರುತ್ತವೆ. ಮೈದಾನದ ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ಭದ್ರವಾಗಿ ಬಾಯಿ ಕಟ್ಟಿರುವ ಸಾಮಾನು ಚೀಲ ಇಡುತ್ತಾರೆ. ನಾಲ್ಕು ಬಲವಾದ ಹಗ್ಗಗಳನ್ನು ಚೀಲದ ಮೂಲೆಗಳಿಗೆ ಕಟ್ಟಿರುತ್ತಾರೆ. ಸೀಟಿ ಆದಾಗ ಪ್ರತಿ ತಂಡವೂ ಚೀಲವನ್ನು ತಮ್ಮ ಮೂಲೆಗೆ ಎಳೆದುಕೊಳ್ಳಲು ಸಾಹಸ ಪಡುತ್ತಾರೆ.

ಹಗ್ಗದ ತುದಿಗಳನ್ನು ಹಿಡಿದು ಎಳೆಯುವ ಆಟಗಾರರು ಒಂಟಿ ಕಾಲಿನಲ್ಲಿ ನಿಂತು ಸೆಣಸುವುದು ಮತ್ತೊಂದು ವಿಧ. ಎರಡೂ ಕಾಲುಗಳಲ್ಲಿ ನಿಂತವರು ಆಟದಿಂದ ಹೊರಗಾಗುತ್ತಾರೆ.

ಕುದುರೆ ಸವಾರರನ್ನು ಅನುಕರಿಸಿ ಆಡುವ ಟಗ್ ಆಫ್ ವಾರ್‌ನಲ್ಲಿ ಆಟಗಾರರು ಮಂಡಿ ಹಾಗೂ ಕೈಗಳನ್ನು ನೆಲದ ಮೇಲೆ ಊರಿಕೊಂಡು ವಿರುದ್ಧ ದಿಕ್ಕುಗಳಿಗೆ ಮುಖ ಮಾಡಿಕೊಂಡಿರುತ್ತಾರೆ. ಇವರು ಕುದುರೆಗಳು. ಕುದುರೆಯ ಮೇಲೆ ಕುಳಿತ ಸವಾರ ಹಿಂದಕ್ಕೆ ಬಾಗಿ ಕೈಗಳನ್ನು ಹಿಂದಕ್ಕೆ ಚಾಚಿ ಕೊಂಡಿರುತ್ತಾರೆ. ಸೀಟಿ ಆದಾಗ ಸವಾರ ರಿಬ್ಬರೂ ಹಿಂಚಾಚಿರುವ ಕೈಗಳಿಂದ ಪರಸ್ಪರ ಎಳೆದಾಡುತ್ತಾರೆ. ತನ್ನ ಪ್ರತಿಸ್ಪರ್ಧಿಯಾದ ಸವಾರನನ್ನು ಕುದುರೆಯಿಂದ ಕೆಳಗಿಳಿಯುವಂತೆ ಮಾಡುವುದು ಆಟದ ಉದ್ದೇಶ.

ಮಧ್ಯ ಗೆರೆಯ ಆಚೀಚೆ ಇಬ್ಬರು ಆಟಗಾರರು ನಿಂತು ಪರಸ್ಪರ ಕೈ ಹಿಡಿದು ಒಂಟಿ ಕಾಲಿನ ಮೇಲೆ ನಿಂತು ಒಬ್ಬರನ್ನೊಬರು ತಮ್ಮ ತಮ್ಮ ಗೆರೆಯ ಕಡೆಗೆ ಎಳೆಯುವುದುಂಟು. ತಮ್ಮ ಹಿಂದೆ ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ದೂರದಲ್ಲಿರುವ ಗೆರೆಗೆ ಎದುರಾಳಿಯನ್ನು ಎಳೆದ ಆಟಗಾರ ಜಯಶಾಲಿಯಾಗುತ್ತಾನೆ.

ಇನ್ನೊಂದು ವಿಧದಲ್ಲಿ 5 ಅಥವಾ 6 ಅಡಿ ಉದ್ದದ ಹಗ್ಗದ ಒಂದೊಂದು ತುದಿಯನ್ನು ಒಬ್ಬೊಬ್ಬ ಆಟಗಾರನ ಮೊಣಕಾಲಿಗೆ ಕಟ್ಟುತ್ತಾರೆ. ಇಬ್ಬರೂ ವಿರುದ್ಧ ದಿಕ್ಕಿಗೆ ಮುಖಮಾಡಿ ಹಗ್ಗವನ್ನು ಬಿಗಿಯಾಗಿ ಎಳೆಯುವಂತೆ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ಮಧ್ಯಭಾಗಕ್ಕೆ ಸರಿಯಾಗಿ ನೆಲದ ಮೇಲೊಂದು ಗೆರೆ ಎಳೆಯುತ್ತಾರೆ. ಒಬ್ಬರನ್ನೊಬ್ಬರು ಎಳೆದಾಡಿ ಪ್ರತಿಸ್ಪರ್ಧಿಯನ್ನು ಗೆರೆಯಿಂದಾಚೆಗೆ ಎಳೆಯುವುದು ಆಟದ ಗುರಿ.

ಮೂರು ಅಥವಾ ಐದು ಜನ ಸೈಕಲ್ ಸವಾರರ ಎರಡು ತಂಡಗಳು ಟಗ್ ಆಫ್ ವಾರ್ ಆಡಬಹುದು. ಹಗ್ಗದ ಮಧ್ಯಕ್ಕೆ ಸರಿಯಾಗಿ ಕರವಸ್ತ್ರ ಕಟ್ಟಬೇಕು. ನೆಲದ ಮೇಲೆ 4 ಗಜ ಅಂತರದಲ್ಲಿ ಎರಡು ಗೆರೆ ಎಳೆದು, ಕರವಸ್ತ್ರ ಇರುವ ಭಾಗ ಎರಡು ಗೆರೆಗಳ ನಡುವೆ ಬರುವಂತೆ ಇಡುತ್ತಾರೆ. ಆಟಗಾರರು ಎದುರು ಬದುರಾಗಿ ನಿಂತು, ಒಂದು ಕೈಯಲ್ಲಿ ಹಗ್ಗ ಹಿಡಿದುಕೊಂಡು ಸೈಕಲ್ ಏರುತ್ತಾರೆ. ಸೂಚನೆ ಕೊಟ್ಟ ಕೂಡಲೇ ಪೆಡಲ್ ಮೆಟ್ಟುತ್ತಾ ಹಗ್ಗ ಎಳೆಯುತ್ತಾರೆ. ಆಟಗಾರನ ಕಾಲು ಅಥವಾ ದೇಹದ ಯಾವುದಾದರೂ ಭಾಗ ನೆಲಕ್ಕೆ ತಗಲಿದರೆ ಅವನು ಆಡುವಂತಿಲ್ಲ.



ಮೂರು ಮೂಲೆ ಟಗ್ ಆಫ್ ವಾರ್

ನೋಡಿ : ಕಿತ್ತಲೆ, ನಿಂಬೆ

ಟಪಾಲು ಪೆಟ್ಟಿಗೆ

ಇದು ಸಾಧಾರಣವಾಗಿ ಕಿರಿಯ ಹುಡುಗರು ಆಡುವ ಗುಂಪು ಆಟ. ಒಂಬತ್ತು ಅಥವಾ ಅದಕ್ಕೂ ಹೆಚ್ಚಿನ ಆಟಗಾರರಿದ್ದರೆ ಬಹಳ ಮೋಜು.

ಆಟದಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬ ನಾಯಕ. ಉಳಿದವರೆಲ್ಲ ಸುತ್ತಲೂ ಒಂದು ವೃತ್ತ ದಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ಹೀಗೆ ನಿಂತ ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬರಿಗೂ ಒಂದೊಂದು ಟಪಾಲು ಕಚೇರಿಯ ಹೆಸರನ್ನು ಕೊಡುತ್ತಾರೆ. ಅವರ ಹೆಸರನ್ನು ಕೂಗುವ ಹಕ್ಕು ಮಾತ್ರ ನಾಯಕನಿಗೆ.

ಅವನು ಅಲ್ಲಿರುವ ಯಾವುದೇ ಟಪಾಲು ಕಚೇರಿಯ ಹೆಸರನ್ನು ಕೂಗುತ್ತಾನೆ. ಅದರ ಜೊತೆಗೆ ತಂತಿ, ಕಾಗದ, ಏರ್ ಮೇಲ್ ಎಂದೆಲ್ಲ ಹೇಳುತ್ತಾನೆ. 'ಏರ್ ಮೇಲ್' ಎಂದು ಕೂಗಿ 'ಮೈಸೂರು–ದೆಹಲಿ' ಎಂದು ಕೂಗಿದರೆ, ಆ ಹೆಸರಿರುವ ಇಬ್ಬರು ಪರಸ್ಪರ ಜಾಗ ಬದಲಾಯಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ.

ಅವರು ಚಲಿಸುವುದಕ್ಕೂ ಒಂದು ರೀತಿಯಿದೆ. 'ಏರ್ ಮೇಲ್' ಎಂದಾಗ ವಿಮಾನದಂತೆ ಹಾರುವ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಕೈಗಳನ್ನು ಭುಜಮಟ್ಟದಲ್ಲಿ ನೀಡಿಕೊಂಡು ಹೋಗಬೇಕು. 'ತಂತಿ' ಎಂದಾಗ ಓಡಬೇಕು. ಕಾಗದ ಎಂದಾಗ ನಡೆದೇ ಸ್ಥಳ ಬದಲಾಯಿಸಬೇಕು. ಭಾಂಗಿ (ಪಾರ್ಸೆಲ್) ಎಂದು ಕೂಗಿದಾಗ ಅಂಬೆಗಾಲಿಕ್ಕುತ್ತ ಹೋಗಬೇಕು. ಈ ಮಧ್ಯೆ ನಾಯಕ ಯಾರಾದರೂ ತೆರವು ಮಾಡಿದ ಜಾಗವನ್ನು ಆಕ್ರಮಿಸಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುತ್ತಾನೆ. ಇನ್ನೊಂದು ಬಗೆಯಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬ ಆಟಗಾರ ಯಾವುದೋ ಒಂದು ವಿಷಯವಾಗಿ (ಉದಾ: ಓಟ ಸ್ಪರ್ಧೆಯ ವಿಷಯವಾಗಿ) ತಂತಿಯನ್ನು ಕಳುಹಿಸಬೇಕೆಂದು ಸಾರುತ್ತಾನೆ. ಅವನು ಹೇಳಿದ ಪದದಲ್ಲಿರುವಷ್ಟು ಅಕ್ಷರಗಳಿಂದ ಆರಂಭ ವಾಗುವ ಪದಗಳುಳ್ಳ ಒಂದು ಸಂದೇಶವನ್ನು ಉಳಿದ ಆಟಗಾರರು [illegible] ಬೇಕು. [illegible] ಎಂದು ಸಂದೇಶವನ್ನು [illegible] [illegible] ಅನಂತರ ಸಂದೇಶಗಳನ್ನು [illegible] ಬುದ್ಧಿವಂತಿಕೆಯಿಂದ [illegible] ವರಿಗೆ ಹೆಚ್ಚಿನ ಅಂಕಗಳು ಅಥವಾ [illegible]

[illegible]

ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಕುದುರೆ ಪಂದ್ಯ ನಡೆಯುವುದು ಹುಲ್ಲಿರುವ [illegible] ಇಂಥ ನೆಲಕ್ಕೆ ಇಂಗ್ಲಿಷ್‌ನಲ್ಲಿ 'ಟರ್ಫ್' ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ.

ಟರ್ಫ್ ಕ್ಲಬ್ ಎಂದರೆ ಕುದುರೆ ಪಂದ್ಯಗಳನ್ನು ನಿಯಂತ್ರಿಸುವ ಸಂಸ್ಥೆ. ಈಗ ಪ್ರಪಂಚದ ನೂರಾರು ಪಟ್ಟಣಗಳಲ್ಲಿ ಟರ್ಫ್ ಕ್ಲಬ್‌ಗಳು ಪಂದ್ಯಗಳ ವ್ಯವಸ್ಥೆ ಮಾಡುತ್ತವೆ.

1795ರಷ್ಟು ಹಿಂದೆಯೇ ಮದರಾಸಿನಲ್ಲಿ ಕುದುರೆ ಪಂದ್ಯಗಳು ನಡೆದ ದಾಖಲೆಯಿದೆ. ಮುಂದೆ ಕಲ್ಕತ್ತ (1798), ಮುಂಬಯಿಗಳಲ್ಲೂ (1800) ಇವು ನಡೆಯತೊಡಗಿದವು. ಬೆಂಗಳೂರಿನಲ್ಲಿ ಟರ್ಫ್ ಕ್ಲಬ್ ಆರಂಭವಾದದ್ದು 1962ರಲ್ಲಿ. ಭಾರತದ ಈ ನಾಲ್ಕು ಟರ್ಫ್ ಕ್ಲಬ್‌ಗಳ ಪರಸ್ಪರ ಸಹಕಾರದಿಂದ ಕುದುರೆ ಪಂದ್ಯಗಳನ್ನು ಏರ್ಪಡಿಸುತ್ತವೆ. ಒಂದು ನಗರದ ಪಂದ್ಯಗಳು ಮುಗಿದ ಅನಂತರವೇ ಇನ್ನೊಂದು ನಗರದಲ್ಲಿ ಇವು ನಡೆಯುವುದರಿಂದ ಕುದುರೆಗಳು ಎಲ್ಲ ಪಂದಗಳಲ್ಲೂ ಭಾಗವಹಿಸಬಹುದು. ಬೆಂಗಳೂರಿನಲ್ಲಿ ಮೇ ಮಧ್ಯಕಾಲದಿಂದ ಜುಲೈ ಕೊನೆಯ ವರೆಗೆ ಪಂದ್ಯಗಳು ನಡೆಯುತ್ತವೆ.

ಕುದುರೆ ಪಂದ್ಯ ಈಗ ಒಂದು ದೊಡ್ಡ ಉದ್ಯಮವೇ ಆಗಿದೆ. ಬೆಂಗಳೂರು ಡರ್ಬಿ ಪಂದ್ಯಕ್ಕೆ ಭಾರತದ ಎಲ್ಲೆಡೆಗಳಿಂದ ಕುದುರೆಗಳು ಬರುತ್ತವೆ. ಇದರಲ್ಲಿ ಗೆಲ್ಲುವವನಿಗೆ 1,75,000 ರೂಪಾಯಿ ಬಹುಮಾನ ಮತ್ತು ಚಿನ್ನದ ಟ್ರೋಫಿ ಸಿಗುತ್ತದೆ. ಪಂದ್ಯದ ಋತುವಿನಲ್ಲಿ ಇಲ್ಲಿ ಸುಮಾರು 700 ಕುದುರೆಗಳು ಭಾಗವಹಿಸುತ್ತವೆ.

ಟರ್ಫ್ ಕ್ಲಬ್‌ಗಳಲ್ಲಿ ಸಾವಿರಾರು ಕುದುರೆಗಳಿಗೆ ಲಾಯದ ವ್ಯವಸ್ಥೆ ಇರುತ್ತದೆ. ಹಲವು ಕ್ಲಬ್‌ಗಳು ಒಳ್ಳೆಯ ಜಾತಿಯ ಕುದುರೆಗಳನ್ನು ಬೆಳೆಸುವುದೂ ಉಂಟು. ಬೆಂಗಳೂರು ಟರ್ಫ್ ಕ್ಲಬ್ ಕುಣಿಗಲ್‌ನಲ್ಲಿ 400 ಎಕರೆ ವಿಸ್ತೀರ್ಣದ ಅಶ್ವವರ್ಧನ ಕ್ಷೇತ್ರವನ್ನು ನೋಡಿಕೊಳ್ಳುತ್ತದೆ.

ಟ್ಲಕ್ಲಿ

ಅಮೆರಿಕದ ರೆಡ್ ಇಂಡಿಯನರು ಐದಾರು ಶತಮಾನಗಳಿಗೂ ಹಿಂದೆ ಆಡುತ್ತಿದ್ದ ಒಂದು ಚೆಂಡಾಟ—ಟ್ಲಕ್ಲಿ. ಎರಡು ಬಣಗಳ ಅಥವಾ ನಗರಗಳ ವಿವಾದ ಪರಿಹಾರಕ್ಕೆ ಇವರು ಈ ಚೆಂಡಾಟ ಆಡುತ್ತಿದ್ದರು. ಆಟದಲ್ಲಿ ಗೆದ್ದವರ ಬಣ ಅಥವಾ ನಗರಕ್ಕೆ ವಿವಾದದಲ್ಲಿ ಜಯ ಎಂದು ಸಾರುತ್ತಿದ್ದರು.

ಇಂದಿನ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್, ಬಾಸ್ಕೆಟ್‌ಬಾಲ್ ಮುಂತಾದುವುಗಳ ಮೊದಲ ರೂಪ ಟ್ಲಕ್ಲಿ. ಇದರಲ್ಲಿ ಉಪಯೋಗಿಸುತ್ತಿದ್ದದು ರಬ್ಬರ್ ಚೆಂಡನ್ನು. ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ 125 ಅಡಿ ಉದ್ದ, 50 ಅಡಿ ಅಗಲದ ಅಂಗಣದಲ್ಲಿ ಆಟ ಆಡುತ್ತಿದ್ದರು. ಮಧ್ಯ ಅಮೆರಿಕದ ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಪಟ್ಟಣದಲ್ಲೂ ಒಂದೊಂದು ಇಂಥ ಅಂಗಣ ಇದ್ದೇ ಇರುತ್ತಿತ್ತು. ಪುರಾತತ್ತ್ವ ಶೋಧಕರು ಇಂಥ ಹಲವು ಅಂಗಣಗಳನ್ನು ಕಂಡುಹಿಡಿದಿದ್ದಾರೆ.

ಟ್ಲಕ್ಲಿ ಚೆಂಡು ಹೆಚ್ಚು ಕಡಮೆ ಇಂದಿನ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್‌ನಷ್ಟು ದೊಡ್ಡದು; ಜೋರಾಗಿ ಬಂದು ಬಿದ್ದರೆ ಎಲುಬೇ ಮುರಿಯುವಷ್ಟು ಗಟ್ಟಿ. ಆದ್ದರಿಂದ ಆಟಗಾರರು ಮೈ ಕೈಗಳಿಗೆ ದಪ್ಪನೆ ಹತ್ತಿಯ ಮೆತ್ತೆ ಕಟ್ಟಿಕೊಂಡು ಬರುತ್ತಿದ್ದರು. ಆಟ ಎಷ್ಟು ಬಿರುಸಾಗಿತ್ತೆಂದರೆ ಬರಿಯ ಆಯಾಸದಿಂದಲೇ ಆಟಗಾರರು ಸತ್ತು ಬೀಳುವುದೂ ಇತ್ತು. ಕೆಲವೊಮ್ಮೆ ಸೋತುಹೋದ ತಂಡದ ನಾಯಕನನ್ನು ಬಲಿ ಕೊಡುತ್ತಿದ್ದರು.

ಒಂದು ತಂಡದಲ್ಲಿ ಮೂರರಿಂದ 11 ಆಟಗಾರರು ಇರುತ್ತಿದ್ದರು. ಎರಡು ತಂಡಗಳು ಎದುರುಬದುರಾಗಿ ನಿಂತು ಚೆಂಡನ್ನು ಬೇಗ ಬೇಗನೆ ದಾಟಿಸುತ್ತ ಅಥವಾ ರಭಸವಾಗಿ ಎಸೆದು ಅದು ಹಿಂದಕ್ಕೆ ಬರದಂತೆ ಮಾಡುವುದು ಆಟದ ಉದ್ದೇಶವಾಗಿತ್ತು. ಅಂಗಣದ ಬದಿಯ ಗೋಡೆಯಲ್ಲಿ 12 ಅಡಿಗಳ ಮೇಲೆ ಒಂದು ಕಲ್ಲಿನ ಕುಣಿಕೆಯಿತ್ತು. ಚೆಂಡನ್ನು ಇದರೊಳಗಿನಿಂದ ದಾಟಿಸಿದ ಪಂಗಡ ಗೆದ್ದಂತೆ. ಚೆಂಡು ದಾಟಿಸುವಾಗ ಕೈಗಳಿಂದ ಅಥವಾ ಕಾಲುಗಳಿಂದ ಎಸೆಯಬಾರದು. ಹೀಗೆ ಚೆಂಡುದಾಟಿಸಿದ ಆಟಗಾರ ಪ್ರೇಕ್ಷಕರಿಂದ ಬಟ್ಟೆ, ಆಭರಣಗಳನ್ನು ಪಡೆಯುತ್ತಿದ್ದ.

ಟ್ಲಕ್ಲಿ ಆಟದ ಮೇಲೆ ಜೂಜಾಡುವುದು ಪದ್ಧತಿಯಲ್ಲಿತ್ತು. ತಮ್ಮ ಸೊತ್ತು, ಮನೆ ಮಾತ್ರವಲ್ಲದೆ ಮಕ್ಕಳ ಪ್ರಾಣಗಳನ್ನು ಪಣವೊಡ್ಡುವುದೂ ಇತ್ತು. ಚೆಂಡನ್ನು ಅವರು ಪೂಜ್ಯ ಭಾವದಿಂದ ನೋಡುತ್ತಿದ್ದರು.

ಪ್ರಾಚೀನ ಅಜ್‌ಟೆಕ್ ಜನಾಂಗದಲ್ಲಿ ಟ್ಲಕ್ಲಿ ಚೆಂಡು ಪ್ರಮುಖ ವಾಣಿಜ್ಯ ಸರಕು. ಹಳ್ಳಿಗಳು ಕಂದಾಯವಾಗಿ ಈ ಚೆಂಡುಗಳನ್ನು ಕೊಡುವುದಿತ್ತು. ಈಗ ರೆಡ್ ಇಂಡಿಯನರಲ್ಲಿ ಇಂಥ ಆಟ ಪ್ರಚಾರದಲ್ಲಿದ್ದರೂ ಇದು ಮೊದಲಿನಷ್ಟು ಜನಪ್ರಿಯವಲ್ಲ; ಭಯಾನಕವೂ ಅಲ್ಲ.

ಟಾಂಗ್ ಬಿರಾಂಗ್

ಚೆಂಡು ಮತ್ತು ದುಂಡನೆಯ ದಾಂಡಿನಿಂದ ಆಡುವ ಆಟ — ಟಾಂಗ್ ಬಿರಾಂಗ್.

ಚೆಂಡನ್ನು ಕಾಲಿನ ಮೇಲಿಟ್ಟುಕೊಂಡು, 'ಟಾಂಗ್' ಎಂದಾಗ ಎಸೆದು ಅದು ನೆಲಕ್ಕೆ ಬೀಳುವ ಮೊದಲೇ ದಾಂಡಿನಿಂದ ಹೊಡೆಯಬೇಕು. ಚೆಂಡು ಒಂದು ಬದುವಿನ ಹತ್ತಿರ ಬೀಳಬೇಕು. ಬದುವಿನಿಂದ ಚೆಂಡಿಗಿರುವ ದೂರವನ್ನು ಅಳೆದು ಅಂಕಗಳನ್ನು ಲೆಕ್ಕಮಾಡುತ್ತಾರೆ.

ದಾಂಡಿನಿಂದ ಹೊಡೆದ ಚೆಂಡು ಕೆಳಕ್ಕೆ ಬೀಳುವ ಮೊದಲೇ ಅದನ್ನು ಯಾರಾದರೂ ಹಿಡಿದರೆ, ಆಡುತ್ತಿದ್ದವನು ಔಟ್. ದಾಂಡಿನಿಂದ ಹೊಡೆಯುವಾಗ ಚೆಂಡಿಗೆ ತಾಗದಿದ್ದರೆ ಇನ್ನೆರಡು ಅವಕಾಶಗಳಿರುತ್ತವೆ. ಮೂರನೆಯ ಬಾರಿಯೂ ತಗಲದಿದ್ದರೆ ಅವನ ಆಟ ಹೋಗುತ್ತದೆ.

ಹೀಗೆಯೇ ಬಿರಾಂಗ್, ಮುಷ್ಟಿ, ಪೋಡ, ಕೋವಿ ಎನ್ನುತ್ತ ಮುಂಗೈ, ಕೈಮುಷ್ಟಿ. ಮಣಿಕಟ್ಟು, ಕಣ್ಣಿನ ಹುಬ್ಬುಗಳಲ್ಲಿ ಚೆಂಡು ಇಟ್ಟು ಎಸೆಯುತ್ತಾರೆ.

ಟಾಸ್

ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಪಂದ್ಯಕ್ಕಾಗಿ ಎರಡು ತಂಡಗಳು ಸಿದ್ಧವಾದಾಗ ಫೀಲ್ಡ್ ಮಾಡುವುದು ಯಾವ ತಂಡ ? ಬ್ಯಾಟ್‌ಮಾಡುವುದು ಯಾವ ತಂಡ ? ಇವನ್ನು ನಿರ್ಧರಿಸಲು ' ಟಾಸ್ ' ಹಾಕುತ್ತಾರೆ.

ನಾಣ್ಯವೊಂದನ್ನು ಮೇಲಕ್ಕೆ ಚಿಮ್ಮುವುದೇ ' ಟಾಸ್ '. ಮೇಲಾಗಿ ಬೀಳುವುದು ಆ ನಾಣ್ಯದ ಮುಂಭಾಗವೋ ಹಿಂಭಾಗವೋ ಎಂದು ಹೇಳಬೇಕು. ಹೇಳಿದ್ದು ಸರಿಯಾಗಿದ್ದರೆ, ಹೇಳಿದವನು ' ಟಾಸ್ ' ಗೆದ್ದಂತೆ. ಅವನು ತನಗೆ ಬೇಕಾದಂತೆ ಆಟಪಾಡುವ ನಿರ್ಧಾರ ಕೈಗೊಳ್ಳಬೇಕು.

ಬಣಗಳ ನಡುವಣ
ವಿವಾದ ಪರಿಹಾರಕ್ಕೆ—ಚೆಂಡಾಟ



[illegible]

ಕ್ರಿಕೆಟ್‌ನಲ್ಲಿ ಒಂದು ರಾಷ್ಟ್ರದ ತಂಡ ಇನ್ನೊಂದು ರಾಷ್ಟ್ರದಲ್ಲಿ ಆಡುತ್ತಿರುವಾಗ ಆತಿಥೇಯ ಟೀಮಿನ ಕ್ಯಾಪ್ಟನ್ ಟಾಸ್ ಚಿಮ್ಮುತ್ತಾನೆ. ಅತಿಥಿ ಟೀಮಿನ ಕ್ಯಾಪ್ಟನ್ ಯಾವ ಮುಖ ಮೇಲಾಗಿ ಬೀಳುವುದೆಂದು ಹೇಳುತ್ತಾನೆ.

ಕ್ರಿಕೆಟ್‌ನಲ್ಲಿ ಕೆಲವೊಮ್ಮೆ ಮೊದಲು ಬ್ಯಾಟ್ ಮಾಡಲು ಪಿಚ್ ಚೆನ್ನಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಅಂಥ ಕಡೆ ಟಾಸ್ ಗೆದ್ದ ಕ್ಯಾಪ್ಟನ್ ಬ್ಯಾಟ್ ಮಾಡಲು ಬಯಸುತ್ತಾನೆ. ಫುಟ್‌ಬಾಲ್‌ನಲ್ಲಿ ಯಾವ ಕಡೆಯ ಗೋಲ್ ಕೀಪರ್ ಎಲ್ಲಿ ನಿಂತುಕೊಳ್ಳಬೇಕೆಂದು ನಿರ್ಧಾರ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳಲು ಟಾಸ್ ಹಾಕುತ್ತಾರೆ. ಇಲ್ಲಿ ಕ್ಯಾಪ್ಟನ್‌ಗಳ ಬದಲು ರೆಫರಿಯೇ ಟಾಸ್ ಹಾಕುತ್ತಾನೆ.

ಚದುರಂಗದಲ್ಲಿ ಕಪ್ಪು ಕಾಯಿ ಯಾರಿಗೆ, ಬಿಳಿಕಾಯಿ ಯಾರಿಗೆ ಎಂದು ನಿರ್ಧರಿಸಲು ಟಾಸ್ ಹಾಕುವುದುಂಟು.

ಅನೇಕ ಜನ ಆಟಗಾರರಿರುವಾಗ ಅವರಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬನನ್ನು ಆರಿಸಲು ಚಪ್ಪಾಳೆ ಕ್ರಮವನ್ನು ಅನುಸರಿಸುತ್ತಾರೆ. ಇದರಲ್ಲಿ ಅಂಗೈ–ಅಂಗೈ ಅಥವಾ ಅಂಗೈ–ಹಿಂಗೈ ಜೋಡಿಸುತ್ತಾರೆ. ಈ ಎರಡು ವಿಧಗಳಲ್ಲಿ ಯಾವ ವಿಧವನ್ನು ಕಡಮೆ ಜನ ಮಾಡಿರುತ್ತಾರೋ ಅವರನ್ನು ಹೊರಪಡಿಸುತ್ತಾರೆ. ಉದಾಹರಣೆಗೆ 10 ಜನರಲ್ಲಿ ನಾಲ್ಕು ಜನ ಅಂಗೈ–ಅಂಗೈ ಜೋಡಿಸಿದರೆ 6 ಜನ ಉಳಿಯುತ್ತಾರೆ. ಹೀಗೆಯೇ ಮುಂದುವರಿದು ಕಡೆಗೆ ಉಳಿದವನನ್ನು 'ಕಳ್ಳ' ಅಥವಾ ಮುಖಂಡನಾಗಿ ಆರಿಸುತ್ತಾರೆ.

ರಾಜ—ರಾಣಿ, ಮೇಲ್ಮುಖ—ಕೆಳಮುಖ, ಮಳೆ—ಬಿಸಿಲು, ಕಪ್ಪು—ಬಿಳಿ ಎಂದು ಬರಿ 'ಟಾಸ್'ನಲ್ಲೇ ಆಟ ಆಡುವುದೂ ಉಂಟು. ಟಾಸ್ ಸೋತವನು ಆಟದಲ್ಲೂ ಸೋತಂತೆ. ಇದೇ ಆಟದಲ್ಲಿ ದುಡ್ಡಿಟ್ಟು ಆಡಿದಾಗ ಅದೊಂದು ಬಗೆಯ ಸಟ್ಟಾ ಕೂಡ ಆಗಬಹುದು.

ನೋಡಿ : ಕಪ್ಪು, ಬಿಳಿ ; ಕಾಗೆ, ಗುಬ್ಬಿ

ಟ್ರಾಂಪೊಲಿನ್

ಬಿದ ಕೂಡಲೇ ಪುಟಿಸುವ ಸ್ಪ್ರಿಂಗಿನಂತೆ ವರ್ತಿಸುವ, ಮೇಲ್ಮೈಯುಳ್ಳ ಉಪಕರಣ ಟ್ರಾಂಪೊಲಿನ್. ಕಸರತ್ತು ಪಟುಗಳು ಇದರ ಮೇಲಿನಿಂದ ನೆಗೆದು ಹಲವು ಬಗೆಯ ಉರುಳುಪಿಕೆಗಳನ್ನು ಪ್ರದರ್ಶಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಟ್ರಾಂಪೊಲಿನ್ ಉಪಕರಣ 1930ರಲ್ಲಿ ರಚಿಸಲ್ಪಟ್ಟಿತು. ಇದರ ಮೇಲೆ ಬಿದ್ದವನು ಮತ್ತೆ ಮತ್ತೆ ಜಿಗಿಯಲ್ಪಟ್ಟು ಹಲವು ಬಾರಿ ಪಲ್ಟಿ ಹಾಕಬಹುದು. ಟ್ರಾಂಪೊಲಿನ್ ಸುಮಾರು ಒಂದು ಮೇಜಿನ ಎತ್ತರವಿರುತ್ತದೆ. ಲೋಹದ ಚೌಕಟ್ಟಿಗೆ ಕ್ಯಾನ್‌ವಾಸ್ ಅಥವಾ ಬಲೆಯನ್ನು ಬಿಗಿದಿರುತ್ತಾರೆ. ಇದರ ಸ್ಥಿತಿಸ್ಥಾಪಕತೆಯ ಗುಣ ಆಟಗಾರನನ್ನು ಮೇಲಕ್ಕೆ ಪುಟಿಸುತ್ತದೆ. ಹೀಗೆ ಮೇಲೆ ನೆಗೆದಾಗ. ಉರುಳುವುದಷ್ಟೇ ಅಲ್ಲದೆ ಹಲವು ಬಗೆಯ ತಿರುಚು ಕಸರತ್ತುಗಳನ್ನೂ ಪ್ರದರ್ಶಿಸಬಹುದು.

ಟ್ರಾಂಪೊಲಿನ್ ಮೇಲಿನ ಪುಟಿತದಲ್ಲಿ ಒಂದು ವೈಶಿಷ್ಟ್ಯವಿದೆ. ಆಟಗಾರ ಪ್ರತಿ ಬಾರಿ ಬಿದ್ದಾಗಲೂ ಅವನ ಸಂವೇಗ ಹೆಚ್ಚುತ್ತ ಅವನು ಹೆಚ್ಚು ಹೆಚ್ಚು ಎತ್ತರಕ್ಕೆ ಪುಟಿಯುತ್ತಾನೆ.

1964ರಿಂದ ಟ್ರಾಂಪೊಲಿನ್ ಕಸರತ್ತುಗಳಿಗಾಗಿ ಪುರುಷರು ಮತ್ತು ಸ್ತ್ರೀಯರಿಗೆ ಪ್ರತ್ಯೇಕ ವಿಶ್ವ ಚಾಂಪಿಯನ್ ಪ್ರಶಸ್ತಿ ಸ್ಥಾಪಿಸಲಾಗಿದೆ.

ನೋಡಿ : ಕಸರತ್ತು

ಟಿ. ಎ. ಸೆಲ್ವರಾಜ್

ಸೆಲ್ವರಾಜ್ ಭಾರತದ ಬಿಲಿಯರ್ಡ್ಸ್ ರಂಗದಲ್ಲಿ ಎರಡು ದಶಕಗಳ ಕಾಲ ಪ್ರಮುಖ ಆಟಗಾರರು. ಸ್ನೂಕರ್, ಬಿಲಿಯರ್ಡ್ಸ್‌ಗಳೆರಡರಲ್ಲೂ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಚಾಂಪಿಯನ್ ಆದ ಮೈಸೂರಿನವರಲ್ಲಿ ಮೊದಲಿಗರು.

1938ರಲ್ಲಿ ಬೆಂಗಳೂರಿನ ವೈ. ಎಂ. ಸಿ. ಎ. ಸಂಸ್ಥೆಯಲ್ಲಿ 18 ವರ್ಷದ ಸೆಲ್ವರಾಜ್ ಬಿಲಿಯರ್ಡ್ಸ್ ಆಟ ಪ್ರಾರಂಭಿಸಿದರು. ಸತತ ಅಭ್ಯಾಸ, ಶ್ರದ್ಧೆ ಮತ್ತು ಸಂಯಮ ಅವರ ಗುಣ. ಕಾಲನಿಷ್ಠೆಯನ್ನು ಮೈಗೂಡಿಸಿಕೊಂಡಿರುವ ಅವರು ಮಿತಭಾಷಿ.

ಸೆಲ್ವರಾಜ್ ತಮ್ಮ 24ನೆಯ ವಯಸ್ಸಿನಲ್ಲಿ ಮದರಾಸು ರಾಜ್ಯದ ಬಿಲಿಯರ್ಡ್ಸ್ ಪ್ರಶಸ್ತಿ ಗೆದ್ದರು. ಎರಡು ವರ್ಷಗಳ ಅನಂತರ 1946ರಲ್ಲಿ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಸ್ನೂಕರ್ ಪ್ರಶಸ್ತಿ ದೊರಕಿತು. ಆಗ ಅವರು ಇಡೀ ಟೂರ್ನಮೆಂಟ್‌ನಲ್ಲಿ ಒಂದೇ ಒಂದು ಫ್ರೇಮನ್ನೂ ಕಳೆದುಕೊಂಡಿರಲಿಲ್ಲ.

ಮೈಸೂರು ರಾಜ್ಯದ ಬಿಲಿಯರ್ಡ್ಸ್ ಸಂಸ್ಥೆಯ ಸ್ಥಾಪನೆಗೆ ಸೆಲ್ವರಾಜ್‌ರು ಕಾರಣ. ರಾಜ್ಯ ಸಂಸ್ಥೆ 1949ರಲ್ಲಿ ಅಖಿಲ ಭಾರತ ಬಿಲಿಯರ್ಡ್ಸ್ ನಿಯಂತ್ರಣ ಸಂಸ್ಥೆಯ ಅಂಗ ಸಂಸ್ಥೆ ಎಂದು ಅಂಗೀಕೃತವಾಯಿತು. ಅದೇ ವರ್ಷ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಬಿಲಿಯರ್ಡ್ಸ್ ಮತ್ತು ಸ್ನೂಕರ್ ಪ್ರಶಸ್ತಿಗಳ ಅಂತಿಮ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಲ್ಲಿ ಸೆಲ್ವರಾಜ್‌ಗೆ ವಿಲ್ಸನ್ ಜೋನ್ಸ್ ಎದುರಾಳಿ ಆಗಿದ್ದರು. ಎರಡೂ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಲ್ಲಿ ಮೊದಲು ವಿಲ್ಸನ್ ಜೋನ್ಸ್‌ರದೇ ಮೇಲುಗೈ ಆಗಿತ್ತು. ಸ್ನೂಕರ್‌ನಲ್ಲಿ ಮೊದಲ ನಾಲ್ಕು ಫ್ರೇಮ್‌ಗಳಲ್ಲಿ ವಿಲ್ಸನ್ ಜೋನ್ಸ್ ಗೆದ್ದಿದ್ದರು. ಆದರೆ ಐದನೆಯ ಫ್ರೇಮ್‌ನಲ್ಲಿ ಅವರು ಗೆಲ್ಲಲಿಲ್ಲ. ಮುಂದಿನ ನಾಲ್ಕು ಫ್ರೇಮ್‌ಗಳಲ್ಲಿ ಸೆಲ್ವರಾಜ್ ಗೆದ್ದು ಪ್ರಶಸ್ತಿ ಗಳಿಸಿದರು. ಬಿಲಿಯರ್ಡ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ 550 ಗೆಲ್ಲುಂಕಗಳ ಅಂತರದಿಂದ ಸೆಲ್ವರಾಜ್ ಗೆದ್ದು ಆ ಪ್ರಶಸ್ತಿಯನ್ನು ಪಡೆದರು.



ಮುಂದೆ 1951 ಮತ್ತು 1955ರಲ್ಲೂ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಸ್ನೂಕರ್ ಪ್ರಶಸ್ತಿ ಗಳಿಸಿದ ಸೆಲ್ವರಾಜ್ ಒಟ್ಟು ನಾಲ್ಕು ಸಲ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಸ್ನೂಕರ್ ಪ್ರಶಸ್ತಿ ಗೆದ್ದವರಾದರು. 1949ರಲ್ಲಿ ಎರಡು ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಪ್ರಶಸ್ತಿಗಳಲ್ಲದೆ ಸಿಂಹಳದ ಬಿಲಿಯರ್ಡ್ಸ್ ಮತ್ತು ಸ್ನೂಕರ್ ಪ್ರಶಸ್ತಿ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಲ್ಲೂ ಭಾಗವಹಿಸಿ ವಿಜಯಿಯಾಗಿದ್ದರು. ದಕ್ಷಿಣ ಭಾರತದ ಬಿಲಿಯರ್ಡ್ಸ್ ಮತ್ತು ಸ್ನೂಕರ್ ಪ್ರಶಸ್ತಿ ಹಾಗೂ ಪಶ್ಚಿಮ ಭಾರತ ಸ್ನೂಕರ್ ಪ್ರಶಸ್ತಿಗಳನ್ನು ಗೆದ್ದಿದ್ದರು.

ಸೆಲ್ವರಾಜ್ ಒಟ್ಟು ಆರು ಸಲ ಸಿಂಹಳದ ಬಿಲಿಯರ್ಡ್ಸ್ ಮತ್ತು ಸ್ನೂಕರ್ ಪ್ರಶಸ್ತಿ ಗೆದ್ದಿದ್ದಾರೆ. ಪಶ್ಚಿಮ ಭಾರತದ ಬಿಲಿಯರ್ಡ್ಸ್ ಪ್ರಶಸ್ತಿಯನ್ನು ಎರಡು ಸಲ ಮತ್ತು ಸ್ನೂಕರ್ ಪ್ರಶಸ್ತಿಯನ್ನು ಒಂದು ಸಲ ಗಳಿಸಿದ್ದಾರೆ. ಆಂಧ್ರದ ಬಿಲಿಯರ್ಡ್ಸ್ ಮತ್ತು ಸ್ನೂಕರ್ ಪ್ರಶಸ್ತಿಯನ್ನು 3 ಸಲ ದೊರಕಿಸಿಕೊಂಡಿದ್ದಾರೆ. ದಕ್ಷಿಣ ಭಾರತದ ಬಿಲಿಯರ್ಡ್ಸ್ ಮತ್ತು ಸ್ನೂಕರ್ ಪ್ರಶಸ್ತಿ 12 ಸಲ ಅವರಿಗೆ ದೊರಕಿದೆ. ಕೇರಳ ಬಿಲಿಯರ್ಡ್ಸ್ ಮತ್ತು ಸ್ನೂಕರ್ ಪ್ರಶಸ್ತಿ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಲ್ಲಿ ನಾಲ್ಕು ಸಲ ವಿಜಯಿಯಾಗಿದ್ದಾರೆ. ಅವರು ಭಾರತಕ್ಕೆ ಬಂದ ಎಲ್ಲ ಪ್ರಮುಖ ವಿದೇಶೀ ಆಟಗಾರರೊಡನೆ ಆಟದ ಪ್ರದರ್ಶನ ನೀಡಿದ್ದಾರೆ. 'ಟೈಗರ್' ಸೆಲ್ವರಾಜ್ ಎಂದು ಅವರಿಗೆ ಹೆಸರು ಬಂದಿದೆ. ದಸರಾ ಕ್ರೀಡಾ ಪ್ರಶಸ್ತಿಯನ್ನು ಅವರು ಪಡೆದಿದ್ದಾರೆ. ಮೈಸೂರು ರಾಜ್ಯವು ಅವರನ್ನು ಹಿರಿಯ ಕ್ರೀಡಾಪಟು ಎಂದು ಸ್ವರ್ಣ ಪದಕ ನೀಡಿ ಗೌರವಿಸಿದೆ.

1948ರಲ್ಲಿ ಹಿಂದೂಸ್ಥಾನ್ ಏರೋನಾಟಿಕ್ಸ್ ಸಂಸ್ಥೆಯನ್ನು ಸೇರಿದ ಸೆಲ್ವರಾಜ್ ಈಗ ಅಲ್ಲಿ ತಾಂತ್ರಿಕ ವಿಭಾಗವೊಂದರ ಮುಖ್ಯಾಧಿಕಾರಿ.

ಟಿಕ್ಕಿ ಆಟ

ಖಾಲಿಯಾದ ಸಿಗರೇಟು ಪ್ಯಾಕಿನ ಮುಂದಿನ ಭಾಗ ಮತ್ತು ಹಿಂದಿನ ಭಾಗಗಳನ್ನು ಹುಡುಗರು ಹರಿದು ಇಟ್ಟುಕೊಂಡಾಗ, ಅವರು ಎರಡು 'ಟಿಕ್ಕಿ'ಗಳನ್ನು ಸಂಪಾದಿಸಿದಂತಾಗುತ್ತದೆ. ಟಿಕ್ಕಿಗಳ ಶೇಖರಣೆ ಹುಡುಗರಿಗೆ ಒಂದು ಹೋಬಿ.

ನಾಲ್ಕೈದು ಹುಡುಗರು ಸೇರಿ ಈ ಆಟವನ್ನು ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಬೀದಿಯ ಮಗ್ಗುಲಲ್ಲಿ ಕೋಲಿನಿಂದ ಒಂದು ವೃತ್ತ ರಚಿಸುತ್ತಾರೆ. ಆ ವೃತ್ತದೊಳಗೆ ಒಬ್ಬೊಬ್ಬ ಹುಡುಗನೂ ತನ್ನ ಪಾಲಿನ ಎರಡೋ ಮೂರೋ ಟಿಕ್ಕಿಗಳನ್ನು ಇಡುತ್ತಾನೆ. ಅನಂತರ ಹುಡುಗರೆಲ್ಲರೂ ಆ ವೃತ್ತದಿಂದ ಸುಮಾರು ಇಪ್ಪತ್ತರಿಂದ ಇಪ್ಪತ್ತೈದು ಅಡಿ ದೂರ ನಿಂತು ಚಪ್ಪಟೆಯಾದ, ತೂಕವಿರುವ ಕಲ್ಲಿನ ಬಚ್ಚವನ್ನು ಎಸೆಯುತ್ತಾರೆ.



ಮೊದಲನೆಯ ಬಾರಿಗೆ ಎಸೆದವನ ಬಚ್ಚ ಒಂದು ಅಥವಾ ಹೆಚ್ಚಿನ ಟಿಕ್ಕಿಗಳನ್ನು ವೃತ್ತದಿಂದ ಎಗರಿಸಿದರೆ ಅನಂತರ ಅವನೇ ಮೊದಲು ಆಡುವವನು. ಯಾರು ಎಸೆದ ಬಚ್ಚವೂ ವೃತ್ತದಿಂದ ಯಾವ ಯಾವ ಟಿಕ್ಕಿಯನ್ನೂ ಎಗರಿಸದಿದ್ದರೆ ವೃತ್ತಕ್ಕೆ ಅತಿ ಸಮೀಪವಾಗಿ ಯಾರ ಬಚ್ಚ ಬಿದ್ದಿರುತ್ತದೋ ಅವನದೇ ಮೊದಲ ಆಟವಾಗುತ್ತದೆ.

ಟಿಕ್ಕಿಗಳನ್ನು ಎಗರಿಸಲು ಅಸಮರ್ಥನಾದರೆ ಅವನ ತರುವಾಯ ಉಳಿದವರಲ್ಲಿ ಯಾರ ಬಚ್ಚ ವೃತ್ತಕ್ಕೆ ಅತಿ ಸಮೀಪವೋ ಆತ ತನ್ನ ಬಚ್ಚದಿಂದ ಟಿಕ್ಕಿಗಳನ್ನು ಎಗರಿಸಲು ಆರಂಭಿಸುತ್ತಾನೆ. ಹೀಗೆ ಸರದಿ ಮುಂದುವರಿಯುತ್ತದೆ.

ವೃತ್ತದಲ್ಲಿ ಟಿಕ್ಕಿಗಳೆಲ್ಲ ಮುಗಿದಾಗ ಆಟ ಕೊನೆಗಾಣುತ್ತದೆ.

ಟಿಡ್ಲಿವಿಂಕ್ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್

ಟಿಡ್ಲಿವಿಂಕ್ ಆಟ ಹಾಗೂ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ಆಟಗಳ ಸಮನ್ವಯದಿಂದ ಆಗುವ ಆಟ-ಟಿಡ್ಲಿವಿಂಕ್ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್. ಟಿಡ್ಲಿವಿಂಕ್ ಆಟದಲ್ಲಿ ಪ್ಲಾಸ್ಟಿಕಿನ ಬಣ್ಣ ಬಣ್ಣದ ಬಿಲ್ಲೆಗಳನ್ನು ಬಟ್ಟಲಿನೊಳಕ್ಕೆ ಹಾರಿಸುತ್ತಾರೆ. ಒಂದು ಕೈಯಲ್ಲಿ ಬಿಲ್ಲೆ ಹಿಡಿದುಕೊಂಡು ಇನ್ನೊಂದು ಬಿಲ್ಲೆಯನ್ನು ಹಾರಿಸುತ್ತಾರೆ. ಟಿಡ್ಲಿವಿಂಕ್ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ಆಟಕ್ಕೂ ಈ ಬಣ್ಣದ ಬಿಲ್ಲೆಗಳು ಅನಿವಾರ್ಯ.

ಇದು ಇಬ್ಬರು ಆಡುವ ಆಟ. ಕಂಬಳಿ ಹಾಸಿದ ಮೇಜಿನ ಎರಡು ತುದಿಗಳಲ್ಲಿ ಇಟ್ಟ ಎರಡು ಚಪ್ಪಟ್ಟೆ ಬಟ್ಟಲುಗಳೇ ಗೋಲುಗಳು. ಒಬ್ಬ ಆಟಗಾರ ಐದು ನೀಲಿ ಬಿಲ್ಲೆಗಳನ್ನೂ ಇನ್ನೊಬ್ಬ ಐದು ಕೆಂಪು ಬಿಲ್ಲೆಗಳನ್ನೂ ತನ್ನ 'ತಂಡ' ವೆಂದು ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾನೆ. ಪ್ರತಿ ಆಟಗಾರ ಮೂರು ಬಿಲ್ಲೆಗಳನ್ನು ಮುಂದಿನ ಆಟಗಾರರೆಂದೂ ಒಂದು ಹಾಫ್ ಬ್ಯಾಕ್ ಮತ್ತು ಇನ್ನೊಂದು ಫುಲ್‌ಬ್ಯಾಕ್ ಎಂದೂ ನಿಶ್ಚಿತ ಸ್ಥಳಗಳಲ್ಲಿ ಮೇಜಿನ ಮೇಲೆ ಜೋಡಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾನೆ. ಈ ಎರಡು ತಂಡಗಳ ನಡುವೆ ಫುಟ್‌ಬಾಲಿಗೆ ಬದಲಾಗಿ ಒಂದು ಕಪ್ಪು ಬಿಲ್ಲೆ ಇಡಲಾಗುತ್ತದೆ.

ನಾಣ್ಯವನ್ನು ಚಿಮ್ಮಿ ಟಾಸ್ ಹಾಕುತ್ತಾರೆ. ಟಾಸ್ ಗೆದ್ದವರು 'ಹಾರಿಸುವವರು'. ಚೆಂಡನ್ನು ಮೈದಾನದ ಯಾವ ಭಾಗಕ್ಕೆ ಬೇಕಾದರೂ ಅವನು ಹಾರಿಸಬಹುದು.

ಪ್ರತಿ ಆಟಗಾರನೂ ಸರದಿಯ ಮೇಲೆ ಕಪ್ಪು ಬಿಲ್ಲೆಯನ್ನು ಮುಟ್ಟುವಂತೆ ತನ್ನ ತಂಡದ ಬಿಲ್ಲೆಯನ್ನು ಹಾರಿಸುತ್ತಾನೆ. ಯಾವ ಆಟಗಾರ ಬಿಲ್ಲೆಯನ್ನು ಹಾರಿಸಿ ಕಪ್ಪು ಬಿಲ್ಲೆ ತಗಲುವಂತೆ ಮಾಡುತ್ತಾನೋ ಅವನು ಅದನ್ನು ಹಾರಿಸುವ ಹಕ್ಕು ಪಡೆಯುತ್ತಾನೆ. ಆಗ ಕಪ್ಪು ಬಿಲ್ಲೆಯನ್ನು ತನ್ನ ಕಡೆಯ ಆಟಗಾರರಲ್ಲಿ ಯಾರ ಮೇಲಾದರೂ ಬೀಳುವಂತೆ ಹಾರಿಸಿದರೆ, ಅವನಿಗೆ ಕಪ್ಪು ಬಿಲ್ಲೆಯನ್ನು ಎರಡನೆಯ ಬಾರಿ ಹಾರಿಸಲು ಅವಕಾಶ ದೊರೆಯುತ್ತದೆ. ಹೀಗೆ ಮಾಡುತ್ತ ಚೆಂಡನ್ನು ಚಹ ಬಟ್ಟಲಿನ ಸಮೀಪಕ್ಕೆ ತಂದುಕೊಂಡು, ಬಿಲ್ಲೆಯನ್ನು ಬಟ್ಟಲಿನೊಳಕ್ಕೆ ಹಾರಿಸಿದರೆ ಆಟಗಾರನಿಗೆ 1 ಗೆಲ್ಲಂಕ. ಒಂದೊಂದು ತಂಡಕ್ಕೆ ಆಟದ ಅವಧಿ 10 ಮಿನಿಟು.

ಆಟ ಆಡುವಾಗ ನೀಲಿ ಬಿಲ್ಲೆಯನ್ನು ಕೆಂಪು ಬಿಲ್ಲೆಯ ಮೇಲೆ ಅಥವಾ ಕೆಂಪು ಬಿಲ್ಲೆಯನ್ನು ನೀಲಿ ಬಿಲ್ಲೆಯ ಮೇಲೆ ಹಾರಿಸಿದರೆ ತಪ್ಪು ನಡೆ. ವಿರುದ್ಧ ಪಕ್ಷಕ್ಕೆ ಗೋಲಿನತ್ತ ಉಚಿತ ಹಾರಿಸುವಿಕೆ ನೀಡುವುದು ಇದಕ್ಕೆ ಶಿಕ್ಷೆ. ಯಾವುದೇ ಬಿಲ್ಲೆ ಹಾಗೂ ಗೋಲಿನ ನಡುವೆ ವಿರುದ್ಧ ಪಕ್ಷದ ಬಿಲ್ಲೆಯೊಂದು ಇಲ್ಲದಿದ್ದರೆ ಅಂಥ ಬಿಲ್ಲೆ ಆಟದ ಜಾಗದಿಂದ ಹೊರಗಿದ್ದ ಹಾಗೆ.

ಟಿಲ್‌ಡನ್

ಆರು ವರ್ಷದ ಬಾಲಕ. ಮೂಲೆಗುಂಪಾಗಿ ಮನೆಯಲ್ಲಿ ಬಿದ್ದಿದ್ದ ಟೆನಿಸ್ ರ್‍ಯಾಕೆಟ್‌ನಿಂದ ಆಕರ್ಷಿತನಾದ. ಹಳೆಯದೊಂದು ಟೆನಿಸ್ ಚೆಂಡೂ ಅವನಿಗೆ ಸಿಕ್ಕಿತು. ತನಗೆ ದೊಡ್ಡದೆನಿಸಿದರೂ ಹುಡುಗ ಆ ರ್‍ಯಾಕೆಟ್ ಹಿಡಿದು ಮನೆಯ ಗೋಡೆಗೆ ಹೊಡೆದು ಟೆನಿಸ್ ಆಡಲಾರಂಭಿಸಿದ. ಈ ಹುಡುಗನೇ ಮುಂದೆ ಪ್ರಖ್ಯಾತ ಟೆನಿಸ್ ಆಟಗಾರ ಎನಿಸಿದ ವಿಲಿಯಂ ಟೇಟಮ್ ಟಿಲ್‌ಡನ್. 'ಬಿಗ್ ಬಿಲ್' ಎಂಬುದು ಇವರ ಅಡ್ಡ ಹೆಸರು.


ಟೆನಿಸ್, ಬರೆಹ, ಅಭಿನಯ : ಟಿಲ್‌ಡನ್

ಟಿಲ್‌ಡನ್ ಜನಿಸಿದ್ದು ಪೆನ್ಸಿಲ್ವೇನಿಯಂದ ಜರ್ಮನ್ ಟೌನ್‌ನಲ್ಲಿ, 1893ನೆಯ ಫೆಬ್ರುವರಿ 10ರಂದು. ಚಿಕ್ಕವನಾಗಿದ್ದಾಗ ಊರಿನ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಕ್ಲಬ್ಬಿನಲ್ಲಿ ಚೆಂಡೆತ್ತಿ ಕೊಡುವುದು ಅವನ ಕೆಲಸ.

7 ವರ್ಷ ವಯಸ್ಸಿನಲ್ಲಿ ಬಾಲಕ ಸ್ಥಳೀಯ ಟೂರ್ನಮೆಂಟಿನಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಿ ಗೆದ್ದ. 1911 ರಿಂದ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಟೂರ್ನಮೆಂಟುಗಳಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಲು ಆರಂಭ. ಟಿಲ್‌ಡನ್‌ನದು ಟೆನಿಸ್‌ಗೆ ಅನುರೂಪವಾದ ತೆಳು ಮೈಕಟ್ಟು, ಬಲವಾದ ಭುಜಗಳು, ಉದ್ದ ಕಾಲುಗಳು. ಎದುರಾಳಿಯ ಎದೆ ನಡುಗಿಸುವಂಥ ಮುಂಗೈ ಮತ್ತು ಹಿಂಗೈ ಹೊಡೆತಗಳಿಗೆ ಟಿಲ್‌ಡನ್ ಪ್ರಸಿದ್ಧರು.

1921, 1922, 1923 ಹಾಗೂ 1927ರಲ್ಲಿ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಡಬ್ಲ್ಸ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲೂ 1921, 1922, 1923, 1924, 1925 ಹಾಗೂ 1929ರಲ್ಲಿ ಸಿಂಗಲ್ಸ್ ಗೆದ್ದ ಟಿಲ್‌ಡನ್ ಎಲ್ಲ ಕಾಲಕ್ಕೂ ಅತ್ಯುತ್ತಮ ಟೆನಿಸ್ ಆಟಗಾರರು ಎಂಬ ಹೆಸರು ಗಳಿಸಿದರು.

1920ರ ಡೇವಿಸ್ ಕಪ್ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯದವರನ್ನು ಪರಾಭವಗೊಳಿಸಿದ ಅಮೆರಿಕದ ತಂಡದಲ್ಲಿ ಟಿಲ್‌ಡನ್ ಇದ್ದರು ; ಮುಂದೆ 10 ವರ್ಷಗಳ ಕಾಲ ಟಿಲ್‌ಡನ್ ಈ ತಂಡದ ಬೆನ್ನೆಲುಬಾಗಿದ್ದರು.

ವಿಂಬಲ್ಡನ್‌ನಲ್ಲಿ ಪ್ರಥಮ ಅಮೆರಿಕನ್ ವಿಜಯಿ ವಿಲಿಯಮ್. ಟಿಲ್‌ಡನ್ ಮತ್ತು ವಿನ್ಸೆಂಟ್ ರಿಚರ್ಡ್ಸ್—ಈ ಮೂವರು ಒಂದು ಉತ್ತಮ ತಂಡವಾಗಿದ್ದು ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯ, ಜಪಾನ್ ಹಾಗೂ ಫ್ರೆಂಚ್ ಎದುರಾಳಿಗಳನ್ನು ಡೇವಿಸ್ ಕಪ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಪರಾಭವಗೊಳಿಸಿದರು. ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ನ್ಯಾಯವಾಗಿ ಆಡುತ್ತಿದ್ದ ಟಿಲ್‌ಡನ್ ಅವರಿಗೆ ಆಟದ ಬಗೆಗೆ ಬಹಳ ಹೆಮ್ಮೆ ; 'ತಾವು ಮಿಸ್ಟರ್ ಟೆನಿಸ್' ಎಂದೇ ಅವರು ಭಾವಿಸಿದ್ದರು. ವಿಂಬಲ್ಡನ್ ಕ್ಷೇತ್ರ ಪ್ರವೇಶಿಸಿದ ಟಿಲ್‌ಡನ್ 1920, 1921 ಮತ್ತು 1930ರಲ್ಲಿ ಸಿಂಗಲ್ಸ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಜಯ ಗಳಿಸಿದರು.

ಟಿಲ್‌ಡನ್ ಉತ್ತಮ ಬರೆಹಗಾರರಾಗಿದ್ದರು. 1928ರಲ್ಲಿ ವಿಂಬಲ್ಡನ್ ಟೂರ್ನಮೆಂಟುಗಳು ಆರಂಭವಾಗುವ ಮೊದಲೇ ಅವುಗಳ ಬಗೆಗೆ ಲೇಖನಗಳನ್ನು ಬರೆದು ಪ್ರಕಟಿಸಿದ್ದರಿಂದ ಅವರು ಹವ್ಯಾಸಿ ಆಟಗಾರ ಎಂದು ಪರಿಗಣಿಸಲ್ಪಡಲಿಲ್ಲ. ಆದರೆ ಮರುವರ್ಷ ಫ್ರಾನ್ಸಿನವರು ಒತ್ತಾಯ ಮಾಡಿದ್ದರಿಂದ ಅಲ್ಲಿ ನಡೆದ ಡೇವಿಸ್ ಕಪ್ ಪಂದ್ಯಕ್ಕೆ ಇವರಿಗೆ ಪ್ರವೇಶ ದೊರೆಯಿತು. ಆದರೆ ಅಲ್ಲಿ ಫ್ರಾನ್ಸಿನ ಲಾಕೋಸ್ಟೆ ಕೈಯಲ್ಲಿ ಅಪಜಯ ಅನುಭವಿಸಿದರು. ಅದೇ ವರ್ಷ ನ್ಯೂಯಾರ್ಕಿನ ಫಾರೆಸ್ಟ್ ಹಿಲ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ನಡೆದ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಜಯ ಗಳಿಸಿ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಟೆನಿಸ್ ಪ್ರಶಸ್ತಿ ಪಡೆದುಕೊಂಡರು.

1931ರಲ್ಲಿ ಟಿಲ್‌ಡನ್ ವೃತ್ತಿಪರ ಆಟಗಾರರಾದರು. ಸುಮಾರು ಇಪ್ಪತ್ತು ವರ್ಷಗಳ ಕಾಲ ಟೂರ್ನಮೆಂಟುಗಳಲ್ಲಿ, ಪ್ರದರ್ಶನ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಆಡುತ್ತಿದ್ದರು. ಇಪ್ಪತ್ತನೆ ಶತಮಾನದ ಪೂರ್ವಾರ್ಧದ ಸರ್ವಶ್ರೇಷ್ಠ ಟೆನಿಸ್ ಆಟಗಾರರೆಂದು ಪರಿಗಣಿಲ್ಪಟ್ಟ ಅವರು 1950ರಲ್ಲಿ ಅಮೆರಿಕದ ಅಸೋಸಿಯೇಟೆಡ್ ಪ್ರೆಸ್‌ನವರಿಂದ 'ವರ್ಷದ ಅತ್ಯುತ್ತಮ ಕ್ರೀಡಾಪಟು'ವಾಗಿ ಆಯ್ಕೆಗೊಂಡರು.

ಟಿಲ್‌ಡನ್ ಟೆನಿಸ್ ಶಿಕ್ಷಕರೂ ಆಗಿದ್ದರು. ಸಾರ್ವಜನಿಕ ಕ್ರೀಡಾರಂಗದಲ್ಲಿ ಕಿರಿಯ ಆಟಗಾರರಿಗೆ ನೆರವಾಗುತ್ತಿದ್ದರು. ಟೂರ್ನಮೆಂಟುಗಳಿಗೆ ಅವರನ್ನು ಕರೆದೊಯ್ಯುತ್ತಿದ್ದರು. ಗಂಟೆಗಟ್ಟಲೆ ಅವರಿಗೆ ತರಬೇತಿ ನೀಡುತ್ತಿದ್ದರು. ಟೂರ್ನಮೆಂಟುಗಳಲ್ಲಿ ಅವರು ಭಾಗವಹಿಸುವಂತೆ ನೋಡಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಿದ್ದರು.

ನಾಟಕಗಳಲ್ಲಿ ಪಾತ್ರ ವಹಿಸುವುದು, ಬ್ರಿಜ್ ಆಡುವುದು ಅವರ ಮೆಚ್ಚುಗೆಯ ಹವ್ಯಾಸಗಳು. 'ಮೈ ಸ್ಟೋರಿ', 'ಎ ಚಾಂಪಿಯನ್ಸ್ ಮೆಮಾಯರ್ಸ್' ಎಂಬ ಆತ್ಮಚರಿತ್ರೆ ಹಾಗೂ ಇತರ ಪುಸ್ತಕಗಳನ್ನು ಅವರು ಬರೆದಿದ್ದಾರೆ.

ಟಿಲ್‌ಡನ್ ಟೂರ್ನಮೆಂಟ್‌ವೊಂದಕ್ಕೆ ಹೊರಡಬೇಕಾಗಿದ್ದ ಹಿಂದಿನ ದಿವಸ 1953ನೆಯ ಜೂನ್ 5ರಂದು ಹಾಲಿವುಡ್‌ನಲ್ಲಿ ತೀರಿಕೊಂಡರು.

ನೋಡಿ : ಹೆನ್ರಿ ಕೋಪೆ

ಟಿ. ಷಣ್ಮುಗಂ

ಎಣ್ಣೆಗಪ್ಪು ಬಣ್ಣ, ವಿಶಾಲ ಹಣೆ, ನೀಳ ದೇಹ, ತೀಕ್ಷ್ಣ ಕಣ್ಣುಗಳು, ಹಸನ್ಮುಖಿ ಪೊಲೀಸ್ ಇನ್ಸ್‌ಪೆಕ್ಟರ್ ಟಿ. ಷಣ್ಮುಗಂ ಬೆಂಗಳೂರಿನ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ಕ್ರೀಡಾಂಗಣದಲ್ಲಿ ಯಾವುದೇ ಪಂದ್ಯ ನಡೆಯಲಿ, ತಪ್ಪದೆ ಹಾಜರಿ. ಪುಂಡರ ಮೇಲೆ ಕಣ್ಣಿಡಲು ಅಲ್ಲ, ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬ ಆಟಗಾರನ ಚಲನ ವಲನಗಳನ್ನು ಸೂಕ್ಷ್ಮವಾಗಿ ಪರೀಕ್ಷಿಸಲು. ಏಳು ವರ್ಷ ಮೈಸೂರು ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ತಂಡ ನೇತೃತ್ವ ವಹಿಸಿ, ಹಲವಾರು ಸಂದರ್ಭಗಳಲ್ಲಿ ಅಂತರ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಭಾರತವನ್ನು ಪ್ರತಿನಿಧಿಸಿದ ಕ್ರೀಡಾಪಟು ಅವರು.

ಷಣ್ಮುಗಂ ಹೈಸ್ಕೂಲಿನಲ್ಲಿದ್ದಾಗಲೇ ಪ್ರಮುಖ ತಂಡಗಳಲ್ಲಿ ಸೇರಿ ಆಡಲು ಆರಂಭಿಸಿದ್ದರು. ಆಗಿನ ಬೆಂಗಳೂರಿನ ಪೊಲೀಸ್ ಕಮಿಷನರ್ ಇವರ ಆಟವನ್ನು ನೋಡಿ ಪೊಲೀಸ್ ಇಲಾಖೆಯನ್ನು ಸೇರಿಕೊಳ್ಳುವಂತೆ ಪ್ರೋತ್ಸಾಹಿಸಿದರು. 1942ರಿಂದ 21 ವರ್ಷ ಕಾಲ ಮೈಸೂರು ಪೊಲೀಸ್ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ತಂಡದಲ್ಲಿ ಆಡಿದ ಷಣ್ಮುಗಂ ತಮ್ಮ ತಂಡ ಏಳು ಬಾರಿ ಸ್ಟಾಫರ್ಡ್ ಕಪ್ಪನ್ನು ಪಡೆಯಲು ಸಹಾಯಕರಾದರು. ಭಾರತದ ಇನ್ನಾವುದೇ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ತಂಡದಿಂದ ಕಷ್ಟಸಾಧ್ಯವೆನಿಸಿದ ಸಾಧನೆ ಇದು.



ಟಿ. ಷಣ್ಮುಗಂ ಮೈಸೂರು ರಾಜ್ಯ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ತಂಡದಲ್ಲಿ ಆಡುತ್ತಿದ್ದಾಗ (1944ರಿಂದ 1954ರ ವರೆಗೆ) ಅದು ಎರಡು ಬಾರಿ ಸಂತೋಷ್ ಟ್ರೋಫಿಯನ್ನು ಗೆದ್ದುಕೊಂಡಿತು.

1949ರಲ್ಲಿ ಸಿಂಹಳದ ವಿರುದ್ಧ ಆಡಿದ ಆಟದಲ್ಲಿ ಸೆಂಟರ್‌ಹಾಫ್ ಸ್ಥಾನದಲ್ಲಿ ಷಣ್ಮುಗಂ ಆಡಿದರು. ಮೂರು ವರ್ಷ ಬರ್ಮಾ, ಥೈಲೆಂಡ್, ಹಾಂಗ್‌ಕಾಂಗ್‌ಗಳ ವಿಜಯ ಯಾತ್ರೆ ನಡೆಸಿದ ಭಾರತೀಯ ಆಟಗಾರರಲ್ಲಿ ಷಣ್ಮುಗಂ ಒಬ್ಬರು. 1951ರಲ್ಲಿ ದೆಹಲಿಯಲ್ಲಿ ನಡೆದ ಪ್ರಥಮ ಏಷ್ಯನ್ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಜಯಭೇರಿ ಹೊಡೆದ ತಂಡದಲ್ಲೂ ಅವರಿದ್ದರು. 1952ರ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಟಿ. ಷಣ್ಮುಗಂ ಭಾರತವನ್ನು ಪ್ರತಿನಿಧಿಸಿದರು.

1954ರಲ್ಲಿ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ಆಟದಿಂದ ನಿವೃತ್ತರಾದರೂ ಆಟದ ಬಗೆಗೆ ಇವರಲ್ಲಿ ಆಸಕ್ತಿ ಕುಂದಲಿಲ್ಲ. ಅನಂತರ ಇವರು ಅನುಭವಿ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ಕೋಚ್ ಎಂಬ ಹೆಸರು ಪಡೆದರು. ಇವರಿಂದ ತರಬೇತಿ ಪಡೆದ ಮೈಸೂರಿನ ತಂಡ 1967 ಮತ್ತು 1968ರಲ್ಲಿ ಸಂತೋಷ್ ಟ್ರೋಫಿಯನ್ನು ಗೆದ್ದುಕೊಂಡಿತು.

ಟ್ರಿಪ್‌ಲ್ ಜಂಪ್

ಸ್ವಲ್ಪ ದೂರದಿಂದ ಓಡಿ ಬಂದು ದೂರಕ್ಕೆ ಅಥವಾ ಎತ್ತರಕ್ಕೆ ಹಾರಬಹುದು. ಆದರೆ ಒಂದೇ ಬಾರಿಗೆ ಮೂರು ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ನೆಗೆಯುವುದು ಸಾಧ್ಯವೆ ? ಈ ಕ್ರೀಡೆಯನ್ನು ಮೂರು ನೆಗೆತ (ಟ್ರಿಪ್‌ಲ್ ಜಂಪ್) ಅಥವಾ



'ಹಾಪ್, ಸ್ಟೆಪ್ ಅಂಡ್ ಜಂಪ್' ('ಕುಂಟು, ಹೆಜ್ಜೆ, ನೆಗೆತ') ಎಂದು ಕರೆಯುತ್ತಾರೆ. ಕುಂಟುವುದೆಂದರೆ ಒಂದೇ ಕಾಲಿನಿಂದ ಮುಂದಕ್ಕೆ ಹಾರುವುದು. ಹೆಜ್ಜೆ ಹಾಕುವುದು ಎಂದರೆ ಒಂದು ಪಾದದ ಮೇಲೆ ನಿಂತವನು ಇನ್ನೊಂದು ಪಾದವನ್ನು ಊರುವುದು. ನೆಲದಿಂದ ಮೇಲಕ್ಕೆ ಅಥವಾ ದೂರಕ್ಕೆ ಹಾರಿ ಎರಡೂ ಪಾದಗಳನ್ನು ಒಟ್ಟಿಗೆ ಊರಿದರೆ ಅದು ನೆಗೆತ. ಟ್ರಿಪ್‌ಲ್ ಜಂಪ್ ಇವು ಮೂರನ್ನೂ ಒಳಗೊಂಡಿರುತ್ತದೆ.

ದೂರ ನೆಗೆತದಲ್ಲಿ ಬೇಕಾಗಿರುವಂಥ ಮರಳಿನ ಹೊಂಡ ಮತ್ತು ಓಡಿ ಬರಲು ನೂರು–ನೂರೈವತ್ತು ಅಡಿ ಉದ್ದದ ಸಮತಟ್ಟಾದ ಮಾರ್ಗ ಟ್ರಿಪ್‌ಲ್ ಜಂಪ್ ಮಾಡುವವನಿಗೂ ಬೇಕು. ನೆಗೆತದ ಗೆರೆ ಮಾತ್ರ ಹೊಂಡದಿಂದ ಸುಮಾರು 30 ಅಡಿ ದೂರದಲ್ಲಿರುತ್ತದೆ. ಓಡಿಬಂದ ಆಟಗಾರ ನೆಗೆತದ ಗೆರೆಯಲ್ಲಿ ಒಂದು ಪಾದವನ್ನು (ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಎಡ ಪಾದ) ಊರಿ ಅದೇ ಪಾದದಿಂದ ಮುಂದಕ್ಕೆ ಕುಪ್ಪಳಿಸುತ್ತಾನೆ. ಅನಂತರ ಒಂದು ದೀರ್ಘ ಹೆಜ್ಜೆ. ಹೆಜ್ಜೆಯು ಹಾಕಿದ ಮೇಲೆ ಎರಡನೆಯ ಪಾದ (ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಬಲ)ನೆಲದ ಮೇಲಿರುತ್ತದೆ. ಅನಂತರ ಆಟಗಾರ ತನ್ನ ಶಕ್ತಿಯನ್ನೆಲ್ಲ ಪ್ರಯೋಗಿಸಿ ಮುಂದಿರುವ ಮರಳಿನ ಹೊಂಡಕ್ಕೆ ನೆಗೆಯುತ್ತಾನೆ. ನೆಗೆತದ ಗೆರೆಯಿಂದ ಮರಳಿನಲ್ಲಿ ಹಾರಿದವನ ಪಾದದಿಂದಾಗಿ ಆದ ಗುರುತಿನ ವರೆಗಿನ ದೂರವನ್ನು ಅಳೆದರೆ, ಮೂರು ನೆಗೆತದ ದೂರ ಸಿಗುತ್ತದೆ. ಹೈಸ್ಕೂಲಿನ ಹುಡುಗರು 34–36 ಅಡಿ ಹಾರುತ್ತಾರೆ. ರಷ್ಯದ ವಿಕ್ಟರ್ ಸನೆಯಿವ್ 1968ರ ಮೆಕ್ಸಿಕೋ



ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ 57ಅಡಿ ¼ ಅಂಗುಲ ಹಾರಿದರು. ಇದು ವಿಶ್ವದಾಖಲೆ.

ಕುಂಟುವಾಗ ಮತ್ತು ನೆಗೆಯುವಾಗ ಉಪಯೋಗಿಸುವ ಪಾದವಲ್ಲದೆ ಇನ್ನೊಂದು ಪಾದ ನೆಲವನ್ನು ಮುಟ್ಟಿದರೆ ತಪ್ಪು ಎನಿಸುತ್ತದೆ.

ನೋಡಿ : ಅಥ್ಲೆಟಿಕ್ಸ್ ; ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ; ದೂರ ನೆಗೆತ : ಮಾರ್ಗ ಮತ್ತು ಬಯಲು ಮೇಲಾಟಗಳು

ಟೀಮ್ ಮ್ಯಾನೇಜರ್

ಹಾಕಿ, ಕ್ರಿಕೆಟ್, ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ಮೊದಲಾದ ಆಟಗಳ ಪಂದ್ಯಸರಣಿಗಳು ನಡೆಯುವಾಗ ಎರಡು ತಂಡಗಳಿಗೂ ಇಬ್ಬರು ಮ್ಯಾನೇಜರ್‌ಗಳು ಇರುತ್ತಾರೆ. ಇವರು ಟೀಮ್ ಮ್ಯಾನೇಜರರು. ತಂಡ ಒಗ್ಗಟ್ಟಿನಿಂದ ಆಡುವಂತೆ ಮಾಡುವುದರಲ್ಲಿ, ಆಟಗಾರರ ಸಕಲ ಸೌಕರ್ಯಗಳನ್ನು ನೋಡಿಕೊಳ್ಳುವುದರಲ್ಲಿ ಮ್ಯಾನೇಜರನ ಪಾತ್ರ ಪ್ರಮುಖವಾದದ್ದು.

ಒಂದು ತಂಡ ಪರದೇಶಕ್ಕೆ ಹೋದಾಗ ಅವರೊಡನೆ ಟೀಮ್ ಮ್ಯಾನೇಜರ್ ಸಹ ಹೋಗುತ್ತಾನೆ. ಅವರಿಗೆ ಅಲ್ಲಿ ಉಳಿದುಕೊಳ್ಳಲು ಸ್ಥಳ, ಊಟ, ತಿಂಡಿಗಳ ವ್ಯವಸ್ಥೆಯನ್ನೆಲ್ಲ ಇವನೇ ನೋಡಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾನೆ.

ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ತಂಡದ ಮ್ಯಾನೇಜರ್, ಉತ್ತಮ ಆಟಗಾರನೇ ಆಗಿರುತ್ತಾನೆ. ಇದರಿಂದ ಅವನಿಗೆ ಆಟಗಾರರ ಸಮಸ್ಯೆ, ತೊಂದರೆಗಳನ್ನು ಹೆಚ್ಚು ತಿಳಿದುಕೊಳ್ಳಲು ಸಾಧ್ಯವಾಗುತ್ತದೆ.

ಕೆಲವೊಮ್ಮೆ ಮ್ಯಾನೇಜರ್, ತರಬೇತಿ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಸೂಕ್ತ ಸಲಹೆಗಳನ್ನಿತ್ತು ಪ್ರೋತ್ಸಾಹಿಸುತ್ತಾನೆ. ಸಮಸ್ಯೆಗಳನ್ನು ಬಗೆಹರಿಸುತ್ತಾನೆ.

ತಂಡದಲ್ಲಿ ಆಡುವ ಆಟಗಾರರನ್ನು ಮ್ಯಾನೇಜರ್ ಮತ್ತು ಕ್ಯಾಪ್ಟನ್ ಇವರು ಒಟ್ಟಿಗೆ ಆರಿಸುತ್ತಾರೆ. ಇದರಿಂದ ಆಟದ ಗೆಲುವು ಸೋಲಿನ ಹೊಣೆಯಲ್ಲಿ ಮ್ಯಾನೇಜರ್ ಕೂಡ ಭಾಗಿ.

ನೋಡಿ : ಅಂಪೈರ್ ; ಕ್ಯಾಪ್ಟನ್

ಟೂ ಡೀಪ್

ಇಬ್ಬರು ಮಕ್ಕಳು ಹೊರಗೆ ಉಳಿದು, ಉಳಿದವರು ವೃತ್ತದ ಸುತ್ತ ಕೇಂದ್ರದ ಕಡೆ ಮುಖಮಾಡಿ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ಹೊರಗೆ ಉಳಿದವರಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬ ಇಲಿ, ಇನ್ನೊಬ್ಬ ಬೆಕ್ಕು. ಸೀಟಿ ಆದೊಡನೆಯೇ ಬೆಕ್ಕು ಇಲಿಯನ್ನು ಹಿಡಿಯಲು ಓಡಿ ಬರುತ್ತದೆ. ಅದರ ಕೈಗೆ ಸಿಗದಂತೆ ಇಲಿ ವೃತ್ತದಲ್ಲಿ ನಿಂತಿರುವವರ ಸುತ್ತ ಓಡುತ್ತಿರಬೇಕು ; ವೃತ್ತದಿಂದ ದೂರ ಹೋಗಬಾರದು.

ಓಡುತ್ತಿರುವ ಇಲಿ ವೃತ್ತದ ಸುತ್ತ ನಿಂತಿರುವವರಲ್ಲಿ ಯಾವ ಆಟಗಾರನ ಮುಂದಾದರೂ ನಿಂತರೆ ಬೆಕ್ಕು ಆ ಆಟಗಾರನತ್ತ ನುಗ್ಗುತ್ತದೆ. ಈಗ ಅವನು ಓಡತೊಡಗಬೇಕು. ಅವನೂ ಇದೇ ರೀತಿ ಬೇರೊಬ್ಬ ಆಟಗಾರನ ಮುಂದೆ ನಿಂತು ತಾನು ಬೆಕ್ಕಿನ ಕೈಯಿಂದ ಪಾರಾಗಲು ಯತ್ನಿಸುತ್ತಾನೆ.

ಪಾರಾಗಲು ಇನ್ನೊಬ್ಬ ಆಟಗಾರನ ಮುಂದೆ ನಿಲ್ಲುವುದು

ಬೆಕ್ಕು ಇಲಿಯನ್ನು ಹಿಡಿದು ಬಿಟ್ಟರೆ. ಆಗ ಬೆಕ್ಕು ಅವನು ಇಲಿಯಾಗಿ ಓಡಬೇಕು. ಇಲಿಯಾಗಿದ್ದ ಹುಡುಗ ಬೆಕ್ಕಾಗಿ, ಹಿಡಿಯಲು ನಿಲ್ಲಬೇಕು. ಇದು ಟೂ ಡೀಪ್ ಆಟ ಕ್ರಮ.

ಹೆಚ್ಚು ಜನ ಆಟಗಾರರಿದ್ದರೆ ವೃತ್ತದ ಸುತ್ತ ಹುಡುಗರಲ್ಲಿ ಇಬ್ಬಿಬ್ಬರನ್ನು ಒಬ್ಬರ ಮುಂದೆ ಒಬ್ಬರಂತೆ ನಿಲ್ಲಿಸಿ ಆಡಿಸಬಹುದು. ಆಗ ಇಲಿಯಾಗಿ ಓಡುತ್ತಿರುವ ಆಟಗಾರ ಮುಂದೆ ಬಂದು ನಿಂತಾಗ ಹಿಂದೆ ಇರುವ ಆಟಗಾರ ಓಡಬೇಕು. ಇದನ್ನು ತ್ರೀಡೀಪ್ ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ.

ಈ ಆಟವನ್ನು ದೊಡ್ಡವರೂ ಆಡಬಹುದು.

ಟೂರ್ನಮೆಂಟ್

ಕೆಲವು ಕ್ರೀಡಾ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಿಗಾಗಿ ಟೂರ್ನಮೆಂಟ್‌ಗಳು ನಡೆಯುವ ವಿಷಯ ಪತ್ರಿಕೆಗಳಲ್ಲಿ ಓದುತ್ತೇವೆ. ಆಸಕ್ತಿಯಿರುವವರು ಇಂಥ ಟೂರ್ನಮೆಂಟ್‌ಗಳನ್ನು ನೋಡಲು ಹೋಗುತ್ತಾರೆ. ಟೆನಿಸ್, ಗಾಲ್ಫ್, ಟೇಬಲ್ ಟೆನಿಸ್, ಕೇರಂ, ಬ್ರಿಜ್ ಮುಂತಾದ ಅನೇಕ ಬಗೆಯ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ನಡೆಯುವ ಹಿರಿಯ ಮಟ್ಟದ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಿಗೆಲ್ಲ ಟೂರ್ನಮೆಂಟ್ ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ.

ಜಗತ್ಪ್ರಸಿದ್ಧ ವಿಂಬಲ್ಡನ್ ಟೂರ್ನಮೆಂಟ್—ಟೆನಿಸ್ ರಂಗದಲ್ಲಿ ಅತ್ಯುತ್ಕೃಷ್ಟ ಸ್ಪರ್ಧೆಗೆ ಹೆಸರಾದದ್ದು. ಇಲ್ಲಿ ಪ್ರಶಸ್ತಿ ಗಳಿಸಿದವರು ಟೆನಿಸ್ ಆಟದಲ್ಲಿ ಆ ವರ್ಷದ ಅತ್ಯುತ್ತಮ ಆಟಗಾರರೆನಿಸುತ್ತಾರೆ. ಇಂಥ ಪ್ರಶಸ್ತಿ ಗಳಿಸಬೇಕಾದರೆ ಅವರ ಆಟದ ಕೌಶಲ ನಿಜಕ್ಕೂ ಮೇಲ್ಮಟ್ಟದ್ದಾಗಿರಬೇಕು. ಒಂದೇ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಇಂಥ ಚಾತುರ್ಯ ನಿರ್ಧರಿಸಲ್ಪಡುವುದಿಲ್ಲ. ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳ ಒಂದು ಸರಣಿಯಲ್ಲಿ ಆಟಗಾರರು ಭಾಗವಹಿಸಿ, ಉಚ್ಚ ಮಟ್ಟವನ್ನು ಪ್ರದರ್ಶಿಸಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು ; ಆಗ ಪ್ರಶಸ್ತಿ ಅವರದಾಗುತ್ತದೆ. ಟೂರ್ನಮೆಂಟ್ ಎಂದರೆ ಒಂದು ಕ್ರೀಡೆಯಲ್ಲಿ ಆಟಗಾರರ ಚಾತುರ್ಯ ಪರೀಕ್ಷಿಸುವ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳ ಸರಣಿ.

'ಟೂರ್ನಮೆಂಟ್' ಎಂಬುದು ಒಂದು ಕಾಲಕ್ಕೆ ಕುದುರೆ ಸವಾರರ ನಡುವಿನ ಹೋರಾಟ ಹಾಗೂ ಚಳಕ ಪ್ರದರ್ಶನಗಳಿಗೆ ಮಾತ್ರ ಸೀಮಿತವಾಗಿತ್ತು. ಈ ಪದ ಹಳೆಯ ಫ್ರೆಂಚ್ ಭಾಷೆಯಿಂದ ಬಂದಿದೆ. 'ಮತ್ತೆ ಮತ್ತೆ ತಿರುಗು' ಎಂಬ ಅರ್ಥ ಕೊಡುವ ಈ ಪದ ಒಂದು ಸರಣಿಯಲ್ಲಿ ಪುನಃ ಪುನಃ ನಡೆಯುವ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳನ್ನು ಸೂಚಿಸುತ್ತದೆ. ಟೂರ್ನಮೆಂಟ್ ಮೊದಲಿಗೆ ಜರಗಿದ್ದು 12ನೆಯ ಶತಮಾನದ ಫ್ರಾನ್ಸಿನಲ್ಲಿ. ಇದು ಒಂದು ಬಗೆಯ ಸೈನಿಕ ಚಾತುರ್ಯದ ಪ್ರದರ್ಶನವಾಗಿತ್ತು. ತಲೆಯಿಂದ ಕಾಲಿನವರೆಗೆ ಕವಚವನ್ನು ಧರಿಸಿ ಕುದುರೆ ಸವಾರರು ಮೊಂಡಾದ ಭಲ್ಲೆಯಿಂದ ಪರಸ್ಪರ ಅಣಕ ಕಾಳಗದಲ್ಲಿ ತೊಡಗುತ್ತಿದ್ದರು. ಈ ಬಗೆಯ ಸ್ನೇಹಪರ ಕಾಳಗ ಅಥವಾ ಟೂರ್ನಮೆಂಟ್ ಯೂರೋಪಿನ ಹಲವು ಭಾಗಗಳಲ್ಲಿ ಬಹು ಕ್ಷಿಪ್ರವಾಗಿ ಪ್ರಚುರಗೊಂಡಿತು.

13ನೆಯ ಶತಮಾನದ ವೇಳೆಗೆ ಟೂರ್ನಮೆಂಟ್‌ಗಳಲ್ಲಿ ಸಾಕಷ್ಟು ಸುಧಾರಣೆಗಳಾದುವು. ಅದುವರೆಗೆ ವ್ಯವಸ್ಥಿತ ರೂಪವಿಲ್ಲದಿದ್ದ ಈ ಸ್ಪರ್ಧೆಗೆ ನಿಯಮಾವಳಿಗಳನ್ನು ಅಳವಡಿಸಲಾಯಿತು. ಮೊನಚು ಈಟಿ, ಭರ್ಜಿ, ಕತ್ತಿ—ಯಾವುದೇ ಇಂಥ ಆಯುಧಗಳ ತುದಿಯನ್ನು ಮೊಂಡಾಗಿ ಉಪಯೋಗಿಸುತ್ತಿದ್ದರು. ಕಾಲ ಕ್ರಮೇಣ ಟೂರ್ನಮೆಂಟ್‌ಗಳು [illegible]



ಸೈನಿಕ ಚಾತುರ್ಯ ಪ್ರದರ್ಶನ : ಟೂರ್ನಮೆಂಟ್

ವರ್ಣಮಯವಾದ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಾಗಿ ಮಾರ್ಪಟ್ಟುವು. 14–15ನೆಯ ಶತಮಾನಗಳು ಇದರ ಉಚ್ಛ್ರಾಯ ಕಾಲ ಎನ್ನಬಹುದು. ಟೂರ್ನಮೆಂಟ್ ನಡೆಯುವ ಜಾಗವನ್ನು 'ಲಿಸ್ಟ್' ಎಂದು ಕರೆಯುತ್ತಿದ್ದರು. ಹಗ್ಗ ಅಥವಾ ಕಂಬಗಳಿಂದ ಆವರಿಸಲ್ಪಟ್ಟ ಈ ಕಣದ ಸುತ್ತಲೂ ಪ್ರೇಕ್ಷಕರಿಗೆ ಕೂಡಲು ಗ್ಯಾಲರಿಗಳಿದ್ದುವು. ಅಥ್ಯ ವರ್ಗದವರಿಗೆ, ತೀರ್ಪುಗಾರರಿಗೆ ಹಾಗೂ ಇತರ ಪ್ರೇಕ್ಷಕರಿಗೆಂದು ವಿವಿಧ ಜಾಗಗಳಿರುತ್ತಿದ್ದುವು. ಟೂರ್ನಮೆಂಟ್ 'ರಾಣಿ' ಎಂದು ಆರಿಸಲ್ಪಟ್ಟವಳ ಹಸ್ತದಿಂದ ಗೆದ್ದವನಿಗೆ ಬಹುಮಾನ ಕೊಡಿಸುತ್ತಿದ್ದರು. ಇಬ್ಬರೇ ಸ್ಪರ್ಧಿಸಿದರೆ ಅದಕ್ಕೆ ಜೌಸ್ಟ್ ಎಂದೂ ಎರಡು ಗುಂಪುಗಳ ಮಧ್ಯೆ ನಡೆದರೆ ಅದಕ್ಕೆ ಟೂರ್ನಿ ಎಂದೂ ಕರೆಯುತ್ತಿದ್ದರು.

15ನೆಯ ಶತಮಾನದ ವೇಳೆಗೆ ಸ್ಪರ್ಧಾಳುಗಳ ನಡುವೆ ಗಿಡ್ಡವಾದ ಅಡ್ಡ ಗೋಡೆಯನ್ನು ಹಾಕಿ ಈ ಸ್ಪರ್ಧೆ ನಡೆಸುತ್ತಿದ್ದರು. ಭರ್ಜಿಯಿಂದ ಎದುರಾಳಿಯನ್ನು ಗೋಡೆಯ ಆಚೆಯಿಂದಲೇ ಉರುಳಿಸಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸಬೇಕಾಗಿತ್ತು. ಬರುಬರುತ್ತ ಸೈನಿಕ ಪ್ರದರ್ಶನದ ಒಂದು ನಾಟಕೀಯ ಅಂಗದಂತೆ, ಮೆರವಣಿಗೆಯಂತೆ ಟೂರ್ನಮೆಂಟ್ ಬೆಳೆಯಿತು. ಕೋಟೆಯ ಆಕ್ರಮಣ, ಕೋಟೆ ಅಥವಾ ಕಿರಿದಾದ ಜಾಗದ ಸಂರಕ್ಷಣೆಗಳು ನಾಟಕೀಯ ರೂಪದಲ್ಲಿ ಪ್ರದರ್ಶಿಸಲ್ಪಡುತ್ತಿದ್ದುವು. ಈ ಅರ್ಥದಲ್ಲಿ ಇಂದಿಗೂ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನಲ್ಲಿ 'ರಾಯಲ್ ಟೂರ್ನಮೆಂಟ್' ಎಂಬ ಹೆಸರಿನಲ್ಲೂ ಕ್ಯಾಲಿಫೋರ್ನಿಯದ ಪಾಸಡೇನಾದಲ್ಲಿ 'ಹೊಸ ವರ್ಷ ದಿನದ ಟೂರ್ನಮೆಂಟ್' ಎಂಬ ಹೆಸರಿನಲ್ಲೂ [illegible] ಮೆರವಣಿಗೆಗಳು ಜರಗುತ್ತವೆ.

ಆಧುನಿಕ ಟೂರ್ನಮೆಂಟ್ ಎಂಬುದು 20ನೆಯ ಶತಮಾನದ ಪ್ರಥಮ ಭಾಗದಲ್ಲಿ ಒಂದು ವಿಧದಲ್ಲಿ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳನ್ನು ನಡೆಸುವ ವಿಧಾನಕ್ಕೆ ಬಂದ ಹೆಸರು. ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಇದರಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬಿಬ್ಬರೇ ಸ್ಪರ್ಧಾಳುಗಳಲ್ಲಿ ಸ್ಪರ್ಧೆ ನಡೆದು ಗೆದ್ದವರನ್ನು, ಇಂಥ ಇತರ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಲ್ಲಿ ಗೆದ್ದವರ ಮೇಲೆ ಮತ್ತೆ ಆಡಿಸುತ್ತಾರೆ. ಸೋತವರು ಸ್ಪರ್ಧೆಗೆ ಹೊರತಾಗುತ್ತಾರೆ. ಕಡೆಗೆ ಒಬ್ಬ ಉಳಿಯುವವರೆಗೆ ಇದು ನಡೆಯುತ್ತದೆ. ಅವನೇ ಚಾಂಪಿಯನ್.

ಟೂರ್ನಮೆಂಟ್‌ಗಳಲ್ಲಿ 'ನಾಕ್ ಔಟ್', 'ಲೀಗ್' ಅಥವಾ 'ರೌಂಡ್ ರಾಬಿನ್', 'ಸಂಯುಕ್ತ ಪ್ರಕಾರ' ಹಾಗೂ 'ಚಾಲೆಂಜ್' ಪದ್ಧತಿಗಳೆಂದು ನಾಲ್ಕು ಮುಖ್ಯ ವಿಭಾಗಗಳನ್ನು ಗುರುತಿಸಬಹುದು. ವೆಚ್ಚ, ಆಟದ ಸಾಮಗ್ರಿಗಳು, ಆಟದ ಬಯಲು ಟೂರ್ನಮೆಂಟಿನ ಅವಧಿ ಇತ್ಯಾದಿ ವಿಷಯಗಳನ್ನು ಗಮನಿಸಿ ಟೂರ್ನಮೆಂಟಿನ ಬಗೆಯನ್ನು ನಿರ್ಧರಿಸಬಹುದು.

ನಾಕ್‌ಔಟ್‌ನಲ್ಲಿ 'ಸಿಂಗಲ್ ನಾಕ್‌ಔಟ್', 'ಕನ್ಸೊಲೇಷನ್', 'ಡಬಲ್ ನಾಕ್‌ಔಟ್', 'ಬ್ಯಾಗ್ನಾಲ್ ವೈಲ್ಡ್ ಎಲಿಮಿನೇಷನ್' ಎಂಬ ಬಗೆಗಳಿವೆ. ತಂಡಗಳ ಸಂಖ್ಯೆಗಳನ್ನು ಚೀಟಿಗಳಲ್ಲಿ ಬರೆದು ಚೀಟಿ ಎತ್ತುವುದು ಸಿಂಗಲ್ ನಾಕ್‌ಔಟ್ ಪದ್ಧತಿಯ ಮುಖ್ಯ ಅಂಶ. ತಂಡಗಳು ಅಸಮ ಸಂಖ್ಯೆಯಲ್ಲಿದ್ದರೆ ಚೀಟಿ ಎತ್ತಿ 'ಬೈ' ಕೊಡುತ್ತಾರೆ. 'ಬೈ' ಸಿಕ್ಕಿದ ತಂಡ ಒಂದು ಸುತ್ತು ಸ್ಪರ್ಧೆಯನ್ನು ತಪ್ಪಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತದೆ. ಚೀಟಿ ಎತ್ತುವುದರಲ್ಲಿ ಶ್ರೇಷ್ಠ ಪಂಗಡಗಳು—ಎಂದರೆ 'ಸೀಡ್' ಆದ ಪಂಗಡಗಳು—ದುರ್ಬಲ ಪಂಗಡಕ್ಕೆ ಎದುರಾದರೆ ಅಸಮ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಾಗುತ್ತದೆ. ಇದಕ್ಕಾಗಿ 'ಸೀಡಿಂಗ್' ಪದ್ಧತಿಯನ್ನೂ ಉಪಯೋಗಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಕನ್ಸೊಲೇಷನ್ ಪದ್ಧತಿಯಲ್ಲಿ ಒಂದು ಸುತ್ತು ಆಟದಲ್ಲಿ ಸೋತರೂ ಇನ್ನೊಂದು ಸೋತ ತಂಡದೊಡನೆ ಆಡುವ ಅವಕಾಶವಿರುತ್ತದೆ.

ಲೀಗ್ ಅಥವಾ ರೌಂಡ್ ರಾಬಿನ್ ಟೂರ್ನಮೆಂಟಿನಲ್ಲಿ ಪ್ರತಿಯೊಂದು ತಂಡ ಎಲ್ಲ ತಂಡದೊಡನೆ ಆಡುವುದು, ಪ್ರತಿಯೊಂದು ತಂಡ ಇನ್ನೊಂದು ತಂಡದೊಡನೆ ಎರಡು ಬಾರಿ ಆಡುವುದು — ಹೀಗೆ ಎರಡು ಬಗೆಗಳಿವೆ. ಲೀಗ್ ಪದ್ಧತಿಯಲ್ಲಿ ಉತ್ತಮ ತಂಡ ಯಾವುದು ಎಂಬುದನ್ನು ಕಂಡುಕೊಳ್ಳಬಹುದು ; ಹೆಚ್ಚು ಪಂದ್ಯಗಳನ್ನು ಆಡಿಸಬಹುದು ; ಯಾವ ಯಾವ ತಂಡ ಯಾವ ಮಟ್ಟದಲ್ಲಿದೆ ಎಂಬುದನ್ನು ತಿಳಿಯಬಹುದು ; ಅಲ್ಲದೆ ಒಟ್ಟೊಟ್ಟಿಗೆ ಬೇರೆ ಬೇರೆ ತಂಡಗಳ ಪಂದ್ಯಗಳನ್ನು ನಡೆಸಬಹುದು.

ಸಂಯುಕ್ತ ಪ್ರಕಾರದ ಟೂರ್ನಮೆಂಟಿನಲ್ಲಿ ನಾಕ್‌ಔಟ್ ಹಾಗೂ ಲೀಗ್ ಈ ಎರಡೂ ಪದ್ಧತಿಯ ಮಿಶ್ರರೂಪದಲ್ಲಿ ಪಂದ್ಯಗಳು ಇರುತ್ತವೆ.

ಚಾಲೆಂಜ್ ಟೂರ್ನಮೆಂಟಿನ ಪಂದ್ಯಾಟಗಳು ಇಷ್ಟೇ ದಿನಗಳಲ್ಲಿ ಮುಗಿಯಬೇಕೆಂಬ ನಿರ್ಬಂಧವಿಲ್ಲ. ಕೆಳಮಟ್ಟದ ಒಂದು ತಂಡ ಮೇಲು ಮಟ್ಟದ ತಂಡದೊಡನೆ ಆಡಿ ತನ್ನ ಮಟ್ಟವನ್ನು ನಿರ್ಧರಿಸಿಕೊಳ್ಳುವ ಅವಕಾಶವುಂಟು. ಲ್ಯಾಡರ್(ಏಣಿ), ಪಿರಮಿಡ್, ಜೇಡ ಹುಳು, ಕಿಂಗ್ಸ್ ಟೂರ್ನಮೆಂಟ್ ಪದ್ಧತಿಗಳು ಬಳಕೆಯಲ್ಲಿವೆ. ಹಳ್ಳಿಗಾಡು ನಡಿಗೆಗೆ 'ಟೂಂಬ್‌ಸ್ಟೋನ್ ಟೂರ್ನಮೆಂಟ್' ಹಾಗೂ ಬಾಣಗಳಿಂದ ಗುರಿ ಹೊಡೆಯುವುದಕ್ಕೆ 'ರಿಂಗರ್ಸ್ ಟೂರ್ನಮೆಂಟ್' ಎಂಬ ವಿಧಗಳಿವೆ.

ಟೆನಿಕಾಯ್ಟ್

ಸಾಧಾರಣವಾಗಿ 'ರಿಂಗ್' ಆಟ ಎಂದು ಪರಿಚಿತವಿರುವ ಆಟಕ್ಕೆ ಟೆನಿಕಾಯ್ಟ್, ರಿಂಗ್ ಟೆನಿಸ್‌ಗಳೆಂಬ ಹೆಸರುಗಳಿವೆ.

ರಿಂಗ್ ಅಥವಾ ರಬ್ಬರ್ ಬಳೆಯನ್ನು ಆಟಕ್ಷೇತ್ರದ ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿರುವ ಬಲೆಯ ಮೇಲೆ ಹಾಯುವಂತೆ ಆಚೆಯಿಂದ ಈಚೆಗೆ, ಈಚೆಯಿಂದ ಆಚೆಗೆ ಎಸೆದು ಈ ಆಟ ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಕಂಬಗಳಿಗೆ ಬಿಗಿದಿರುವ ನೆಟ್‌ನ (ಬಲೆ) ಮೇಲಿನ ಅಂಚು ನೆಲದಿಂದ 6 ಅಡಿ ಎತ್ತರದಲ್ಲಿ ಇರುತ್ತದೆ. 22 ಅಡಿ ಉದ್ದ ಮತ್ತು 3 ಅಡಿ ಅಗಲ ಇರುತ್ತದೆ.

ಟೆನಿಕಾಯ್ಟ್ ಆಟದ ರಿಂಗಿನ ಹೊರವರ್ತುಲದ ವ್ಯಾಸ 7 ಅಂಗುಲಗಳಷ್ಟೂ ಒಳವರ್ತುಲದ ವ್ಯಾಸ $4\frac{1}{2}$ ಅಂಗುಲಗಳಷ್ಟೂ ಇರುತ್ತದೆ. ಒತ್ತಿದರೆ ಬಳುಕುವ, ಸ್ವಲ್ಪ ಮಟ್ಟಿಗೆ ಮೃದುವಾದ ರಬ್ಬರ್‌ನಿಂದ ಇದನ್ನು ಮಾಡಿರುತ್ತಾರೆ. ಇದರ ತೂಕ 7ರಿಂದ 9 ಔನ್ಸು ಆಗಿರುತ್ತದೆ. ಇಬ್ಬರು ಅಥವಾ ನಾಲ್ಕು ಜನ ಟೆನಿಕಾಯ್ಟ್ ಆಡಬಹುದು. ಇಬ್ಬರು



ಟೆನಿಕಾಯ್ಟ್ ಡಬ್ಲ್ಸ್ ಅಂಗಣ

ಆಡುವಾಗ ಆಟದ ಕ್ಷೇತ್ರ 40 ಅಡಿ ಉದ್ದ, 9 ಅಡಿ ಅಗಲ ಇರುತ್ತದೆ. ಇದು 'ಸಿಂಗ್ಲ್ಸ್' ಆಟ. ಇಬ್ಬಿಬ್ಬರು ಒಂದೊಂದು ಕಡೆ ನಿಲ್ಲುವ 'ಡಬ್ಲ್ಸ್' ಆಟದಲ್ಲಿ ಆಟದ ಕ್ಷೇತ್ರ 40 ಅಡಿ ಉದ್ದ ಮತ್ತು 18 ಅಡಿ ಅಗಲವಿರುತ್ತದೆ. ಮಧ್ಯೆ ಬಲೆಯ ಆಚೀಚೆ 3 ಅಡಿ ದೂರಕ್ಕೆ ಜಾಗವನ್ನು ಒಂದು ಅಡ್ಡರೇಖೆಯಿಂದ ಗುರುತಿಸುತ್ತಾರೆ. ಅದಕ್ಕೆ ತಟಸ್ಥ ವಲಯ ವೆಂದು ಹೆಸರು. ಇಲ್ಲಿ ರಿಂಗ್ ಬಿದ್ದರೆ, ಅದನ್ನು ಎಸೆದ ಪಕ್ಷದವರು ಸರ್ವ್ ಮಾಡುತ್ತಿದ್ದರೆ ಸರ್ವಿಸ್ ಕಳೆದುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ; ಅಥವಾ ಎದುರು ಪಕ್ಷಕ್ಕೆ ಒಂದು ಅಂಕ ದೊರೆಯುತ್ತದೆ. ಕೆಲವು ಕಡೆ ಅಂಗಳಗಳನ್ನು ಉದ್ದರೇಖೆಯಿಂದ ಅರ್ಧವಾಗಿ ವಿಭಾಗಿಸಿರುತ್ತಾರೆ. ಇದಕ್ಕೆ ಅರ್ಧಾಂಗಣ ಅಥವಾ ಹಾಫ್ ಕೋರ್ಟ್ ಎಂದು ಹೆಸರು.

ಟಾಸ್ ಗೆದ್ದವರು ತಮಗೆ ಬೇಕಾದ ಬದಿಯನ್ನಾಗಲೀ ಆಟ ಆರಂಭಿಸುವ ಸರದಿಯನ್ನಾಗಲೀ ಆರಿಸಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು. ಮೊದಲಿಗೆ ಎಸೆದ ರಿಂಗ್ ಯಾವಾಗಲೂ ಅದಕ್ಕೆ ಕರ್ಣರೇಖೆಯಲ್ಲಿರುವ ಕ್ಷೇತ್ರ ಭಾಗದಲ್ಲೇ ಬೀಳ ಬೇಕು. ಅದಕ್ಕೆ ಸಮನಾಗಿ ಎದುರಾಗಿರುವ ಕ್ಷೇತ್ರದಲ್ಲಿ ಬಿದ್ದರೆ ಸರ್ವಿಸ್ ಕಳೆದುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಸರ್ವ್ ಮಾಡುವಾಗ ನೆಟ್‌ಗೆ ತಗಲಿ ಸರಿಯಾದ ಕ್ಷೇತ್ರದಲ್ಲಿ ಬಿದ್ದರೆ ಆ ಆಟಗಾರನಿಗೆ ಸರ್ವಿಸ್ ಮಾಡುವ ಮತ್ತೊಂದು ಅವಕಾಶ ದೊರೆಯುತ್ತದೆ.

ಒಂದು ಕೈಯಲ್ಲಿ ರಿಂಗನ್ನು ಹಿಡಿದು ಅದೇ ಕೈಯಿಂದ ಅದನ್ನು ಹಿಂತಿರುಗಿಸಬೇಕು. ಹಿಡಿದ ಕೂಡಲೇ ಹಿಂತಿರುಗಿಸಬೇಕೆಂಬುದು ಮತ್ತೊಂದು ನಿಯಮ. ಆಟಗಾರ ತಟಸ್ಥ ವಲಯದಲ್ಲಿ ಕಾಲಿಡಕೂಡದು. ಸರ್ವಿಸ್ ಅಲ್ಲದೆ ಆಟದ ಮಧ್ಯೆ ರಿಂಗ್ ನೆಟ್ಟನ್ನು ತಗಲಿದರೆ ಅದು ತಪ್ಪಲ್ಲ. ಆದರೆ ಎಸೆಯುವಾಗ ಆಗಲೀ ಹಿಡಿಯುವಾಗ ಆಗಲೀ ಆಟಗಾರರ ಕೈ ನೆಟ್ಟಿನ ಆಚೆಗೆ ಹಾಯಬಾರದು. ಸರ್ವಿಸ್ ಅಥವಾ ಆಟದ ಮಧ್ಯೆ ಬ್ಯಾಕ್ ಹ್ಯಾಂಡ್ (ಹಿಂದುಗೈ) ಅಥವಾ ಫೋರ್‌ಹ್ಯಾಂಡ್‌ನಿಂದ (ಮುಂದುಗೈ) ಎಸೆಯಬಹುದು. ಓವರ್ ಹ್ಯಾಂಡ್‌ನಲ್ಲಿ (ಮೇಲುಗೈ) ಎಂದರೆ ಭುಜಮಟ್ಟಕ್ಕಿಂತ ಎತ್ತರದಲ್ಲಿ ಎಸೆಯುವಂತಿಲ್ಲ. ಒಂದು ಪಕ್ಷ ರಿಂಗನ್ನು ಹಿಂದಿರುಗಿಸಲು ತಪ್ಪುವ ವರೆಗೆ ಎಸೆತ, ಹಿಡಿತಗಳು ಸಾಗುತ್ತಲೇ ಇರುತ್ತವೆ. ಹೀಗೆ ಎದುರು ಪಕ್ಷ ತಪ್ಪಿದಾಗ ಗೆಲ್ಲಂಕಗಳು ಸರ್ವ್ ಮಾಡಿದವರ ಪಕ್ಷಕ್ಕೆ ಎಣಿಸಲ್ಪಡುತ್ತವೆ.

15 ಗೆಲ್ಲಂಕಗಳಿಗೆ ಒಂದು ಆಟ. ಮೂರು ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಎರಡು ಆಟ ಗೆದ್ದವರು ವಿಜಯಿಗಳು. ರಿಂಗನ್ನು ತಪ್ಪಾಗಿ ಎಸೆದಾಗ ಸರ್ವ್ ಕಳೆದುಕೊಂಡು ಎದುರು ಪಕ್ಷಕ್ಕೆ ಸರ್ವ್ ಮಾಡುವ ಸರದಿ ಸಿಗುತ್ತದೆ.

ಓವರ್‌ಹ್ಯಾಂಡ್ ಎಸೆದವರ ಎದುರಾಳಿ ಸರ್ವ್ ಮಾಡುತ್ತಿದ್ದರೆ ಅವರಿಗೆ ಗೆಲ್ಲಂಕ ಸಿಗುವುದು.

ರಿಂಗ್ ಎಲ್ಲೆ ರೇಖೆಯನ್ನು ತಗಲಿ ಬಿದ್ದರೆ ಆಗ ಅದು ಆಟಕ್ಕಿಲ್ಲ. ಅದನ್ನು ಹಿಡಿಯದಿದ್ದರೆ ಎಸೆದವರ ಪಕ್ಷಕ್ಕೆ ಗೆಲ್ಲಂಕ ದೊರೆಯುತ್ತದೆ. ಸರಿ ಸುಮಾರು ರಿಂಗ್ ಹಿಡಿದ ಸೆಲೆಯಿಂದಲೇ ಅದನ್ನು ಎಸೆಯಬೇಕಾದದ್ದು ಆಟದ ಕ್ರಮ ಒಂದು ನಿಯಮವಾಗಿದೆ.

ಟೆನಿಕಾಯ್ಟ್ ಸರ್ವಿಸ್ ಬಗೆಗೆ ಹಲವು ನಿಯಮ ಗಳಿವೆ. ಆಟಗಾರರ ಹಿಂದಿನ ಎಲ್ಲೆ ರೇಖೆಯ ಹೊರಗಡೆ ನಿಂತು ತಮ್ಮ ಅರ್ಧಾಂಗಣದ ಬದಿಯಿಂದ ರಿಂಗನ್ನು ಎಸೆಯ ಬೇಕು. ಅವರ ಜೊತೆಗಾರರಾಗಲೀ ಎದುರು ಪಕ್ಷದವರಾಗಲೀ ತಮ್ಮ ಅಂಗಣದಲ್ಲಿ ಎಲ್ಲಿ ಬೇಕಾದರೂ ನಿಲ್ಲಬಹುದು. ಎದುರಾಳಿ ಸಿದ್ಧರಾಗುವ ವರೆಗೆ ರಿಂಗನ್ನು ಎಸೆಯಲಾಗದು. ಪ್ರತಿ ಆಟದ ಮೊದಲಿಗೆ ಸರ್ವಿಸನ್ನು ಬಲ ಅರ್ಧಾಂಗಣದಿಂದಲೇ ಆರಂಭಿಸಬೇಕಾದದ್ದು ಅಗತ್ಯ. ಅನಂತರ ಪರ್ಯಾಯವಾಗಿ ಎಡ, ಬಲಗಳಿಂದ ಸರ್ವಿಸ್ ಮಾಡಬೇಕು.

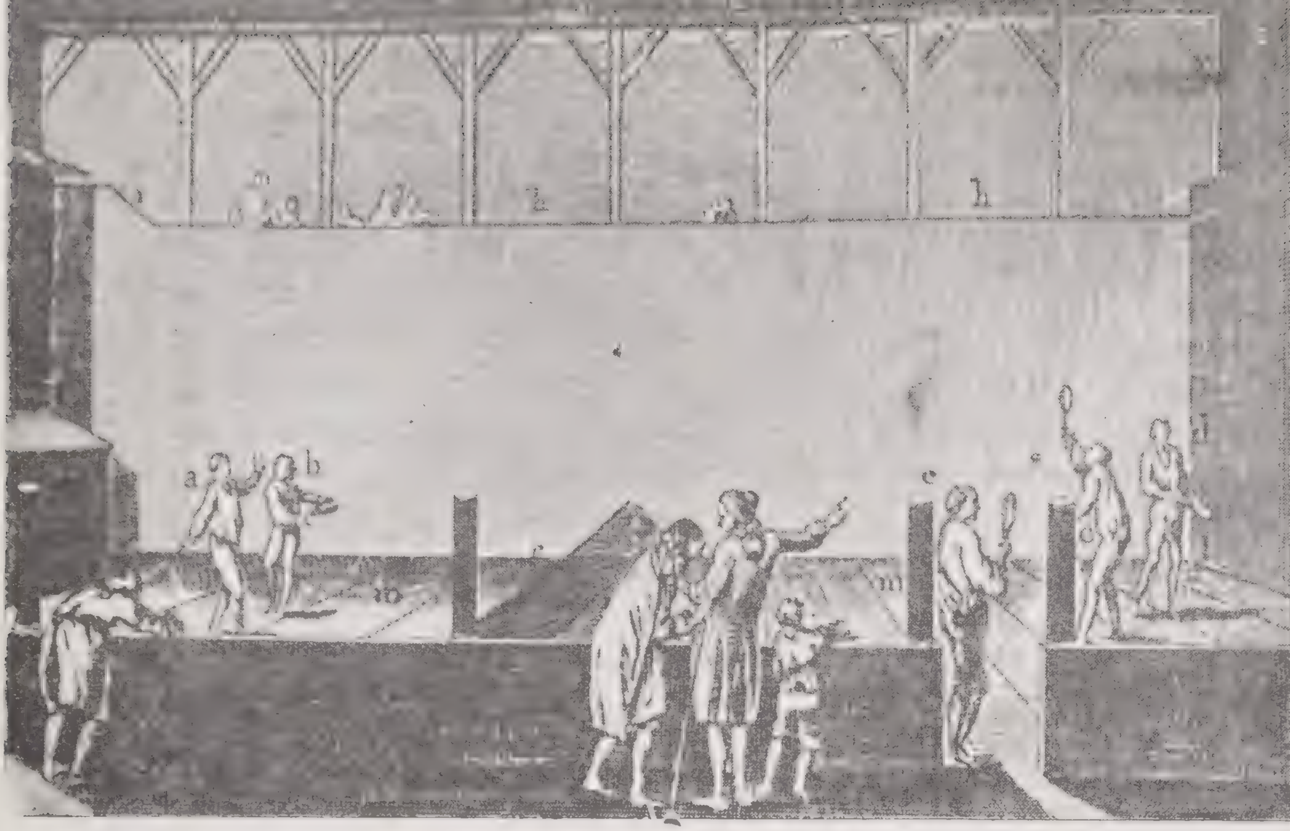
ಹಡಗಿನ ಅಟ್ಟದ ಸೀಮಿತ ಜಾಗದಲ್ಲಿ ಆಡಲೆಂದು ಆರಂಭವಾದ ಡೆಕ್‌ಟೆನಿಸ್, ಅದರ ಜನಪ್ರಿಯತೆಯಿಂದ ಮನೆಯ ಕೈದೋಟದ ಕಿರಿಯ ಜಾಗದಲ್ಲೇ ಆಡುವಂಥ ಟೆನಿಕಾಯ್ಟ್ ಆಗಿ ಪರಿಣಮಿಸಿದೆ. ಈಗ ಇದರ ಟೂರ್ನಮೆಂಟ್‌ಗಳೂ ನಡೆಯುತ್ತವೆ. ಈಗ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಮಟ್ಟದಲ್ಲಿ ಟೂರ್ನಮೆಂಟ್ ನಡೆಯುತ್ತದೆ. ಅದರಲ್ಲಿ ಟೇಬಲ್ ಟೆನಿಸ್‌ನ ಗೆಲ್ಲಂಕ ಗಳಂತೆ ಎಣಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಟೆನಿಸ್

ಮೊದಲಿಗೆ ಟೆನಿಸ್ ರಾಜ–ಮಹಾರಾಜರ ಆಟವಾಗಿತ್ತು. ಸ್ಪೇನಿನ ಇಬ್ಬರು ದೊರೆಗಳು –ಮೊದಲನೆಯ ಹೆನ್ರಿ (ಆಳ್ವಿಕೆ: 1203–1217) ಮತ್ತು ಮೊದಲನೆಯ ಫಿಲಿಪ್ (1478–1506) ಬಿರುಸಾದ ಟೆನಿಸ್ ಆಟದ ಬಳಿಕ ತಣ್ಣೀರು ಕುಡಿದು, ಸತ್ತರು ಎಂದು ಪ್ರತೀತಿ. ಈಗ ಟೆನಿಸ್ ಅಂಥ ಅಪಾಯಕಾರಿಯಾದ ಆಟವೆನಿಸಿಲ್ಲ. ಬರೀ ರಾಜಯೋಗ್ಯ ಆಟವಾಗಿಯೂ ಉಳಿದಿಲ್ಲ. ಪ್ರಪಂಚದ ಹೆಚ್ಚಿನ ದೇಶಗಳಲ್ಲಿ ಇದು ಜನಪ್ರಿಯ ಆಟ.

ಫ್ರೆಂಚ್ ಭಾಷೆಯಲ್ಲಿ 'ಟೆನಿಸ್' ಎಂದರೆ 'ಆಟ' ಎಂದರ್ಥ. ಇದು ಹುಟ್ಟಿದ್ದೇ ಫ್ರಾನ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ. ಯುರೋಪಿನ ಅರಸರು ತಮ್ಮ ಅರಮನೆ ಯೊಳಗೆ ಟೆನಿಸ್ ಕೋರ್ಟ್‌ಗಳನ್ನು ಕಟ್ಟಿಸುತ್ತಿದ್ದರು. ವಿಹಾರದ ದೋಣಿಗಳಲ್ಲೂ ಟೆನಿಸ್ ಆಡುವ ಸ್ಥಳ ಇರುತ್ತಿತ್ತು.

ಲಾನ್ ಟೆನಿಸ್ ಮತ್ತು ಕೋರ್ಟ್ ಟೆನಿಸ್‌ಗಳೆಂದು ಎರಡು ವಿಧ. ಲಾನ್ ಟೆನಿಸ್ ಉಂಟಾಗಿದ್ದು ಕೋರ್ಟ್ ಟೆನಿಸ್‌ನಿಂದ. ಕೋರ್ಟ್ ಟೆನಿಸ್‌ನ ಚರಿತ್ರೆ ಹಲವಾರು ಶತಮಾನಗಳದ್ದು. 12ನೆಯ ಶತಮಾನದಲ್ಲಿ ಕ್ರೈಸ್ತ ಪಾದ್ರಿಗಳು ಚರ್ಚಿನ ಅಂಗಳದಲ್ಲಿ ಟೆನಿಸ್ ಆಡುತ್ತಿದ್ದರು. [illegible] ಯಾಗಿ ಕಟ್ಟಿದ ಚಿಂದಿಬಟ್ಟೆಯಿಂದ ಚೆಂಡು ತಯಾರಿಸುತ್ತಿದ್ದರು. [illegible] ಮರದಿಂದ ರ್‍ಯಾಕೆಟನ್ನು ರಚಿಸುತ್ತಿದ್ದರು. [illegible] 110 ಅಡಿ ಉದ್ದ, 38 ಅಡಿ ಅಗಲದ ಜಾಗದಲ್ಲಿ. ನಾಲ್ಕು ಬದಿಯಲ್ಲೂ 30 ಅಡಿ ಎತ್ತರದ ಕಲ್ಲಿನ ಗೋಡೆಗಳು. ಕೋರ್ಟಿನ ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ [illegible]. ತುದಿಗಳಲ್ಲಿ 5 ಅಡಿ ಎತ್ತರ, [illegible]



ನೆಟ್‌ನ ಮೇಲಿನಿಂದ ಚೆಂಡನ್ನು ಹೊಡೆದು ನೆಲ ತಲಪುವಂತೆ ಮಾಡುವುದಲ್ಲದೆ ನೇರವಾಗಿ ಎದುರಿನ ಗೋಡೆಗೆ ಹೊಡೆದು ನೆಲವನ್ನು ತಲಪುವಂತೆ ಮಾಡಬೇಕು. ಗೋಡೆಗಳಿಗೆ ಸೇರಿರುವ ಇಳಿಜಾರಾದ ಮಾಡಿನ ಮೇಲ್ಭಾಗಕ್ಕೂ ಚೆಂಡನ್ನು ಹೊಡೆಯಬಹುದು. ಪ್ರತಿ ಬಾರಿ ಸರ್ವಿಸ್ ಮಾಡಿದಾಗಲೂ ಚೆಂಡು ಈ ಇಳಿಜಾರು ಮಾಡನ್ನು ಮುಟ್ಟಲೇಬೇಕು.

ಇಂಥ ಟೆನಿಸನ್ನು ಇಂದು ಆಡುವವರು ಕಡಮೆ. ಇದಕ್ಕೆ ಬೇಕಾದ ಕೋರ್ಟನ್ನು ಕಟ್ಟಲು 7,00,000ಕ್ಕಿಂತಲೂ ಹೆಚ್ಚು ರೂಪಾಯಿಗಳನ್ನು ಖರ್ಚು ಮಾಡಬೇಕು. ಈಗ ಕೆಲವು ಕಡೆ ಸಿಮೆಂಟ್, ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಬಗೆಯ ಮಣ್ಣಿನಿಂದ ಮಾಡಿದ ಹಾರ್ಡ್‌ಕೋರ್ಟ್ ಮತ್ತು ಮರದ ಕೋರ್ಟ್ ಉಪಯೋಗಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಬ್ಯಾಕ್ ಹ್ಯಾಂಡ್ ಹೊಡೆತದ ಹಂತಗಳು



ಮೊದಲಿಗೆ ಟೆನಿಸ್ ಒಂದು ಹೆಂಗಸರ ಆಟ ಎಂಬ ಭಾವನೆಯಿತ್ತು. ಆದರೆ ಟೆನಿಸ್ ಟೋರ್ನಮೆಂಟ್ ಮೊದಲಿಗೆ ಆರಂಭವಾದಾಗ ಅದರಲ್ಲಿ ಗಂಡಸರು ಮಾತ್ರ ಭಾಗವಹಿಸಬಹುದಿತ್ತು. ಇದು ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ವಿಂಬಲ್ಡನ್‌ನಲ್ಲಿ ಆರಂಭವಾಯಿತು. ಕ್ರಮೇಣ ಪುರುಷರ ಸಿಂಗಲ್ಸ್ ಮತ್ತು ಡಬಲ್ಸ್, ಜೊತೆಗೆ ಸ್ತ್ರೀಯರ ಸಿಂಗಲ್ಸ್, ಡಬಲ್ಸ್, ಅನಂತರ ಮಿಕ್ಸೆಡ್ ಡಬಲ್ಸ್ (ಒಂದು ತಂಡದಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬ ಪುರುಷ ಮತ್ತು ಒಬ್ಬಳು ಮಹಿಳೆ) ಆಟಗಳನ್ನೂ ಸೇರಿಸಿದರು. ವಿಂಬಲ್ಡನ್‌ನಲ್ಲಿ ಗೆದ್ದವರು ಅನಧಿಕೃತ ವಿಶ್ವಚಾಂಪಿಯನ್‌ಗಳೆಂದು ಪ್ರಸಿದ್ಧರಾಗುತ್ತಾರೆ.

ಜಗತ್ತಿನ ಎಲ್ಲ ರಾಷ್ಟ್ರಗಳ ಪುರುಷ ಆಟಗಾರರು ಭಾಗವಹಿಸಬಹುದಾದ ಡೇವಿಸ್ ಕಪ್, ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್–ಅಮೆರಿಕಗಳ ಸ್ತ್ರೀಯರು



ಟೆನಿಸ್ ಡಬಲ್ ಮ್ಯಾಚ್ – 1878

ಪಾಲುಗೊಳ್ಳಬಹುದಾದ ವಿಟ್‌ಮನ್ ಕಪ್ ಪಂದ್ಯಗಳೂ ಅತ್ಯಂತ ಜನಪ್ರಿಯವಾಗಿವೆ.

ಟೆನಿಸ್ ರಂಗದ ಪ್ರಮುಖ ಟ್ರೋಫಿಗಳು ನಾಲ್ಕು: ವಿಂಬಲ್ಡನ್, ಫ್ರೆಂಚ್, ಅಮೆರಿಕನ್ ಮತ್ತು ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯನ್ ಪ್ರಶಸ್ತಿಗಳು. ಈ ನಾಲ್ಕೂ ಪ್ರಶಸ್ತಿಗಳನ್ನು ಒಮ್ಮೆಲೇ ಪಡೆದುಕೊಂಡಿದ್ದು 'ಗ್ರಾಂಡ್ ಸ್ಲಾಮ್' ಸಾಧಿಸಿದವರಲ್ಲಿ ಮೊದಲಿಗರು ಅಮೆರಿಕದ ಡಾನ್ ಬಜ್. ಇವರು ಇದನ್ನು ಸಾಧಿಸಿದ್ದು 1937-1938ರಲ್ಲಿ. ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯದ ರೋಡ್ನಿ ಜಾರ್ಜ್ ಲೇವರ್ (ರಾಡ್ ಲೇವರ್) 1962ರಲ್ಲಿ ಮಾಡಿದ ಗ್ರಾಂಡ್ ಸ್ಲಾಮನ್ನು 1969ರಲ್ಲಿ ಮತ್ತೆ

ಕೆಲವು ಮುಖ್ಯ ಟೆನಿಸ್ ಹೊಡೆತಗಳು



ಸರ್ವಿಸ್ ಹಂತಗಳು



ಸಾಧಿಸಿದರು. ಈ ಗೌರವಕ್ಕೆ ಪಾತ್ರರಾದ ಮಹಿಳೆಯರು ಅಮೆರಿಕದ ಮೂರೀನ್ ಕ್ಯಾಥರೀನ್ ಕೊನೊಲಿ ಮತ್ತು ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯದ ಮಾರ್ಗರೆಟ್‌ಕೋರ್ಟ್.

ಟೆನಿಸ್ ಆಟ ಆರೋಗ್ಯಕ್ಕೆ ಸಾಧನ; ಮನೋರಂಜನೆಗೆ ಮಾರ್ಗ. ಉತ್ತಮ ಆಟಗಾರರಿಗೆ ಇದು ಜೀವನವೃತ್ತಿಯೂ ಆಗಬಹುದು. ಕೆಲವು ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಆಟವಾಡುವರಿಗೆ ಸಾಕಷ್ಟು ಆರ್ಥಿಕ ಲಾಭವಿದೆ. 1969ರಲ್ಲಿ ವಿಂಬಲ್ಡನ್ ವಿಜೇತರಾದ ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯದ ರಾಡ್ ಲೇವರ್ ಆ ವರ್ಷ ಟೆನಿಸ್ ಆಟದಿಂದ 8.5 ಲಕ್ಷ ರೂ. ಗಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ಗಳಿಸಿದರು.

ನೋಡಿ : ಇವಾನ್ ಗೂಲ್‌ಗಾಂಗ್ ; ಡೇವಿಸ್ ಕಪ್ ; ಬಿಲ್ಲಿ ಜೀನ್ ಕಿಂಗ್ ; ರಾಡ್ ಲೇವರ್ ; ಲಾನ್ ಟೆನಿಸ್ ; ವಿಂಬಲ್ಡನ್ ; ಸ್ಟಾನ್ ಸ್ಮಿತ್

ಟೆನಿಸ್ ಚೆಂಡು ಪೋಲೋ

ಪೋಲೋವನ್ನು ಹೋಲುವ ಆಟವನ್ನು ಹುಡುಗರು ಆಡಬಹುದು. ಅದಕ್ಕೆ ಬೇಕಾದದ್ದು—ಟೆನಿಸ್ ಚೆಂಡು ಮತ್ತು ಬಿದಿರು ಕೋಲು.

ಹೊರಡುಗೆರೆಯ ಹಿಂದೆ ಆಟಗಾರರು ಸಾಲಾಗಿ ನಿಲ್ಲಬೇಕು. ಎಲ್ಲರ ಕೈಯಲ್ಲೂ ಒಂದು ಟೆನಿಸ್ ಚೆಂಡು, ಐದು–ಆರು ಅಡಿ ಉದ್ದವಿರುವ ಬಿದಿರಿನ ಕೋಲು. ಹೊರಡುಗೆರೆಯಿಂದ ಮೂವತ್ತು-ನಲವತ್ತು ಗಜ ದೂರದಲ್ಲಿ ಗುರಿಗೆರೆ.

ಸೀಟಿ ಊದಿದ ಕೂಡಲೇ ಆಟಗಾರರು ಟೆನಿಸ್‌ಚೆಂಡನ್ನು ಬಿದಿರಿನ ಕೋಲಿನಿಂದ ಉರುಳಿಸುತ್ತ ಗುರಿಗೆರೆ ಮುಟ್ಟಬೇಕು. ಅಲ್ಲಿಂದ ತಿರುಗಿ ಹಾಗೆಯೇ ಮಾಡುತ್ತ ಹೊರಡುಗೆರೆಯನ್ನು ಮೊದಲು ಮುಟ್ಟಿದವರು ಗೆಲ್ಲುತ್ತಾರೆ.

ಆಟದ ಅವಧಿಯಲ್ಲಿ ಚೆಂಡು ಯಾವಾಗಲೂ ಬಿದಿರಿನ ಕೋಲಿನ ತುದಿಯನ್ನು ಮುಟ್ಟಿಕೊಂಡಿರಬೇಕು, ದೂರ ಹೋಗಬಾರದು.

'ಟೆಲಿಫೋನ್ ಬಳಕೆ'

ಟೆಲಿಫೋನ್ ಬಳಸುವುದಕ್ಕೆ ಒಂದು ಕ್ರಮವಿದೆ. ಟೆಲಿಫೋನ್ ಆಟ ಇದಕ್ಕೆ ಒಳ್ಳೆಯ ತರಬೇತಿ ನೀಡುತ್ತದೆ.

ಅಂಗಳದ ಮಧ್ಯೆ ಒಂದು ಚಿಕ್ಕ ಆಟದ ಟೆಲಿಫೋನು ಇರಲಿ. ಆಟ ನಡೆಸುವವನು ಟೆಲಿಫೋನ್ ಎಕ್ಸ್‌ಚೇಂಜಿನ ಉದ್ಯೋಗಿಯಂತೆಯೂ ಅಗ್ನಿಶಾಮಕ ಉದ್ಯೋಗಿಯಂತೆಯೂ ವರ್ತಿಸುತ್ತಾನೆ. ಒಬ್ಬ ಹುಡುಗನನ್ನು ಕರೆದು "ಹತ್ತಿರದ ಒಂದು ಮನೆಗೆ ಬೆಂಕಿ ಬಿದ್ದಿದೆ. ಅದರ ಬಗೆಗೆ ಸಂದೇಶ ಕಳುಹಿಸಬೇಕು" ಎಂದು ಆಜ್ಞಾಪಿಸುತ್ತಾನೆ.

ಆಟ ನಡೆಸುವವನು ಸೀಟಿ ಊದಿದ ಕೂಡಲೇ ಹುಡುಗ ಆಟದ ಅಂಗಳಕ್ಕೆ ಮೂರು ಸುತ್ತು ಹಾಕಿ, ಅನಂತರ ಟೆಲಿಫೋನು ಎತ್ತಿಕೊಂಡು ಸಂದೇಶ ಕಳುಹಿಸಬೇಕು. ಟೆಲಿಫೋನನ್ನು ಸರಿಯಾಗಿ ಬಳಸುವುದು, ಬೆಂಕಿಯ ಬಗೆಗೆ ಅಗ್ನಿಶಾಮಕ ದಳಕ್ಕೆ ಸರಿಯಾದ ವಿವರಣೆ ಕೊಡುವುದು ಮುಂತಾದುವಕ್ಕೆ ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಗೆಲ್ಲಂಕಗಳನ್ನು ಕೊಡಬಹುದು.

ಯಾರು ಹೆಚ್ಚು ಗೆಲ್ಲಂಕ ಪಡೆಯುತ್ತಾರೋ ಅವರು ಗೆದ್ದಂತೆ. ಈ ಆಟವನ್ನು ತಂಡಗಳ ನಡುವೆಯೂ ಆಡಬಹುದು.

ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯ

ಎರಡು ದೇಶಗಳ ಅಧಿಕೃತ ತಂಡಗಳ ನಡುವೆ ನಡೆಯುವ ಪಂದ್ಯವೇ ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯ. ಫುಟ್‌ಬಾಲ್, ಟೇಬಲ್ ಟೆನಿಸ್‌ಗಳಂಥ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯಗಳು ನಡೆಯುವುವಾದರೂ ಹೆಚ್ಚು ಜನಪ್ರಿಯವಾಗಿರುವುದು ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯಗಳು.

'ಕಾಮನ್‌ವೆಲ್ತ್ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಕಾನ್ಫರೆನ್ಸ್'ನ ಸದಸ್ಯ ರಾಷ್ಟ್ರಗಳಾಗಿರುವ ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್, ಭಾರತ, ಪಾಕಿಸ್ತಾನ, ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯ, ನ್ಯೂಜಿಲೆಂಡ್ ಮತ್ತು ವೆಸ್ಟ್ ಇಂಡೀಸ್‌ಗಳ ನಡುವೆ ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯ ನಡೆಯುತ್ತದೆ. ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಆಡುವವನು ಟೆಸ್ಟ್ ಆಟಗಾರ.

ಒಂದು ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯದ ಅವಧಿ 30 ಗಂಟೆ; ಇದು ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯ, ವೆಸ್ಟ್ ಇಂಡೀಸ್‌ಗಳಲ್ಲಿ ಆರು ದಿನ ಮತ್ತು ಇತರ ಕಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಐದು ದಿನ ನಡೆಯುತ್ತದೆ. ಒಂದು ದೇಶ ಇನ್ನೊಂದು ದೇಶದಲ್ಲಿ ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯಗಳನ್ನು ಆಡಲು ಪ್ರವಾಸ ಹೋದಾಗ ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಐದು ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯಗಳನ್ನು ಆಡುತ್ತಾರೆ.

ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯ ಸರಣಿಯ ನಡುವೆ ಇತರ ಸ್ಥಳೀಯ ತಂಡಗಳೊಡನೆ ಪ್ರವಾಸಿ ತಂಡ ಆಡುವುದುಂಟು. ಅದು 'ಸೌಹಾರ್ದ' ಪಂದ್ಯ ಹೊರತು ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯ ಅಲ್ಲ. ಟೆಸ್ಟ್ ಸರಣಿಯಲ್ಲಿ ಹೆಚ್ಚು ಪಂದ್ಯಗಳನ್ನು ಗೆದ್ದ ದೇಶ 'ರಬ್ಬರ್' ಗಳಿಸುತ್ತದೆ. ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯ-ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್ ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ 'ಆ್ಯಷಸ್', ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್-ಭಾರತ ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಆಂಥೊನಿ ಡಿಮೆಲ್ಲೋ ಟ್ರೋಫಿ, ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್-ವೆಸ್ಟ್ ಇಂಡೀಸ್ ಟೆಸ್ಟ್ ಸರಣಿಯಲ್ಲಿ ವಿಸ್ಡನ್ ಟ್ರೋಫಿ, ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯ-ವೆಸ್ಟ್ ಇಂಡೀಸ್ ಟೆಸ್ಟ್ ಸರಣಿಯಲ್ಲಿ ವೊರೆಲ್ ಟ್ರೋಫಿ—ಇವು ಗೆದ್ದ ತಂಡಕ್ಕೆ ಸಿಗುತ್ತವೆ.

ಮೊದಲು ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯ ನಡೆದದ್ದು 1877ರಲ್ಲಿ. ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್-ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯಗಳ ನಡುವೆ. ಮೆಲ್ಬರ್ನ್‌ನಲ್ಲಿ ನಡೆದ ಪ್ರಥಮ ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ



ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿಗೆ ಹೋದ ಭಾರತದ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ತಂಡ-1932

ಅನಂತರ ಮೊದಲು ಭಾರತ-ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್ ತಂಡಗಳ ನಡುವೆ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಪಂದ್ಯ ನಡೆದಿತ್ತು. ಆದರೆ ಆಗಿನ್ನೂ ಭಾರತದ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ರಂಗದ ಪ್ರಾತಿನಿಧಿಕ ಸಂಘಟನೆ ಯಾವುದೂ ಇರಲಿಲ್ಲ. 1926ರಲ್ಲಿ ಭಾರತ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಕಂಟ್ರೋಲ್ ಬೋರ್ಡ್ ಸ್ಥಾಪನೆಯಾಯಿತು. ಮರುವರ್ಷ ನಡೆದ 'ಇಂಪೀರಿಯಲ್ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಕಾನ್ಫರೆನ್ಸ್'ಗೆ ಭಾರತಕ್ಕೆ ಸದಸ್ಯತ್ವ ದೊರಕಿತು.

1932ರಲ್ಲಿ ಪ್ರಥಮ ಬಾರಿಗೆ ಭಾರತ ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯಗಳನ್ನು ಪ್ರವೇಶಿಸಿತು.

1954ರಲ್ಲಿ ಪಾಕಿಸ್ತಾನ ಸದಸ್ಯತ್ವ ಪಡೆದ ಅನಂತರ ಇಂಪೀರಿಯಲ್ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಕಾನ್ಫರೆನ್ಸ್‌ನ ಸದಸ್ಯತ್ವ ಏಳಕ್ಕೇರಿತು. 1956ರಲ್ಲಿ ಅದರ ಹೆಸರು 'ಕಾಮನ್‌ವೆಲ್ತ್ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಕಾನ್ಫರೆನ್ಸ್'

ಮೊದಲ ಚೆಂಡನ್ನು ಬೌಲ್ ಮಾಡಿದ ಆಟಗಾರ ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯದ ಬ್ಯಾನರ್ ಮನ್. ಇವನು ಒಂದೇ ಇನ್ನಿಂಗ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ 165 ರನ್‌ಗಳನ್ನು ಗಳಿಸಿ ಶತಕ ಬಾರಿಸಿದ ಪ್ರಥಮ ಟೆಸ್ಟ್ ಆಟಗಾರ. ಬೌಂಡರಿಗೆ ಚೆಂಡನ್ನು ಹೊಡೆದು ಐದು ರನ್‌ಗಳನ್ನು ಒಮ್ಮೆಗೆ ಪಡೆದವರಲ್ಲೂ ಅವನೇ ಮೊದಲಿಗ (ಬೌಂಡರಿಗೆ ಚೆಂಡನ್ನು ಓಡಿಸಿದರೆ ಆಗ ಐದು ರನ್‌ಗಳಷ್ಟೇ ಸಿಗುತ್ತಿದ್ದುವು). ಈ ಸಾಧನೆಗಳನ್ನು ಮೆಚ್ಚಿದ ಸಾರ್ವಜನಿಕರು ವಂತಿಗೆ ಹಾಕಿ ಅವನಿಗೆ 165 ಪೌಂಡು ಹಣವನ್ನು ಅರ್ಪಿಸಿದರು.

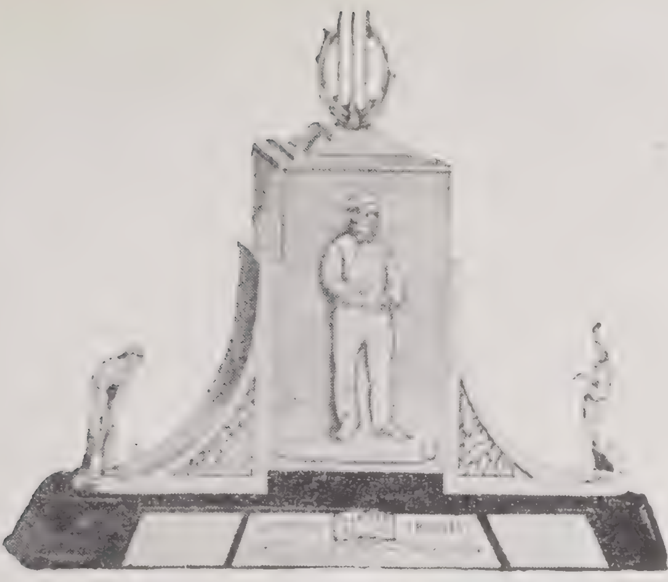
1909ರಲ್ಲಿ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನಲ್ಲಿ ಸ್ಥಾಪಿಸಲ್ಪಟ್ಟ 'ಇಂಪೀರಿಯಲ್ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಕಾನ್ಫರೆನ್ಸ್' ಅಂತರ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಪಂದ್ಯಗಳ ಅಧಿಕೃತ ಸಂಸ್ಥೆಯಾಯಿತು. ಆಗ ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್, ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯ ಮತ್ತು ದಕ್ಷಿಣ ಆಫ್ರಿಕಗಳು ಅದರ ಸದಸ್ಯ ರಾಷ್ಟ್ರಗಳು.





ಎಂದು ಬದಲಾಯಿಸಲ್ಪಟ್ಟಿತು. ದಕ್ಷಿಣ ಆಫ್ರಿಕವು 1961ರಲ್ಲಿ ಕಾಮನ್‌ವೆಲ್ತ್ ಗುಂಪನ್ನು ತ್ಯಜಿಸಿದ ಬಳಿಕ ಆರು ಸದಸ್ಯರಾಷ್ಟ್ರಗಳು ಮಾತ್ರ ಅದರಲ್ಲಿ ಇವೆ.

ದಕ್ಷಿಣ ಆಫ್ರಿಕದೊಡನೆ ಭಾರತ ಒಂದೂ ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯ ಆಡಿಲ್ಲ. ಇತರ ರಾಷ್ಟ್ರಗಳೊಡನೆ ಒಟ್ಟು 129 ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯಗಳನ್ನು ಆಡಿದೆ. ಅವುಗಳಲ್ಲಿ 19ರಲ್ಲಿ ಗೆದ್ದಿದೆ: 50ರಲ್ಲಿ ಸೋತಿದೆ. 60 ಟೆಸ್ಟ್‌ಗಳು ಡ್ರಾ ಆಗಿವೆ. ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್ ಜೊತೆ 45 ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಆರನ್ನೂ ಪಾಕಿಸ್ತಾನದ ಜೊತೆ 15ರಲ್ಲಿ ಎರಡನ್ನೂ ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯದ ಜೊತೆ 20ರಲ್ಲಿ



ಮೂರನ್ನೂ ನ್ಯೂಜಿಲೆಂಡ್‌ನ ಜೊತೆ 16ರಲ್ಲಿ ಏಳನ್ನೂ ಮತ್ತು ವೆಸ್ಟ್ ಇಂಡೀಸ್ ಜೊತೆ 28ರಲ್ಲಿ ಒಂದನ್ನೂ ಭಾರತ ಗೆದ್ದಿದೆ.

1951–52ರಲ್ಲಿ ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್ ತಂಡ ಭಾರತದ ಪ್ರವಾಸ ಕೈಗೊಂಡಾಗ 1959ರಲ್ಲಿ ಭಾರತ ಎಲ್ಲ ಐದು ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿಗೆ ಸೋತಿತ್ತು. ಮೊದಲ ಸಲ ಭಾರತೀಯ ತಂಡ ಟೆಸ್ಟ್ ಸರಣಿಯಲ್ಲಿ ಸೋಲದೆ ಉಳಿಯಿತು. 1959ರಲ್ಲಿ ಭಾರತ ಎಲ್ಲ ಐದು ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿಗೆ ಸೋತಿತ್ತು. 1964ರಲ್ಲಿ ಈ ಎರಡು ದೇಶಗಳ ಟೆಸ್ಟ್ ಸರಣಿಯಲ್ಲಿನ ಎಲ್ಲ ಐದು ಪಂದ್ಯಗಳನ್ನೂ ಡ್ರಾ ಮಾಡಿಕೊಂಡದ್ದು ಒಂದು ದಾಖಲೆ. 1968ರಲ್ಲಿ ಭಾರತ ನ್ಯೂಜಿಲೆಂಡ್‌ನ ಪ್ರವಾಸ ಕೈಗೊಂಡಾಗ ರಬ್ಬರ್ ಗೆದ್ದಿತು. ಪಾಕಿಸ್ತಾನವನ್ನುಳಿದು ಹೊರದೇಶಗಳ ಪ್ರವಾಸದಲ್ಲಿ ಭಾರತ ಗಳಿಸಿದ ಪ್ರಥಮ ಟೆಸ್ಟ್ ಜಯ ಅದು.

1971ರ ಅಂತ್ಯದ ಹೊತ್ತಿಗೆ ಭಾರತ ಅದುವರೆಗೆ ಭಾಗವಹಿಸಿದ 124 ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ 36ರಲ್ಲಿ 'ಟೈಗರ್' ಪಟೌಡಿ (ಮನ್ಸೂರ್ ಅಲೀಖಾನ್) ಭಾರತ ತಂಡದ ನಾಯಕತ್ವ ವಹಿಸಿ ಒಂದು ದಾಖಲೆ ನಿರ್ಮಿಸಿದ್ದಾರೆ. ಕೇವಲ 21ನೆಯ ವಯಸ್ಸಿನಲ್ಲಿ ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯದ ಅತ್ಯಂತ ಕಿರಿಯ ಕ್ಯಾಪ್ಟನ್ ಎನಿಸಿದ ವ್ಯಕ್ತಿಯೂ ಇವರೇ. 1971ರಲ್ಲಿ ಭಾರತ, ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್ ಮತ್ತು ವೆಸ್ಟ್ ಇಂಡೀಸ್‌ಗಳ ಪ್ರವಾಸಗಳಲ್ಲಿ ರಬ್ಬರನ್ನು ಗೆದ್ದಿತು. 1972-73ರಲ್ಲೂ ಭಾರತ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ವಿರುದ್ಧ ಗೆದ್ದು ಹ್ಯಾಟ್‌ಟ್ರಿಕ್ ಸಾಧಿಸಿತು. ಈ ಮೂರು ಸಂದರ್ಭಗಳಲ್ಲಿ ಭಾರತದ ಕ್ಯಾಪ್ಟನ್ ಅಜಿತ್ ವಾಡೇಕರ್.

ನೋಡಿ : ಅಜಿತ್ ವಾಡೇಕರ್ ; ನಾರಿ ಕಂಟ್ರಾಕ್ಟರ್ ; ಪಟೌಡಿ

ಟೇಬಲ್ ಟೆನಿಸ್

ಒಂದು ಮೇಜು, ಅದರ ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ನೆಟ್, ರ್ಯಾಕೆಟ್ ಅಥವಾ ಬ್ಯಾಟು, ಚೆಂಡು — ಇಷ್ಟು ಸಾಮಗ್ರಿಗಳಿಂದ ಆಡುವ ಆಟ, ಟೇಬಲ್ ಟೆನಿಸ್. ಇದು ಬಹಳ ತ್ವರಿತಗತಿಯ ಆಟ.

ಇದರ ಇನ್ನೊಂದು ಹೆಸರು 'ಪಿಂಗ್-ಪಾಂಗ್'. ಈ ಆಟದ ಚೆಂಡು ಮೇಜಿನ ಮೇಲೆ ಬಡಿದು ಪುಟಿಯುವಾಗ ಮಾಡುವ ಸದ್ದಿನಿಂದ ಈ ಹೆಸರು ಬಂದಿತೆಂದು ಪ್ರತೀತಿ. ಹಿಂದೆ 'ಗೋಸಿಮ ಎಂಬ ಹೆಸರಿನಿಂದಲೂ ಇದನ್ನು ಕರೆಯುತ್ತಿದ್ದರು.

ಯಾವುದೇ ಪ್ರತಿಬಿಂಬ ಬೀಳದಂಥ ಕಡು ಹಸುರಿನ ಮೇಲ್ಮೈಯಿರುವ ಮೇಜು, ಇದರ ಅಳತೆ ಒಂಬತ್ತು ಅಡಿ ಉದ್ದ, 5 ಅಡಿ ಅಗಲ, ಎರಡೂವರೆ ಅಡಿ ಎತ್ತರ. ಚೆಂಡನ್ನು ಒಂದು ಅಡಿ ಮೇಲಿನಿಂದ ಬಿಟ್ಟರೆ ಮೇಜಿನಿಂದ ಪುಟಿದು ಎಂಟು–ಒಂಬತ್ತು ಅಂಗುಲಗಳಷ್ಟು ಏಳಬೇಕು. ನೆಟ್‌ನ ಎತ್ತರ ಆರು ಅಂಗುಲ.

ರ್ಯಾಕೆಟ್‌ಗೆ ಸುಮಾರು ಆರೇಳು ಅಂಗುಲ ವ್ಯಾಸದ ಮರದ ವರ್ತುಲ ಭಾಗ ಮತ್ತು 3-4 ಅಂಗುಲ ಉದ್ದದ ಹಿಡಿ ಇರುತ್ತದೆ. ಒಳಭಾಗ ರ್ಯಾಕೆಟಿಗೆ ಮುಳ್ಳುಮುಳ್ಳಾದ ದೊರಗು ರಬ್ಬರಿನ ಹೊದಿಕೆ ಇರುತ್ತದೆ. ಇದರಿಂದ ಚೆಂಡು ಗಿರಕಿ ಹೊಡೆಯುವಂತೆ ಮಾಡಬಹುದು.



ಟೇಬಲ್ ಟೆನಿಸ್ ಮೇಜು, ರ್ಯಾಕೆಟ್

ಬಳಸುವ ಚೆಂಡು ಸೆಲ್ಯುಲಾಯ್ಡಿನಿಂದ ಮಾಡಲ್ಪಟ್ಟು ದುಂಡಗಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಇದರ ಸುತ್ತಳತೆ ನಾಲ್ಕುವರೆಯಿಂದ ನಾಲ್ಕು ಮುಕ್ಕಾಲು ಅಂಗುಲ. ತೂಕ ಸುಮಾರು 2.3 ಗ್ರಾಂ. ಅಧಿಕೃತ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಆಟಗಾರರು ಕಪ್ಪು ಮೇಲಂಗಿಗಳನ್ನು ಧರಿಸುತ್ತಾರೆ. ಇದರಿಂದ ಮೇಜಿನ ಬಣ್ಣ ಹಾಗೂ ಅಂಗಿಯ ಬಣ್ಣಗಳ ಹಿನ್ನೆಲೆಯಲ್ಲಿ ಚೆಂಡು ಸ್ಪಷ್ಟವಾಗಿ ಎದ್ದು ಕಾಣುತ್ತದೆ.

ಹಿಂದಿರುಗಿಸಲು ಸಾಧ್ಯವಾಗದಷ್ಟು ಕ್ಷಿಪ್ರವಾಗಿ ರ್ಯಾಕೆಟಿನಿಂದ



ಚೆಂಡನ್ನು ಹೊಡೆಯುವುದು ಅಥವಾ ಸುಲಭವಾಗಿ ಹಿಂದಿರುಗಿಸಲಾಗದಂಥ ಜಾಗಕ್ಕೆ ಹೊಡೆಯುವುದು ಆಟಗಾರರ ಉದ್ದೇಶ. ಪ್ರತಿ ಬಾರಿ ಚೆಂಡು ಹಿಂದಿರುಗಿಸದೆ ಬಿಟ್ಟಾಗ ಎದುರಾಳಿಗೆ ಒಂದು ಗೆಲ್ಲಂಕ ದೊರೆಯುತ್ತದೆ. ಒಂದು ಆಟಕ್ಕೆ 21 ಅಂಕಗಳ ಎಣಿಕೆ. ಇಬ್ಬರೂ 20-20 ತಲಪಿದಾಗ ಎರಡು ಅಂಕ ವ್ಯತ್ಯಾಸವಿರುವುದಕ್ಕಾಗಿ (22–20, 23—21 ಅಂಕಗಳಿಗೆ) ಆಟ ಮುಂದುವರಿಯುತ್ತದೆ. ಆಟಗಾರರು ಮೇಜಿನ ಮಧ್ಯಕ್ಕೆ ಸರಿಯಾಗಿ ನಿಂತು ಆಚೀಚೆಗೆ ಸರಿಯುತ್ತ ಆಡುವುದು ರೂಢಿ. ಕೆಲವರು ಒಂದು ಪಕ್ಕಕ್ಕೆ ನಿಂತು ಆಡುವುದೂ ಉಂಟು. ಆಟಗಾರರು ಮೇಜಿನಿಂದ 15-20 ಅಂಗುಲ ದೂರದಲ್ಲಿ ನಿಂತು ಆಡುತ್ತಾರೆ.

ಸಾಧಾರಣವಾಗಿ ಮೂರು ಆಟಗಳ ಪಂದ್ಯ ಏರ್ಪಡಿಸುತ್ತಾರೆ. ಅದರಲ್ಲಿ ಎರಡನ್ನು ಗೆದ್ದವರು ವಿಜಯಿಗಳು. ಒಂಟಿ ಆಟಗಾರರ ಪಂದ್ಯಗಳೂ (ಸಿಂಗ್‌ಲ್ಸ್) ಜೋಡಿ ಆಟಗಾರರ ಪಂದ್ಯಗಳೂ (ಡಬ್‌ಲ್ಸ್) ಇರುತ್ತವೆ. ಪುರುಷರ ಸಿಂಗ್‌ಲ್ಸ್ ಮತ್ತು ಡಬ್‌ಲ್ಸ್ ; ಮಹಿಳೆಯರ ಸಿಂಗ್‌ಲ್ಸ್ ಮತ್ತು ಡಬ್‌ಲ್ಸ್ : ಹಾಗೂ ಮಿಶ್ರ ಡಬ್‌ಲ್ಸ್–ಈ ಎಲ್ಲ ಟೇಬ್‌ಲ್ ಟೆನಿಸ್ ಪಂದ್ಯಗಳೂ ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಮಟ್ಟದಲ್ಲಿ ವರ್ಷಂಪ್ರತಿ ಜರಗುತ್ತವೆ.

ಸಿಂಗ್‌ಲ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಆರಂಭದ ಹೊಡೆತ ಅಥವಾ ಸರ್ವಿಸ್ ಹೊಡೆತ ಯಾವ ಭಾಗಕ್ಕೆ ಬೀಳಬೇಕು ಎಂಬ ನಿಯಮವಿಲ್ಲ. ಸರ್ವ್ ಮಾಡುವವರ ಭಾಗದಲ್ಲಿ ಹಾಗೂ ಎದುರಾಳಿಯ ಭಾಗದಲ್ಲಿ ಚೆಂಡು ಮೇಜಿನ ಮೇಲೆ ಪುಟಿಯಬೇಕೆಂಬುದಷ್ಟೇ ನಿಯಮ. ಡಬ್‌ಲ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಸರ್ವ್ ಮಾಡುವವರ ಬದಿ ಚೆಂಡು ಪುಟಿದು ಮೇಜಿನ ಎದುರು ಮೂಲೆಯಲ್ಲಿ ಬಿದ್ದು ಪುಟಿಯಬೇಕು. ಹಿಂದಿರುಗಿಸುವಾಗ ಅದು ಎದುರಾಳಿಯ ಕ್ಷೇತ್ರದಲ್ಲಿ ಮಾತ್ರ ಬೀಳಬೇಕು. ಎದುರಿನಿಂದ ಬಂದ ಚೆಂಡನ್ನು ಇಬ್ಬರು ಆಟಗಾರರಲ್ಲಿ ಪರ್ಯಾಯವಾಗಿ ಹಿಂದಿರುಗಿಸಬೇಕು. ಸರ್ವಿಸ್ ಹೊಡೆತ ಯಾವಾಗಲೂ ಬಲಬದಿಯ ಕ್ಷೇತ್ರದಿಂದ ಆಗಬೇಕು. ಜೋಡಿ ಆಟಗಾರರಲ್ಲಿ ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬನೂ ಪರ್ಯಾಯವಾಗಿ ಸರ್ವಿಸ್ ಅವಕಾಶ ಪಡೆಯುತ್ತಾನೆ.

ಟೇಬ್‌ಲ್ ಟೆನಿಸ್ ರ‍್ಯಾಕೆಟು ಹಿಡಿಯುವಲ್ಲಿ ಎರಡು ವಿಧಾನಗಳಿವೆ. ಒಂದು ಟೆನಿಸ್ ಬ್ಯಾಟ್ ಹಿಡಿತ. ಹಸ್ತಲಾಘವ ಕೊಡುವಾಗ ಕೈಹಿಡಿತ ಇರುವುದು ಹೀಗೆ. ಬಹುಪಾಲು ಆಟಗಾರರು ಈ ರೀತಿ ಹಿಡಿಯುತ್ತಾರೆ. ಮತ್ತೊಂದು ಲೇಖನಿ ಹಿಡಿತ —ಲೇಖನಿಯನ್ನು ಹಿಡಿಯುವ ರೀತಿಯದು.



ಆಟದ ಮುಖ್ಯ ಹೊಡೆತಗಳು : ಮುಂಗೈ, ಹಿಂಗೈ ಹೊಡೆತಗಳು; ಮುಂಗೈ, ಹಿಂಗೈ ಚಾಪ್ ಪೆಟ್ಟುಗಳು ; 'ಪುಷ್' ಅಥವಾ ಚೆಂಡು ಪುಟಿದು ಮೇಲೇಳುತ್ತಿರುವಂತೆ ರ‍್ಯಾಕೆಟನ್ನು ನೆಟ್ಟಗೆ ಹಿಡಿದು ಹೊಡೆಯುವುದು. ಚೆಂಡು ನೇರವಾಗಿ ಆಟಗಾರನ ಎದೆಯ ಮಟ್ಟಕ್ಕೆ ಬಂದು ಒಂದು ಪಕ್ಕಕ್ಕೆ ಸರಿಯಲೂ ವೇಳೆಯಿಲ್ಲದಾಗ ಕೊಡುವ ವಿಶಿಷ್ಟ ಪೆಟ್ಟಿಗೆ 'ಬ್ಲಾಕ್‌ಷಾಟ್' ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ. 'ಸ್ಮ್ಯಾಷ್ ಹೊಡೆತ' ಎಂದರೆ ಚೆಂಡನ್ನು ಎದುರಾಳಿ ಹಿಂದಿರುಗಿಸಲಾಗದಂತೆ ಅಪ್ಪಳಿಸುವುದು. ಸ್ವಲ್ಪ ಬಲ ಉಪಯೋಗಿಸಿ ಹೊಡೆದರೆ. ಹೀಗೆ ಅಪ್ಪಳಿಸಿದ ಚೆಂಡಿನಿಂದ ಒಂದು ಗೆಲ್ಲಂಕ ದೊರೆಯುವುದು ಬಹುಪಾಲು ಖಚಿತ.







ಸರ್ವ್ ಮಾಡುವ ಅವಕಾಶ ಪ್ರತಿ ಐದು ಅಂಕಗಳಿಗೊಂದು ಬಾರಿ ಬದಲಾಗುತ್ತದೆ. ಈ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಸ್ಕೋರು ಎಣಿಸುವಾಗ ಸರ್ವ್ ಮಾಡುವವರ ಕಡೆಯ ಅಂಕ ಮೊದಲು ಬರುತ್ತದೆ.

ಸುಮಾರು 1880ರಲ್ಲಿ ಒಳಾಂಗಣ ಆಟದಂತೆ ಟೇಬಲ್ ಟೆನಿಸ್ ಆರಂಭವಾಯಿತು. ಇದು ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್ ಅಥವಾ ಭಾರತದಲ್ಲಿ ಆರಂಭವಾಯಿತು ಎಂದು ಊಹೆ. ಕಾರ್ಕ್ ಚೆಂಡು ಹಾಗೂ ಆಯತಾಕಾರದ ಮರದ ಬ್ಯಾಟುಗಳಿಂದ ಇದನ್ನು ಆಡುತ್ತಿದ್ದರು. ಅನಂತರ ಸೆಲ್ಯೂಲಾಯ್ಡ್ ಚೆಂಡು ಬಳಕೆಗೆ ಬಂತು. 1926ರಲ್ಲಿ 'ಇಂಟರ್‌ನ್ಯಾಷನಲ್ ಟೇಬಲ್ ಟೆನಿಸ್ ಫೆಡರೇಷನ್' ಜರ್ಮನಿಯಲ್ಲಿ ಸ್ಥಾಪನೆಯಾಯಿತು. ಇದರ ನೇತೃತ್ವದಲ್ಲಿ ಈಗ ಎರಡು ವರ್ಷಕ್ಕೊಮ್ಮೆ ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಸ್ಪರ್ಧೆ ನಡೆಯುತ್ತದೆ. ಹಂಗೆರಿ, ಆಸ್ಟ್ರಿಯ, ಚೆಕೊಸ್ಲೊವಾಕಿಯ, ಜಪಾನ್, ಚೀನ,—ಇವು ಇದುವರೆಗೆ ಅಗ್ರಸ್ಥಾನ ಪಡೆದ ರಾಷ್ಟ್ರಗಳು. ಮಧ್ಯೆ ಮಧ್ಯೆ ಅಮೆರಿಕದ ಸಂಯುಕ್ತ ಸಂಸ್ಥಾನಗಳು, ಯುಗೊಸ್ಲಾವಿಯ, ರುಮೇನಿಯ, ಜರ್ಮನಿ, ಸ್ಕಾಟ್ಲೆಂಡ್‌ಗಳೂ ವಿಜಯಿಗಳಾಗಿವೆ. ಉತ್ತಮ ಆಟಗಾರರು ಆಡುತ್ತಿದ್ದರೆ ಚೆಂಡು ಚಲಿಸುವ ವೇಗ ಅಸಾಧಾರಣ. 1961, 1963 ಮತ್ತು 1965ರಲ್ಲಿ ವಿಶ್ವ ಚಾಂಪಿಯನ್ ಆದ ಚೀನಾದ ಚುವಾಂಗ್ ತ್ಸೆತುಂಗ್–ಚೆಂಡನ್ನು ಗಂಟೆಗೆ 60 ಮೈಲಿಗಿಂತಲೂ ವೇಗವಾಗಿ ಹೊಡೆಯಬಲ್ಲವರಾಗಿದ್ದರು.

ಭಾರತದ ಒಳಾಂಗಣ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಅತ್ಯಂತ ಜನಪ್ರಿಯವಾದದ್ದು ಟೇಬಲ್ ಟೆನಿಸ್. 1957ರ ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಪಂದ್ಯಗಳು ನಡೆದಾಗ ಭಾರತಕ್ಕೂ ದ್ವಿತೀಯ ದರ್ಜೆಯಿಂದ ಪ್ರಥಮ ದರ್ಜೆಗೆ ಬಡ್ತಿ ದೊರೆಯಿತು. ಇಂಥ ಪ್ರಥಮ ದರ್ಜೆಯ ರಾಷ್ಟ್ರಗಳು ಸುಮಾರು ಹನ್ನೆರಡಿವೆ.

ಭಾರತದ ಇಂಡಿಯನ್ ಟೇಬಲ್ ಟೆನಿಸ್ ಫೆಡರೇಷನ್ (ಐ.ಟಿ.ಟಿ. ಎಫ್.) 1938ರಲ್ಲಿ ಸಂಘಟಿಸಲ್ಪಟ್ಟಿತು.

ನೋಡಿ : ಉತ್ತಮ್ ಚಂದ್ರಾನಾ ; ವಿಕ್ಟರ್ ಬರ್ನಾ



ಯೂರೋಪ ಟೇಬಲ್ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್ ಪಂದ್ಯ -1970

ಟೊಬೊಗಾನ್ ಸವಾರಿ

ಹಿಮದ ಮೇಲೆ ಇಳುಕಲಿನಲ್ಲಿ ಜಾರುವುದು ಟೊಬೊಗಾನ್ ಸವಾರಿಯ ಪ್ರಧಾನ ತತ್ತ್ವ. ಯಾವ ಇಂಧನವೂ ಇಲ್ಲದೆ, ಎಡಬಲ ತಿರುಗಿಸಲು ಯಾವುದೇ ಬೇರೆ ಸಾಧನಗಳಿಲ್ಲದೆ, ಟೊಬೊಗಾನ್ ಎಂಬ ಸಾಧನದಲ್ಲಿ ಗಂಟೆಗೆ ಸುಮಾರು 135 ಕಿ. ಮೀ. ವೇಗ ತಲಪಬಹುದು. ಟೊಬೊಗಾನ್‌ನಲ್ಲಿ ಬೋರಲಾಗಿ ಮಲಗಿ ಜಾರುತ್ತಾರೆ. ಪಾದಗಳನ್ನು ಮಂಜಿನಲ್ಲಿ ಹುದುಗಿಸಿ ಎಡಬಲಕ್ಕೆ ತಿರುಗಿಸುತ್ತಾರೆ. ಹಿಮ ಬಿದ್ದಿರುವಾಗ ಸವಾರಿ ಸೊಕ್ಕು.



ಟೊಬೊಗಾನ್‌ನಲ್ಲಿ ಮಗು: [illegible]



ಟೊಬೊಗಾನ್‌ನಲ್ಲಿ ಸವಾರಿ

ಟೊಬೊಗಾನ್ ಸವಾರಿಯನ್ನು ಮೊದಲು ಆರಂಭಿಸಿದವರು ಅಮೆರಿಕದ ರೆಡ್ ಇಂಡಿಯನರು. ಮಂಜಿನ ಮೇಲೆ ಅವರ ಹೊರೆ ಸಾಗಿಸಲು ಟೊಬೊಗಾನ್ ಬಳಸುತ್ತಿದ್ದರು. ಕೊಂಬೆಗಳನ್ನು ಒಂದು ತೊಗಲಿನಿಂದ ಬಿಗಿದು ಕಟ್ಟಿ ಟೊಬೊಗಾನ್ ರಚಿಸುತ್ತಿದ್ದರು.

ಇಂದು ತಳಕ್ಕೆ ದೃಢವಾದ ಮರದ ತೆಳು ಹಲಗೆಗಳನ್ನು ಹಾಕಿ ಮೇಲೆ ಅಡ್ಡಲಾಗಿ ಹಗುರವಾದ ಮರದ ಹಲಗೆಯನ್ನು ಹಾಕುತ್ತಾರೆ. ಇದರ ಮೇಲೆ ಆಟಗಾರ ಬೋರಲಾಗಿರಬೇಕು. ಕೆಲವು ಟೊಬೊಗಾನ್‌ಗಳಲ್ಲಿ ಲೋಹದ ತೆಳುಪಟ್ಟಿಗಳನ್ನು ಹಾಕುತ್ತಾರೆ.

ಆಧುನಿಕ ಟೊಬೊಗಾನ್ ಕ್ರೀಡೆ ಮೊದಲು ಕೆನಡದ ಮಾಂಟ್ರೀಲ್‌ನ ಬಳಿ ಆರಂಭವಾಯಿತು. ಅಲ್ಲಿಂದ ಅದು ಅಮೆರಿಕದ ಸಂಯುಕ್ತ ಸಂಸ್ಥಾನಗಳಿಗೆ ಹರಡಿತು. ಈ ಕ್ರೀಡೆಗಾಗಿ ಅನೇಕ ಕಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಕೃತಕ ಇಳಿಗಾಲುವೆಗಳನ್ನು ನಿರ್ಮಿಸಿದರು. ಹಲವು ಟೊಬೊಗಾನ್‌ಗಳು ಪಕ್ಕಪಕ್ಕದಲ್ಲಿ ಹಾಯುವಂಥ ಸಮಾನಾಂತರ ಇಳಿಗಾಲುವೆಗಳೂ ನಿರ್ಮಿಸಲ್ಪಟ್ಟುವು.

ಸ್ವಿಟ್ಜರ್‌ಲೆಂಡಿನ ಕ್ರೆಸ್ಟ್ ಪಥ 1884ರಲ್ಲಿ ರಚಿಸಲ್ಪಟ್ಟ ಕೃತಕ ಇಳಿಜಾರು. ಉದ್ದ 1,320 ಗಜ. ಇದರಲ್ಲಿ ಕಡಿದಾದ ಇಳಿಜಾರಿನಲ್ಲಿ ತಿರುವುಗಳಿವೆ. 1885ರಿಂದ ಇಲ್ಲಿ ಗ್ರಾಂಡ್ ನ್ಯಾಷನಲ್ ಎಂಬ ವಾರ್ಷಿಕ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳು ನಡೆಯುತ್ತಿವೆ. ಕರ್ಜನ್ ಕಪ್ ಎಂಬ ಇನ್ನೊಂದು ಪ್ರಸಿದ್ಧ ಸ್ಪರ್ಧೆಯೂ ಇಲ್ಲಿ ನಡೆಯುತ್ತದೆ. 1928, 1948ರ ಚಳಿಗಾಲದ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಟೊಬೊಗಾನ್ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಿದ್ದುವು.

ಲ್ಯೂಜ್ ಎಂಬುದು ಟೊಬೊಗಾನ್‌ನನ್ನು ಹೋಲುವ, ಆದರೆ ಇನ್ನೂ ಚಿಕ್ಕದಾದ, ಜಾರುಸಾಧನ. ಇಲ್ಲಿ ತಳಭಾಗದ ಮರದ ಪಟ್ಟಿಗಳು ಅಗಲವಾಗಿದ್ದು ಇವಕ್ಕೆ ಉಕ್ಕಿನ ಅಸ್ತರಿ ಇರುತ್ತದೆ. ಇದರ ಮೇಲೆ ಕುಳಿತೇ ಸವಾರಿ ಮಾಡಬಹುದು. ಆಸ್ಟ್ರಿಯದಲ್ಲಿ ಬಹುಕಾಲದಿಂದ ಲ್ಯೂಜ್ ಕ್ರೀಡೆ ರೂಢಿಯಲ್ಲಿದೆ. 1964ರಿಂದ ಲ್ಯೂಜ್ ಕ್ರೀಡೆ ಚಳಿಗಾಲದ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಲ್ಲಿ ಒಂದಾಗಿದೆ. ಬಾಬ್ ಬಂಡಿ ಓಟವು ಟೊಬೊಗಾನ್‌ನಿಂದ ರೂಪುಗೊಂಡ ಮತ್ತೊಂದು ಕ್ರೀಡೆ.

ನೋಡಿ : ಚಳಿಗಾಲದ ಆಟಗಳು ; ಬಾಬ್ ಬಂಡಿ ಓಟ

ಟೋಪಿ ಆಟ

ಚಿಕ್ಕ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಪ್ರಿಯವಾದ ಟೋಪಿ ಆಟವನ್ನು ಶಾಲೆಗಳಲ್ಲಿ ಆಡಿಸುತ್ತಾರೆ. ಈ ಆಟಕ್ಕೆ ಸುಮಾರು 15—20 ಮಂದಿ ಹುಡುಗರಿದ್ದರೆ ಚೆನ್ನು.



ಟೋಪಿ ಜೀಳಿಸುವ ಮೊದಲು

ಅವರನ್ನು ಒಳಮುಖ ಮಾಡಿ ವೃತ್ತಾಕಾರದಲ್ಲಿ ಕುಳ್ಳಿರಿಸಬೇಕು. ಅವರಲ್ಲೊಬ್ಬ ಟೋಪಿಯನ್ನೋ ಅಥವಾ ಮತ್ತೇನಾದರೂ ಬಟ್ಟೆಯ ತುಂಡನ್ನೋ ಮಡಿಸಿ





ಟೊಬೊಗಾನ್ ಸವಾರಿಯ ಎರಡು ವಿಧಾನಗಳು



ಕೈಯಲ್ಲಿ ಹಿಡಿದು ವೃತ್ತದ ಸುತ್ತಲೂ ಓಡುತ್ತಿರುತ್ತಾನೆ. ಹೀಗೆ ಓಡುವಾಗ ಸಮಯ ಸಾಧಿಸಿ ತನ್ನಲ್ಲಿರುವ ಟೋಪಿಯನ್ನು ಹುಡುಗನೊಬ್ಬನ ಬೆನ್ನಿನ ಹಿಂದೆ ಅವನ ಕೈಗೆ ಎಟಕುವಂತೆಯೇ ಹಾಕಿಬಿಡುತ್ತಾನೆ. ಓಡುವ ಹುಡುಗ ಹೀಗೆ ಟೋಪಿಯನ್ನು ಹಾಕಿ ಮತ್ತೊಂದು ಸುತ್ತು ಬರುತ್ತಾನೆ. ಆಗಲೂ ಕುಳಿತಿರುವ ಹುಡುಗನಿಗೆ ತನ್ನ ಹಿಂದೆ ಟೋಪಿ ಇರುವುದು ಗೊತ್ತಾಗದಿದ್ದಲ್ಲಿ ಓಡುತ್ತಿರುವವನು ಆ ಟೋಪಿಯನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಆ ಹುಡುಗನ ಬೆನ್ನಿನ ಮೇಲೆ ಬಾರಿಸುತ್ತಾನೆ. ಆಗ ಆ ಹುಡುಗ ಎದ್ದು ಒಂದು ಸುತ್ತು ಓಡಿ ಮತ್ತೆ ತನ್ನ ಜಾಗದಲ್ಲಿ ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳಬೇಕು.

ಒಂದು ವೇಳೆ ಕುಳಿತ ಹುಡುಗನಿಗೆ ತನ್ನ ಬೆನ್ನ ಹಿಂದೆ ಟೋಪಿ ಬಿದ್ದಿರುವುದು ಗೊತ್ತಾದರೆ ತತ್‌ಕ್ಷಣ ಅವನು ಟೋಪಿ ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಓಡುತ್ತಿರುವವನನ್ನು ಬೆನ್ನಟ್ಟಿ ಅವನ ಬೆನ್ನ ಮೇಲೆ ಹೊಡೆಯುತ್ತಾನೆ. ಓಡುವವನು ಸಾಧ್ಯವಾದರೆ ಆ ಹೊಡೆತದಿಂದ ತಪ್ಪಿಸಿಕೊಂಡು, ಖಾಲಿಯಿರುವ (ತಾನು ಟೋಪಿ ಹಾಕಿದ) ಜಾಗದಲ್ಲಿ ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಟೋಪಿ ಹಿಡಿದವನು ಮತ್ತೆ ಸುತ್ತು ಬಂದು ಯಾರ ಹಿಂದಾದರೂ ಟೋಪಿ ಹಾಕುತ್ತಾನೆ. ಮತ್ತೆ ಮೊದಲಿನ ಕ್ರಮದಂತೆ ಆಟ ಮುಂದುವರಿಯುತ್ತದೆ.

ಡಂಬೆಲ್ಸ್

ಕಬ್ಬಿಣದ ಗುಂಡು ಅಥವಾ ಅಗಲ ಚಕ್ರಬಿಲ್ಲೆಗಳನ್ನು ಎರಡು ತುದಿಗಳಲ್ಲಿ ಸಿಕ್ಕಿಸಿದ, ಕೈಯಲ್ಲಿ ಹಿಡಿಯುವಷ್ಟು ಉದ್ದವಾದ ಉಕ್ಕಿನ ಸರಳಿನಿಂದ ಮಾಡಿದ ಸಾಧನ —ಡಂಬೆಲ್ಸ್. ತೂಕದ ಇಗ್ಗುಂಡುಗಳು ಎಂದೂ ಇದನ್ನು ಕರೆಯುತ್ತಾರೆ.

ತೂಕ ಎತ್ತುವ ವಿವಿಧ ವ್ಯಾಯಾಮಗಳಲ್ಲಿ ಡಂಬೆಲ್ಸ್ ವ್ಯಾಯಾಮವೂ ಒಂದು. ದೇಹದ ಅಂಗಾಂಗಗಳ ಶಕ್ತಿ - ಸೌಷ್ಠವಗಳನ್ನು ಹೆಚ್ಚಿಸುವಲ್ಲಿ ಇದು ಸಹಾಯಕ.

ಭಾರ ಎತ್ತುವಿಕೆ ಅಭ್ಯಾಸದ ಮುಖ್ಯ ಉಪಕರಣ —'ಬಾರ್‌ಬೆಲ್'. ಇದು ಡಂಬೆಲ್ಸ್‌ಗಿಂತ ಭಾರ. ಉದ್ದದ ಉಕ್ಕಿನ ಸರಳಿನ ತುದಿಗಳಲ್ಲಿ ಕಬ್ಬಿಣದ ಚಕ್ರಗಳನ್ನು ಜೋಡಿಸಿರುತ್ತಾರೆ. ಅದನ್ನು ಎರಡು ಕೈಗಳಿಂದ ಎತ್ತುವುದು, ಕುತ್ತಿಗೆ ಮೇಲೆ ಇಟ್ಟುಕೊಂಡು ಕುಳಿತು ಏಳುವುದು (ಉರ್‌ಬೈಸ್) ಇತ್ಯಾದಿ ಕ್ರಮದಾಯಕ ಅಭ್ಯಾಸಗಳಿವೆ. ಡಂಬೆಲ್ಸ್ ವ್ಯಾಯಾಮ ಅದಕ್ಕಿಂತ ಲಘುವಾದದ್ದು. ಎರಡೂ ಕೈಗಳಲ್ಲಿ ಒಂದೊಂದು ಡಂಬೆಲ್ಸ್ ಹಿಡಿದು ವ್ಯಾಯಾಮ ಮಾಡುತ್ತಾರೆ. ಮರದಿಂದ ಮಾಡಿದ ಹಗುರ ಡಂಬೆಲುಗಳ ವ್ಯಾಯಾಮ ಕಡಮೆ ಶ್ರಮದಾಯಕ.

ಡಂಬೆಲ್ಸ್‌ಗಳನ್ನು ಎರಡು ಕೈಗಳಲ್ಲಿ ಹಿಡಿದು, ಕೈಯನ್ನು ಉದ್ದಕ್ಕೆ ಇಳಿ ಬಿಟ್ಟು, ನೆಟ್ಟಗೆ ನಿಲ್ಲುವುದು ಸಾಮಾನ್ಯ ಸ್ಥಿತಿ. ಕೈಗಳನ್ನು ಅರ್ಧ ವರ್ತುಲದಲ್ಲಿ ಬೀಸಿ ಕೈ ಮುಂದಕ್ಕೆ ಎದೆಯ ಮಟ್ಟಕ್ಕೆ ತಂದು ಎದೆಯ ಎದುರಿಗೆ ಡಂಬೆಲ್ಸನ್ನು ಸೇರಿ ಹೊಡಿಯುವುದು, ಹಾಗೆಯೇ ಕೈಗಳನ್ನು ಹಿಂದಕ್ಕೆ ಬೀಸಿ ಬೆನ್ನ ಹಿಂದೆ ಡಂಬೆಲ್ಸನ್ನು ಒಂದಕ್ಕೊಂದು ಬಡಿಯುವುದು. ತಲೆಯ ಮೇಲೆ ನೆಟ್ಟಗೆ ಕೊಂಡೊಯ್ದು ಅಲ್ಲಿ ಒಂದಕ್ಕೊಂದು ಬಡಿಯುವುದು, ಕೆಳಗಿಳಿಸಿ ತೊಡೆಯ ಮುಂಬದಿಯಲ್ಲಿ ಒಂದಕ್ಕೊಂದು ಬಡಿಯುವುದು, ಮೊಣಕಾಲು ಮಡಿಸದೆ ಟೊಂಕವನ್ನು ಮಾತ್ರ ಮಣಿಸಿ, ಪಾದಗಳ ಮೇಲ್ಬದಿಯಲ್ಲಿ ಅವುಗಳನ್ನು ಒಂದಕ್ಕೊಂದು ಬಡಿಯುವುದು, ಒಂದು ಮೊಣಕಾಲು ಮುಂದು ಇಟ್ಟು ಹಾಗೆ ಚಾಚಿದ ಮೊಣಕಾಲಿನ ಅಡಿಯಲ್ಲಿ ಡಂಬೆಲ್ಸನ್ನು ಬಡಿಯುವುದು —ಹೀಗೆ ಮರದ ಡಂಬೆಲ್ಸ್‌ನಿಂದ ಮಾಡಬಹುದಾದ ವ್ಯಾಯಾಮಗಳು, ಇದು ಮನೋರಂಜನೆಯ ಕ್ರಮಗಳ ಜೊತೆಗೆ, ತಾಳಕ್ರಮಗಳೂ ಹೌದು. ಲೋಹದ ಡಂಬೆಲ್ಸ್‌ಗಳಲ್ಲಿ ಈ ತಾಳಕ್ರಮವನ್ನು ಅನುಕರಿಸಬೇಕಾದ ಅಗತ್ಯವಿಲ್ಲ.

ಪ್ರಖ್ಯಾತ ವ್ಯಾಯಾಮತಜ್ಞ, ಯೂಜಿನ್ ಸಾಂಡೊ ಡಂಬೆಲ್ಸ್‌ಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ದೇಹ ದಾರ್ಢ್ಯವನ್ನು ಹೆಚ್ಚಿಸುವ ವಿಧಾನವನ್ನು ಪ್ರಚುರಪಡಿಸಿದರು. "ನನಗೊಂದು ಎರಡು ವರ್ಷದ ಗಂಡು ಮಗುವಿದ್ದರೆ. ಅರ್ಧ ಪೌಂಡ್ ಭಾರದ ಡಂಬೆಲ್‌ಗಳಿಂದ ಅವನಿಗೆ ವ್ಯಾಯಾಮ ಪ್ರಾರಂಭಿಸುತ್ತಿದ್ದೆ" ಎನ್ನುತ್ತಿದ್ದರು. ಆದರೆ ಪಾಪ, ಅವರಿಗೆ ಗಂಡು ಸಂತಾನವೇ ಇರಲಿಲ್ಲ.

ಚಿಕ್ಕ ಮಕ್ಕಳು ಹಗುರ ಡಂಬೆಲ್ಸ್ ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡಬಹುದು. ಪ್ರದರ್ಶನ ವ್ಯಾಯಾಮಕ್ಕೂ ಇದನ್ನು ಬಳಸಬಹುದು. ಡಂಬೆಲ್ಸ್‌ಗಳಿಂದ ವ್ಯಾಯಾಮ ಪ್ರಾರಂಭಿಸಿದರೆ, ಅದನ್ನು ಸತತ ಮುಂದುವರಿಸಬೇಕು. ಹೆಚ್ಚು ಹೆಚ್ಚು ಶರೀರೋತ್ಕರ್ಷವಾಗಬೇಕಾದರೆ, ಬಲ ಹೆಚ್ಚಾದಂತೆ ಡಂಬೆಲ್ಸ್ ಭಾರವನ್ನು ಕ್ರಮಕ್ರಮೇಣ ಜಾಗರೂಕತೆಯಿಂದ ಒಂದು ಮಿತಿಯವರೆಗೆ ಹೆಚ್ಚಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತ ಹೋಗಬೇಕು.

ಡಕ್ ಡ್ರೇಕ್

ನೀರಿನಲ್ಲಿ ತೇಲಿ ಮುಳುಗಿ ಸಾಗುವ ಹಕ್ಕಿಯಂತೆ ನೀರನ್ನು ಸವರಿ ಸಾಗುವ ಕಲ್ಲನ್ನು ಎಸೆಯಬಹುದು. ಇದನ್ನು ಡಕ್ ಡ್ರೇಕ್ ಆಟ ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ.

ಸಮುದ್ರದ ತೀರ, ನದಿ ದಡಗಳಲ್ಲಿ ಸಿಗುವ ಚಪ್ಪಟೆಯಾದ ನುಣುಪು ಉರುಟು ಕಲ್ಲನ್ನು ಇದಕ್ಕಾಗಿ ಆರಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಒಬ್ಬೊಬ್ಬ ಆಟಗಾರನ ಬಳಿಯೂ ಇಂಥ 5 ಕಲ್ಲುಗಳಿರುತ್ತವೆ. ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸುವವರು ಚಿಕ್ಕ ಚಿಕ್ಕ ಪುಟಾಣಿಗಳು.

ಅವರು ಆ ಕಲ್ಲುಗಳನ್ನು ಒಂದೊಂದಾಗಿ ನೀರಿಗೆ ಎಸೆಯುತ್ತಾರೆ. ನೀರಿನ ಮೇಲ್ಮೈಯನ್ನು ಮೃದುವಾಗಿ ಸೋಕುತ್ತ ಹೋಗಿ ಕಲ್ಲುಗಳು ಕೊನೆಗೆ ಕಡಲಿನಾಳದಲ್ಲಿ ಮುಳುಗಿಬಿಡುತ್ತವೆ.

ಆಟಗಾರರಲ್ಲಿ ಯಾರು ಎಸೆದ ಕಲ್ಲು ಹೆಚ್ಚು ದೂರ ನೀರಿನ ಮೇಲ್ಮೈ ಸವರುತ್ತ ಹೋಗಿ ಮುಳುಗುತ್ತದೋ ಅವರು ಆಟದಲ್ಲಿ ಜಯಶಾಲಿಗಳು.

ನೋಡಿ : ನೀರಾಟ

ಡರ್ಬಿ

ಡರ್ಬಿ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಗೆಲ್ಲಬೇಕು ಎಂಬುದೇ ಕುದುರೆ ಸಾಕುವವನ ಮುಖ್ಯ ಧ್ಯೇಯ ಎಂಬ ಮಾತು ಇದೆ. ಅಷ್ಟು ಪ್ರಮುಖವಾದ ಕುದುರೆ ಸ್ಪರ್ಧೆ— ಡರ್ಬಿ. ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ಸರ್ರೆಯ ಎಪ್ಸಂ ಡೌನ್ಸ್ ಮಾರ್ಗದಲ್ಲಿರುವ ಒಂದೂವರೆ ಮೈಲಿ ಉದ್ದದ ಹಾದಿಯಲ್ಲಿ ಈ ಸ್ಪರ್ಧೆ ಪ್ರತಿ ವರ್ಷ ನಡೆಯುತ್ತದೆ. ಹಾದಿಯಲ್ಲಿ ಎತ್ತರವಾದ ಹಾಗೂ ಇಳಿದಾದ ಪ್ರದೇಶಗಳು ಬರುತ್ತವೆ. 3–4 ಕಡೆ ತಿರುವುಗಳೂ ಉಂಟು. ಈ ಮಾರ್ಗದ ಕೊನೆಯ ಟ್ಯಾಟನ್ ಹ್ಯಾಮ್ ತಿರುವು ಬಹಳ ಪ್ರಮುಖವಾದದ್ದು. ಸ್ಪರ್ಧಿಸಿದ ಕುದುರೆಗಳು ಇಲ್ಲಿ ಬಂದಾಗ ಸಿಗುವ ನೋಟ ಅತ್ಯಂತ ಪ್ರೇಕ್ಷಣೀಯ.

ಈ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ 3 ವರ್ಷ ಪ್ರಾಯದ ಕುದುರೆಗಳನ್ನು ಓಡಿಸುತ್ತಾರೆ. 1936ರಲ್ಲಿ ಓಡಿದ ಮಹಮೂದ್ ಎಂಬ ಕುದುರೆ 2 ಮಿನಿಟು 33.8 ಸೆಕೆಂಡಿನಲ್ಲಿ ಈ ದೂರವನ್ನು ಓಡಿ ದಾಖಲೆ ಸ್ಥಾಪಿಸಿತು. ಡರ್ಬಿ ಪ್ರಾರಂಭವಾದದ್ದು 1780ರಲ್ಲಿ. ಪ್ರಾರಂಭಿಸಿದವರು ಡರ್ಬಿಯ 12ನೆಯ ಅರ್ಲ್ ಎಡ್ವರ್ಡ್ ಸ್ಮಿತ್ ಸ್ಟ್ಯಾನ್ಲಿ ಎಂಬವರು. ಇವರ ವಂಶದವರಿಗೆ ಹಿಂದಿನಿಂದಲೂ ಕುದುರೆ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಲ್ಲಿ ಅಪಾರಆಸಕ್ತಿ ಇತ್ತು.

ಡರ್ಬಿ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ಪ್ರಮುಖ ಹಾಗೂ ಆಕರ್ಷಕ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಲ್ಲೊಂದು. ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಒಂದು ಕುದುರೆ ಗೆದ್ದ ತತ್‌ಕ್ಷಣ ಆ ಸುದ್ದಿಗಾಗಿ ಕಾಯುತ್ತಿರುವ ವಿಶ್ವದ ನಾನಾ ಭಾಗಗಳಿಗೆ ಸುದ್ದಿಯನ್ನು ಮುಟ್ಟಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಒಂದು ಪ್ರದೇಶದ ಪ್ರಮುಖ ಪಂದ್ಯವನ್ನು ಡರ್ಬಿ ಎನ್ನುವುದುಂಟು. ಬೆಂಗಳೂರಿನ ಕುದುರೆ ಸ್ಪರ್ಧೆಗೆ "ಬೆಂಗಳೂರು ಡರ್ಬಿ" ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ.

ಅಮೆರಿಕದಲ್ಲಿ 11ರಿಂದ 15 ವರ್ಷದ ವರೆಗಿನ ಹುಡುಗರು ಇತರರ ಸಹಾಯ ಪಡೆದು ತಾವೇ ನಿರ್ಮಿಸಿದ ಕಾರುಗಳನ್ನು ಓಡಿಸಿ ಓಹಿಯೋದಲ್ಲಿ ನಡೆಸುವ ಪಂದ್ಯಕ್ಕೆ 'ಸಾಬೂನು ಪೆಟ್ಟಿಗೆ ಡರ್ಬಿ' ಎಂಬ ಹೆಸರಿದೆ.

ನೋಡಿ : ಕುದುರೆ ಪಂದ್ಯ

ಡಬ್ಲ್ಯು. ಜಿ. ಗ್ರೇಸ್

ಲಂಡನಿನ ಲಾರ್ಡ್ಸ್ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಕ್ರೀಡಾಂಗಣದ ದ್ವಾರದ ಫಲಕದಲ್ಲಿ ಕೆಲವೊಮ್ಮೆ ಹೀಗೆ ಬರೆಯುತ್ತಿದ್ದರು: "ಪ್ರವೇಶದರ: 6 ಪೆನ್ನಿ: ಡಾ. ಗ್ರೇಸ್ ಅವರ ಆಟವಿದ್ದರೆ 1 ಷಿಲ್ಲಿಂಗ್".

ಲಂಡನಿನ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಪ್ರಿಯರು ಡಾ. ಗ್ರೇಸ್ ಅವರ ಆಟವಿದ್ದರೆ ಹೆಚ್ಚು ಹಣ ತೆರಲು ಹಿಂದೆ ಮುಂದೆ ನೋಡುತ್ತಿರಲಿಲ್ಲ. 19ನೆಯ ಶತಮಾನದ ಅಂತ್ಯ ಭಾಗದಲ್ಲಿ ಲಂಡನಿನ ಬೀದಿಗಳಲ್ಲಿ ಜನರು ಗುಂಪು ಗುಂಪಾಗಿ



ಬೌಲಿಂಗ ಭಂಗಿ : ಡಬ್ಲ್ಯು. ಜಿ.

ಅಥವಾ ಸಾರೋಟುಗಳಲ್ಲಿ ಲಾರ್ಡ್ಸ್ ಕ್ರೀಡಾಂಗಣದ ಕಡೆಗೆ ಹೋಗುತ್ತಿದ್ದರೆ ಅಂದು ಗ್ರೇಸರ ಆಟವಿದೆ ಎಂದು ಹೇಳಬಹುದಿತ್ತು.

ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಆಟಗಾರರಾಗಿ ಬ್ರಿಟನಿನ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಪ್ರಮುಖರಲ್ಲೊಬ್ಬ ಎಂಬಂತೆ ಪ್ರಸಿದ್ಧಿ ಮತ್ತು ರಾಜ ಗೌರವ ಪಡೆದ ಡಾಕ್ಟರ್ ವಿಲಿಯಂ ಗಿಲ್ಬರ್ಟ್ ಗ್ರೇಸ್, 'ಡಬ್ಲ್ಯು. ಜಿ.' ಇಲ್ಲವೆ 'ಚಾಂಪಿಯನ್' ಎಂಬ ಹೆಸರಿನಿಂದ ಜನಪ್ರಿಯರಾಗಿದ್ದರು. ವೃತ್ತಿಯಿಂದ ವೈದ್ಯರಾದರೂ ಕ್ರೀಡಾ ಪ್ರವೃತ್ತಿಯಿಂದ ಕ್ರಿಕೆಟ್‌ಗೆ ಒಲಿದಿದ್ದರು.

ವಿಲಿಯಂ ಗ್ರೇಸ್‌ರ ಜನನ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ಗ್ಲಸೆಸ್ಟ್‌ಷಿರ್‌ನಲ್ಲಿ, 1848ರ ಜೂಲೈ 18ರಂದು. ತಂದೆ ಹಳ್ಳಿಯ ಡಾಕ್ಟರ್ ಮಾತ್ರವಲ್ಲ; ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಆಟಗಾರರೂ ಆಗಿದ್ದರು. ತಾಯಿ ಕ್ರಿಕೆಟಿನ ಅಭಿಮಾನಿ. ಆಕೆ ತಮ್ಮ ಐದು ಗಂಡು ಮತ್ತು ನಾಲ್ಕು ಹೆಣ್ಣು ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಆಟ ಕಲಿಸಿ ಉತ್ತೇಜನ ನೀಡಿದರು. ಇವರನ್ನು 'ಅತ್ಯಂತ ಪ್ರಮುಖ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಮಾತೆ' ಎನ್ನುವುದೂ ಉಂಟು. ವಿಲಿಯಂನ ಅಣ್ಣ ಇ. ಎಂ. ಗ್ರೇಸ್ ಮತ್ತು ಜಿ.ಎಫ್. ಗ್ರೇಸ್ ಸಹ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಆಟಗಾರರಾಗಿ ಪ್ರಸಿದ್ಧರಾಗಿದ್ದವರು.





ಒಂದು ಸಲ ಓವಲ್‌ನಲ್ಲಿ ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯದ ವಿರುದ್ಧ ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಮೂವರು ಸೋದರರೂ ಆಡಿದರು.

ವಿಲಿಯಂ ಗ್ರೇಸ್ 1864ರಲ್ಲಿ ತಮ್ಮ 16ನೆಯ ವಯಸ್ಸಿನಲ್ಲೇ ಪ್ರಮುಖ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಿದರು. ಆ ಋತುವಿನ ಅಂತ್ಯದೊಳಗೆ 1,000ಕ್ಕಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ರನ್ ಗಳಿಸಿ, ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನಾದ್ಯಂತ ಹೆಸರು ಗಳಿಸಿದರು. 1866ರ ಓವಲ್‌ನ ಒಂದು ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಔಟಾಗದೆ ಅವರು 224 ರನ್ ಗಳಿಸಿದ್ದು, ಅದುವರೆಗೆ ಅಲ್ಲಿ ಎಂದೂ ನಡೆಯದ ಘಟನೆ. 1871ರ ಋತುವಿನಲ್ಲಿ ಅವರು 2,739 ರನ್ ಗಳಿಸಿದರು. ಅವರ ಆ ವರ್ಷದ ಸರಾಸರಿ (78.25) ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ಬೇರೆ ಯಾವನೇ ಆಟಗಾರನ ಸರಾಸರಿಯ ಇಮ್ಮಡಿಯನ್ನು ಮೀರಿಸಿತು.

ಗ್ರೇಸ್ 1873ರಲ್ಲಿ ಪ್ರಥಮ ಸಲ ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯಕ್ಕೆ ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಲು ತೆರಳಿದರು. ಅದಕ್ಕೆ ಹದಿನೈದು ದಿನಗಳ ಮೊದಲು ಅವರ ವಿವಾಹವಾಗಿತ್ತು.

1876ರಲ್ಲಿ ಅನುಕ್ರಮವಾಗಿ ಮೂರು ಪ್ರಥಮ ದರ್ಜೆ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ 344, 177 ಮತ್ತು ಔಟಾಗದೆ 318 ರನ್‌ಗಳಿಸಿದರು. ಇನ್ನೊಂದು ಸಣ್ಣ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಔಟಾಗದೆ 400 ರನ್ ಗಳಿಸಿದರು. 1895ರ ಮೇಯಲ್ಲಿ, ತಮ್ಮ 46ನೆಯ ವಯಸ್ಸಿನಲ್ಲಿ, ಅವರು ಒಂದೇ ತಿಂಗಳಲ್ಲಿ ಗಳಿಸಿದ ರನ್‌ಗಳ ಸಂಖ್ಯೆ ಸಾವಿರವನ್ನು ಮೀರಿತ್ತು. 1899ರಲ್ಲಿ ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯದವರೊಡನೆ ತನ್ನ ಹತ್ತನೆಯ ಮತ್ತು ಕೊನೆಯ ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಿದರು. ಅನಂತರವೂ ಅವರು ಆಟ ಆಡುವುದನ್ನು ನಿಲ್ಲಿಸಲಿಲ್ಲ. 1914ರಲ್ಲಿ ತಮ್ಮ 66ನೆಯ ವಯಸ್ಸಿನಲ್ಲಿ ಒಂದು ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಆಡಿ ಔಟಾಗದೆ 69 ರನ್ ಗಳಿಸಿದರು.

ಅವರು 1915ರ ಅಕ್ಟೋಬರ್ 23ರಂದು ತಮ್ಮ 67ನೆಯ ವಯಸ್ಸಿನಲ್ಲಿ ಹೃದಯಾಘಾತದಿಂದ ತೀರಿಕೊಂಡರು.

ಗ್ರೇಸ್, ಕಂರುಚಲು ಕೂದಲಿನ ಉದ್ದನೆ ದಾಡಿಯ ದಢೂತಿ ವ್ಯಕ್ತಿ. ಬಲಿಷ್ಠ ಭುಜ, ಅಗಲವಾದ ಎದೆ, ಭವ್ಯ ವ್ಯಕ್ತಿತ್ವ. ಸ್ಥೂಲಕಾಯರಾದರೂ ಆಟದಲ್ಲಿ ಚೆಂಡನ್ನು ಬಾರಿಸುವಾಗ ಅತ್ಯಂತ ಚುರುಕಾಗಿ ಓಡುತ್ತಿದ್ದರು.

ಗ್ರೇಸ್‌ರಿಂದಾಗಿ ಬ್ಯಾಟ್ ಮಾಡುವುದು ಒಂದು ಕಲೆ ಎನಿಸಿತು. "ಗ್ರೇಸ್ ಜೋಡಿ ಆಟಗಾರನಿಗೆ ಇವರು ಬಾರಿಸಿದ ರನ್‌ಗಳಿಗೆ ಓಡುವುದೊಂದೇ ಕೆಲಸ" ಎಂಬ ಒಂದು ಮಾತು ಪ್ರಚಲಿತವಿತ್ತು. ಅವರು ಗಳಿಸಿದ ಒಟ್ಟು ರನ್ 54,876. ಅವರು ಉತ್ತಮ ಬೌಲರ್ ಹಾಗೂ ಫೀಲ್ಡರರೂ ಆಗಿದ್ದರು. ಪ್ರಥಮ ದರ್ಜೆ ಕ್ರಿಕೆಟ್‌ಗಳಲ್ಲಿ 2,876 ವಿಕೆಟ್ ಉರುಳಿಸಿದ್ದರು ; 871 ಕ್ಯಾಚು ಹಿಡಿದಿದ್ದರು.

ವಿಲಿಯಂ ಗ್ರೇಸ್‌ರಿಗೆ 'ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಪಿತಾಮಹ' ಎಂಬ ಗೌರವವಿದೆ. ಲಾರ್ಡ್ಸ್ ಕ್ರೀಡಾಂಗಣ ಮಹಾದ್ವಾರಕ್ಕೆ ಅವರ ಗೌರವಾರ್ಥ ಎಂ. ಸಿ. ಸಿ. 'ಗ್ರೇಸ್ ದ್ವಾರ' ಎಂದು ಹೆಸರು ಇಟ್ಟಿದೆ.

ನೋಡಿ : ಕ್ರಿಕೆಟ್

ಡಯಾಬೊಲೋ

'ಕೊಯೆನ್ ಜೆನ್' ಎಂದರೆ ಎರಡು ಕಡ್ಡಿಗಳ ಮೇಲಿನ ರಾಕ್ಷಸ.

ಇದು ಹಲವಾರು ಶತಮಾನಗಳಿಂದ ಚೀನದಲ್ಲಿ ಜನಪ್ರಿಯವಾಗಿರುವ ಆಟ. 18ನೆಯ ಶತಮಾನದಲ್ಲಿ ಈ ಆಟ ಯೂರೋಪಿನಲ್ಲಿ ಪ್ರಚಾರಕ್ಕೆ ಬಂತು. ಆಗ ಇದು ಪಡೆದ ಹೆಸರು 'ಡಯಾಬೊಲೋ'. ಗ್ರೀಕ್ ಭಾಷೆಯಲ್ಲಿ ಇದಕ್ಕೆ ' ರಾಕ್ಷಸ ' ಎಂದು ಅರ್ಥ.

ಆಟಕ್ಕೆ ಬೇಕಾದ ಮರದ ತುಂಡು —ಡಯಾಬೊಲೋ— ಎರಡು ಬಂಗುರಿಗಳ ಚೂಪು ತುದಿಗಳನ್ನು ಸೇರಿಸಿದಾಗ ಸಿಗುವ ಆಕಾರದ್ದು, ಗಳಿಗೆ ಬಟ್ಟಲನ್ನು ಹೋಲುವಂಥದ್ದು. ಎರಡು ಕಡ್ಡಿಗಳ ತುದಿಗಳಿಗೆ ಒಂದು ದಾರವನ್ನು ಕಟ್ಟುತ್ತಾರೆ. ದಾರವನ್ನು ಡಯಾಬೊಲೋಗೆ ಸುತ್ತಿ ಕಡ್ಡಿಗಳನ್ನು ಎಳೆದಾಗ ಇದು ಭರದಿಂದ ತಿರುಗುತ್ತದೆ. ಇದನ್ನು ಮೇಲಕ್ಕೆಸೆದು ಪುನಃ ದಾರದ ಮೇಲೆ ಬೀಳಿಸಿಕೊಂಡು, ಅಲ್ಲಿಯೂ ತುಸು ಹೊತ್ತು ತಿರುಗುವಂತೆ ಮಾಡಬಹುದು. ಆಗ ದಾರದ ಮೇಲೆ ಮರದ ತುಂಡು ಡೊಂಬರಾಟವಾಡುವಂತೆ ತೋರುತ್ತದೆ.

ಡಯಾಬೊಲೋವನ್ನು ಇಬ್ಬರೂ ಆಡಬಹುದು. ಒಬ್ಬ ತಿರುಗಿಸಿ ಎಸೆದ ಡಯಾಬೊಲೋವನ್ನು ಇನ್ನೊಬ್ಬ ದಾರದ ಮೇಲೆ ಹಿಡಿಯಬೇಕು. ಹಾಗೆಯೇ ಇವನು ಎಸೆದದ್ದನ್ನು ಅವನು ಹಿಡಿಯಬೇಕು. ಹಿಡಿಯಲಾರದವರು ಸೋತಂತೆ.

ಡಾಜ್ ಬಾಲ್

'ಡಾಜ್' ಎಂದರೆ ತಪ್ಪಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದು ಎಂದರ್ಥ. ಚೆಂಡಿನಿಂದ ಹೊಡೆದಾಗ ತಪ್ಪಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದೇ ಈ ಆಟ. ಹತ್ತು ಹನ್ನೆರಡು ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಎರಡು ಗುಂಪುಗಳಾಗಿ ವಿಂಗಡಿಸುತ್ತಾರೆ. ಒಂದು ಗುಂಪಿನವರು ಚೆಂಡಿ



ಚೆಂಡು ಎಸೆಯುವ ಮೊದಲು

ಚೆಂಡು ತಗಲಿದಾಗ ಔಟ್

ಇಂದ ಹೊಡೆಯುವುದೆಂದೂ ಇನ್ನೊಂದು ಗುಂಪಿನವರು ಚೆಂಡು ತಗಲದಂತೆ ತಪ್ಪಿಸಿಕೊಳ್ಳಬೇಕೆಂದೂ ನಿರ್ಧರಿಸುತ್ತಾರೆ. ಚಿಕ್ಕ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಈ ಆಟ ಎಷ್ಟು ಇಷ್ಟವೆಂದರೆ ಚೆಂಡು ತಗಲಿದಾಗ ಬೇಸರವಾಗುವ ಬದಲು ಖುಷಿಯೇ ಆಗುತ್ತದೆ.

ಮೈದಾನದಲ್ಲಿ ಮೊದಲು ಸುಮಾರು ಇಪ್ಪತ್ತೈದು ಅಡಿ ವ್ಯಾಸದ ವೃತ್ತವನ್ನು ಎಳೆಯುತ್ತಾರೆ. ಒಂದು ತಂಡದ ಹುಡುಗರು ಇದರ ಒಳಗೆ ; ಮತ್ತೊಂದು ತಂಡದವರು ಹೊರಗೆ. ಹೊರಗಿನವರೊಡನೆ ಒಂದು ಬಾಸ್ಕೆಟ್‌ಬಾಲ್ ಅಥವಾ ವಾಲಿಬಾಲ್ ಇರುತ್ತದೆ. ಒಳಗಿನ ಆಟಗಾರನಿಗೆ ಸೊಂಟದಿಂದ ಕೆಳಗೆ ತಗಲುವಂತೆ ಹೊರಗಿನವನು ಚೆಂಡನ್ನು ಎಸೆಯುತ್ತಾನೆ. ಒಳಗಿನವರು ಬಗ್ಗಿ, ಹಾರಿ ಅಥವಾ ಅತ್ತಿತ್ತ ಓಡಾಡಿ ಚೆಂಡಿನ ಏಟನ್ನು ತಪ್ಪಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುತ್ತಾರೆ. ಆದರೆ ಇವರು ವೃತ್ತದಿಂದ ಹೊರಗೆ ಮಾತ್ರ ಹೋಗುವಂತಿಲ್ಲ. ಹಾಗೆಯೇ ಹೊರಗಿನವರೂ ಒಳಗೆ ಬರಬಾರದು.

ಹೊರಗಿರುವ ತಂಡದವರು ಒಟ್ಟು ಹನ್ನೆರಡು ಬಾರಿ ಚೆಂಡನ್ನು ಎಸೆಯುತ್ತಾರೆ. ಚೆಂಡು ಒಳಗಿನವರಿಗೆ ಎಷ್ಟು ಬಾರಿ ತಗಲಿದೆ ಎಂದು ಲೆಕ್ಕ ಹಾಕುತ್ತಾರೆ. ಸೊಂಟಕ್ಕಿಂತ ಮೇಲೆ ಬಿದ್ದಿದ್ದರೆ ಅದನ್ನು ಲೆಕ್ಕಕ್ಕೆ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳುವುದಿಲ್ಲ. ಒಂದು ಪಂಗಡದವರು ಹನ್ನೆರಡು ಬಾರಿ ಚೆಂಡು ಎಸೆದ ಮೇಲೆ, ಎದುರು ತಂಡ ವೃತ್ತದ ಹೊರಕ್ಕೆ ಬಂದು ಚೆಂಡೆಸೆಯುವ ತಂಡವಾಗುತ್ತದೆ. ಹೊರಗೆ ಇದ್ದವರು ಒಳಕ್ಕೆ ಬಂದು ತಪ್ಪಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ.

ಅಂಗಣದಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬ ಹುಡುಗ ಮಾತ್ರ ಚೆಂಡನ್ನು ಇತರರಿಗೆ ಎಸೆದೂ ಆಡಬಹುದು. ಯಾರ ಸೊಂಟದ ಕೆಳಗೆ ಚೆಂಡು ಮುಟ್ಟುತ್ತದೋ ಅವರು ಎಸೆಯುವವನ ಅಡಿಯಾಳು. ಅಡಿಯಾಳಾದವನು ಎಸೆಯುವವನಿಗೆ ಚೆಂಡನ್ನು ಎತ್ತಿಕೊಟ್ಟು ಸಹಕರಿಸಬೇಕು. ಎಲ್ಲ ಆಟಗಾರರೂ ಅಡಿಯಾಳುಗಳಾಗುವ ವರೆಗೆ ಆಟ ಮುಂದುವರಿಯುತ್ತದೆ.

ಚಿಕ್ಕ ಮಕ್ಕಳು ಡಾಜ್‌ಬಾಲ್ ಆಡುವುದಿದ್ದರೆ ಚೆಂಡನ್ನು ಉರುಳಿಸುತ್ತಾರೆ. ಎಸೆಯುವಂತಿದ್ದರೆ ಬಹಳ ಮೃದುವಾಗಿರುವ ಉಣ್ಣೆಯ ನೂಲಿನ ಚೆಂಡನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಡಾಜ್‌ಬಾಲ್ ಆಟದಲ್ಲಿ ವೈವಿಧ್ಯವಿದೆ. ಒಂದಕ್ಕಿಂತ ಒಂದು ಹೆಚ್ಚು ಕುತೂಹಲಕಾರಿ.

ನೋಡಿ : ಚೆಂಡು ಆಟ



ಮೂರು ಬಾರಿ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಿ ನಾಲ್ಕು ಚಿನ್ನದ ಪದಕಗಳನ್ನು ಪಡೆದ ಖ್ಯಾತ ಈಜುಗಾರ್ತಿ ಡಾನ್ ಫ್ರೇಜರ್.

ಆಕೆ ಹುಟ್ಟಿದ್ದು ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯದ ಸಿಡ್ನಿಯಲ್ಲಿ (1937). ಹದಿನಾರರ ವಯಸ್ಸಿನಲ್ಲಿ ಬಹಳ ದುರ್ಬಲ ಹುಡುಗಿಯಾಗಿದ್ದರು. ಸ್ವಲ್ಪ ಚಳಿ ಇದ್ದರೂ ತಡೆಯಲು ಆಗುತ್ತಿರಲಿಲ್ಲ. ಇದಕ್ಕಾಗಿ ಇವರು ಬೆಚ್ಚಗಿನ ಹವೆಯ ಅಡಿಲೈಡ್‌ನಲ್ಲಿ ಇರತೊಡಗಿದರು. ಅನಂತರ ಬಹುಬೇಗ ಆರೋಗ್ಯ ಸುಧಾರಿಸಿತು. ಈಜು ಕಲಿಯಲು ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡತೊಡಗಿದರು. ಎರಡು ವರ್ಷಗಳಲ್ಲಿ ಡಾನ್ ಫ್ರೇಜರ್ ಪ್ರಾಂತೀಯ ಪಂದ್ಯವೊಂದರಲ್ಲಿ ಪ್ರಥಮ ಸ್ಥಾನ ಪಡೆದರು.

ಡಾನ್ ಫ್ರೇಜರ್ ಅಡಿಲೈಡ್‌ನಲ್ಲಿ ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಖ್ಯಾತಿಯ ಕೋಚ್ ಹ್ಯಾರಿ ಗಲಾಗರ್ ಅವರ ನೇತೃತ್ವದಲ್ಲಿ ಈಜು ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡಿದರು. ಆಗ ವಾರದಲ್ಲಿ ಕೆಲವು ದಿನ ಬೆಳಗ್ಗೆ ಐದೂವರೆಗೆ ಎದ್ದು ಒಂದು ಮೈಲಿನಷ್ಟು ಈಜುವುದೂ ಇತ್ತು. ಇಂಥ ಪರಿಶ್ರಮದ ಪ್ರತಿಫಲ ಸಿಗಲು ಬಹಳ ಸಮಯ ಬೇಕಾಗಲಿಲ್ಲ.

100 ಮೀಟರ್ ಫ್ರೀಸ್ಟೈಲ್ ಈಜು... ಡಾನ್ ಫ್ರೇಸರ್

1956ರ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಡಾನ್ 100 ಮೀಟರ್ ಫ್ರೀಸ್ಟೈಲ್ ಈಜನ್ನು 1 ಮಿನಿಟು 2 ಸೆಕೆಂಡ್‌ಗಳಲ್ಲಿ ಮುಗಿಸಿ ಚಿನ್ನದ ಪದಕ ಗಳಿಸಿದರು. 4 × 100 ಮೀಟರ್‌ಗಳ ಫ್ರೀ ಸ್ಟೈಲ್ ರಿಲೇಯಲ್ಲಿ ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯದ ತಂಡ ಪ್ರಥಮ ಸ್ಥಾನ ಪಡೆಯಲು ಕಾರಣರಾದರು. 1960 ಮತ್ತು 1964ರ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ಗಳಲ್ಲೂ 100 ಮೀಟರ್ ಈಜಿನಲ್ಲಿ ಪ್ರಥಮ ಸ್ಥಾನ ಇವರಿಗೇ ಮೀಸಲು. ಪ್ರತಿ ಬಾರಿಯೂ ತಮ್ಮ ಹಿಂದಿನ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ದಾಖಲೆಯನ್ನು ಮುರಿದು ಹೊಸ ದಾಖಲೆ ಸ್ಥಾಪಿಸಿದರು. ಬಹಳ ಕಾಲ 100 ಮತ್ತು 200 ಮೀಟರ್ ಫ್ರೀಸ್ಟೈಲ್ ಈಜಿನಲ್ಲಿ ವಿಶ್ವದಾಖಲೆಯೂ ಇವರದೇ ಆಗಿತ್ತು.

ಕುಮಾರಿ ಫ್ರೇಜರ್ ವಿವಾಹವಾದ ಬಳಿಕ ಶ್ರೀಮತಿ ಗ್ಯಾರಿ ವೇರ್ ಆಗಿದ್ದಾರೆ.

ಡಾನ್ ಬ್ರಾಡ್‌ಮನ್

ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ 80 ಇನ್ನಿಂಗ್ಸ್‌ಗಳನ್ನು ಆಡಿ ಗಳಿಸಿದ ರನ್‌ಗಳು 6,996 ; ಶತಕಗಳು 29 ; ರನ್‌ಗಳ ಸರಾಸರಿ ಸಂಖ್ಯೆ 99.94. ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯದ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಆಟಗಾರ ಸರ್ ಡೊನಾಲ್ಡ್ ಜಾರ್ಜ್



ಬ್ರಾಡ್‌ಮನ್‌ರ ಹೆಸರು ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಇತಿಹಾಸದಲ್ಲಿ ಚಿರ ಸ್ಥಾಯಿ. ಅವರನ್ನು 'ರನ್ ಗಳಿಸುವ ಯಂತ್ರ' ಎಂದು ಕರೆಯುತ್ತಿದ್ದರು.

ಈ ಶತಮಾನದ ಎರಡನೆಯ ದಶಕದ ಅಂತ್ಯದಿಂದ ನಾಲ್ಕನೆಯ ದಶಕದ ಅಂತ್ಯದವರೆಗೆ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ರಂಗದಲ್ಲಿ ಬ್ರಾಡ್‌ಮನ್ ಒಬ್ಬ ಕಲಿ. ಅಂಥ ಕ್ರಿಕೆಟ್‌ಪಟು ಹಿಂದೆ ಬ್ರಿಟನಿನ ಡಬ್ಲ್ಯು. ಜಿ. ಗ್ರೇಸ್ (1848–1915) ಮಾತ್ರ. 1908ರ ಆಗಸ್ಟ್ 28ರಂದು ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯದ ನ್ಯೂ ಸೌತ್‌ವೇಲ್ಸ್‌ನ ಕುಟೇ ಮುಂಡ್ರಾದಲ್ಲಿ ಬ್ರಾಡ್‌ಮನ್ ಜನನ. ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಆಟವನ್ನು ಸ್ವಂತ ಪರಿಶ್ರಮದಿಂದ ಕಲಿತರು. ಬ್ಯಾಟ್ ಮಾಡುವಾಗ, ಚೆಂಡಿನ ಗತಿಯ ಮೇಲೆ ಸೂಕ್ಷ್ಮ ದೃಷ್ಟಿಯಿಟ್ಟು ಎಂಥ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಹೇಗೆ ಹೊಡೆಯಬೇಕು ಎಂಬುದನ್ನು ವಿಶೇಷವಾಗಿ ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡಿದರು.

ಮೂರು ದಿನಗಳ ತನಕ ನಡೆಯುವ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಪಂದ್ಯವನ್ನು ಪ್ರಥಮ ದರ್ಜೆಯದು ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ. ಬ್ರಾಡ್‌ಮನ್ ಪ್ರಥಮ ದರ್ಜೆ ಕ್ರಿಕೆಟ್‌ನಲ್ಲಿ ಮೊದಲ ಬಾರಿಗೆ ಭಾಗವಹಿಸಿದ್ದು 1927ರಲ್ಲಿ. ಆಗ ನ್ಯೂ ಸೌತ್ ವೇಲ್ಸ್‌ನ ಪರವಾಗಿ ಅವರು ಆಡಿದರು. ಮೊದಲ ಸಲವೇ 118 ರನ್ ಗಳಿಸಿದರು. 1929 –30ರಲ್ಲಿ ಕ್ವೀನ್ಸ್‌ಲೆಂಡ್ ವಿರುದ್ಧ ನ್ಯೂಸೌತ್‌ವೇಲ್ಸ್ ಪರವಾಗಿ ಔಟಾಗದೆ 452 ರನ್ ಗಳಿಸಿದರು. ಇದು ಅವರ ದೊಡ್ಡ ದಾಖಲೆ.

ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಬ್ರಾಡ್‌ಮನ್ ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯ ತಂಡದ ನಾಯಕತ್ವ ವಹಿಸಿದರು. 1938–39ರಲ್ಲಿ ಸತತ ಆರು ಇನ್ನಿಂಗ್ಸ್‌ಗಳಲ್ಲಿ ಅವರು ನೂರು ಅಥವಾ ಹೆಚ್ಚು ರನ್ ಗಳಿಸಿದ್ದರು. 1901ರಲ್ಲಿ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ಚಾರ್ಲ್ಸ್ ಬಿ. ಫ್ರೈ ಸ್ಥಾಪಿಸಿದ್ದ ದಾಖಲೆಗೆ ಸಮನಾದ ಸಂಗತಿ ಇದು. ಎರಡು ಸಲ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ಪ್ರವಾಸಗಳಲ್ಲಿ ತಲಾ 1,000 ರನ್ ಗಳಿಸಿದರು. ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನಲ್ಲಿ 1930ರ ಒಂದೇ ಟೆಸ್ಟ್ ಸರಣಿಯಲ್ಲಿ ಒಟ್ಟು 974 ರನ್‌ಗಳನ್ನು ಗಳಿಸಿದ್ದು ಅವರ ಇನ್ನೊಂದು ದಾಖಲೆ.

ಪ್ರಥಮ ದರ್ಜೆ ಕ್ರಿಕೆಟ್‌ನಲ್ಲಿ ಆಟಗಾರರಾಗಿ, ಬ್ರಾಡ್‌ಮನ್ ಒಂದು ಇನ್ನಿಂಗ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ 300 ಅಥವಾ ಹೆಚ್ಚು ಸ್ಕೋರುಗಳಿಸಿದ್ದು ಆರು ಸಲ; 200 ಅಥವಾ ಹೆಚ್ಚು ಸ್ಕೋರು ಗಳಿಸಿದ್ದು 37 ಸಲ. ಒಟ್ಟು 117 ಶತಕಗಳನ್ನು ಬಾರಿಸಿ ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯದ ದಾಖಲೆ ನಿರ್ಮಿಸಿದರು. ಒಟ್ಟು 338 ಇನ್ನಿಂಗ್ಸ್‌ಗಳಲ್ಲಿ ಆಡಿ 28,067 ರನ್ ಗಳಿಸಿದರು. ಅವರ ರನ್‌ಗಳ ಸರಾಸರಿ ಸಂಖ್ಯೆ (95.14) ಒಂದು ಜಾಗತಿಕ ದಾಖಲೆ.

1948ರಲ್ಲಿ ಬ್ರಾಡ್‌ಮನ್ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಆಟದಿಂದ ನಿವೃತ್ತರಾದರು. ಆ ವರ್ಷ ಅವರು ತಮ್ಮ ದೇಶದ ತಂಡದ ನಾಯಕರಾಗಿ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನಲ್ಲಿ ಟೆಸ್ಟ್ ಸರಣಿಯನ್ನು ಗೆದ್ದಿದ್ದರು. 1949ರಲ್ಲಿ ಅವರಿಗೆ 'ನೈಟ್' ಪದವಿ ನೀಡಿ ಗೌರವಿಸಲಾಯಿತು.

ಬ್ರಾಡ್‌ಮನ್ ಸಾಮಾನ್ಯ ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯನ್ನರಿಗಿಂತ ತುಸು ಕುಳ್ಳ. ಪಕ್ಕಾ ಅವರ ಭುಜಕಟ್ಟು ಆಕರ್ಷಕವಾದದ್ದು. ಆಟದಲ್ಲಿ ಅವರಿಗೆ ಏಕಾಗ್ರತೆ ಇತ್ತು. ಸತತ ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡುತ್ತ ಹೆಚ್ಚಿನ ಪರಿಪೂರ್ಣತೆಗೆ ಪ್ರಯತ್ನಿಸುತ್ತಿದ್ದರು. ಅವರು ಒಳ್ಳೆಯ ಫೀಲ್ಡರ್, ಉತ್ತಮ ಬೌಲರ್ ಮತ್ತು ಸಮರ್ಥ ನಾಯಕ. ಎಲ್ಲಕ್ಕಿಂತ ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಬ್ಯಾಟುಗಾರನಾಗಿ ಜಗದ್ವಿಖ್ಯಾತಿ ಗಳಿಸಿದರು. ಅವರ ದೃಷ್ಟಿ ಶಕ್ತಿ, ಆಕ್ರಮಣಕಾರಿ ರೀತಿಯಿಂದ ಬ್ಯಾಟ್ ಮಾಡುವ ಶೈಲಿ ಮತ್ತು ಓಟದ ವೇಗ ವಿಶೇಷವಾದವು.

ಬ್ರಾಡ್‌ಮನರ 21 ವರ್ಷಗಳ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಜೀವನದಲ್ಲಿ 6 ವರ್ಷ ಕಾಲ ಜಗತ್ತು ಯುದ್ಧದ ನೆರಳಿನಲ್ಲಿತ್ತು. ಆಗ ಕ್ರೀಡಾ ಪಂದ್ಯಗಳಿಗೆ ಅವಕಾಶ ಇರಲಿಲ್ಲ.

ಕೆಲವೊಮ್ಮೆ ಆಟಗಾರರು ಅನಿರೀಕ್ಷಿತವಾದದ್ದನ್ನು ಸಾಧಿಸಿ ಕೀರ್ತಿ ಶಿಖರಕ್ಕೇರುತ್ತಾರೆ. ಅಷ್ಟೇ ಬೇಗನೆ ಅಜ್ಞಾತರಾಗುತ್ತಾರೆ. ಆದರೆ ಬ್ರಾಡ್‌ಮನ್ ಹಾಗಲ್ಲ. ಅವರು ನಿಜವಾದ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಕಲಾವಿದರು.

ನೋಡಿ : ಕ್ರಿಕೆಟ್ ; ಡಬ್ಲ್ಯು. ಜಿ. ಗ್ರೇಸ್

ಡಾನ್ ಷೊಲಾಂಡರ್

1964ರ ಟೋಕಿಯೋ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನ ವಿವಿಧ ಈಜು ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಲ್ಲಿ ಅಮೆರಿಕ 13 ಚಿನ್ನ, 8 ಬೆಳ್ಳಿ ಮತ್ತು 8 ಕಂಚಿನ ಪದಕಗಳನ್ನು ಗೆದ್ದು ಹೊಸ ದಾಖಲೆ ನಿರ್ಮಿಸಿತು. ಆದರೆ ಆ ಬಾರಿ ಹೆಚ್ಚು ಪ್ರಸಿದ್ಧಿ ಪಡೆದ ವಿಷಯ— ಆ ತಂಡದ ಡಾನ್ ಷೊಲಾಂಡರ್ ನಾಲ್ಕು ಚಿನ್ನದ ಪದಕ ಗಳಿಸಿದ್ದು. ಇದು ಆಗ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ದಾಖಲೆ.

ಷೊಲಾಂಡರ್ ಅವರಿಗೆ ಈಜು ಹುಟ್ಟಿನಿಂದಲೇ ಬಂದದ್ದು. ಉತ್ತಮ ಈಜುಗಾರ್ತಿಯಾಗಿದ್ದ ಇವರ ತಾಯಿ ಮೊದಲು ಟಾರ್ಜನ್ ಚಲಚ್ಚಿತ್ರಗಳಲ್ಲಿ ಈಜಿನ ದೃಶ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಕಾಣಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಿದ್ದರು.

ಡೊನಾಲ್ಡ್ ಆರ್ಥರ್ ಷೊಲಾಂಡರ್ ಜನಿಸಿದ್ದು ಅಮೆರಿಕದ ಒರಿಗಾನ್ ರಾಜ್ಯದಲ್ಲಿ 1946ರಲ್ಲಿ. ಕ್ಯಾಲಿಫೋರ್ನಿಯದ ಸಾಂಟಾ ಕ್ಲಾರಾಕ್ಕೆ ತೆರಳಿ ಈಜು ಕ್ಲಬ್ಬಿಗೆ ಸೇರಿದಾಗ ಷೊಲಾಂಡರ್‌ಗೆ 15 ವರ್ಷ ವಯಸ್ಸು. ಸಾಂಟಾ ಕ್ಲಾರಾ ಕ್ಲಬಿನ ಜಾರ್ಜ್ ಹೆಯಿನ್ಸ್ ವಿಖ್ಯಾತ ಕೋಚ್. ಅವರ ಮಾರ್ಗದರ್ಶನದಲ್ಲಿ ಸಮರ್ಥ ತರಬೇತಿ ಒಂದೇ ಅಲ್ಲದೆ ಷೊಲಾಂಡರ್ ಅವರ ಪ್ರಬಲ ಇಚ್ಛಾಶಕ್ತಿ ವಿಜಯಕ್ಕೆ ಕಾರಣವಾದುವು. ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್ ಪ್ರಾರಂಭವಾಗುವುದಕ್ಕಿಂತ ಕೆಲ ಸಮಯ ಮೊದಲು ಅದೇ ವರ್ಷ ಜೂಲೈಯಲ್ಲಿ ಅಮೆರಿಕ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಚಾಂಪಿಯನ್ ಷಿಪ್ ಸ್ಪರ್ಧೆಯ 200 ಮೀ. ಮತ್ತು 400 ಮೀಟರ್ ವಿಭಾಗದಲ್ಲಿ ಜಾಗತಿಕ ದಾಖಲೆ ಸ್ಥಾಪಿಸಿದರು. 200



ಟೋಕಿಯೋ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ನಾಲ್ಕು ಚಿನ್ನದ ಪದಕ : ಡಾನ್ ಷೊಲಾಂಡರ್

ಮೀಟರ್ ಈಜನ್ನು ಎರಡು ಮಿನಿಟುಗಳೊಳಗೆ ಮಾಡಿದವರಲ್ಲಿ ಇವರೇ ಮೊದಲಿಗರು. ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನ 100 ಮೀಟರ್ ಫ್ರೀಸ್ಟೈಲ್ ಈಜಿನಲ್ಲಿ 95 ಮೀಟರ್ ದೂರದ ತನಕ ಅವರು ಮುಂದಾಗಿ ಇರಲಿಲ್ಲ. ಆದರೆ ಹಠಾತ್ತನೆ ಮುಂದೊತ್ತಿಕೊಂಡು ಬಂದು 54.4 ಸೆಕೆಂಡುಗಳ ಹೊಸ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ದಾಖಲೆಯನ್ನೇ ಅವರು ಸ್ಥಾಪಿಸಿ ವಿಜಯಿಯಾದರು.

ಅವರು ಕ್ಲಾರ್ಕ್, ಆಸ್ಟಿನ್, ಇಲ್‌ಮನ್‌ರೊಡನೆ ತಂಡದಲ್ಲಿ 400 ಮೀಟರ್ ಸ್ಪ್ರಿಂಟ್ ರಿಲೇ ಈಜು ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಿದರು. ಅವರ ತಂಡ 3 ಮಿನಿಟು 32.2 ಸೆಕೆಂಡುಗಳ ದಾಖಲೆಯನ್ನು ಸ್ಥಾಪಿಸಿ ಗೆದ್ದಿತು.

ಷೊಲಾಂಡರ್ 400 ಮೀಟರ್ ಫ್ರೀಸ್ಟೈಲ್ ಈಜು ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಗೆದ್ದು ಇನ್ನೊಂದು ವೈಯಕ್ತಿಕ ಚಿನ್ನದ ಪದಕ ಗಳಿಸಿದರು. 800 ಮೀಟರ್ ರಿಲೇ ಈಜು ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಅವರು ಭಾಗವಹಿಸಿದ ತಂಡ ಗೆದ್ದಿತು.

ನೋಡಿ : ಈಜು ; ಮಾರ್ಕ್‌ಸ್ಪಿಟ್ಸ್ ; ಶೇನ್ ಗೋಲ್ಡ್

ಡಾಮಿನೋ ಆಟ

ಒಂದು ಜನಪ್ರಿಯ ಒಳಾಂಗಣ ಆಟ–ಡಾಮಿನೋ.

ಡಾಮಿನೋಕ್ಕೆ ಮೂಳೆ ಎಂಬ ಅರ್ಥ ಇದೆ. ಡಾಮಿನೋಗಳು ಹಸ್ತಿ ದಂತ, ಚಪ್ಪಟೆಯಾದ ಮೂಳೆ ಅಥವಾ ಮರದಿಂದ ಮಾಡಲ್ಪಟ್ಟ ಆಯತ ಘನಾಕೃತಿಗಳು. ಇವು ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಒಂದೂವರೆಯಿಂದ ಎರಡು ಅಂಗುಲ ಉದ್ದ, ಉದ್ದದ ಅರ್ಧದಷ್ಟು ಅಗಲ ಮತ್ತು ಕಾಲು ಅಂಗುಲದಷ್ಟು ಎತ್ತರ ಇರುತ್ತವೆ. ಅವುಗಳ ಮೇಲ್ಮೈಯಲ್ಲಿ ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಸಂಖ್ಯೆಯ ಚುಕ್ಕೆಗಳಿರುತ್ತವೆ.

ಡಾಮಿನೋ ಆಟ ಈಜಿಪ್ಟ್ ಮತ್ತು ಚೀನದಲ್ಲಿ ಪುರಾತನ ಕಾಲದಿಂದ ಪ್ರಚಾರದಲ್ಲಿದೆ. ಚೀನದಲ್ಲಿ ಡಾಮಿನೋಗಳಿಗೆ 'ಚುಕ್ಕಿ ಗುರುತಿನ ಕಾರ್ಡು' ಗಳೆನ್ನುತ್ತಾರೆ. 18ನೆಯ ಶತಮಾನದ ಮಧ್ಯಭಾಗದಿಂದ ಯೂರೋಪಿನಲ್ಲಿ ಬಳಕೆಗೆ ಬಂದಿರುವ ಡಾಮಿನೋಗಳಿಗೂ ಚೀನೀ ಡಾಮಿನೋಗಳಿಗೂ ಸ್ವಲ್ಪ ವ್ಯತ್ಯಾಸವಿದೆ. ಎಸ್ಕಿಮೋಗಳಲ್ಲಿ ಡಾಮಿನೋದಂಥ ಒಂದು ಆಟವನ್ನು ಪಣವಿಟ್ಟು ಆಡುವ ಪದ್ಧತಿ ಇದೆ.

ಡಾಮಿನೋದ ಮೇಲ್ಮೈಯಲ್ಲಿ ಅಡ್ಡಕ್ಕೆ ದ್ವಿಭಾಗಿಸುವ ಗೆರೆಯನ್ನು ಗುರುತಿಸಿ ಎರಡು ಚೌಕಗಳಾಗಿ ಮಾಡಿರುತ್ತಾರೆ (ಉದ್ದದ ಅರ್ಧದಷ್ಟು ಅಗಲವಿರುವುದರಿಂದ ಇದು ಸಾಧ್ಯವಾಗುತ್ತದೆ). ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಪ್ರತಿ ಚೌಕದಲ್ಲಿ ಒಂದರಿಂದ ಆರರ ವರೆಗೆ ಚುಕ್ಕೆಗಳಿರುತ್ತವೆ ಅಥವಾ ಆ ಚೌಕ ಖಾಲಿಯಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಹೀಗೆ ಡಾಮಿನೋದ ಮೇಲಿನ ಎರಡು ಚೌಕಗಳಲ್ಲಿ 6–6, 6–5, 6–4,...6–0, 5–5, 5–4, 5–0, 4–4, 2–2, 2–1, 2–0, 1–1, 1–0, 0–0 ಚುಕ್ಕೆಗಳಿರುತ್ತವೆ. ಈ ರೀತಿ ಪರಮಾವಧಿ 6–6 ಚುಕ್ಕೆಯಿರುವ ಶ್ರೇಣಿಯಲ್ಲಿ ಒಟ್ಟು 28 ಡಾಮಿನೋಗಳಿರುತ್ತವೆ. ಪರಮಾವಧಿ 9–9 ಅಥವಾ 12–12 ಚುಕ್ಕೆಗಳಿರುವ ಡಾಮಿನೋ ಶ್ರೇಣಿಗಳೂ ಇವೆ. ಆಗ ಆ ಶ್ರೇಣಿಗಳಲ್ಲಿ ಡಾಮಿನೋಗಳ ಸಂಖ್ಯೆ ಅದಕ್ಕೆ ಅನುಗುಣವಾಗಿ ಹೆಚ್ಚಿರುತ್ತದೆ.



[illegible]

ಒಂದು ಶ್ರೇಣಿಯಲ್ಲಿ 6–6, 5–5, 4–4 ... ... 2–2, 1–1, 0–0 ಸಂಖ್ಯೆಯ ಚುಕ್ಕೆಯಿರುವ ಡಾಮಿನೋಗಳಿಗೆ ಸಮಗರಗಳೆಂದು ಹೆಸರು.

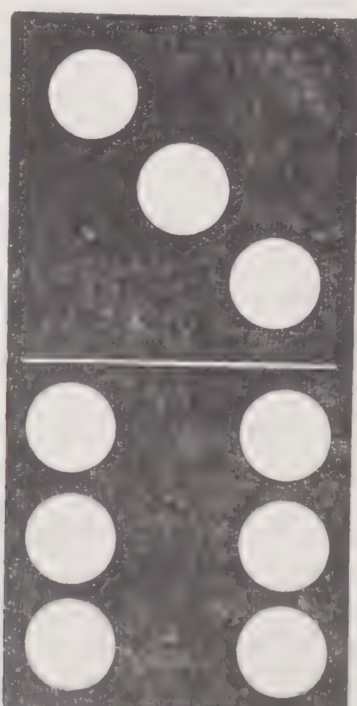
ಡಾಮಿನೋದ ಒಂದು ಚೌಕದಲ್ಲಿನ ಚುಕ್ಕೆಗಳ ಸಂಖ್ಯೆಗೆ ಸಮಾನವಾದ ಸಂಖ್ಯೆಯ ಚುಕ್ಕೆಗಳು ಅದೇ ಶ್ರೇಣಿಯ ಇನ್ನು ಕೆಲವು ಡಾಮಿನೋಗಳ ಒಂದು ಚೌಕದಲ್ಲಿ ಇರುತ್ತವೆ. ಅಂಥ ಒಂದು ಡಾಮಿನೋವನ್ನು ಮೊದಲಿನ ಡಾಮಿನೋವಿಗೆ ಹೊಂದಿಸಬೇಕು.

ಡಾಮಿನೋ ಆಟಗಳನ್ನು ಇಬ್ಬರು ಅಥವಾ ಹೆಚ್ಚು ಜನ ಆಡಬಹುದು. ಬ್ಲಾಕ್‌ಗೇಮ್ ಮತ್ತು ಮೆಟಾಡೋರ್—ಇವು ಹೆಚ್ಚು ಬಳಕೆಯಲ್ಲಿರುವ ಡಾಮಿನೋ ಆಟಗಳಾಗಿವೆ. ಮೊದಲು ಡಾಮಿನೋಗಳ ಚುಕ್ಕೆಯಿರುವ ಮೇಲ್ಮೈಯನ್ನು ಅಡಿಯಾಗಿಟ್ಟು ಪೇರಿಸಿ ಚೆನ್ನಾಗಿ ಕಲಕಬೇಕು. ಅನಂತರ ಒಬ್ಬೊಬ್ಬ ಆಟಗಾರ ಒಂದೊಂದು ಡಾಮಿನೋ ಎತ್ತಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾನೆ. ಅತ್ಯಂತ ಕಡಮೆ ಚುಕ್ಕೆಯಿರುವ ಡಾಮಿನೋ ಎತ್ತಿಕೊಂಡವನದು ಆಟದಲ್ಲಿ ಮೊದಲ ಸರದಿ. ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬ ಆಟಗಾರನೂ ಒಟ್ಟು ಏಳು ಡಾಮಿನೋಗಳನ್ನು ಎತ್ತಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾನೆ. ಉಳಿದ ಡಾಮಿನೋಗಳನ್ನು ಒಟ್ಟಾಗಿ ಹಾಗೆಯೇ ಇಡಲಾಗುತ್ತದೆ. ಆಟ ಮುಂದುವರಿದಂತೆ ಆಟಗಾರರು ಉಳಿದ ಡಾಮಿನೋಗಳಿಂದ ಒಂದೊಂದನ್ನು ಎತ್ತಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಡಾಮಿನೋಗಳ ಮೇಲ್ಮೈ ಇತರರಿಗೆ ತೋರದಂತೆ ಆಟಗಾರ ಕೈಯಲ್ಲಿ ಹಿಡಿದುಕೊಳ್ಳಬಹುದು.

ಮೊದಲ ಆಟಗಾರನು ಸೂಕ್ತ ಕಂಡ ಡಾಮಿನೋದ ಮೇಲ್ಮೈ ಮುಂದೆ ಮಾಡಿ ಮೇಜಿನ

ಡಾಮಿನೋ ಆಟ ಮುಂದುವರಿದಾಗ





[illegible]

ಮೇಲೆ ಇಡುತ್ತಾನೆ. ಆಗ ಎರಡನೆಯ ಆಟಗಾರ ತನ್ನ ಒಂದು ಡಾಮಿನೋವನ್ನು ಮೊದಲಿನದಕ್ಕೆ ಹೊಂದಿಕೆಯಾಗುವಂತೆ ಇಡಬೇಕು. ಹೊಂದಿಕೆಯಾಗುವ ಡಾಮಿನೋ ಇಲ್ಲದಿದ್ದಾಗ ಆಟ ನಿಂತು ಹೋಗುತ್ತದೆ. ಆಗ ಯಾರ ಕೈಯಲ್ಲಿರುವ ಡಾಮಿನೋಗಳ ಮೇಲಿನ ಚುಕ್ಕೆ ಸಂಖ್ಯೆ ಅತ್ಯಂತ ಕಡಮೆಯೋ ಅವನು ವಿಜೇತ. ಆಟ ನಿಂತು ಹೋಗಿರದಿದ್ದರೆ, ಯಾರ ಡಾಮಿನೋಗಳು ಮೊದಲು ಖರ್ಚಾಗಿ ಹೋಗುತ್ತವೆಯೋ ಅವನು ವಿಜೇತ. ಆಗ ಉಳಿದವರ ಕೈಯಲ್ಲಿನ ಡಾಮಿನೋಗಳ ಚುಕ್ಕೆಗಳ ಮೊತ್ತದಷ್ಟು ಗೆಲ್ಲಂಕಗಳು ಅವನದಾಗುತ್ತವೆ. ಮೊದಲೇ ನಿರ್ಧರಿಸಿಕೊಂಡಂತೆ ಒಬ್ಬ ಆಟಗಾರ 100 ಅಥವಾ 50 ಗೆಲ್ಲಂಕ ಗಳಿಸುವ ತನಕ ಮತ್ತೆ ಮತ್ತೆ ಆಟ ಆಡುತ್ತಾರೆ.

ಬ್ಲಾಕ್‌ಗೇಮನ್ನು ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಇಬ್ಬರೇ ಆಡುತ್ತಾರೆ (ಇಬ್ಬರಿಗಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ಜನ ಆಡುವಾಗ ತಲಾ ಐದೈದು ಡಾಮಿನೋಗಳನ್ನು ಎತ್ತಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ.) ದೊಡ್ಡ ಮೊತ್ತದ ಸಮಗರ ಹೊಂದಿದವನು ಆಟ ಪ್ರಾರಂಭಿಸುತ್ತಾನೆ.

ಹೊಂದಿಕೆಯ ಡಾಮಿನೋ ಕೈಯಲ್ಲಿಲ್ಲದ ಆಟಗಾರ ಹೊಂದಿಕೆಯಾಗುವಂಥದು ದೊರೆಯುವ ತನಕ ಉಳಿದ ಡಾಮಿನೋಗಳಿಂದ ಒಂದೊಂದನ್ನು ಎತ್ತಿಕೊಂಡು ಆಡುವುದು ಡ್ರಾ ಗೇಮ್.

ಮೆಟಾಡೋರ್ ಆಟದಲ್ಲಿ ಅದೇ ಸಂಖ್ಯೆಯ ಚುಕ್ಕೆಯಿರುವ ಡಾಮಿನೋ ಜೋಡಿಸಬೇಕಾಗಿಲ್ಲ. ಬದಲು ಮೊದಲಿನ ಡಾಮಿನೋದ ಒಂದು ಚೌಕದ ಚುಕ್ಕೆ ಮತ್ತು ಅದರ ಜೊತೆ ಹೊಂದಿಸುವ ಡಾಮಿನೋದ ಒಂದು ಚೌಕದ ಚುಕ್ಕೆಗಳ ಮೊತ್ತ ಏಳು ಆಗಬೇಕು ಎಂಬ ಸೂತ್ರ ಅನುಸರಿಸುತ್ತಾರೆ.

'ಮಗ್ಗಿನ್ಸ್' ಅಥವಾ 'ಆಲ್ ಫೈವ್ಸ್' ಎಂಬ ಆಟದಲ್ಲಿ ಚುಕ್ಕೆಯ ಮೊತ್ತ ಐದು ಆಗುವಂತೆ ಜೋಡಿಸಬೇಕು ಎಂಬ ನಿಯಮವಿದೆ.

ನೋಡಿ : ಮೇಜು ಆಟ

ಡ್ಯಾಬ್ ಕ್ರಿಕೆಟ್

ಡ್ಯಾಬ್ ಅಂದರೆ ಕುಟ್ಟುವುದು. ಕಾಗದಕ್ಕೆ ಪೆನ್ಸಿಲಿನಿಂದ ಕುಟ್ಟಿ ಆಡುವ ಕ್ರಿಕೆಟಿನ ಅಣಕ ಆಟ-ಡ್ಯಾಬ್ ಕ್ರಿಕೆಟ್.

ಆಡುವವನು ತನಗೆ ಬೇಕೆನಿಸಿದ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಆಟಗಾರರ ಹೆಸರುಗಳನ್ನು ಅವರು ಬ್ಯಾಟ್ ಹಿಡಿದು ಆಡಬೇಕಾಗಿರುವ ಅನುಕ್ರಮದಲ್ಲಿ ಬರೆಯುತ್ತಾನೆ. ಪುಟ್ಟ ಚೌಕಗಳಿರುವ ಪಟದಲ್ಲಿ ಒಂದೊಂದು ಚೌಕದಲ್ಲಿ ಎ$_1$ ಎ$_2$ ಎ$_3$ ಹೀಗೆ ಬೌಂಡರಿ ಗುರುತಿಸಲು ಬರೆಯುತ್ತಾನೆ. ಹಾಗೆಯೇ ಸಿಕ್ಸರ್ ಸೂಚಿಸುವ '6', ಎಲ್. ಬಿ. ಡಬ್ಲ್ಯು., ಆರ್. ಒ. (ರನ್ ಔಟ್‌ಗಳು) ಇತ್ಯಾದಿಗಳನ್ನು ಗುರುತಿಸುತ್ತಾನೆ. ಇನ್ನಿಂಗ್ಸ್ ಯಾರು ಆರಂಭಿಸಬೇಕೆಂದು ಟಾಸ್ ಹಾಕುತ್ತಾರೆ. ಕಣ್ಣು ಮುಚ್ಚಿಕೊಂಡು ಪೆನ್ಸಿಲಿನಿಂದ ಪಟಕ್ಕೆ ಕುಟ್ಟುತ್ತಾ ಆಟ ಆರಂಭಿಸುವವನೇ ಬ್ಯಾಟು ಮಾಡುವವ. ಗೆಲ್ಲಂಕ ಪಡೆಯುವವ.

ಇದೇ ರೀತಿ ಆಟ ಮುಂದುವರಿಯುತ್ತ ಹೋಗುತ್ತದೆ.

ಪಟವನ್ನು ಎಚ್ಚರಿಕೆಯಿಂದ ಬರೆದಿರಬೇಕಲ್ಲದೆ, ಆಡುತ್ತಿರುವಾಗ ಆಗಾಗ್ಗೆ ಪಟವನ್ನು ಸ್ವಲ್ಪ ಸ್ವಲ್ಪ ತಿರುಗಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಿರಬೇಕು.

ಮುದ್ರಿತ ಪುಸ್ತಕಗಳ ಪುಟಗಳನ್ನು ತೆಗೆಯುತ್ತ ಪುಟಸಂಖ್ಯೆಯ ಸಂಖ್ಯಾಂಕವನ್ನು ರನ್‌ಗಳೆಂದೇ ಗ್ರಹಿಸಿ ಅಣಕ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಆಡುವುದುಂಟು. 14ನೆಯ ಪುಟ ತೆರೆದರೆ 4 ರನ್‌ಗಳಾದಂತೆ. 30ನೆಯ ಪುಟ ತೆರೆದರೆ ಔಟಾದಂತೆ. ಇಬ್ಬರಲ್ಲಿ ಹೆಚ್ಚು ರನ್ ಗಳಿಸಿದವರು ಗೆಲ್ಲುತ್ತಾರೆ.

ಡ್ರಾಫ್ಟ್ ಆಟ

ಪುರಾತನ ಈಜಿಪ್ಟಿನ ಹೂದಾನಿಯ ಮೇಲಿನ ಒಂದು ಚಿತ್ರ : ಒಂದು ಕಡೆ ಸಿಂಹ ಮತ್ತು ಇನ್ನೊಂದು ಕಡೆ ಚಿಗರೆ ಡ್ರಾಫ್ಟ್ ಆಟವನ್ನು ಆಡುತ್ತಿವೆ.



ಚಿಗರೆ–ಸಿಂಹಗಳ ಆಟ : ಪ್ರಾಚೀನ ಈಜಿಪ್ಟಿನಲ್ಲಿ ಡ್ರಾಫ್ಟ್ ಆಟವನ್ನು ಪರಿಹಾಸ್ಯ ಮಾಡುವ ಚಿತ್ರ



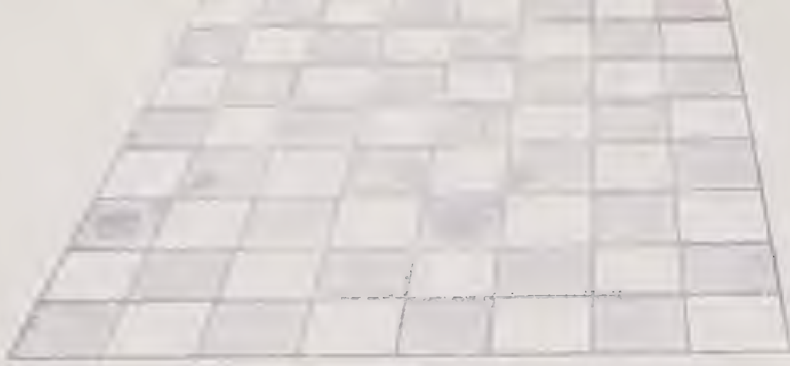
ಇಬ್ಬರು ಮೇಜಿನ ಮುಂದೆ ಕುಳಿತು ಆಡಬಹುದಾದಂಥದು ಡ್ರಾಫ್ಟ್ ಆಟ. ಚಲಿಸುವ ಕಾಯಿಗಳ ಆಟವಾದ್ದರಿಂದ ಈ ಹೆಸರು. ಇದನ್ನು ಚೆಕರ್ಸ್ ಎಂದೂ ಹೇಳುತ್ತಾರೆ.

ಸುಮಾರು ಕ್ರಿ. ಪೂ. 1600ರಷ್ಟು ಹಿಂದೆಯೇ ಈಜಿಪ್ಟಿನವರು ಡ್ರಾಫ್ಟ್‌ನಂಥ ಆಟವನ್ನು ಆಡುತ್ತಿದ್ದರೆಂದು ತೋರುತ್ತದೆ. ಮುಂದೆ ಗ್ರೀಕರೂ ರೋಮನರೂ ಆಡತೊಡಗಿದರು.

ಈಗಿನ ಕ್ರಮದ ಆಟವನ್ನು ಸುಮಾರು 400 ವರ್ಷಗಳಿಂದಲೂ ಆಡುತ್ತಿದ್ದಾರೆ. 1547ರಲ್ಲಿ ಸ್ಪೇನಿನಲ್ಲಿ ಪ್ರಕಟವಾದ ಪುಸ್ತಕವೊಂದರಲ್ಲಿ ಆಟದ ವಿವರಣೆಯಿದೆ. ಕ್ರಮೇಣ ಇದು ಯೂರೋಪಿನ ಇತರ ದೇಶಗಳಿಗೂ ಹರಡಿತು.



ಚಚ್ಚೌಕವಾದ ಹಲಗೆ, ಅದರ ಮೇಲೆ ಕ್ರಮವಾಗಿ ಒಂದು ಕಪ್ಪು, ಒಂದು ಬಿಳುಪು ಬಣ್ಣದ 64 ಚೌಕಗಳು. ಬಿಳುಪಿನ ಬದಲು ಕೆಂಪು ಅಥವಾ ಯಾವುದೇ ತಿಳಿಬಣ್ಣವಿರ



ಒಮ್ಮೆಗೆ ಒಂದು ಚೌಕದಷ್ಟು ಮುಂದೆ

ಬಹುದು. ಚಿಕ್ಕ, ದುಂಡಾದ ಮರ ಅಥವಾ ಮೂಳೆಯ ತುಂಡುಗಳನ್ನು ಕಾಯಿಗಳಾಗಿ ಬಳಸಬಹುದು. ಆಟಕ್ಕೆ 24 ಕಾಯಿಗಳಿದ್ದರೆ ಸಾಕು. ಅವುಗಳಲ್ಲಿ ಬಿಳಿಯ ಕಾಯಿಗಳು 12, ಕಪ್ಪು ಕಾಯಿಗಳು 12.

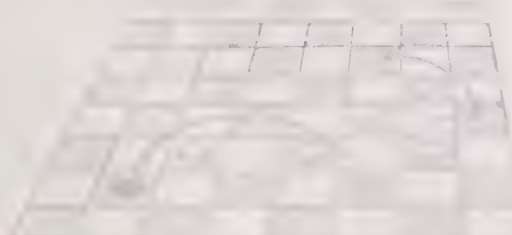
ಚೀಟಿ ಎತ್ತಿ ಇಬ್ಬರು ಆಟಗಾರರು ಯಾವ ಯಾವ ಬಣ್ಣದ ಕಾಯಿಯನ್ನಿಟ್ಟುಕೊಳ್ಳಬೇಕೆಂದು ನಿಶ್ಚಯಿಸಬಹುದು. ಅಥವಾ ಕಪ್ಪು ಕಾಯಿಯನ್ನು ಕೈಯಲ್ಲಿ ಮುಚ್ಚಿಟ್ಟುಕೊಂಡು ಆಟಗಾರರಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬನನ್ನು ಯಾವ ಬಣ್ಣದ ಕಾಯಿ ಇದೆಯೆಂದು ಕೇಳಿದಾಗ ಸರಿಯಾಗಿ ಹೇಳಿದರೆ ಆತ ಕಪ್ಪು ಕಾಯಿಯನ್ನಿಟ್ಟುಕೊಳ್ಳಬಹುದು. ಹೀಗೆ ಕಪ್ಪುಕಾಯಿ ಇಟ್ಟುಕೊಳ್ಳುವವರು ಕಾಯಿಯನ್ನು ಮೊದಲು ನಡೆಸಬೇಕು.

ಆಟಗಾರರು ಮೇಜಿನ ಮುಂದೆ ಒಬ್ಬರೆದುರಿಗೊಬ್ಬರು ಕುಳಿತು ಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಪ್ರತಿ ಆಟಗಾರನ ಎಡಗೈ ಕಡೆಗೆ ಕಪ್ಪು ಚೌಕದ ಮೂಲೆ ಬರುವಂತೆ ಹಲಗೆ ಇರುತ್ತದೆ. 12 ಕಾಯಿಗಳನ್ನು ಅವರು ತಮ್ಮ ಮುಂದಿರುವ ಹಲಗೆಯ ಕಪ್ಪು ಮನೆಗಳ ಮೊದಲ ಮೂರು ಸಾಲುಗಳಲ್ಲಿ ಜೋಡಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ.

ಕಪ್ಪು ಕಾಯಿ ಇಟ್ಟುಕೊಂಡಿರುವವನು ಒಂದು ಕಾಯಿಯನ್ನು ಮೂಲೆ-ದಿಕ್ಕಿನಲ್ಲಿ ಒಂದು ಮನೆ ಮುಂದಕ್ಕೆ ಸರಿಸುತ್ತಾನೆ. ಈಗ ಎರಡನೆಯವನ ಸರದಿ. ಅವನೂ ಒಂದು ಕಾಯನ್ನು ಎಡ ಅಥವಾ ಬಲ ಪಕ್ಕಕ್ಕೆ ಒಂದು ಮನೆ ಮುಂದಕ್ಕಿಡುತ್ತಾನೆ. ಒಬ್ಬ ಆಟಗಾರ ಕಾಯಿ ನಡೆಸುವಾಗ ಮುಂದಿನ ಮನೆಯಲ್ಲಿ ಎದುರುಗಡೆಯವನ ಕಾಯಿ ಇದ್ದು ಅದರ ಮುಂದಿನ ಮನೆ ಖಾಲಿ ಇದ್ದರೆ ಆ ಮನೆಯನ್ನು ಹಾರಿಸಿ ತನ್ನ ಕಾಯಿಯನ್ನು ಮುಂದಿಡುತ್ತಾನೆ. ಎದುರುಗಡೆಯವನ ಕಾಯಿಯನ್ನು ಹಲಗೆಯಿಂದ ತೆಗೆದುಬಿಡುತ್ತಾನೆ.

ಸಾಲುಗಳನ್ನು ದಾಟುತ್ತ ಹೋಗಿ ಕಾಯಿ ಎದುರಾಳಿಯ ಕಡೆಯ ಮೊದಲನೆಯ ಮನೆಗೆ ಹೋದರೆ ಅಂಥ ಕಾಯಿಯನ್ನು 'ರಾಜ' ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ. ಎದುರಾಳಿ ತಾನು ತೆಗೆದಿಟ್ಟ ಕಾಯಿಗಳಲ್ಲಿ ಒಂದನ್ನು ತೆಗೆದು ಕಿರೀಟವೆಂದು ರಾಜನ ಮೇಲಿಡುತ್ತಾನೆ. ಅದು ಜೋಡಿಕಾಯಿ. ಜೋಡಿಕಾಯಿಯನ್ನೂ ಕಪ್ಪು ಮನೆಯಲ್ಲಿಯೇ ನಡೆಸಬೇಕು. ಆದರೆ ಇದನ್ನು ಹಿಂದಕ್ಕೆ ಬೇಕಾದರೂ ನಡೆಸುವ ಸೌಲಭ್ಯ ದೊರೆಯುತ್ತದೆ. ಆಟಗಾರ ಎದುರಾಳಿಯ ಕಾಯಿಗಳಲ್ಲಿ ಸಾಧ್ಯವಾದಷ್ಟನ್ನೂ ತೆಗೆಯುತ್ತಾ ಬರಬೇಕು ಅಥವಾ ಅವನಿಗೆ ಕಾಯಿಯನ್ನು ಮುಂದಿನ ಮನೆಗೆ ನಡೆಸಲು ಸಾಧ್ಯವಿಲ್ಲದಂತೆ ಮಾಡಬೇಕು. ಹೀಗೆ ಒಂದು ಪಕ್ಷದ ಎಲ್ಲ ಕಾಯಿಗಳನೂ ಹಲಗೆಯಿಂದ ತೆಗೆದ ಅಥವಾ ಎದುರಾಳಿಗೆ ಕಾಯಿಗಳನ್ನು ನಡೆಸಲು ಸಾಧ್ಯವಿಲ್ಲದಂತೆ ಮಾಡಿದ ಆಟಗಾರ ಗೆಲ್ಲುತ್ತಾನೆ. ಈ ರೀತಿ ಕೊನೆ ಮುಟ್ಟಲಾಗದಿದ್ದರೆ ಆಟ ಡ್ರಾ ಆದಂತೆ. ಯಾರಿಗೂ ಸೋಲು ಅಥವಾ ಗೆಲುವು ಇಲ್ಲ.

'ರಾಜ' ನಾಲ್ಕು ಕಾಯಿಗಳನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳುವುದು





'ನರಿ–ಬೇಟೆನಾಯಿ' ಆಟದ ಹಲಗೆ. ಕಾಯಿ

ಕಾಯಿಗಳನ್ನು ಬಿಳಿ ಮನೆಯಲ್ಲೂ ಇಟ್ಟು ಕೊಳ್ಳಬಹುದು. ಆದರೆ ಆಟಗಾರನ ಎಡಗೈ ಕಡೆಗೆ ಬರುವ ಕೊನೆಯ ಮನೆಯಲ್ಲಿ ಕಾಯಿ ಇರಬೇಕು.

ಆಟಗಾರ ಒಂದು ಕಾಯಿಯನ್ನು ಮುಟ್ಟಿದರೆ ಅದನ್ನು ನಡೆಸಲೇ ಬೇಕು. ಕಾಯಿ ನಡೆಸುವ ಮೊದಲು ಆಟಗಾರನಿಗೆ ಯೋಚಿಸಲು 5 ಮಿನಿಟುಗಳ ಅವಕಾಶವಿದೆ. ಆ ಅವಧಿಯಲ್ಲಿ ಯೋಚಿಸಿ ನಡೆಸಲಾಗದಿದ್ದರೆ ಇನ್ನೂ ಒಂದು ಮಿನಿಟಿನ ಕಾಲಾವಕಾಶವನ್ನು ಕೊಡುತ್ತಾರೆ. ಆಗಲೂ ಅವನು ಕಾಯಿ ನಡೆಸದಿದ್ದರೆ ಆಟ ಕಳೆದುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾನೆ. ಒಂದು ಆಟ ಮುಗಿದ ಮೇಲೆ ಆಟಗಾರರು ಕಾಯಿಗಳನ್ನು ಬದಲಾಯಿಸಿ ಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. 'ರಾಜ' ಕಾಯಿಗೆ ಕಿರೀಟವಿಟ್ಟು ಜೋಡಿ ಮಾಡಿದ ಮೇಲೆ ಯಾರ ಕಾಯಿ ಹಾಗೆ ಜೋಡಿ ಆಗಿರುತ್ತದೆಯೋ ಆ ಆಟಗಾರನ ಸರದಿ ಮುಗಿದಂತೆ. ಎದುರಾಳಿ ಕಾಯಿಯನ್ನು ನಡೆಸುತ್ತಾನೆ.

'ನರಿ–ಬೇಟೆನಾಯಿ ಆಟ' ಡ್ರಾಫ್ಟ್ ಆಟದ ಒಂದು ಬಗೆ. ಇದರಲ್ಲಿ 4 ಬಿಳಿ ಮತ್ತು 1 ಕಪ್ಪು ಕಾಯಿಗಳಿರುತ್ತವೆ. ಬಿಳಿ ಕಾಯಿಗಳು ಬೇಟೆನಾಯಿಗಳಾದರೆ ಕಪ್ಪುಕಾಯಿ ನರಿ. ಹಲಗೆಯಲ್ಲಿ ನರಿ ಆಗುವ ಆಟಗಾರ ಒಂದು ಕಪ್ಪು ಕಾಯಿಯನ್ನು ತನ್ನ ಕಡೆಯ ಮೊದಲನೆಯ ಸಾಲಿನ ಯಾವುದಾದರೂ ಕಪ್ಪು ಮನೆಯಲ್ಲಿಟ್ಟುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾನೆ. ಬೇಟೆನಾಯಿಗಳ ಕಡೆಯ ಆಟಗಾರ ನಾಲ್ಕು ಬಿಳಿ ಕಾಯಿಗಳನ್ನು ತನ್ನ ಕಡೆಯ ಮೊದಲ ಸಾಲಿನ ನಾಲ್ಕು ಕಪ್ಪು ಮನೆಗಳಲ್ಲಿರಿಸುತ್ತಾನೆ. ನರಿಯ ಕಡೆಯ ಆಟಗಾರ ಬೇಟೆ ನಾಯಿಗಳಿಂದ ತನ್ನ ನರಿ ತಪ್ಪಿಸಿಹೋಗುವಂತೆ ಯುತ್ನಿಸುತ್ತಾನೆ. ಬೇಟೆನಾಯಿಗಳು ನರಿಯನ್ನು ಸುತ್ತುಗಟ್ಟುವಂತೆ ಮಾಡಲು ಎದುರಾಳಿ ಪ್ರಯತ್ನಿಸುತ್ತಾನೆ. ಬೇಟೆನಾಯಿಗಳು ಮುಂದಕ್ಕೆ ಮಾತ್ರ ಹೋಗಬಹುದು. ನರಿ ಹಿಂದಕ್ಕೆ ಮುಂದಕ್ಕೆ ಹೋಗಬಹುದು. ಬೇಟೆನಾಯಿಗಳದ್ದು ಮೊದಲ ನಡೆ. ನರಿಯನ್ನು ಬೇಟೆನಾಯಿಗಳು ಸುತ್ತುವರಿದರೆ ಆ ಆಟಗಾರ ಗೆಲ್ಲುತ್ತಾನೆ.

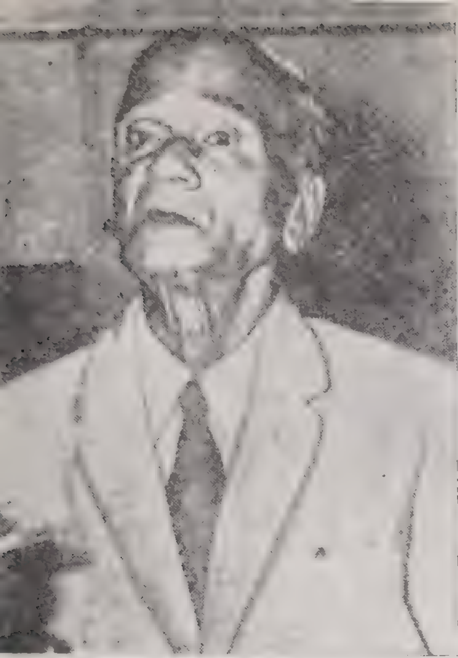
ಫ್ರಾನ್ಸ್, ಜರ್ಮನಿ, ಪೋಲೆಂಡ್, ಸ್ಕಾಟ್ಲೆಂಡ್ ಮತ್ತು ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್‌ಗಳಲ್ಲಿ ಡ್ರಾಫ್ಟ್ ಆಟವನ್ನು ಬೇರೆ ಬೇರೆ ರೂಪಗಳಲ್ಲಿ ಆಡುತ್ತಾರೆ.

ನೋಡಿ : ಮೇಜು ಆಟ

ಡಿ. ಬಿ. ದೇವಧರ್

ದೇವಧರ್—ಭಾರತೀಯ ಕ್ರಿಕೆಟ್‌ನ ಮೊದಲಿಗರಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬರು.

1926ರಲ್ಲಿ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ಎಂ. ಸಿ. ಸಿ. ತಂಡ ಭಾರತಕ್ಕೆ ಬಂದಿತು. ಅದರ ವಿರುದ್ಧ ಆಡಿದ್ದೇ ಭಾರತ ಭಾಗವಹಿಸಿದ ಪ್ರಥಮ ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಪಂದ್ಯ. ಆರಂಭದಲ್ಲಿ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ತಂಡ ಬ್ಯಾಟ್‌ಮಾಡಿ 362 ರನ್‌ಗಳನ್ನು ಪಡೆಯಿತು. ಭಾರತದ ಕಡೆಯ ಆಟಗಾರರು ಮೊದಲಿಗೆ ಉತ್ತಮವಾಗಿ ಆಡಿದರೂ ಅನಂತರ ಬೇಗಬೇಗನೆ ವಿಕೆಟ್ಟುಗಳನ್ನು ಕಳೆದುಕೊಂಡು ಏಳು ಆಟಗಾರರು ಔಟ್ ಆದಾಗ 278 ರನ್‌ಗಳಷ್ಟೇ ಆಗಿದ್ದುವು. ಆಗ ಪುಣೆಯ ತರುಣ ಆಟಗಾರ ಡಿ. ಬಿ. ದೇವಧರ್ ಮತ್ತು ಕ್ರಿಕೆಟಿನ ಹಳೆಯ ಹುಲಿ ಕರ್ನಲ್ ಕೆ. ಎಂ. ಮಿಸ್ತ್ರಿ ಜೊತೆಯಾಟವನ್ನು ಆರಂಭಿಸಿದರು. ಇವರಿಬ್ಬರೂ ಉತ್ತಮವಾಗಿ ಆಡಿ ತಮ್ಮ ಪಕ್ಷವನ್ನು ಸೋಲಿನ



ದವಡೆಯಿಂದ ರಕ್ಷಿಸಿದರು. ದೇವಧರ್ ಆ ಮ್ಯಾಚ್‌ನಲ್ಲಿ 148 ರನ್‌ಗಳನ್ನು ಪಡೆದರು. ಇದರಲ್ಲಿ 12 ನಾಲ್ಕು ರನ್‌ಗಳ ಹೊಡೆತಗಳು.

ಈ ಪಂದ್ಯವನ್ನು ಆಡಲು ಆಯ್ಕೆಯಾದ ಹನ್ನೊಂದು ಜನರ ತಂಡದಲ್ಲಿ ಮೊದಲಿಗೆ ದೇವಧರರ ಹೆಸರು ಇರಲಿಲ್ಲ: ಇವರು 'ಸ್ಟಾಂಡ್ ಬೈ' ಆಗಿದ್ದರಷ್ಟೆ. ಆದರೆ ತಂಡದ ಒಬ್ಬ ಆಟಗಾರ ದೇವಧರ್‌ರನ್ನು ತಂಡಕ್ಕೆ ಸೇರಿಸಿಕೊಳ್ಳಲೇ ಬೇಕೆಂದು ಪಟ್ಟು ಹಿಡಿದ ಕಾರಣ ಇವರಿಗೆ ಆಡುವ ಅವಕಾಶ ಒದಗಿತು.

ದೇವಧರ್ ಹೆಸರುವಾಸಿಯಾದದ್ದು ಬ್ಯಾಟುಗಾರರಾಗಿ. 1946ರಲ್ಲಿ ಅವರು ವಲಯ ಟೂರ್ನಿಯಲ್ಲಿ ದಕ್ಷಿಣ ವಲಯದ ನಾಯಕರಾಗಿದ್ದರು. ವಿಜಯ ಹಜಾರೆ, ಸಿ. ಟಿ. ಸರ್ವಾಟೆ, ಸೋಹೊನಿ, ಶಿಂಧೆ ಮೊದಲಾದ ಅನೇಕ ಆಟಗಾರರಿಗೆ ಇವರು ಪ್ರೋತ್ಸಾಹ ನೀಡಿ ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಅವರು ಪ್ರಮುಖ ಪಾತ್ರ ವಹಿಸುವಂತೆ ಮಾಡಿದ್ದು ಭಾರತೀಯ ಕ್ರಿಕೆಟ್‌ಗೆ ಪ್ರೊಫೆಸರ್ ದೇವಧರ್ ಸಲ್ಲಿಸಿರುವ ಅಮೂಲ್ಯ ಸೇವೆ.

1960ರಿಂದ ಪುಣೆಯಲ್ಲಿ ದೇವಧರರ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಕೋಚಿಂಗ್ ಶಾಲೆ ನಡೆಯುತ್ತಿದೆ.

ಡಿ. ವೈ. ಬಿರದಾರ

ಬೆಳಗಾವಿ ಜಿಲ್ಲೆಯ ಖಾನಾಪುರದ ಪೋಲೀಸ್ ಹೆಡ್‌ಕಾನ್‌ಸ್ಟೇಬಲ್ ಧರ್ಮರಾಯ ಯಶವಂತರಾಯ ಬಿರದಾರ್ ಅವರಿಗೆ ಗ್ರಾಮಾಂತರ ಪ್ರದೇಶದಲ್ಲಿ, ಹಳ್ಳ ತಿಟ್ಟುಗಳಲ್ಲಿ ಓಡುವುದರಲ್ಲಿ ಹೆಚ್ಚಿನ ಪರಿಣತಿ. ಪ್ರತಿ ದಿನ ಬೆಳಗ್ಗೆ ಐದಕ್ಕೆ ಎದ್ದು ಮೂರು ಗಂಟೆ ಓಡುವುದು ಅವರ ದಿನಚರಿಗಳಲ್ಲೊಂದು. ಇಂಥ ಕಟ್ಟುನಿಟ್ಟಾದ ತರಬೇತಿಯಿಂದ ಬಿರದಾರರು ರಾಷ್ಟ್ರದ ಪ್ರಮುಖ ದೂರ ಓಟಗಾರರಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬರು ಅನಿಸಿಕೊಂಡರು. 5,000 ಮತ್ತು 10,000 ಮೀಟರ್ ಓಟ ಮತ್ತು ಮ್ಯಾರಥಾನ್‌ಗಳಲ್ಲಿ ಹಲವು ದಾಖಲೆಗಳನ್ನು ಸ್ಥಾಪಿಸಿದರು.

1958ರಲ್ಲಿ ಬಿಜಾಪುರ ಜಿಲ್ಲೆಯ ಹೈಸ್ಕೂಲು ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಯಾಗಿದ್ದಾಗಲೇ ಇವರು ಓಟದ ಅಭ್ಯಾಸವನ್ನು ಆರಂಭಿಸಿದರು. 400 ಮೀಟರ್ ಓಟಗಳಲ್ಲಿ ಆಗ ಇವರಿಗೆ ಹೆಚ್ಚಿನ ಆಸಕ್ತಿ. 1963ರಲ್ಲಿ ಬಿರದಾರರು ಇನ್ನೂ ದೂರದ ಓಟಗಳತ್ತ ತಮ್ಮ ಗಮನಹರಿಸಿದರು.

1965ರಲ್ಲಿ ಮೈಸೂರು ರಾಜ್ಯ ಪೋಲೀಸ್ ಕ್ರೀಡಾಕೂಟದಲ್ಲಿ ಬಿರದಾರರು ಮ್ಯಾರಥಾನ್ ಓಟದಲ್ಲಿ ದಾಖಲೆ (2 ಗಂಟೆ 34 ಮಿನಿಟು) ಸ್ಥಾಪಿಸಿದರು. ಅದಕ್ಕಿಂತ ಎರಡು ವರ್ಷ ಹಿಂದೆ ಈ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಇವರೇ ಮೊದಲಿಗರಾಗಿದ್ದರು. ಅಖಿಲ ಭಾರತ ಪೋಲೀಸ್ ಕ್ರೀಡಾಕೂಟದಲ್ಲಿ ಈ ಓಟವನ್ನು ಕೇವಲ 2 ಗಂಟೆ 33 ಮಿನಿಟುಗಳಲ್ಲಿ ಓಡಿ ಪ್ರಥಮ ಸ್ಥಾನ ಪಡೆದರು. ಡಿ. ವೈ. ಬಿರದಾರ್ ಕಬಡ್ಡಿ, ವಾಲಿಬಾಲ್‌ಗಳಲ್ಲೂ ಉತ್ತಮವಾಟ್ಟು ತೋರಿದ್ದಾರೆ.



ಡಿಸ್ಕಸ್ ಎಸೆತದ ಹಂತಗಳು

ಮರದ ತಟ್ಟೆಗೆ ಲೋಹದ ನಯವಾದ ಒತ್ತಾಳೆ ಅಂಚು, ಭಾರ 4 ಪೌಂಡು, 6.4 ಔನ್ಸು. ವ್ಯಾಸ $8\frac{5}{8}$ ಅಂಗುಲ. ಇಂಥ ಡಿಸ್ಕಸ್ ಎಸೆಯುವುದು ಒಂದು ಕ್ರೀಡೆ.

ಆಧುನಿಕ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಈ ಸ್ಪರ್ಧೆ 1896ರಿಂದಲೇ ಪ್ರಾರಂಭವಾಯಿತು. ಸ್ತ್ರೀಯರಿಗಾಗಿಯೂ ಇಂಥ ಸ್ಪರ್ಧೆ 1928ರಿಂದ ಆರಂಭವಾಯಿತು.

ಪ್ರಾಚೀನ ಗ್ರೀಸ್ ದೇಶದ ಕವಿ ಹೋಮರನ ಕಾಲದಲ್ಲಿ (ಕ್ರಿ.ಪೂ. 9ನೆಯ ಶತಮಾನ) ಡಿಸ್ಕಸ್ ಎಸೆತ ಮನೋರಂಜನೆಯ ಒಂದು ಪ್ರಮುಖ ಕ್ರೀಡೆಯಾಗಿತ್ತು. ಹೋಮರ್ ತನ್ನ ಕಾವ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಡಿಸ್ಕಸ್ ಎಸೆತದ ವರ್ಣನೆಗಳನ್ನು ನೀಡುತ್ತಾನೆ. ಪ್ರಾಚೀನ ಗ್ರೀಸಿನ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಇದು ಪೆಂಟಾಥ್ಲನ್ ಸ್ಪರ್ಧೆಯ ಅಂಗವಾಗಿತ್ತು.

ಪ್ರಾಚೀನ ಗ್ರೀಕರು ಎಸೆಯಲು ಉಪಯೋಗಿಸುತ್ತಿದ್ದ ಡಿಸ್ಕಸನ್ನು ಕಲ್ಲಿನಿಂದ ರಚಿಸುತ್ತಿದ್ದರು. ಮಧ್ಯಭಾಗದಲ್ಲಿ ದಪ್ಪವಾಗಿದ್ದು ಹೊರ ಅಂಚಿನಲ್ಲಿ ಚೂಪಾಗಿರುತ್ತದೆ.



ಗ್ರೀಕ್ ಶೈಲಿಯಲ್ಲಿ ಡಿಸ್ಕಸ್ ಎಸೆಯುವವ ಇಳಿಜಾರಾದ ಪೀಠದ ಮೇಲೆ ನಿಂತು ಎರಡು ಅಂಗೈಗಳಲ್ಲಿ ತೋಳುಗಳನ್ನು ಚಾಚಿ ಚಕ್ರವನ್ನು ಭದ್ರವಾಗಿ ಹಿಡಿದು ಚಕ್ರವನ್ನು ಎಸೆಯುತ್ತಿದ್ದ : ಪೀಠದಿಂದ ಹೊರಗೆ ಬರುತ್ತಿದ್ದ.

ಇಂದು ಆಟಗಾರರು ನಾನಾ ಭಂಗಿಗಳಲ್ಲಿ ನಿಂತು ಚಕ್ರ ಎಸೆಯುತ್ತಾರೆ. ಅದನ್ನು ನೋಡುವುದೇ ಕಣ್ಣಿಗೆ ಹಬ್ಬ.

ಅಮೆರಿಕದ ಅಲ್ ಆರ್ಟರ್ 1962ರಲ್ಲಿ 200 ಅಡಿ $5\frac{1}{4}$ ಅಂಗುಲ ದೂರಕ್ಕೆ ಡಿಸ್ಕಸ್ ಎಸೆದು ದಾಖಲೆಯನ್ನು ಸ್ಥಾಪಿಸಿದರು. 1971ರಲ್ಲಿ ಅಮೆರಿಕದ ಎಲ್.ಜೆ. ಸಿಲ್ವೆಸ್ಟರ್ ಎಸೆದ ದೂರ 230 ಅಡಿ 11 ಅಂಗುಲ. ಮಹಿಳೆಯರ ಡಿಸ್ಕಸ್ ಎಸೆತದಲ್ಲಿ 1971ರಲ್ಲಿ ರಷ್ಯದ

ಫೆಯಿನಾ ಮೆಲ್ಸ್ಟಿಕ್ ಸ್ಥಾಪಿಸಿದ 212 ಅಡಿ 10 ಅಂಗುಲ ದೂರ ಹೊಸ ದಾಖಲೆಯಾಯಿತು.

ನೋಡಿ : ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಕ್ರೀಡೆಗಳು : ಡೆಕಾಥ್ಲನ್ : ಪೆಂಟಾಥ್ಲನ್

ಡಿಸ್ನಿ ಲ್ಯಾಂಡ್

ಒಂದು ದೊಡ್ಡ ಕೋಟೆ. ಸುತ್ತಲೂ ಹಳೆಯ ಕಟ್ಟಡಗಳು. ಯಾವುದೋ ಯಕ್ಷಿಣಿ ಕಥೆಯಲ್ಲಿ ಕೇಳಿರುವಂತಿರುವ ವಾತಾವರಣ. ತುಸು ದೂರದಲ್ಲಿ ಒಂದು 'ಪರ್ವತ'—ಸ್ವಿಟ್ಜರ್‌ಲೆಂಡಿನ ಮ್ಯಾಟರ್‌ಹಾರ್ನ್ ಪರ್ವತದ ಪ್ರತಿರೂಪ. ಇದರ ಮೇಲಿನಿಂದ ಹಾದುಹೋಗಲು ಕೇಬಲ್ ಕಾರ್‌ಗಳು. ಆ ಕಡೆಗೆ ಹೋಗಿಬಿಟ್ಟರೆ ಬೇರೆಯೇ ದೃಶ್ಯ. ಮೊಸಳೆ, ಆನೆ, ಕಾಡೆಮ್ಮೆ. ಬಿಡ್ಡ ಮೃಗಗಳಿಂದ ತುಂಬಿದ ಕಾಡು. ತೀರ ಹತ್ತಿರ ಹೋಗಿ ನೋಡಿದರೆ ಮಾತ್ರ ತಿಳಿಯುತ್ತದೆ—ಇದು ಜೀವಂತ ಪ್ರಾಣಿಗಳಲ್ಲ ಎಂಬುದು. ಇನ್ನೊಂದು ಕಡೆಗೆ ಹೋದರೆ ದೊಡ್ಡ ಮರುಭೂಮಿ. ದಾಟಿ ಹೋಗಬೇಕಾದರೆ ಕುದುರೆಗಾಡಿಗಳಿವೆ, ಅಷ್ಟೆ. ಬೇರೊಂದು ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿ ಸಮುದ್ರದಲ್ಲಿ ಹೋಗುವ ಜಲಾಂತರ್ಗಾಮಿ, ಒಂದೇ ಹಳಿಯ ಮೇಲೆ ಹೋಗುವ 'ಮೊನೋರೈಲ್'—ಇವೆಲ್ಲ ಇವೆ. ರಾಕೆಟ್‌ಗಳೂ, ವ್ಯೋಮ ನೌಕೆಗಳೂ ಹಾರಾಟಕ್ಕೆ ಸಿದ್ಧವಾಗಿ ನಿಂತಿವೆ. ರೈಲುಬಂಡಿ ಹತ್ತಿದರೆ ಅದು 'ಮುಖ್ಯ ರಸ್ತೆ, ಅಮೆರಿಕದ ಸಂಯುಕ್ತ ಸಂಸ್ಥಾನ' ಎಂಬಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲುತ್ತದೆ. ರೈಲ್ವೇ ಸ್ಟೇಷನ್‌ನಿಂದ ಹೊರಕ್ಕೆ ಬಂದರೆ 1900ನೆಯ ಇಸವಿಯ ಪುಟ್ಟ ಅಮೆರಿಕನ್ ಪಟ್ಟಣ. ಜನರೆಲ್ಲ ನಿಧಾನವಾಗಿ ಅತ್ತಿತ್ತ ಓಡಾಡುತ್ತಿದ್ದಾರೆ.

ಇದು ಕನಸಲ್ಲ, ಜಗತ್ತಿನ ಅತ್ಯಂತ ಪ್ರಖ್ಯಾತ ವಿನೋದ ಉದ್ಯಾನವಾದ ಡಿಸ್ನಿ ಲ್ಯಾಂಡ್. ಖ್ಯಾತ ಚಲಚ್ಚಿತ್ರ ನಿರ್ಮಾಪಕ ವಾಲ್ಟ್ ಡಿಸ್ನಿಯ ಸೃಷ್ಟಿ ಇದು. ಲಾಸ್ ಏಂಜಲಿಸ್ ನಗರದಿಂದ 22 ಮೈಲು ದೂರದಲ್ಲಿರುವ ಅನಾಹೀಮ್ ಎಂಬಲ್ಲಿ 160 ಎಕರೆ ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿ ನಿರ್ಮಿತವಾದ ವಿಚಿತ್ರ ಆಟದ ಮೈದಾನ ಡಿಸ್ನಿ ಲ್ಯಾಂಡ್. ಹಿರಿಯರಿಗೂ ಕಿರಿಯರಿಗೂ ಇದು ಮೆಚ್ಚಿನ ವಿಹಾರ ಸ್ಥಳ. 91 ಕೋಟಿ ರೂಪಾಯಿಗಳ ವೆಚ್ಚದಲ್ಲಿ ತಯಾರಾದ ಡಿಸ್ನಿ ಲ್ಯಾಂಡ್ 1955ರಲ್ಲಿ ಉದ್ಘಾಟನೆಗೊಂಡಿತು.

ಪ್ರಸಿದ್ಧ ವ್ಯಂಗ್ಯ ಚಿತ್ರಕಾರ ಮತ್ತು ಚಲಚ್ಚಿತ್ರ ನಿರ್ಮಾಪಕ ವಾಲ್ಟ್ ಡಿಸ್ನಿ, ಮೊತ್ತ ಮೊದಲಿಗೆ ಡಿಸ್ನಿ ಲ್ಯಾಂಡ್‌ನ ಕನಸನ್ನು ಕಂಡರು. ಸಾಹಸ ನಾಡು, ಭ್ರಮೆ ನಾಡು, ಗಡಿ ನಾಡು, ನಾಳಿನ ನಾಡು ಮತ್ತು ಮುಖ್ಯ ರಸ್ತೆ (ಯು.ಎಸ್.ಎ.)-ಎಂಬ ಐದು ವಿಭಾಗಗಳ ಡಿಸ್ನಿ ಲ್ಯಾಂಡ್ ನಿರ್ಮಿಸಿದರು.

ಪ್ರಪಂಚದ ಯಾವುದೇ ಕಾಡಿನಲ್ಲಿ ಒಂದೇ ಕಡೆಯಲ್ಲಿ ಕಾಣಸಿಗದಂಥ ಪ್ರಾಣಿಗಳಿಂದ ಕೂಡಿದ ಅರಣ್ಯ, ಸಾಹಸ ನಾಡು. ಯಕ್ಷಿಣಿ ಕಥೆಗಳ ಪ್ರಪಂಚವನ್ನು ಕಾಣಬಹುದಾದ್ದು ಭ್ರಮೆ ನಾಡಿನಲ್ಲಿ. ಗಡಿ ನಾಡಿನಲ್ಲಿ ಸಂದರ್ಶಕರು ಹಳಿಗಳ ಮೇಲೆ ಹೋಗುವ ಗಾಡಿಯಲ್ಲಿ ಕುಳಿತು ಒಂದು ಗಣಿಯೊಳಗೆ ಹೋಗಿ ಬರಬಹುದು; ಅಥವಾ 1790ರಲ್ಲಿದ್ದ ಹಾಯಿ ದೋಣಿಯಲ್ಲಿ ಪ್ರಯಾಣ ಮಾಡಬಹುದು. ಇಲ್ಲಿಂದ ಒಂದು ದ್ವೀಪಕ್ಕೆ ಹೋಗಬೇಕಾದರೆ ಒಂದು ತೆಪ್ಪವನ್ನು ಬಳಸಬೇಕು. 'ಮುಖ್ಯ ರಸ್ತೆ, ಯು.ಎಸ್.ಎ.' ಒಂದು ಪುಟ್ಟ ಅಮೆರಿಕನ್ ಪಟ್ಟಣದ ಪ್ರತಿಕೃತಿ. ನಾಳಿನ ನಾಡು ಮುಂದೆ ಬರಲಿರುವ ವೈಜ್ಞಾನಿಕ ಯುಗದ ದೃಶ್ಯ.

ಡಿಸ್ನಿ ಲ್ಯಾಂಡ್ ಮನೋರಂಜನೆಯ ತಾಣ ಮಾತ್ರವಲ್ಲ. ಅದು ಶೈಕ್ಷಣಿಕ ಸ್ಥಳ ಕೂಡ.

ಡಿಸ್ನಿ ಲ್ಯಾಂಡ್‌ಗಿಂತಲೂ ಭವ್ಯವಾದ ಇನ್ನೊಂದು ವಿನೋದ ಉದ್ಯಾನವನ್ನು ರಚಿಸಲು ವಾಲ್ಟ್ ಡಿಸ್ನಿ ಯೋಜನೆ ಹಾಕಿಕೊಂಡಿದ್ದ. 1966ರಲ್ಲಿ ಇವರು ತೀರಿಕೊಂಡಾಗ ಉದ್ಯಾನದ ಕೆಲಸ ಬಹಳಷ್ಟು ಉಳಿದಿತ್ತು. 1971ರಲ್ಲಿ ಪೂರ್ಣವಾದ ಇದಕ್ಕೆ 'ವಾಲ್ಟ್ ಡಿಸ್ನಿ ವರ್ಲ್ಡ್' ಎಂದು ಹೆಸರಿಟ್ಟರು.

ಮೈಸೂರು ನಗರದಲ್ಲಿ ಡಿಸ್ನಿ ಲ್ಯಾಂಡ್ ಮಾದರಿಯ 'ನಮ್ಮೂರ ಲೋಕ' ಕಟ್ಟುವ ಯೋಜನೆಯಿದೆ.

ನೋಡಿ : ವಾಲ್ಟ್ ಡಿಸ್ನಿ—ಸಂಪುಟ ೫

ಡೆಕ್ ಆಟಗಳು

ಸಮುದ್ರ ಪ್ರಯಾಣ ಕಾಲದ ಬಳಲಿಕೆ, ಬೇಸರವನ್ನು ನೀಗಲು ಪ್ರಯಾಣಿಕರು ಆಡುವ ಆಟಗಳು —ಡೆಕ್ ಆಟಗಳು.

ಹಿಂದಿನ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ಹಡಗುಗಳು ಗಾತ್ರದಲ್ಲಿ ಚಿಕ್ಕವಾಗಿದ್ದುವು. ಅವುಗಳಲ್ಲಿ ಡೆಕ್ ಆಟಗಳನ್ನಾಡಲು ಹೆಚ್ಚಿನ ಸ್ಥಳಾವಕಾಶವಿರಲಿಲ್ಲ. ಕಾಲ ಕ್ರಮೇಣ ಬೃಹತ್ ಗಾತ್ರದ ಹಡಗುಗಳಲ್ಲಿ ಪ್ರಯಾಣಿಕರ ಕ್ರೀಡೆ ವಿಹಾರಗಳ ಅವಶ್ಯಕತೆಯನ್ನು ಪೂರೈಸಲು ಡೆಕ್ ಕಾಯ್ಟ್, ಡೆಕ್ ಟೆನಿಸ್, ಮುಣೆಯಾಟಗಳಿಗೆ ಸೌಕರ್ಯ ಕಲ್ಪಿಸಿದರು.

ಡೆಕ್ ಕಾಯ್ಟ್ : ಮೊತ್ತಮೊದಲು ಪ್ರಯಾಣಿಕರು ತಮ್ಮ ಮನೋರಂಜನೆಗಾಗಿ ಆರಿಸಿದ ಡೆಕ್ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಇದು ಮುಖ್ಯವಾದದ್ದು. ಹಗ್ಗ ಅಥವಾ ರಬ್ಬರಿನಿಂದ ನಾಲ್ಕು ಕಾಯ್ಟ್‌ಗಳನ್ನು ಮಾಡುತ್ತಾರೆ. 18 ಅಂಗುಲ ಎತ್ತರದ ಮರದ ಗೂಟವಿರುತ್ತದೆ. ಆಟಗಾರರು 15 ಅಡಿ ದೂರದಿಂದ ನಾಲ್ಕು ಕಾಯ್ಟ್‌ಗಳನ್ನು ಒಂದಾದ ಮೇಲೊಂದರಂತೆ ಮರದ ಗೂಟವನ್ನು ಸುತ್ತುಗಟ್ಟುವಂತೆ ಎಸೆಯುತ್ತಾರೆ. ಈ ಆಟಕ್ಕೆ ಹೆಚ್ಚಿನ ಸ್ಥಳಾವಕಾಶ ಬೇಕಿಲ್ಲ. ಆಟಗಾರ ಎಸೆದ ಒಂದು ಕಾಯ್ಟ್, ಗೂಟವನ್ನು ಸುತ್ತುಗಟ್ಟಿದರೆ ಒಂದು ಗೆಲ್ಲಾಂಕ ಸಿಗುತ್ತದೆ. ಮೊದಲು 21 ಗೆಲ್ಲಾಂಕ ಗಳಿಸಿದ ಆಟಗಾರ ಅಥವಾ ತಂಡ ಗೆಲ್ಲುತ್ತದೆ.

ಬಕೆಟ್ ಕಾಯ್ಟ್ ಎನ್ನುವ ಇನ್ನೊಂದು ವಿಧದಲ್ಲಿ ಗೂಟದ ಬದಲು ಬಕೆಟನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸುತ್ತಾರೆ. ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ, ಆರು ಅಡಿ ದೂರದಿಂದ ಎಸೆದ ಸ್ಪ್ರಿಂಗ್ ಕಾಯ್ಟ್ ಬಕೆಟ್‌ನಲ್ಲಿ ಬೀಳಬೇಕು.

ಡೆಕ್ ಟೆನಿಸ್ : ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಚೆಂಡಿನ ಬದಲು ಹಗ್ಗದ ಅಥವಾ ರಬ್ಬರಿನ ಕಾಯ್ಟ್‌ನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸುತ್ತಾರೆ. ಇದು 6 ಅಂಗುಲ ವ್ಯಾಸವಿರುತ್ತದೆ.

ಆಟದ ಕಣ 18 ಅಡಿ ಅಗಲ, 40 ಅಡಿ ಉದ್ದ, ನಾಲ್ಕು ಅಡಿ ಎಂಟಂಗುಲ ಎತ್ತರದಲ್ಲಿ ನೆಟ್. ಇದರಿಂದ ಸಮಸಮವಾಗಿ ಎರಡು ಪಕ್ಕಗಳಲ್ಲಿಯೂ 3 ಅಡಿ ಅಂತರದಲ್ಲಿ ತಪ್ಪಿನದ ಗೆರೆ. ಆಟಗಾರ ಮೂಲೆಗೆರೆಯ ಹಿಂದಕ್ಕೆ ನಿಂತು ಕಾಯ್ಟ್‌ನ್ನು ಭುಜದ ಕೆಳಭಾಗದಿಂದ ಬೀಸುತ್ತಾನೆ. ಎಸೆಯುವುದಲ್ಲ. ನೆಟ್‌ನ ಮೇಲಿಗೆ ರಾಗಿದ ಕಾಯ್ಟ್ ತಪ್ಪಿನದ









ಡಿಸ್ನಿಲ್ಯಾಂಡ್

ಎಡಗಡೆ — ಪ್ರಾಚೀನ ದುರ್ಗದ ಮಹಾದ್ವಾರ

ಬಲಗಡೆ ಮೇಲಿನಿಂದ — ಕಿರಿಯರಿಗೆ, ಹಿರಿಯರಿಗೆ ವಿನೋದ
ಹಗ್ಗದಾರಿ ಪ್ರವಾಸ
ನದಿ, ಸೇತುವೆ



ಬಕೆಟ್ ಕಾಯ್ಟ್

ಗೆರೆಯ ಮಧ್ಯದ ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿ ಬಿದ್ದರೆ ಆಗ ಪ್ರತಿಸ್ಪರ್ಧಿಗೆ ಗೆಲ್ಲಂಕಗಳು ಸಿಗುತ್ತವೆ. ಯಾವುದೇ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಆಟಗಾರ ಕಾಯ್ಟ್‌ನ್ನು ಹಿಡಿಯಲು ತನ್ನ ಒಂದು ಕೈಯನ್ನು ಮಾತ್ರ ಉಪಯೋಗಿಸಬೇಕು. ಎದುರಾಳಿ ಎಸೆದ ಕಾಯ್ಟನ್ನು ತತ್‌ಕ್ಷಣವೇ ಹಿಡಿದುಕೊಳ್ಳಲು ಅಥವಾ ಸಮಯೋಚಿತವಾಗಿ ತತ್‌ಕ್ಷಣವೇ ಹಿಂತಿರುಗಿಸಲು ಅಸಮರ್ಥನಾದರೆ. ಆಗ ಇನ್ನೊಂದು ಕಡೆಯ ಪ್ರತಿಸ್ಪರ್ಧಿಗೆ ಕಾಯ್ಟ್ ಎಸೆಯುವ ಸೌಲಭ್ಯ ದೊರಕುತ್ತದೆ. ಡೆಕ್ ಟೆನಿಸ್ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಮೂರು ಆಟಗಳಿರುತ್ತವೆ. ಮೂರು ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಎರಡು ಆಟ ಗೆದ್ದ ಪಕ್ಷ ಜಯಶಾಲಿ. ಪ್ರತಿ ಒಂದು ಆಟದ ಬಳಿಕ ಆಟಗಾರರು ತಮ್ಮ ಸ್ಥಾನವನ್ನು ಬದಲಾಯಿಸಿ ಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ.

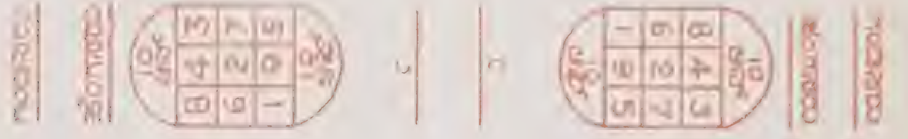
'ಬಿ' ಗುರಿಮಣೆ ಆಟ: ಚೌಕಾಕೃತಿಯ ಪುಟ್ಟ ಪುಟ್ಟ ಕೋಣೆಗಳಿರುವ ಮಣೆಯನ್ನು ಇಳಿಜಾರಾಗಿ ಡೆಕ್ಕಿನ ಮೇಲೆ ಇರಿಸುತ್ತಾರೆ. ಮಣೆಯ ಎಡ ಮತ್ತು ಬಲ ಮೇಲ್ಭಾದಿ ಮೂಲೆಗಳಲ್ಲಿ ಇಂಗ್ಲಿಷಿನ ಬಿ (B) ಅಕ್ಷರಗಳನ್ನು ಬರೆಯುತ್ತಾರೆ. ಹೀಗಾಗಿ ಅದನ್ನು 'ಬಿ' ಗುರಿ ಮಣೆ ಆಟ ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ. ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬ ಆಟಗಾರರ ಬಳಿಯಲ್ಲಿ ರಬ್ಬರಿನ 6 ಬಿಲ್ಲೆಗಳಿರುತ್ತವೆ. ಚೌಕದ ಮನೆಗಳಲ್ಲಿ 1ರಿಂದ 10ರ ತನಕ ಅಂಕೆಗಳಿರುತ್ತವೆ. ಎಡಭಾಗದ 'B' ಯಿಂದ ಒಂದು ಬಾರಿ, ಬಲಭಾಗದ 'B' ಯಿಂದ ಒಂದು ಬಾರಿ, 1ರಿಂದ 10, ತಿರುಗಿ 10ರಿಂದ 1 –ಈ ಕ್ರಮದಲ್ಲಿ ಬಿಲ್ಲೆಗಳನ್ನು ಎಸೆಯುತ್ತಾನೆ. ಎಸೆದ ಬಿಲ್ಲೆಗಳು ಚೌಕದ ಗೆರೆಗಳನ್ನು ಸ್ಪರ್ಶಿಸದೆ ಅದರೊಳಗೆ ಬೀಳಬೇಕು. ಸ್ಪರ್ಶಿಸಿದರೆ ಆಟಗಾರನಿಗೆ ಅಂಕಗಳು ಲಭಿಸುವುದಿಲ್ಲ. ಒಂದು ಬಿಲ್ಲೆ ಇನ್ನೊಂದು ಬಿಲ್ಲೆಯನ್ನು ತಗಲುವಂತಿಲ್ಲ. ಆಕಸ್ಮಿಕವಾಗಿ ಬಿಲ್ಲೆಯನ್ನು 'B' ಮನೆಯೊಳಗೆ ಎಸೆದರೆ ಅವನು ಗಳಿಸಿದ ಅಂಕಗಳಲ್ಲಿ ಒಂದು ಕಡಮೆಯಾಗುತ್ತದೆ. ಅನುಕ್ರಮವಾಗಿ ಬಿಲ್ಲೆಗಳನ್ನು ಎಲ್ಲರಿಗಿಂತಲೂ ಮೊದಲು ಎಸೆದು ಪೂರೈಸಿದವನು ಆಟದಲ್ಲಿ ಗೆಲ್ಲುತ್ತಾನೆ.

ಕಲಸುಮಣೆ ಆಟ: ಹಡಗಿನ ಪ್ರಯಾಣಿಕರು ಉತ್ಸಾಹದಿಂದ ಭಾಗ ವಹಿಸುವ ಡೆಕ್ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಕಲಸುಮಣೆ ಆಟ ಪ್ರಧಾನವಾದದ್ದು. ಈ ಆಟವನ್ನು ಆಡಲು ಮಧ್ಯವಾಗಿದ್ದು ತುದಿಯಲ್ಲಿ ಚಪ್ಪಟೆಯಾದ ಕೋಲನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸುತ್ತಾರೆ. ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಬಣ್ಣದ ಮರದ ಬಿಲ್ಲೆಗಳನ್ನು ಬಳಸುತ್ತಾರೆ. 'ಗಂಡಸರು' ಮತ್ತು 'ಹೆಂಗಸರು' ಒಂದು ಗುರುತು ಮಾಡಿದ ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿ ಪರಸ್ಪರ ಎದುರುಬದುರಾಗಿ ಆಟಗಾರರು ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ಕೋಲು ಗಳಿಂದ ಬಿಲ್ಲೆಯನ್ನು ಚೌಕದ ಮನೆಯೊಳಕ್ಕೆ ತಳ್ಳುತ್ತಾರೆ.



'ಬಿ' ಗುರಿ ಮಣೆ

ಎರಡು ಕಡೆಗಿನ ಆಟಗಾರರ ಬಿಲ್ಲೆಗಳು ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಬಿಳಿ ಮತ್ತು ಕೆಂಪು ಬಣ್ಣದವು. ಬಿಲ್ಲೆಗಳನ್ನು ತಳ್ಳಿದಾಗ ಗೆರೆಗಳನ್ನು ಸ್ಪರ್ಶಿಸದೆ ಚೌಕದ ಮನೆಯೊಳಗೆ ಹೋಗಿ ಬೀಳಬೇಕು. ಚೌಕದ ಮನೆಯೊಳಕ್ಕೆ ಬಿಲ್ಲೆಗಳು ಹೋಗಿ ಬೀಳುತ್ತಿದ್ದಂತೆ ಅಲ್ಲಿ ಬರೆದ ಸಂಖ್ಯೆಗಳು ಆಟಗಾರ



ಕಲಸು ಮಣೆ

ಗಳಿಸಿದ ಅಂಕಗಳನ್ನು ಸೂಚಿಸುತ್ತವೆ. 'C' ಗೆರೆಯನ್ನು ದಾಟಲಾರದ ಬಿಲ್ಲೆಗಳನ್ನು ಆಟದಿಂದ ತೆಗೆಯುತ್ತಾರೆ.

ಇಬ್ಬರು ಅಥವಾ ನಾಲ್ವರು ಸೇರಿ ಆಡುವ ಕಲಸುಮಣೆ ಆಟದಲ್ಲಿ 50 ಗೆಲ್ಲಂಕಗಳನ್ನು ಮೊದಲು ಗಳಿಸಿದವನು ಗೆಲ್ಲುತ್ತಾನೆ.

ಡೆಕಾಥ್ಲನ್

ಆಟಗಾರನ ಸಾಮರ್ಥ್ಯವನ್ನು ಪರೀಕ್ಷಿಸಲು 'ಡೆಕಾಥ್ಲನ್' ಒಳ್ಳೆಯ ಕ್ರೀಡೆ. 'ಡೆಕಾ' ಎಂದರೆ ಹತ್ತು, 'ಅಥ್ಲನ್' ಎಂದರೆ ಸ್ಪರ್ಧೆ, ಒಂದಕ್ಕಿಂತ ಒಂದು ಭಿನ್ನವಾದ ಹತ್ತು ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳ ಸಮೂಹ ಡೆಕಾಥ್ಲನ್.

ಡೆಕಾಥ್ಲನ್ ಎರಡು ದಿನ ನಡೆಯುವ ಕ್ರೀಡೆ. ಮೊದಲನೆಯ ದಿನ ಆಟಗಾರ 100 ಮತ್ತು 400 ಮೀಟರ್ ಓಟ, ಎತ್ತರ ನೆಗೆತ, ದೂರ ನೆಗೆತ ಮತ್ತು ಷಾಟ್‌ಪಟ್‌ಗಳನ್ನು ಮಾಡಬೇಕು. ಮರುದಿನದ ಕಾರ್ಯ ಕ್ರಮದಲ್ಲಿ 1,500 ಮೀಟರ್ ಓಟ, 110 ಮೀಟರ್ ತಡೆ ಓಟ. ಪೋಲ್‌ವಾಲ್ಟ್, ಜಾವೆಲಿನ್ ಎಸೆತ ಮತ್ತು ಡಿಸ್ಕಸ್ ಎಸೆತಗಳಿರುತ್ತವೆ. ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಆಟದಲ್ಲೂ ಗೆಲ್ಲಂಕಗಳನ್ನು ಕೊಡುತ್ತಾರೆ. ಎಲ್ಲಕ್ಕಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ಗೆಲ್ಲಂಕಗಳನ್ನು ಪಡೆದವನು ಗೆಲ್ಲುತ್ತಾನೆ.

1912ರಲ್ಲಿ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಲ್ಲಿ ಡೆಕಾಥ್ಲನ್ ಸೇರಿದಾಗ ಇದು ಒಂದು ದಿನದ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಾಗಿತ್ತು. ಆ ವರ್ಷ ಡೆಕಾಥ್ಲನ್ ಹಾಗೂ ಪೆಂಟಾಥ್ಲನ್ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಅಮೆರಿಕದ ರೆಡ್ ಇಂಡಿಯನ್ ಜಿಮ್ ತೋರ್ಪೆ ಪ್ರಥಮ ಸ್ಥಾನ ಪಡೆದರು. ಆದರೆ ಅವರು ವೃತ್ತಿಪರ ಬೇಸ್ ಬಾಲ್ ಆಟ ಆಡಿದ್ದರೆಂಬ ಕಾರಣಕ್ಕಾಗಿ ಗೆದ್ದವರ ಪಟ್ಟಿಯಿಂದ ಇವರ ಹೆಸರನ್ನು ತೆಗೆದುಹಾಕಿದರು.

ಡೆಕಾಥ್ಲನ್ ಪುರುಷರಿಗಾಗಿ ಮಾತ್ರ ಇರುವ ಆಟ. ಸ್ತ್ರೀಯರಿಗಾಗಿ ಅಥವಾ ಪಂಗಡಗಳ ಒಳಗೆ ಈ ಆಟವನ್ನು ಆಡಬೇಕಾದಾಗ ಇದರಲ್ಲಿನ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಸ್ವಲ್ಪ ವ್ಯತ್ಯಾಸ ಮಾಡುತ್ತಾರೆ.

ಅಮೆರಿಕ ಸಂಯುಕ್ತ ಸಂಸ್ಥಾನದಲ್ಲಿ ಅಮೆಚೂರ್ ಅಥ್ಲೆಟಿಕ್ ಯೂನಿಯನ್‌ನವರು ನಡೆಸುವ 'ಆಲ್–ರೌಂಡರ್' ಚಾಂಪಿಯನ್ ಷಿಪ್ ಪಂದ್ಯ ಡೆಕಾಥ್ಲನ್ ಆಟವನ್ನು ಹೋಲುತ್ತದೆ. 100 ಗಜ ಓಟ, 16



ಡೆಕಾಥ್ಲನ್ : 100 ಮೀಟರ್ ಓಟ, ದೂರ ನೆಗೆತ, ಷಾಟ್‌ಪಟ್, ಎತ್ತರ ನೆಗೆತ, 400 ಮೀಟರ್ ಓಟ, 110 ಮೀಟರ್ ತಡೆ ಓಟ, ಪೋಲ್‌ವಾಲ್ಟ್, ಜಾವೆಲಿನ್ ಎಸೆತ, 1500 ಮೀಟರ್ ಓಟ



ಪೌಂಡ್ ಷಾಟ್‌ಪಟ್, ಎತ್ತರ ಜಿಗಿತ, 880 ಗಜ ನಡಿಗೆ, 16 ಪೌಂಡ್ ಹ್ಯಾಮರ್ ಎಸೆತ, ಪೋಲ್‌ವಾಲ್ಟ್, 120 ಗಜ ತಡೆ ಓಟ, 56 ಪೌಂಡ್ ಭಾರ ಎಸೆತ, ದೂರ ನೆಗೆತ ಮತ್ತು ಒಂದು ಮೈಲು ಓಟ — ಇಷ್ಟು ಈ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಇವೆ. ಒಂದೇ ದಿನದಲ್ಲಿ ಇವು ನಡೆಯುತ್ತವೆ. ಒಂದು ಸ್ಪರ್ಧೆ ಮುಗಿದು ಐದು ಮಿನಿಟು ಗಳೊಳಗೆ ಇನ್ನೊಂದು ಆರಂಭವಾಗಬೇಕು ಎಂಬುದು ನಿಯಮ.

ಅಮೆರಿಕದ ವಿಲಿಯಂ ಟೂಮಿ 1969ರಲ್ಲಿ 8,417 ಅಂಕಗಳನ್ನು ಪಡೆದು ಡೆಕಾಥ್ಲನ್‌ನಲ್ಲಿ ದಾಖಲೆ ಸ್ಥಾಪಿಸಿದರು.

ನೋಡಿ : ಆಧುನಿಕ ಪೆಂಟಾಥ್ಲನ್ ; ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಕ್ರೀಡೆಗಳು; ಜಿಮ್ ತೋರ್ಪೆ ; ಸ್ಪ್ರಿಂಟ್

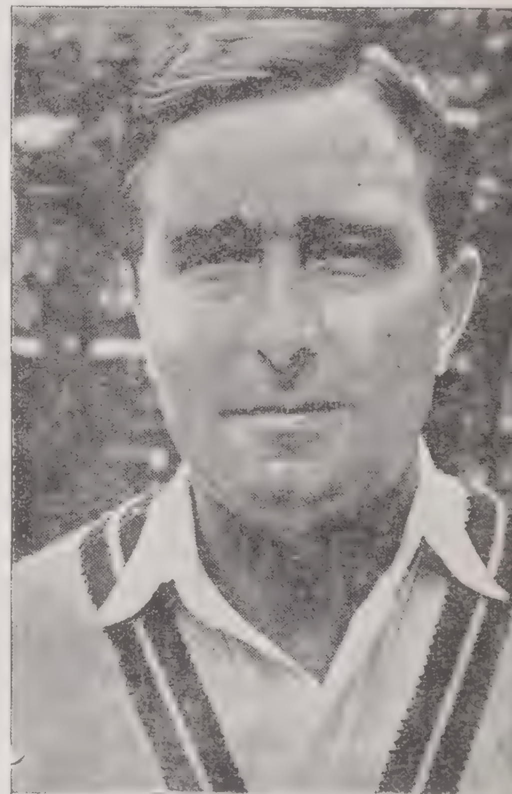
ಡೆನಿಸ್ ಕಾಂಪ್ಟನ್

1947–48ರ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಲಾರ್ಡ್ಸ್ ಮೈದಾನದಲ್ಲಿ ಮಿಡ್ಲ್‌ಸೆಕ್ ಮತ್ತು ಸಾಮರ್‌ಸೆಟ್‌ಗಳ ನಡುವೆ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಪಂದ್ಯ ನಡೆಯುತ್ತಿತ್ತು. ಮಿಡ್ಲ್‌ಸೆಕ್ ಕಡೆಯವರು ಬ್ಯಾಟು ಮಾಡಲು ಪ್ರಾರಂಭಿಸಿ 101 ರನ್‌ಗಳಿಗೆ ಎರಡು ವಿಕೆಟ್ ಕಳೆದುಕೊಂಡಿದ್ದರು. ಎಡ್ರಿಚ್ ಮತ್ತು ಕಾಂಪ್ಟನ್ ಜೋಡಿ ಆಟ ಆರಂಭವಾಯಿತು. ಚಹ ವಿರಾಮದ ವೇಳೆಗೆ ಎಡ್ರಿಚ್ ಮತ್ತು ಕಾಂಪ್ಟನ್ ಇಬ್ಬರೂ ಶತಕಗಳನ್ನು ಗಳಿಸಿದ್ದರು. ಆದರೆ ಅದು ಅಂಥ ರೋಮಾಂಚಕ ಆಟವೇನೂ ಆಗಿರಲಿಲ್ಲ. ಆದರೆ ಚಹ ವಿರಾಮದ ಅನಂತರದ 70 ಮಿನಿಟುಗಳಲ್ಲಿ ನಡೆದ ಆಟ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಇತಿಹಾಸದಲ್ಲೇ ಅಪೂರ್ವವಾದದ್ದು. ಆ ಅವಧಿಯಲ್ಲಿ ಇವರಿಬ್ಬರೂ ಸೇರಿ 209 ರನ್‌ಗಳನ್ನು ಬಾರಿಸಿದರು. ಇವರಲ್ಲಿ ಕಾಂಪ್ಟನರೊಬ್ಬರೇ 139 ರನ್ ಹೊಡೆದಿದ್ದರು.

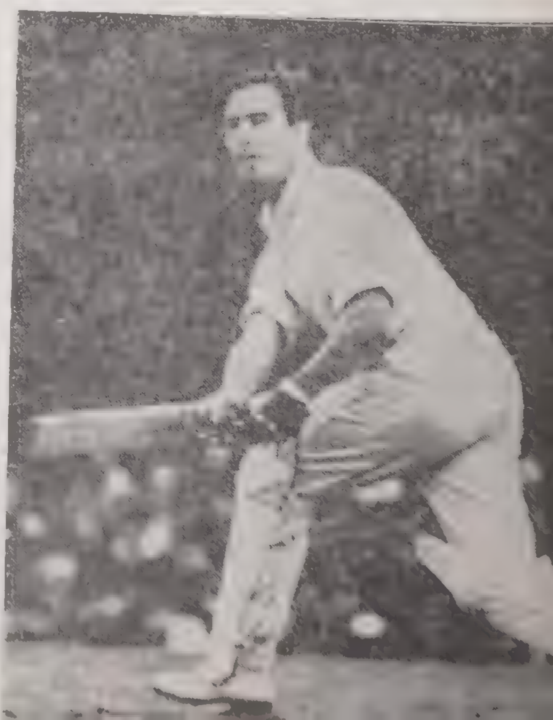
ಅವರ ಈ ಹೊಡೆತಗಳನ್ನು ದಿಗ್ಭ್ರಾಂತರಾಗಿ ನೋಡುತ್ತಿದ್ದ ಬೌಲರುಗಳಿಗೆ ಬೌಲ್ ಮಾಡುವುದೇ ಆಯಕೆಯ ಕೆಲಸವಾಯಿತು. ಕೊನೆಗೂ ಕಾಂಪ್ಟನ್ ಔಟಾಗದೆ ಮೂರು ಸಿಕ್ಸರ್, 37 ಬೌಂಡರಿ ಬಾರಿಸಿ 252 ರನ್‌ಗಳನ್ನು ಗಳಿಸಿದ್ದರು.

ಕಾಂಪ್ಟನ್ ಚೆಂಡನ್ನು ಬಿರುಸಾಗಿ ಹೊಡೆಯುವವರು ಎಂದು ಹೆಸರಾಗಿದ್ದರೂ 1946–47ರಲ್ಲಿ ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯದಲ್ಲಿ ಆಡಿದ ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯ ಒಂದರಲ್ಲಿ ತಮ್ಮ ತಂಡಕ್ಕೆ ರನ್‌ಗಳು ಅತ್ಯಗತ್ಯವೆನಿಸಿದಾಗ ಬಹಳ ಎಚ್ಚರಿಕೆಯಿಂದ ಆಟವಾಡಿದರು. ಮೊದಲ 50 ರನ್‌ಗಳನ್ನು ಗಳಿಸಲು 153 ಮಿನಿಟುಗಳ ಕಾಲ ಆಡಿದರು. ಐವತ್ತರ ಗಡಿ ದಾಟಿದ ಮೇಲೆ ಮತ್ತೆ 100 ರನ್‌ಗಳನ್ನು ಪಡೆಯಲು ಇವರು ತೆಗೆದುಕೊಂಡದ್ದು ಕೇವಲ 130 ಮಿನಿಟು.

ಪ್ರಚಂಡ ಪ್ರತಿಭೆಯ ಬ್ಯಾಟುಗಾರ ಎಂದು ಹೆಸರು ಪಡೆದಿದ್ದ ಡೆನಿಸ್ ಕಾಂಪ್ಟನ್ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ಹೆನ್‌ಡನ್ ಎಂಬಲ್ಲಿ 1918ರ ಮೇ 23ರಲ್ಲಿ ಜನಿಸಿದರು. ತಂದೆ ಓದಿದ ಶಾಲೆಯಲ್ಲೇ ಇವರೂ ಓದಿದರು. ಆ ಶಾಲೆಯ ಹಳೆ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ತಂಡಕ್ಕೆ ಇವರ ತಂದೆಯೇ ಕ್ಯಾಪ್ಟನ್ ಮತ್ತು ವಿಕೆಟ್ ಕೀಪರ್. ಹೀಗೆ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ವಾತಾವರಣದಲ್ಲೇ ಬೆಳೆದು ಬಂದವರು ಡೆನಿಸ್.



ಚೆಂಡನ್ನು ಹೊಡೆಯುವಾಗ ಚಲಿಸುತ್ತಿದ್ದ ವೇಗ, ಅತ್ಯಂತ ನಿರಾಯಾಸ ಹೊಡೆತಗಳು ಕಾಂಪ್ಟನ್‌ರ ವೈಶಿಷ್ಟ್ಯ. ಹೊಡೆದದ್ದೇ ಹೊಡೆತ, ಆಡಿದ್ದೇ ಆಟ ಎನ್ನುವಂಥ ಶೈಲಿ ಅವರದು. "ಹೊಸ ಬಗೆಯ ಒಂದು ಹೊಡೆತವನ್ನು ಕಂಡು ಹಿಡಿದು, ಬಳಸುವಷ್ಟು ಅದನ್ನು ಉತ್ತಮಗೊಳಿಸುವುದು ಕಾಂಪ್ಟನರಿಂದ ಮಾತ್ರ ಸಾಧ್ಯ" ಎಂದು ಮತ್ತೊಬ್ಬ ಪ್ರಸಿದ್ಧ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಪಟು ಕಾಲಿನ್ ಕೌಡ್ರಿ ಹೇಳಿದ್ದಾರೆ.



ಮೊದಲ ಬಾರಿಗೆ 1932ರಲ್ಲಿ ಶಾಲೆಗಾಗಿ

ಆಡಿದ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲೇ 114 ರನ್ ಗಳಿಸಿ ತಮ್ಮ ಪ್ರತಿಭೆಯನ್ನು ಕಾಂಪ್ಟನ್ ತೋರಿಸಿದರು. 1936ರಿಂದ ಪ್ರಥಮದರ್ಜೆ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸ ತೊಡಗಿದರು. 1936ರಿಂದ 1958ರ ವರೆಗೆ ಆಡಿದ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ 38,723 ರನ್ ಗಳಿಸಿದರು. ಇದರಲ್ಲಿ 122 ಶತಕಗಳಿದ್ದುವು. 73 ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಆಡಿ ಅವರು 5,565 ರನ್ ಗಳಿಸಿದ್ದರು. 1947ರ ಒಂದೇ ಒಂದು ಸರಣಿಯ ಪ್ರಥಮ ದರ್ಜೆ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ 3,816 ರನ್ ಗಳಿಸಿದರು. ಇದರಲ್ಲಿ 18 ಶತಕಗಳಿದ್ದುವು. ಬೌಲರಾಗಿ ಇವರು 617 ವಿಕೆಟ್‌ಗಳನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಂಡಿದ್ದರು, ಫೀಲ್ಡರ್ ಆಗಿ 417 ಕ್ಯಾಚ್ ಹಿಡಿದಿದ್ದರು.

ಕಾಂಪ್ಟನರ ಪ್ರತಿಭೆ ಕ್ರಿಕೆಟ್‌ಗೆ ಮಾತ್ರ ಮಿಸಲಾಗಿರಲಿಲ್ಲ. ಇವರೊಬ್ಬ ಉತ್ತಮ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ಆಟಗಾರರೂ ಆಗಿದ್ದರು. ಹತ್ತು ಅಂತರ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಿದ್ದರು. ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ಆಟದಿಂದ ಕಾಲಿಗೆ ಆದ ಏಟಿನಿಂದಾಗಿ ಇವರು ಪ್ರಥಮ ದರ್ಜೆಯ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಜೀವನದಿಂದ ಅಕಾಲದಲ್ಲಿ ನಿವೃತ್ತರಾಗಬೇಕಾಯಿತು.

ತಮ್ಮ ಕ್ರೀಡಾ ಜೀವನದ ಬಗೆಗೆ ಕಾಂಪ್ಟನ್ ಎರಡು ಆತ್ಮಕಥನವುಳ್ಳ ಪುಸ್ತಕಗಳನ್ನು ಬರೆದಿದ್ದಾರೆ.

ಡೇವಿಸ್ ಕಪ್

ಪ್ರತಿವರ್ಷ ಪ್ರಪಂಚದ 40–50 ದೇಶಗಳ ಟೆನಿಸ್ ಆಟಗಾರರು ತಮ್ಮ ತಮ್ಮೊಳಗೆ ಸ್ಪರ್ಧೆ ನಡೆಸುತ್ತಾರೆ, ಹದಿಮೂರು ಅಂಗುಲದ ಒಂದು ಬೆಳ್ಳಿಯ ಬಟ್ಟಲಿಗಾಗಿ. ಒಂದು ದೇಶದ ಟೀಮು ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಗೆದ್ದು ಬಟ್ಟಲನ್ನು ಪಡೆದರೆ ಆ ದೇಶದಲ್ಲೆಲ್ಲ ಭಾರಿ ಸಂಭ್ರಮ. ಈ ಬಟ್ಟಲಿಗೆ 'ಇಂಟರ್‌ನ್ಯಾಷನಲ್ ಲಾನ್ ಟೆನಿಸ್ ಚಾಲೆಂಜ್ ಟ್ರೋಫಿ' ಎಂಬುದು ಅಧಿಕೃತ ಹೆಸರು. ಡೇವಿಸ್ ಕಪ್ ಎಂಬ ಹೆಸರಿನಿಂದ ಅದು ಜನಪ್ರಿಯ.

1899ರಲ್ಲಿ ಅಮೆರಿಕದ ಶ್ರೀಮಂತ ಟೆನಿಸ್ ಆಟಗಾರ ಡ್ವೈಟ್ ಡೇವಿಸ್ ಪ್ರತಿ ವರ್ಷ ಟೆನಿಸ್ ಸ್ಪರ್ಧೆ ನಡೆಸಿ ಗೆದ್ದವರಿಗೆ ಪಾರಿತೋಷಿಕ ಕೊಡಲು ನಿರ್ಧರಿಸಿದರು. ವಿವಿಧ ದೇಶಗಳ ಹವ್ಯಾಸಿ ಆಟಗಾರರು ಮಾತ್ರ ಈ ಡೇವಿಸ್ ಕಪ್ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಬಹುದು—ಎಂದರು.

1900ರಲ್ಲಿ ನಡೆದ ಪ್ರಥಮ ಡೇವಿಸ್‌ಕಪ್ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಿದ ರಾಷ್ಟ್ರಗಳು ಎರಡೇ— ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್ ಮತ್ತು ಅಮೆರಿಕ ಸಂಯುಕ್ತ ಸಂಸ್ಥಾನ. 1963ರ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ 48 ದೇಶಗಳ ಆಟಗಾರರಿದ್ದರು. ಪಂದ್ಯದ 73 ವರ್ಷಗಳ ಚರಿತ್ರೆಯಲ್ಲಿ ಅಮೆರಿಕ ಸಂಸ್ಥಾನ (25 ಬಾರಿ), ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯ (23 ಬಾರಿ), ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್ (9 ಬಾರಿ) ಮತ್ತು ಫ್ರಾನ್ಸ್ (6 ಬಾರಿ) ಪಾರಿತೋಷಿಕ ಗೆದ್ದಿವೆ. ಯುದ್ಧದಿಂದಾಗಿ 10 ವರ್ಷ (1915–18 ಮತ್ತು 1940–45) ಡೇವಿಸ್ ಕಪ್ ಪಂದ್ಯಗಳು ನಡೆಯಲಿಲ್ಲ.

ಭಾರತ ಡೇವಿಸ್ ಕಪ್ ಸ್ಪರ್ಧೆಯ ರಂಗಕ್ಕೆ ಇಳಿದಾಗಲೇ ಜಯ ಗಳಿಸಿತು. 1921ರಲ್ಲಿ ಇದು ಫ್ರಾನ್ಸನ್ನು 4–1 ಅಂಕಗಳಿಂದ ಸೋಲಿಸಿತು. ಆದರೆ ಮುಂದಿನ ಸುತ್ತಿನಲ್ಲೇ ಜಪಾನ್‌ನಿಂದ ಪರಾಜಯ ಅನುಭವಿಸ ಬೇಕಾಯಿತು. 1925ರಲ್ಲಿ ಭಾರತ ಸೆಮಿಫೈನಲ್ಸ್ ಹಂತ ಮುಟ್ಟಿತ್ತು. 1965 ರಲ್ಲೂ 1966ರಲ್ಲೂ ಭಾರತ ಅಂತರವಲಯ ಪಂದ್ಯಗಳ ಅಂತಿಮ ಮಟ್ಟ ತಲಪಿತು. ರಾಮನಾಥನ್ ಕೃಷ್ಣನ್, ಜಯದೀಪ್ ಮುಖರ್ಜಿ ಮತ್ತು ಪ್ರೇಮ್‌ಜಿತ್ ಲಾಲ್ ಡೇವಿಸ್ ಕಪ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಭಾರತದ ಪರವಾಗಿ ಅತ್ಯುತ್ತಮವಾಗಿ ಆಡಿದ ಕ್ರೀಡಾಪಟುಗಳು.

ನೋಡಿ : ಅಮೃತರಾಜ ಸಹೋದರರು ; ಜಯದೀಪ್ ಮುಖರ್ಜಿ : ಟೆನಿಸ್ ;
ಪ್ರೇಮ್‌ಜಿತ್ ಲಾಲ್ : ರಾಮನಾಥನ್ ಕೃಷ್ಣನ್

ತಂಡ ಸ್ವಾಭಿಮಾನ

ತಂಡದ ಗೆಲುವು. ಪ್ರತಿಷ್ಠೆಗಳು ವೈಯಕ್ತಿಕ ಗೆಲುವು. ಪ್ರತಿಷ್ಠೆಗಳಿಗಿಂತ ಹೆಚ್ಚಿನದು ತಿಳಿದು ಆಡುವ ಕ್ರೀಡಾಪಟುವಿನ ಮನೋವೃತ್ತಿ 'ತಂಡ ಸ್ವಾಭಿಮಾನ'.

ತಂಡದ ಬಗೆಗೆ ಸಮಗ್ರ ದೃಷ್ಟಿ ಇಡದೆ ಜನರ ಮೆಚ್ಚುಗೆ ಪಡೆಯಲು ತನ್ನ ಮಟ್ಟಿಗಷ್ಟೇ ಚೆನ್ನಾಗಿ ಆಡುವವನಿಗೆ ತಂಡದ ಸ್ವಾಭಿಮಾನವಿಲ್ಲ. ಅವನು ಹತ್ತು ಜನರ ತಂಡದಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬನಾಗಿ ಆಡಲು ಅನರ್ಹನೆನಿಸುತ್ತಾನೆ.

ತಂಡದಲ್ಲಿ ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬನಿಗೂ ನಿಗದಿಯಾದ ಒಂದು ನೆಲೆ, ಕರ್ತವ್ಯ ಗಳಿರುತ್ತವೆ. ತನ್ನ ಕೌಶಲ ತೋರಿಸಲೆಂದು ಇತರರಿಗೆ ಸರಿಯಾಗಿ ಜಾಗವನ್ನು ಬಿಟ್ಟುಕೊಡದೆ ಆಡಿದರೆ ಅದರಿಂದ ತಂಡ ಗೆಲ್ಲದು. ತನ್ನ ನೆಲೆಯೇನು, ಅಕ್ಕಪಕ್ಕದವರ ನೆಲೆಗಳೇನು, ಅವರ ಉದ್ದೇಶಗಳೇನು, ಎಂಬುದರ ಪರಿವೆಯೇ ಇಲ್ಲದೆ ಆತ ಆಡಬಾರದು. ಪರಸ್ಪರ ಸಹಕಾರ ದಿಂದಲೇ ಇಡೀ ತಂಡದ ಜಯ ಎಂಬುದನ್ನು ಉದ್ದೇಶವಾಗಿರಿಸ ಬೇಕು. ಹೀಗೆ ತಂಡ ಸ್ವಾಭಿಮಾನ ಉಳಿಸಿಕೊಂಡ ಕ್ರೀಡಾಪಟುಗಳಿಂದ ಮಾತ್ರ ತಂಡ ಯಶಸ್ಸು ಗಳಿಸುತ್ತದೆ.

ಭಾರತ–ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯಗಳ ನಡುವೆ ಡೇವಿಸ್ ಕಪ್ ಡಬಲ್ಸ್ ಪಂದ್ಯ



ತಗ್ಗಿ ನುಸುಳು

ಹೆಚ್ಚು ಎತ್ತರಕ್ಕೆ ಜಿಗಿಯುವುದರಲ್ಲಿ ಸ್ಪರ್ಧೆ ನಡೆಸುವಂತೆ ಕನಿಷ್ಠ ಎತ್ತರದಲ್ಲಿ ನುಸುಳುವುದರಲ್ಲೂ ಸ್ಪರ್ಧೆ ನಡೆಸಬಹುದು.

ಎರಡು ಕಂಬ ಅಥವಾ ಕುರ್ಚಿಗಳ ನಡುವೆ ಒಂದು ಗಟ್ಟಿಯಾದ ದಾರವನ್ನು ಹಾಯಿಸಬೇಕು. ಆಟಗಾರರು ಅದರ ಕೆಳಗೆ ನುಸುಳ ಬೇಕು.

[illegible] ದಾರಕ್ಕೆ ಅವರ ಮೈ ಸ್ಪರ್ಶಿಸ ಕೂಡದು. ಪ್ರತಿ ಬಾರಿ [illegible] ಮೇಲೆ ದಾರವನ್ನು [illegible] ಹೋಗಬೇಕು.

ಅತಿ ಹೆಚ್ಚು ಎತ್ತರದಲ್ಲಿ ಯಾರು [illegible] ಅವರು ಗೆಲ್ಲುತ್ತಾರೆ.

ತಡೆ ಓಟ ಸ್ಪರ್ಧೆ

ಓಡುವ ಮತ್ತು ಜಿಗಿಯುವ [illegible]ಗಳಲ್ಲಿ ಒಂದು – ತಡೆ ಓಟದ ಸ್ಪರ್ಧೆ. ಸುಸಂಘಟನೆ ಹಾಗೂ ಸಮತೋಲವನ್ನು ಕಾಪಾಡಿಕೊಂಡು ಓಡಿ ಗೆಲ್ಲುವುದು ಇಲ್ಲಿ ಮುಖ್ಯ.

ಮಕ್ಕಳಿಗಾಗಿ ಕೆಲವು ಮನೋರಂಜಕ ತಡೆ ಓಟ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳನ್ನು ಏರ್ಪಡಿಸಬಹುದು. ಆಟಗಾರರು ಸ್ವಲ್ಪ ದೂರ ಓಡಿದ ಮೇಲೆ ಅವರ ಕೈಗೆ ಬಾಳೆಹಣ್ಣು ಕೊಡುತ್ತಾರೆ. ಅದನ್ನು ಪೂರ್ತಿ ತಿಂದು ಸಿಪ್ಪೆ ಹಿಡಿದುಕೊಂಡು ಮುಂದೆ ಓಡಿದರೆ ಅಲ್ಲಿ ಸೂಜಿ ದಾರ ಕೊಡುತ್ತಾರೆ. ಸಿಪ್ಪೆಯನ್ನು ಅಲ್ಲಿಟ್ಟು ಸೂಜಿಗೆ ದಾರ ಪೋಣಿಸಬೇಕು. ಹಣ್ಣು ತಿಂದು ಅಂಟುತ್ತಿರುವ ಕೈಯಿಂದ ಸೂಜಿಗೆ ದಾರ ಪೋಣಿಸುವುದು ಫಜೀತಿಯ ಕೆಲಸ. ಆಟಗಾರರು ಪಡುವ ಪಾಡು [illegible] ಪ್ರೇಕ್ಷಕರನ್ನು ನಗೆಗಡಲಿನಲ್ಲಿ ಮುಳುಗಿಸುತ್ತದೆ. ಸೂಜಿಗೆ ದಾರವನ್ನು ಪೋಣಿಸಿ ಯಾರು ಮೊದಲು ಗುರಿಮುಟ್ಟುತ್ತಾರೋ ಆ ಹುಡುಗ ಅಥವಾ ಹುಡುಗಿ ಗೆದ್ದಂತೆ.

ಇನ್ನೊಂದು ವಿಧದಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಸಾಲಾಗಿ ನಿಲ್ಲಿಸಬೇಕು. ಸಂಜ್ಞೆಯಾದ ಕೂಡಲೇ ಅವರು ಓಡಲು ಆರಂಭಿಸುತ್ತಾರೆ. ಸ್ವಲ್ಪ ದೂರ ಓಡಿದಾಗ ಒಂದು ಕೋಲು ಅಡ್ಡವಾಗುತ್ತದೆ. [illegible] ಹಣ್ಣುಗಳನ್ನು ಅದರಲ್ಲಿ ಕಟ್ಟಿರುತ್ತಾರೆ. ಹಣ್ಣನ್ನು ತೆಗೆದು ತಿಂದು ಮುಂದಕ್ಕೆ ಓಡಬೇಕು. ಹಣ್ಣನ್ನು ಪೂರ್ತಿ ತಿಂದು ಮೊದಲು ಗುರಿ ಮುಟ್ಟಿದ ಮಗು ಪ್ರಥಮ ಸ್ಥಾನ ಪಡೆಯುತ್ತದೆ.

ಮಕ್ಕಳನ್ನೇ ತಡೆಯಾಗಿಟ್ಟುಕೊಂಡು ಓಡಬಹುದು. ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಗುಂಪುಗಳಾಗಿ ಮಾಡಿ ಹೊರಡುಗೆರೆಯ ಹಿಂದೆ ಒಬ್ಬರ ಹಿಂದೊಬ್ಬರಂತೆ ನಿಲ್ಲಿಸುತ್ತಾರೆ. ಒಂದೊಂದು ಗುಂಪಿನಲ್ಲೂ ಮೊದಲನೆಯವನು ನೆಟ್ಟಗೆ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾನೆ. ಎರಡನೆಯವನು ಕಪ್ಪೆಯಂತೆ ಕೈಯನ್ನು ನೆಲದ ಮೇಲೆ ಊರಿಕೊಂಡು ಬಗ್ಗಿ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾನೆ; ಮೂರನೆಯವನು ಕಾಲುಗಳನ್ನು ದೂರ ದೂರವಾಗಿಟ್ಟುಕೊಂಡು ನಿಲ್ಲುತ್ತಾನೆ. ನಾಲ್ಕು ಮತ್ತು ಐದನೆಯವರು ಕೈಗಳನ್ನು ಸೇರಿಸಿ ಸೇತುವೆಯಂತೆ ಮಾಡಿಕೊಂಡಿರುತ್ತಾರೆ. ಸಂಜ್ಞೆ ದೊರೆತ ಮೇಲೆ ಎಲ್ಲ ಗುಂಪುಗಳ ಮೊದಲನೆಯ ಆಟಗಾರರು ಓಡುತ್ತಾ ಹೋಗಿ ಮೊದಲ ತಡೆಯನ್ನು ಬಳಸಿಕೊಂಡು, ಎರಡನೆಯ ತಡೆಯ ಮೇಲೆ ಹಾರಿ, ಮೂರನೆಯವನ ಕಾಲುಗಳ ಸಂದಿಯಲ್ಲಿ ತೂರಿ, ನಾಲ್ಕು–ಐದನೆಯವರ ಮಧ್ಯೆ ಓಡಿ, ಸೇತುವೆಯನ್ನು ಸುತ್ತಿಕೊಂಡು ಹಿಂದಕ್ಕೆ ಬರಬೇಕು : ಎರಡನೆಯ ಆಟಗಾರನನ್ನು ಮುಟ್ಟಿ ಸಾಲಿನ ಹಿಂದುಗಡೆ ಹೋಗಿ ಕೊನೆಗೆ ನಿಲ್ಲಬೇಕು. ಎರಡನೆಯವನೂ ಹೀಗೆಯೇ ಮಾಡಿ ಬಂದು ಕೊನೆಯಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾನೆ. ಯಾವ ಗುಂಪಿನ ಎಲ್ಲ ಆಟಗಾರರೂ ತಡೆಗಳನ್ನು ದಾಟಿ ಬಂದು ಸಾಲನ್ನು ಮೊದಲು ಸೇರುತ್ತಾರೋ ಅವರು ವಿಜಯಿಗಳು.

ಕಡಲೆಕಾಯಿಯನ್ನು ಸುಲಿದು ತಿನ್ನಲು ಹೇಳುವುದು. ಬಲೂನನ್ನು ಊದಿ ಒಡೆಯಲು ಕೊಡುವುದು. ಜೇಬನ್ನು [illegible] ಕುರ್ಚಿಯನ್ನು ಸುತ್ತಿಕೊಂಡು, ಚೆಂಡನ್ನು ನಾಲ್ಕು ಸಲ ಪುಟಿಸುವುದು —ಹೀಗೆ ವಿವಿಧ ಬಗೆಯಲ್ಲಿ ಅನೌಪಚಾರಿಕ ತಡೆ ಓಟಗಳನ್ನು ಏರ್ಪಡಿಸಬಹುದು.



[illegible]



[illegible]



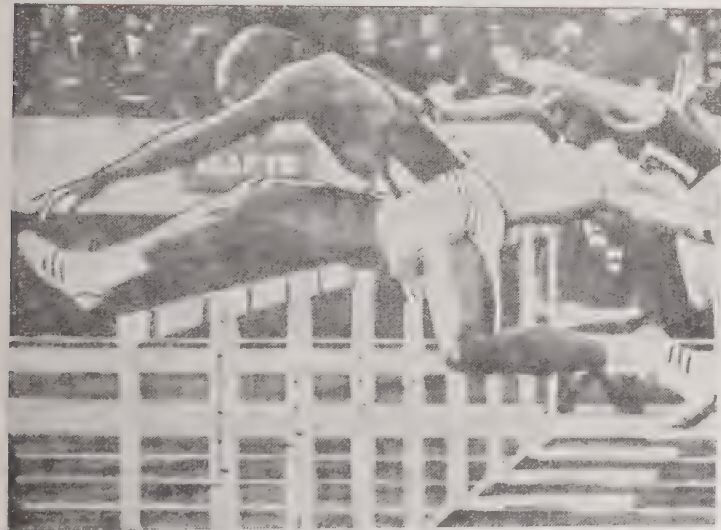
[illegible]



100 ಮೀಟರ್ ಹರ್ಡಲ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಅಮೆರಿಕದ ದಾಖಲೆ : ಪ್ಯಾಟೀ ಜಾನ್ಸ್

ವೇಗವಾಗಿ ಓಡುವ ಸಾಮರ್ಥ್ಯ, ನೆಗೆಯುವುದು, ಸುಲಭವಾಗಿ ಬಾಗುವ ದೇಹ - ಇವು ಸ್ಪರ್ಧಾಳುಗಳಿಗಿದ್ದರೆ ಉತ್ತಮ. ಸ್ಪರ್ಧಾಳು ಓಡುತ್ತಾ ತಡಿಕೆ ಸಮೀಪಿಸಿ ದಾಟಲು ಮುಂದಿರುವ ಕಾಲಿನ ಮಂಡಿಯನ್ನೆತ್ತಿ ದೀರ್ಘ ಹೆಜ್ಜೆ ಹಾಕುತ್ತಾನೆ. ಸೊಂಟದಿಂದ ಮೇಲಿನ ದೇಹಭಾಗ ಮುಂದಕ್ಕೆ ಬಾಗುತ್ತದೆ. ದೇಹಕ್ಕೆ ಸಮತೋಲನ ಕೊಡುವಂತೆ ಒಂದು ಕೈ ಮುಂದೆ ಚಾಚಿದ್ದು ಇನ್ನೊಂದು ಹಿಂದಕ್ಕೆ ಚಾಚಿರುತ್ತದೆ. ಈಗ ಅವನು ಹಿಂದಿನ ಕಾಲನ್ನು ಎತ್ತಿ ತಡಿಕೆ ದಾಟುತ್ತಾನೆ. ಎಲ್ಲ ಕ್ರೀಡೋತ್ಸವಗಳಲ್ಲೂ ಈ ಬಗೆಯ ತಡೆ ಓಟ ಅಥವಾ ಹರ್ಡಲ್ಸ್ ರೇಸ್ ಇರುತ್ತದೆ.

110 ಮೀಟರ್ ಹರ್ಡಲ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಅಮೆರಿಕದ ಹೇಯ್ಸ್ ಜೋನ್ಸ್



1968ರಲ್ಲಿ 400 ಮೀಟರ್ ಹರ್ಡಲ್ಸ್ ವಿಶ್ವದಾಖಲೆ : ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ಡೇವಿಡ್ ಹೆಮರಿ





[illegible]

ಒಳಾಂಗಣ ಹಾಗೂ ಹೊರಾಂಗಣಗಳಲ್ಲಿ ಹರ್ಡಲ್ಸ್ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳನ್ನು ನಡೆಸಬಹುದು. ಒಳಾಂಗಣದಲ್ಲಿ 50 ಗಜ ಓಟದಲ್ಲಿ 4 ತಡಿಕೆಗಳು, 60 ಗಜ ಓಟದಲ್ಲಿ 5 ತಡಿಕೆಗಳು ಮತ್ತು 70 ಗಜ ಓಟದಲ್ಲಿ 6 ತಡಿಕೆಗಳನ್ನು ಇಡಬಹುದು.

ಹೊರಾಂಗಣದ ವಿವಿಧ ದೂರಗಳ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಲ್ಲಿ ತಡಿಕೆಗಳನ್ನು ಸಮದೂರದಲ್ಲಿ ಇಟ್ಟು, ಗೆರೆಗಳನ್ನು ಹಾಕಿ, ಒಬ್ಬೊಬ್ಬ ಆಟಗಾರನಿಗೆ ಎರಡು ಗೆರೆಗಳ ಮಧ್ಯದ ಒಂದೊಂದು ಜಾಗ ಮಾಡಿರುತ್ತಾರೆ. ಆಟಗಾರ ಆರಂಭದಿಂದ ಮುಕ್ತಾಯದವರೆಗೆ ತನ್ನ ನಿಶ್ಚಿತ ಮಾರ್ಗದಲ್ಲೇ ಹೋಗಿ ಗುರಿ ಮುಟ್ಟಬೇಕು.

110 ಗಜ ಅಥವಾ 100 ಮೀಟರ್, 220 ಗಜ ಅಥವಾ 200 ಮೀಟರ್ (ನೇರ ಮತ್ತು ಪೂರ್ಣ ತಿರುಗುವ ದಾರಿ ಎಂದು ಎರಡು ಬಗೆಗಳು). 440 ಗಜ ಅಥವಾ 400 ಮೀಟರ್ ದೂರಗಳ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಿವೆ. 110 ಮೀಟರ್ ಸ್ಪರ್ಧೆಗೆ ಮೂರೂವರೆ ಅಡಿ ಎತ್ತರದ ತಡಿಕೆಗಳಿರುತ್ತವೆ. 200 ಮೀಟರಿನಲ್ಲಿ ಎರಡೂವರೆ ಅಡಿ ಎತ್ತರದ 10ಕ್ಕೂ ಹೆಚ್ಚು ತಡಿಕೆಗಳಿವೆ. 440 ಮೀಟರಿನಲ್ಲಿ 3 ಅಡಿ ಎತ್ತರದ ತಡಿಕೆಗಳೂ ಇರುತ್ತವೆ.

1959ರಲ್ಲಿ ಪಶ್ಚಿಮ ಜರ್ಮನಿಯ ಕೆ. ಎಂ. ಲಾರ್ 110 ಮೀಟರ್ ದೂರವನ್ನು 13. 2 ಸೆಕೆಂಡುಗಳಲ್ಲಿ ಓಡಿ ವಿಶ್ವದಾಖಲೆ ಸ್ಥಾಪಿಸಿದರು. ಇಂದಿಗೂ ಅದು ಉಳಿದಿದೆ. 1960ರಲ್ಲಿ 200 ಮೀಟರ್ ದೂರವನ್ನು ಅಮೆರಿಕದ ಡಿ. ಎ. ಸ್ಟೈರಾನ್ 21. 9 ಸೆಕೆಂಡುಗಳಲ್ಲಿ ಕ್ರಮಿಸಿದರು.

440 ಗಜದ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ದಕ್ಷಿಣ ಆಫ್ರಿಕದ ಜೆ. ಸಿ. ಪಾಟ್‌ಗೀಟರ್ 1960ರಲ್ಲಿ 49.3 ಸೆಕೆಂಡುಗಳಲ್ಲಿ ಓಡಿದರು. ಅದು ವಿಶ್ವದಾಖಲೆ. 1972ರಲ್ಲಿ ಮ್ಯೂನಿಕ್‌ನಲ್ಲಿ ನಡೆದ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ 110 ಮೀಟರ್ ದೂರವನ್ನು ಅಮೆರಿಕದ ರಾಡ್ನಿ ಮಿಲ್ಬರ್ನ್ 13. 24 ಸೆಕೆಂಡುಗಳಲ್ಲಿ ಮುಗಿಸಿದರು. 400 ಮೀಟರನ್ನು ಉಗಾಂಡದ ಜಾನ್ ಅಕಿ ಬುವ 1972ರಲ್ಲಿ

ತಡೆ ಓಟದಲ್ಲಿ ಜಿಗಿಯುವ ಕ್ರಮಗಳು



47.82 ಸೆಕೆಂಡುಗಳಲ್ಲಿ ಕ್ರಮಿಸಿದರು. ಮಹಿಳೆಯರ 100 ಮೀಟರ್ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಪೂರ್ವ ಜರ್ಮನಿಯ ಅನಿಲಿ ಎರ್‌ಹಾರ್ಟ್ 12.59 ಸೆಕೆಂಡುಗಳಲ್ಲಿ ಗುರಿ ಮುಟ್ಟಿದರು.

ನೋಡಿ : ಅಥ್ಲೆಟಿಕ್ ಸ್ಪರ್ಧೆ : ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಕ್ರೀಡೆಗಳು : ಹಾರ್ಗ ಮತ್ತು ಬಯಲು ಮೇಲಾಟ ; ಹಾಯುರ್ ಜಂಪ್

ತಮಾರಾ ಪ್ರೆಸ್

ರಷ್ಯದ ತಮಾರಾ ಪ್ರೆಸ್ ಒಬ್ಬ ಅಸಾಮಾನ್ಯ ಮಹಿಳೆ. ಇವರು 1960ರ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಸ್ತ್ರೀಯರ ಷಾಟ್‌ಪಟ್‌ನಲ್ಲೂ 1964ರ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಷಾಟ್‌ಪಟ್ ಮತ್ತು ಡಿಸ್ಕಸ್ ಎಸೆತಗಳಲ್ಲೂ ಚಿನ್ನದ ಪದಕ ಗಳಿಸಿದರು. ತಮಾರಾ ತಂಗಿ ಐರಿನಾ ಪ್ರೆಸ್ 1964ರ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಪೆಂಟಾಥ್ಲನ್‌ನಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಿ ಅತ್ಯಧಿಕ ಗೆಲ್ಲಂಕಗಳನ್ನು ಪಡೆದು ವಿಶ್ವದಾಖಲೆ ಸ್ಥಾಪಿಸಿ ಚಿನ್ನದ ಪದಕ ಗಳಿಸಿದರು.

ಮಹಾಯುದ್ಧದಿಂದ ಅಸ್ತವ್ಯಸ್ತವಾದ ರಷ್ಯದಲ್ಲಿ ಪ್ರೆಸ್ ಸಹೋದರಿಯರ ಬಾಲ್ಯ ಕಳೆಯಿತು. ಮನೆಯಿದ್ದ ಊರು–ಉಕ್ರೇನ್ ಪ್ರದೇಶದ ಖಾರ್ಕೋವ್ –ಯುದ್ಧ ರಂಗವಾದಾಗ ಇವರು ಮಾಸ್ಕೋದ ಹತ್ತಿರದ ಚಿಕ್ಕ ಊರೊಂದಕ್ಕೆ ವಲಸೆ ಹೋಗಬೇಕಾಯಿತು. ಸೈನ್ಯವನ್ನು ಸೇರಿದ ತಂದೆ ತೀರಿಕೊಂಡಾಗ ಇವರಿನ್ನೂ ಕಿರಿಯರು. ಬಾಲ್ಯವನ್ನೆಲ್ಲ ಈ ಹುಡುಗಿಯರು ಬಡತನದಲ್ಲಿ ಕಳೆದರು.

ಷಾಟ್‌ಪಟ್ ಪ್ರಾಪ್ತಿ :

ಚಿಕ್ಕವರಿದ್ದಾಗ ಮನೆಯಲ್ಲಿ ಉಪಕರಣಗಳನ್ನೆಲ್ಲ ಬಿಚ್ಚಿ ಮತ್ತೆ ಜೋಡಿಸುವುದೆಂದರೆ ಈ ಅಕ್ಕ-ತಂಗಿಯರಿಗೆ ಬಹಳ ಉತ್ಸಾಹ. ಒಮ್ಮೆ ತಾಯಿ ಒಂದು ಹಳೆಯ ಬೈಸಿಕಲ್ಲನ್ನು ಕೊಡಿಸಿದಾಗ ಅದಕ್ಕೂ ಇದೇ ಗತಿಯಾಯಿತು. ಶಾಲಾ ಶಿಕ್ಷಣದ ಬಳಿಕ ತಮಾರಾ ಸಿವಿಲ್ ಎಂಜಿನಿಯರಿಂಗ್ ಸಂಸ್ಥೆಯನ್ನು ಸೇರಿದರು. ಐರಿನಾ ರೈಲ್ವೆ ಕಾಲೇಜಿಗೆ ದಾಖಲಾದರು.

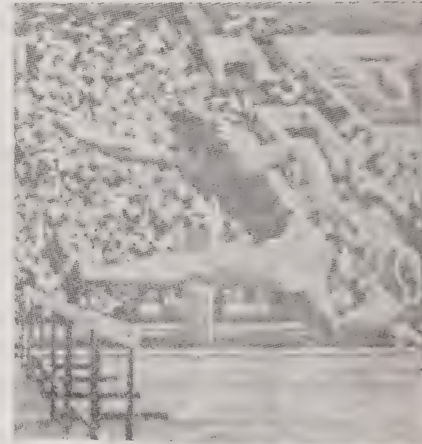
ತಮಾರಾ ಮೊದಲಿನಿಂದಲೂ ಆಟೋಟಗಳಲ್ಲಿ ಚುರುಕು. ಷಾಟ್‌ಪಟ್ ಮತ್ತು ಡಿಸ್ಕಸ್ ಎಸೆತ ಇವರ ಮೆಚ್ಚಿನ ಕ್ರೀಡೆಗಳು.

ತಮಾರಾ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಮಟ್ಟದ ಚಾಂಪಿಯನ್ ಆದರೂ ಐರೀನಾ ಮಾತ್ರ ಅಥ್ಲೆಟಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಆಸಕ್ತಿ ವಹಿಸಲಿಲ್ಲ. ಅಕ್ಕ ಭಾಗವಹಿಸುತ್ತಿದ್ದ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳನ್ನು ವೀಕ್ಷಿಸಲು ಹೋದಾಗ ಜನರೆಲ್ಲ ಇವಳನ್ನು 'ತಮಾರಾಳ ತಂಗಿ' ಎಂದು ಸಂಬೋಧಿಸುವುದನ್ನು ಕೇಳಿ ಕೇಳಿ ಕೊನೆಗೆ ತಾನೇ ಏಕೆ



ಪೆಂಟಾಥ್ಲನ್ ದಾಖಲೆ : ಐರಿನಾ

ತಮಾರಾಳಂತೆ ಪ್ರಸಿದ್ಧಳಾಗಬಾರದು ಎಂದು ಆಕೆಗೂ ಅನಿಸತೊಡಗಿತು. ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಹರ್ಡಲ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ (ತಡೆ ಓಟ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ) ಭಾಗವಹಿಸುವ ಕನಸು ಕಾಣತೊಡಗಿದರು. ಕೊನೆಗೆ 1964ರಲ್ಲಿ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಮೊದಲ ಬಾರಿಗೆ ಮಹಿಳೆಯರ ಪೆಂಟಾಥ್ಲನ್ ಸೇರಿದಾಗ 5,246 ಗೆಲ್ಲಂಕಗಳನ್ನು ಪಡೆದು ಇವರು ವಿಶ್ವದಾಖಲೆ ಸ್ಥಾಪಿಸಿದರು.



1968ರಲ್ಲಿ 80 ಮೀಟರ್ ಹರ್ಡಲ್ಸ್ ಸ್ವರ್ಣಪದಕ : ಐರಿನಾ

ತಮಾರಾಳ ಷಾಟ್‌ಪಟ್ ದಾಖಲೆಗಳು: ರೋಮ್ (1960) 56 ಅಡಿ 9⅞ ಅಂಗುಲ; ಟೋಕಿಯೋ (1964) 59 ಅಡಿ ಆರೂವರೆ ಅಂಗುಲ. ಇವೆರಡೂ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ದಾಖಲೆಗಳು. 1965 ಸೆಪ್ಟೆಂಬರ್‌ನಲ್ಲಿ ಜರ್ಮನಿಯಲ್ಲಿ ನಡೆದ ಕ್ರೀಡಾಕೂಟದಲ್ಲಿ ತಮಾರಾ 61 ಅಡಿ ಷಾಟ್‌ಪಟ್ ಮಾಡಿ ವಿಶ್ವದಾಖಲೆ ಸ್ಥಾಪಿಸಿದರು. ಟೋಕಿಯೋ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಇವರ ಡಿಸ್ಕಸ್ ಎಸೆತದ ದೂರ 187 ಅಡಿ 10¾ ಅಂಗುಲ.

ತಲೆಮ

ವಿಶಾಲವಾದ ಆಟದ ಮೈದಾನ. ಅದರ ಒಂದು ಬದಿಯಲ್ಲಿ ಕಲ್ಲಿಗೆ ಆಧರಿಸಿದ ಆಯತಾಕಾರದ ಮರದ ಹಲಗೆ, ಅಥವಾ ಹೆಂಚಿನ ತುಂಡು. ಅದರ ಮುಂದೆ ವಿವಿಧ ಭಂಗಿಗಳಲ್ಲಿ ನಿಂತು ಒಬ್ಬ ಆಟಗಾರ ಚೆಂಡು ಹೊಡೆಯುತ್ತಾನೆ. ಉಳಿದ ಆಟಗಾರರು ಚೆಂಡನ್ನು ಹಿಡಿದು ಅಥವಾ ಚೆಂಡನ್ನು ತಾವು ತಡೆದಲ್ಲಿಂದ ಕಲ್ಲಿಗೆ ಗುರಿ ಇಟ್ಟು ಔಟ್ ಮಾಡಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುತ್ತಾರೆ.



ಅಂಗಳದಲ್ಲಿ ಆಟ 'ಅಡಿ ಪೆಟ್ಟು' ಹಂತ

ಉಳಿದ ಆಟಗಾರರಿಗೆ ಬೆನ್ನುಮಾಡಿ 'ತಲೆಮ ಒಂದು' ಎಂದು ಚೆಂಡನ್ನು ಹೊಡೆದು ತಲೆಯ ಮೇಲಿಂದ ಹಾರಿ ಹೋಗುವಂತೆ ಮಾಡುವುದರಿಂದ ಆಟ ಪ್ರಾರಂಭವಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಇದೇ ರೀತಿ 'ತಲೆಮ ಎರಡು', 'ತಲೆಮ ಮೂರು' ಎಂದು ಆಡುತ್ತಾರೆ.

ಅನಂತರ ಉಳಿದ ಆಟಗಾರರಿಗೆ ಮುಖಮಾಡಿ ಬಲಗೈಯಿಂದ ಚೆಂಡನ್ನು ಮೇಲಕ್ಕೆ ಹಾರಿಸಿ 'ಒತ್ತೆ ಕೈ ಒಂದು' ಎನ್ನುತ್ತಾ ಅದೇ ಕೈಯಿಂದ ಹೊಡೆಯುತ್ತಾನೆ. ಈ ರೀತಿ ಮೂರು ಬಾರಿ ಆಡಿದ ಅನಂತರ 'ಚಕ್ರ ಕೈ' (ಮೇಲೆ ಹಾರಿಸಿದ ಚೆಂಡು ಕೆಳಗೆ ಬರುವುದರೊಳಗೆ ಚಪ್ಪಾಳೆ ಹಾಕಿ ಹೊಡೆಯುವುದು), 'ತೊಡೆ ಪೆಟ್ಟು' (ಮೇಲೆ ಹಾರಿಸಿದ ಚೆಂಡು ಕೆಳಗೆ ಬರುವುದರೊಳಗೆ ತೊಡೆಗೆ ತಟ್ಟಿ ಚೆಂಡು ಹೊಡೆಯುವುದು). 'ಅಡಿ ಪೆಟ್ಟು' (ಕಾಲಿನ ಅಡಿಯಿಂದ ಚೆಂಡು ಹಾರಿಸಿ ಹೊಡೆಯುವುದು) 'ಎತ್ತರ ಚೆಂಡು' ಅಥವಾ 'ಹೈ ಬಾಲ್' (ಚೆಂಡನ್ನು ಕೆಳಗೆ ಬೀಳಲು ಬಿಟ್ಟು ಪಾದದಿಂದ ಹಾರಿಸುವುದು) ಹಾಗೂ 'ಗೇಮ್ ಬಾಲ್' — 'ಆಟದ ಚೆಂಡು'— (ಕೈಯಿಂದ ಚೆಂಡನ್ನು ಎತ್ತರಕ್ಕೂ ದೂರಕ್ಕೂ ಎಸೆಯುವುದು) ಇವೆಲ್ಲವನ್ನು ಮೂರು ಮೂರು ಬಾರಿ ಆಡುತ್ತಾನೆ.

ಒಬ್ಬರ ಅನಂತರ ಒಬ್ಬೊಬ್ಬರಾಗಿ ಎಲ್ಲರೂ ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಎಲ್ಲ ಹಂತಗಳಲ್ಲೂ ಔಟಾಗದೆ ಉಳಿಯುವವನು ಜಯಶಾಲಿ.

ತಿರುಗು ತೊಟ್ಟಿಲು

ಜಾತ್ರೆಗಳಲ್ಲಿ ದೊಡ್ಡವರಿಗೆ ಚಿಕ್ಕವರಿಗೆಲ್ಲ ಮನೋಲ್ಲಾಸ ನೀಡುವ ಸಾಧನಗಳಲ್ಲಿ ತಿರುಗು ತೊಟ್ಟಿಲೂ ಒಂದು.

ನೇರ ನೇರವಾಗಿ ತಿರುಗುವಂತೆ ತೋರುವ ಸುಮಾರು 20 ಅಡಿಗಳಷ್ಟು ವ್ಯಾಸವುಳ್ಳ ಈ ಚಕ್ರ ಭೂಮಿಗೆ ತಾಗುವುದಿಲ್ಲ. ಇದರ ಅಕ್ಷವನ್ನು ಭೂಮಿಯ ಮೇಲೆ ನಿಲ್ಲಿಸಿದ ಭದ್ರವಾದ ಆಸರೆಗೆ ಹೊಂದಿಸಲಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಅಕ್ಷದ ಸುತ್ತ ದೈತ್ಯ ಚಕ್ರ ತಿರುಗುತ್ತದೆ.

ಚಕ್ರದ ಪರಿಧಿ ಭಾಗದಲ್ಲಿ ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳುವುದಕ್ಕೆ ಮರದ ಪೆಟ್ಟಿಗೆಗಳಿಂದ ಮಾಡಿದ ಆಸನಗಳಿರುತ್ತವೆ. ಚಕ್ರ ತಿರುಗುವಾಗ ಇವು ತೊಟ್ಟಿಲಿನಂತೆ ತೂಗುತ್ತವೆ. ಈ ಆಸನಗಳನ್ನು ಪರಿಧಿಯ ಒಂದು ಅಡ್ಡಪಟ್ಟಿಗೆ ಸುಲಭವಾಗಿ ತಿರುಗುವ ಭಾಗದಿಂದ ಬಂಧಿಸುತ್ತಾರೆ. ತಿರುಗು ತೊಟ್ಟಿಲಿನ ಆಸನಗಳಲ್ಲಿ ಕುಳಿತಮೇಲೆ ಅಡ್ಡ ಕಂಬಿ ಭದ್ರಪಡಿಸಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ನಾವು ಸಾಧಾರಣವಾಗಿ ಕುಳಿತಸ್ಥಿತಿಯಲ್ಲೇ ಇರುವಂತೆ ತೊಟ್ಟಿಲು ಜರಗುತ್ತದೆ.



ಸುತ್ತ ಬರುತ್ತ, ಮೇಲೆ ಕೆಳಗೆ

ತಿರುಗು ತೊಟ್ಟಿಲಲ್ಲಿ ಕುಳಿತಾಗ 20–25 ಅಡಿಗಳ ಎತ್ತರದಲ್ಲಿ ಬರಿಯ ಗಾಳಿಯ ಮೇಲೆ ಸವಾರಿ ಮಾಡುತ್ತಿರುವೆವೇನೋ ಎಂಬ ಅನುಭವ ಒಂದು ; ಹಿಂಭಾಗದಿಂದ ಮುಂಭಾಗಕ್ಕೆ ಚಕ್ರ ಬರುವಾಗ ಕಳಕ್ಕನೆ ತಿರುಗಿ ತನ್ನ ಸ್ಥಾನ ಕಾಪಾಡಿಕೊಂಡಾಗ ಮುಂದೆ ಹಾಗೆಯೇ ಬೀಳುವೆವೇನೋ ಎಂಬ ಅನುಭವ ಇನ್ನೊಂದು.

ಕಿರಿಯರಿಗೆ ಮೊದಲ ಬಾರಿಗೆ ತಿರುಗು ತೊಟ್ಟಿಲು ಸವಾರಿ ಭಯ, ಸಾಹಸ, ಆಹ್ಲಾದಗಳಿಂದ ಕೂಡಿರುತ್ತದೆ. ಅದರ ಒಂದೆರಡು ಸವಾರಿಗಳಿಂದ ಅನಂತರ ಉಲ್ಲಾಸವೆನಿಸುತ್ತದೆ.

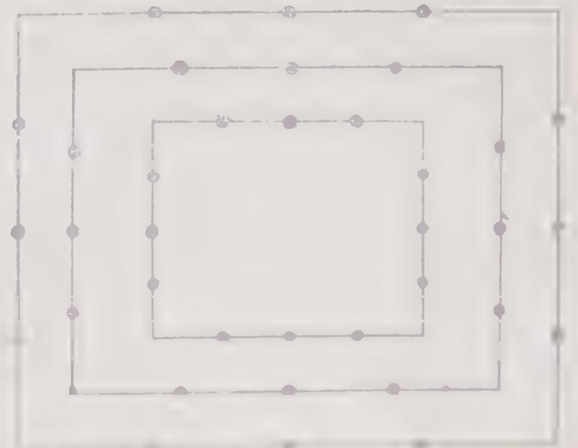
ತ್ರಿರಂಗ

ಒಂದರೊಳಗೊಂದರಂತೆ ಮೂರು ಆಯತಾಕಾರದ ಮನೆಗಳು. ನಾಲ್ಕು ಮೂಲೆ ಹಾಗೂ ನಾಲ್ಕು ಪಾರ್ಶ್ವಗಳ ಮಧ್ಯಭಾಗದಲ್ಲಿ ಗೆರೆಗೊಂದರಂತೆ ಮೂರು ಚುಕ್ಕಿಗಳನ್ನಿಟ್ಟರೆ ಆಟದ ಮಣೆ ತಯಾರಾಯಿತು. ಉದ್ದಮುಖ ಎದುರಾಗಿ ಬರುವಂತೆ ಮಣೆಯನ್ನು ಇಟ್ಟುಕೊಂಡು ಆಟಗಾರರಿಬ್ಬರೂ ಎದುರುಬದುರಾಗಿ ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ.

ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬರ ಬಳಿಯೂ ಒಂಬತ್ತು ಕಾಯಿಗಳಿರುತ್ತವೆ. ಆಟಗಾರ ಒಂದು ಬಾರಿಗೆ ಒಂದು ಕಾಯಿಯನ್ನು ಚುಕ್ಕಿಯ ಮೇಲೆ ಇಡುತ್ತಾನೆ. ಒಂದು ಸಾಲಿನ ಮೂರು ಕಾಯಿಗಳನ್ನು ತರಬೇಕೆಂದು ಅವನ ಗುರಿ.

ಹಾಗೆ ಇಡಲು ಒಬ್ಬ ಆಟಗಾರ ಸಮರ್ಥನಾದರೆ ಅವನು ಎದುರಾಳಿಯ ಕಾಯಿಗಳಲ್ಲಿ ಯಾವುದಾದರೂ ಒಂದು ಕಾಯಿಯನ್ನು ಮಣೆಯಿಂದ ಎತ್ತಿಟ್ಟುಕೊಳ್ಳಬಹುದು.

ಎಲ್ಲ 9 ಕಾಯಿಗಳನ್ನೂ ಮಣೆಯ ಮೇಲೆ ಇಟ್ಟ ಬಳಿಕ ಆಟಗಾರರು ಕಾಯಿ



ತ್ರಿರಂಗ ಮನೆಗಳು

[illegible] ಮುಂದಕ್ಕೆ [illegible] ಒಂದು [illegible] [illegible] ಹೋಗಲು [illegible]. ಆಗಲೂ ಮೂರು ಕಾಯಿಗಳನ್ನು ಒಂದು ಗೆರೆಯಲ್ಲಿ ತರಲು ನೋಡುತ್ತಿರುತ್ತಾರೆ.

ಯಾವ ಆಟಗಾರ ಎದುರಾಳಿಯ ಎಲ್ಲ ಕಾಯಿಗಳನ್ನೂ ಮಣೆಯಿಂದ ತೆಗೆದುಬಿಡುತ್ತಾನೋ ಅವನು ಗೆಲ್ಲುತ್ತಾನೆ.

[illegible]

ಹೊಸ ವರ್ಷದ ಮೊದಲ ದಿನ ಯುಗಾದಿ. ಅದು ಹಳ್ಳಿ ಜನರ ದೊಡ್ಡ ಹಬ್ಬಗಳಲ್ಲೊಂದು. ಹರ್ಷಚಿತ್ತರಾಗಿ ಕಳೆಯುವ ಆ ದಿನ ಅವರು ಅನೇಕ ಆಟಗಳನ್ನು ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಅವುಗಳಲ್ಲಿ ತೂಗುಮಣೆ ಮೆಟ್ಟಾಟವೂ ಒಂದು.

ಊರ ಹೊರಗಿನ ಯಾವುದಾದರೂ ದೊಡ್ಡ ಮರದ (ಸಾಧಾರಣವಾಗಿ ಇದು ಮಾವಿನ ಮರವೇ ಆಗಿರುತ್ತದೆ) ರೆಂಬೆಗೆ ಬಲವಾದ ಹಗ್ಗಗಳನ್ನು ಬಿಗಿದು ಅವುಗಳ ತುದಿಗೆ ಮರದ ಹಲಗೆಯನ್ನು ಕಟ್ಟುತ್ತಾರೆ. ಹೀಗೆ ಸಿದ್ಧವಾದ ತೂಗುಮಣೆಯ ಮೇಲೆ ಒಬ್ಬ ಬಾಲಕ ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾನೆ. ಅವನ ಹಿಂದೆ ಇನ್ನೊಬ್ಬ ತೂಗುಮಣೆಯನ್ನೇರಿ ಕಾಲುಗಳನ್ನು ಅಗಲಿಸಿ ಎರಡು ಬದಿಗಿರುವ ಹಗ್ಗಗಳನ್ನು ತನ್ನೆರಡು ಕೈಗಳಲ್ಲಿ ಹಿಡಿದು ನಿಲ್ಲುತ್ತಾನೆ.

ತೂಗುಮಣೆಯ ಹಿಂದೆ ನೆಲದ ಮೇಲೆ ನಿಂತ ಇನ್ನೊಬ್ಬ "ತೂಗಲಾ?" ಎಂದು ಕೇಳುತ್ತಾನೆ. ಮೇಲೆ ನಿಂತವನು "ಹೂಂ" ಎಂದೊಡನೆಯೇ ಕೈಗಳು ಎಟುಕಿಸುವ ವರೆಗೂ ತೂಗು ಮಣೆಯನ್ನು ಮುಂದೆ ಮುಂದೆ ತಳ್ಳುತ್ತಾನೆ. ಅನಂತರ ಕೈಬಿಟ್ಟು, ಬಾಗಿ, ಪಕ್ಕಕ್ಕೆ ಸರಿದು ನಿಲ್ಲುತ್ತಾನೆ. ಆಗ ತೂಗುಮಣೆ ತೂಗಲಾರಂಭಿಸುತ್ತದೆ.

ಅದರ ರಭಸ ಕಡಮೆಯಾಗುತ್ತಿದ್ದಂತೆ ತೂಗುಮಣೆಯನ್ನೇರಿ ನಿಂತವನು ತನ್ನ ಸೊಂಟವನ್ನು ಬಗ್ಗಿಸಿ ನೆಲ ಮೆಟ್ಟಿ ಅದರ ವೇಗವನ್ನು ಹೆಚ್ಚಿಸುತ್ತಾನೆ. ಮರದ ಒಂದು ಕೊನೆಯಿಂದ ಇನ್ನೊಂದು ಕೊನೆಗೆ ಮಣೆ ತೂಗಲಾರಂಭಿಸುತ್ತದೆ. ನೋಡುತ್ತ ಕೆಳಗೆ ನಿಂತ ಬಾಲಕರು ಹಿಗ್ಗಿನಿಂದ ಚಪ್ಪಾಳೆ ತಟ್ಟುತ್ತಾರೆ.

ಮೇಲೆ ಕುಳಿತ ಬಾಲಕ ಹೆದರಿ ಕಿರಿಚಿದರೆ, ಅವನನ್ನು ಕೆಳಗಿಳಿಸುತ್ತಾರೆ. ಹೀಗೆ ಕೆಳಗೆ ನಿಂತ ಬಾಲಕರೆಲ್ಲ ಒಬ್ಬೊಬ್ಬರಾಗಿ ತೂಗುಮಣೆಯ ಮೇಲೆ ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ.

ಕಿರಿಚದೆ ನಿರ್ಭೀತರಾಗಿ ಉಳಿದವರಿಗೆ ಭೀತಿಯಿಂದ ಕಿರಿಚಿದವರು ಸೋತೆವೆಂದು ಒಪ್ಪಿ, ತಮ್ಮ ತಮ್ಮ ಮನೆಯಿಂದ ಒಂದೊಂದು ಬೆಲ್ಲದ ಅಚ್ಚನ್ನು ತಂದು ಕೊಡಬೇಕು. ಸೋತ ಹುಡುಗರು ತೂಗು ಮಣೆಯನ್ನು ಮೆಟ್ಟುವವನಿಗೂ ಒಂದೊಂದು ಬೆಲ್ಲದ ಅಚ್ಚನ್ನು ಕೊಡಬೇಕು. ಹೀಗೆ ಗಳಿಸಿದ ಬೆಲ್ಲದ ಅಚ್ಚುಗಳಿಂದಲೇ ಗೆದ್ದ ಬಾಲಕರ ಮನೆಗಳಲ್ಲಿ ಹಬ್ಬದಲ್ಲಿ ವಿಶೇಷ ಅಡುಗೆಯಾದ ಒಬ್ಬಟ್ಟು ಇತ್ಯಾದಿಗಳನ್ನು ತಯಾರಿಸುವುದುಂಟು. ಪುಟ್ಟ ಪುಟ್ಟ ಗುಂಪು ಮಾಡಿಕೊಂಡು ಈ ಆಟವನ್ನಾಡುತ್ತಾರೆ.

ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಒಂದು ಗುಂಪಿನಲ್ಲಿ ಆರು ಅಥವಾ ಎಂಟು ಬಾಲಕರಿರುತ್ತಾರೆ. ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಊರಹೊರಗಿನ ಮಾವಿನ ತೋಪಿನಲ್ಲಿ ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಈ ಕ್ರೀಡೆ ಹಳ್ಳಿಗಾಡಿನ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಮನೋಲ್ಲಾಸ ಒದಗಿಸುತ್ತದೆ. ಜೊತೆಗೆ, ಧೀರತನದ ಪಾಠ ಕಲಿಸುತ್ತದೆ.

ಕೆಲವು ಕಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಎತ್ತರದಲ್ಲಿ ಯಾವುದಾದರೂ ಆಕರ್ಷಕ ಬಹುಮಾನ ತೂಗಹಾಕಿ ಆಟಗಾರ ಅದನ್ನು ಪಡೆಯುವುದಕ್ಕೆ ಪ್ರಯತ್ನಿಸುವಂತೆ ಮಾಡುತ್ತಾರೆ.

ಕೃಪೆ : [illegible]

ತೆಂಗಿನಕಾಯಿ ಆಟ

ತೆಂಗಿನಕಾಯಿ ಹೇರಳವಾಗಿ ಬೆಳೆಯುವ ಕರಾವಳಿ ಪ್ರದೇಶಗಳಲ್ಲಿ ಬಹಳ ಜನಪ್ರಿಯವಾದ ಆಟ ತೆಂಗಿನಕಾಯಿ ಆಟ.

ಹಿಂದೆ ಶ್ರೀಲಂಕಾದ ನಿವಾಸಿಗಳು ತೆಂಗಿನಕಾಯಿಗಳನ್ನು ದ್ವಂದ್ವ ಯುದ್ಧಗಳಲ್ಲಿ ಉಪಯೋಗಿಸುತ್ತಿದ್ದರು. ಪ್ರತಿಸ್ಪರ್ಧಿಗಳಿಬ್ಬರು ತೆಂಗಿನ ಕಾಯಿಯನ್ನು ಪರಸ್ಪರ ಎಸೆಯುತ್ತಿದ್ದರು. ಕೈಯಲ್ಲಿ ಹಿಡಿದ ತೆಂಗಿನ ಕಾಯಿಯಿಂದಲೇ ಎದುರಾಳಿಯ ಕಾಯಿಯನ್ನು ಎದುರಿಸಬೇಕಾಗಿತ್ತು. ತೆಂಗಿನಕಾಯಿ ಒಡೆದವನು ಗೆಲ್ಲುತ್ತಿದ್ದ.

ನಮ್ಮಲ್ಲಿ ನಡೆಯುವ ತೆಂಗಿನಕಾಯಿ ಆಟದಲ್ಲಿ ಇಬ್ಬರು ನೆಲದಲ್ಲಿ ಎದುರು ಬದುರಾಗಿ ಬಗ್ಗಿ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ತಂತಮ್ಮ ಅಂಗೈಗಳಲ್ಲಿ ತೆಂಗಿನ ಕಾಯನ್ನು ಹಿಡಿದು ನಿಧಾನವಾಗಿ ನೆಲದ ಮೇಲೆ ಜರಗಿಸುತ್ತ ಒಬ್ಬನ ಕಾಯಿನ್ನು ಇನ್ನೊಬ್ಬನದಕ್ಕೆ ಹೊಡೆಯುತ್ತಾರೆ. ತೆಂಗಿನಕಾಯಿಗಳು ನೆಲದ ಮೇಲೆಯೇ ಇದ್ದು ಒಂದು ಇನ್ನೊಂದಕ್ಕೆ ಡಿಕ್ಕಿಯಾಗಬೇಕು.

ಆಟ ಉತ್ಸಾಹದಿಂದ ಮುಂದುವರಿಯುತ್ತಿದ್ದಂತೆ ಡಿಕ್ಕಿಯಾಗುವ ರಭಸ ಹೆಚ್ಚುತ್ತದೆ. ಆಟದಲ್ಲಿ ಒಡೆಯುವ ತೆಂಗಿನಕಾಯಿಯ ನೀರೆಲ್ಲ ನೆಲದ ಮೇಲೆ ಹರಿಯುತ್ತದೆ. ಒಡೆಯದ ತೆಂಗಿನಕಾಯಿಯ ಒಡೆಯ ಆಟದಲ್ಲಿ ಗೆಲ್ಲುತ್ತಾನೆ. ಎದುರಾಳಿಯ ತೆಂಗಿನಕಾಯಿ ಅವನಿಗೆ ಸಿಗುತ್ತದೆ.

ತೆಂಗಿನಕಾಯಿ ಡಿಕ್ಕಿ ಆಟದಲ್ಲಿ ಪಣ ಕಟ್ಟುವುದುಂಟು. ಗೆದ್ದ ತೆಂಗಿನ ಕಾಯಿಯ ಒಡೆಯ ಅವನಿಗೆ ದೊರೆತ ಹಣವನ್ನು ಅವನ ತೆಂಗಿನ ಕಾಯಿಯ ಮೇಲೆ ದುಡ್ಡು ಕಟ್ಟಿದವರಿಗೆ ಹಂಚುತ್ತಾನೆ.

ತೆಂಗಿನಕಾಯಿ ಆಡುವವನು ಅನುಭವಿಯಾಗಿರಬೇಕು. ಕಾಯಿ ಒಡ್ಡುವವನು ಸುಲಭದಲ್ಲಿ ಒಡೆಯದಿರುವ ಹೊರಕವಚವಿರುವ ಅತ್ಯಂತ ಬಿರುಸಾದ ಕಾಯಿಗಳನ್ನೇ ಆರಿಸುತ್ತಾನೆ.

ಆಟ ನಡೆಯುತ್ತಿರುವಾಗ ಪ್ರೇಕ್ಷಕರು ವರ್ತುಲಾಕಾರದಲ್ಲಿ ಗುಂಪು ಸೇರಿ, ಸಿಳ್ಳು ಹೊಡೆದು ಸ್ಪರ್ಧಾಳುಗಳಲ್ಲಿ ಉತ್ಸಾಹವನ್ನು ತುಂಬುತ್ತಾರೆ. ಆಟ ಬಲು ಮೋಜಿನಿಂದ ಸಾಗುತ್ತದೆ. ಕೆಲವೊಂದು ಬಾರಿ ಎಷ್ಟು ಹೊತ್ತಾದರೂ ಎರಡು ಕಾಯಿಗಳೂ ಒಡೆಯದೇ ಇರಬಹುದು. ಆದರೂ ಎರಡರಲ್ಲಿ ಒಂದು ಕಾಯಿ ಒಡೆಯುವ ತನಕ ಆಟ ಮುಂದುವರಿಯುತ್ತದೆ.

ಆಟ ನಡೆಯಲು ಇಂಥದ್ದೇ ನಿರ್ದಿಷ್ಟವಾದ ಸ್ಥಳವೆಂದಿಲ್ಲ. ಬೀದಿ ಬದಿಯಲ್ಲಿ, ಮಣ್ಣಿನ ನೆಲದಲ್ಲಿ, ಮರದ ನೆರಳಲ್ಲಿ ಅದು ನಡೆಯುತ್ತದೆ.

ಇನ್ನೊಂದು ಬಗೆಯ ಆಟದಲ್ಲಿ ಕಲ್ಲಿನಿಂದ ತೆಂಗಿನ ಕಾಯಿಗೆ ಗುರಿಯಿಟ್ಟು ಹೊಡೆದು ಒಡೆಯುತ್ತಾರೆ. ತೆಂಗಿನ ಕಾಯಿಗಳನ್ನು ಉರುಳಿಸಿ ಡಿಕ್ಕಿಸುವುದೂ ಉಂಟು.

ಹಳ್ಳಿಗಳಲ್ಲಿ ಹಬ್ಬಹರಿದಿನಗಳ ಸಂದರ್ಭಗಳಲ್ಲಿ ತೆಂಗಿನಕಾಯಿ ಆಟ ತುಂಬ ಉತ್ಸಾಹದಿಂದ ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಜುಟ್ಟಿರುವ ಭಾಗದಿಂದ ತೆಂಗಿನಕಾಯಿಯನ್ನು ಸಣ್ಣ ಮರಳಿನರಾಶಿಯ ಮೇಲೆ ಜಜ್ಜಿ ಹೊಡೆಯುತ್ತಾರೆ. ಸಮರ್ಥ ಸ್ಪರ್ಧಿಯೊಬ್ಬ ಐದಕ್ಕಿಂತಲೂ ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ತೆಂಗಿನಕಾಯಿ ಹೊಡೆಯಬಲ್ಲ.



ತೆರೆಯ ಮೇಲೆ ಸವಾರಿ

ತೆರೆ ಸವಾರಿ

ಸಮುದ್ರ ದಂಡೆಯ ಮರಳಿನ ಮುಂದೆ ವಿಶಾಲ ಸಮುದ್ರ. ನಿಧಾನವಾಗಿ ನೀರು ಉಬ್ಬಿ, ಎತ್ತರದ ತೆರೆಯಾಗಿ ಎದ್ದು ದಡದತ್ತ ಬರುತ್ತ ಒಮ್ಮೆಗೆ ಒಡೆದು ನೊರೆಯಾಗಿ ಹರಿಯುತ್ತದೆ. ಅದರ ಹಿಂದಿನಿಂದಲೇ ಇನ್ನೊಂದು ತೆರೆ ಏಳುತ್ತದೆ. ಇದು ಸದಾಕಾಲ ನಡೆಯುತ್ತಲೇ ಇರುತ್ತದೆ. ಸಮುದ್ರದಲ್ಲಿ ತೆರೆಗಳು ಏಳುವ ಜಾಗದಿಂದ, ತೆರೆಗಳೊಡನೆ ಏಳುತ್ತ ಬೀಳುತ್ತ ದಡದ ಕಡೆ ಸಾಗುವುದು ಒಂದು ಮನೋಲ್ಲಾಸದ ಕ್ರೀಡೆ. ಇದು ತೆರೆ ಸವಾರಿ.

ತೆರೆ ಸವಾರಿಗೆ ಉಪಯೋಗಿಸುವ ಸಲಕರಣೆ ಒಂದು ಹಲಗೆ ಮಾತ್ರ. ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ 3–3.5 ಮೀಟರ್ ಉದ್ದದ, ಅಗಲ ಕಿರಿದಾದ ಈ ಹಲಗೆಯೊಡನೆ ಸಮುದ್ರದಲ್ಲಿ ತೆರೆಯೇಳುವ ಜಾಗಕ್ಕೆ ಈಜಿಕೊಂಡು ತಲಪಬಹುದು. ಅಲ್ಲಿ ದೊಡ್ಡ ತೆರೆಯೇಳುತ್ತಿರುವಾಗ, ಹಲಗೆಯ ಮೇಲೆ ಆಧರಿಸಿ ಕೈಗಳಿಂದ ದಡದ ಕಡೆ ಹುಟ್ಟುಹಾಕಬೇಕು. ಮೇಲಕ್ಕೇರಿದ ತೆರೆಯ ವೇಗಕ್ಕೆ ಅನುಗುಣವಾಗಿ ಹಲಗೆಯನ್ನು ಹೊಂದಿಸಿಕೊಂಡು ಸಾಗಿಸಬೇಕು. ಹೀಗೆ ತೆರೆಯ ಗತಿಗೆ ಸಿಕ್ಕಿಕೊಂಡ ಅನಂತರ ತೆರೆ ಸವಾರನು ಹಲಗೆಯ ಮೇಲೆ ಎದ್ದು ನಿಂತು ಸಮತೋಲನ ಸಾಧಿಸುತ್ತಾನೆ. ದಡದ ಕಡೆ ನೇರವಾಗಿ ಮುಂದುವರಿಯದೆ ಓರೆಯಾಗಿ ಸಾಗುತ್ತಾನೆ. ಇದು ಸಾಧ್ಯವಾಗುವಂತೆ ಹಲಗೆಯ ಮೇಲೆ ನಿಂತು ಸವಾರಿಯ ದಿಕ್ಕನ್ನು ನಿರ್ದೇಶಿಸುತ್ತಾನೆ.

ಸಮುದ್ರದ ದಂಡೆ ಇಳಿಜಾರಾಗಿದ್ದು ದೊಡ್ಡ ದೊಡ್ಡ ತೆರೆಯೇಳುವ ಸ್ಥಳ ತೆರೆ ಸವಾರಿಗೆ ಚೆನ್ನಾಗಿರುತ್ತದೆ. ದಡವು ತೆರೆಯೇಳುವ ಸ್ಥಳದಿಂದ ಹೆಚ್ಚು ದೂರದಲ್ಲಿದ್ದರೆ ಉತ್ತಮ. ಹವಾಯಿ, ನ್ಯೂಜಿಲೆಂಡ್, ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯದ ಕರಾವಳಿಗಳಲ್ಲಿ ಈ ಅನುಕೂಲತೆಗಳಿವೆ. ಹವಾಯಿಯ ಕೆಲವು ಕಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಒಂದು ಮೈಲಿ ದೂರದ ತನಕ ತೆರೆ ಸವಾರಿ ನಡೆಸಬಹುದಾಗಿದೆ.

ನೂರಾರು ವರ್ಷಗಳ ಹಿಂದೆಯೇ ತೆರೆ ಸವಾರಿ ಹವಾಯಿಯಲ್ಲಿ ಅಸ್ತಿತ್ವದಲ್ಲಿತ್ತು. 1778ರಲ್ಲಿ ಕ್ಯಾಪ್ಟನ್ ಜೇಮ್ಸ್ ಕುಕ್ ಹವಾಯಿ ದ್ವೀಪವನ್ನು ತಲಪಿದಾಗ ಅಲ್ಲಿನ ನಿವಾಸಿಗಳು ತೆರೆ ಸವಾರಿ ಆಡುತ್ತಿದ್ದುದನ್ನು ಕಂಡ. ಈಗ ಜಗತ್ತಿನ ಎಲ್ಲ ದೇಶಗಳಲ್ಲಿ ತೆರೆ ಸವಾರಿ ಜನಪ್ರಿಯವಾಗಿದೆ.

ಸ್ವಾಭಾವಿಕವಾಗಿ ತೆರೆಯೇಳದ ಒಳನಾಡ ಜಲಮಾರ್ಗಗಳಲ್ಲೂ ಒಂದು ರೀತಿಯ ತೆರೆ ಸವಾರಿ ಆಟ ಇತ್ತೀಚೆಗೆ ರೂಢಿಗೆ ಬಂದಿದೆ. ಚಲಿಸುತ್ತಿರುವ ಮೋಟರ್ ದೋಣಿಯ ಹಿಂಭಾಗದಲ್ಲಿ ಏಳುವ ತೆರೆಯ ಮೇಲೆ ಹಲಗೆಯನ್ನೇರಿ ಸವಾರಿ ಮಾಡುವುದೇ ಈ ಆಟ. ಇದರಲ್ಲಿ ಆಟಗಾರ ಮೋಟರ್ ದೋಣಿಗೆ ಕಟ್ಟಿದ ಹಗ್ಗವನ್ನು ಹಿಡಿದುಕೊಂಡು ದೋಣಿಯ ಹಿಂಭಾಗದಲ್ಲಿ ತೆರೆಯ ಮೇಲೆ ಸಾಗುತ್ತಿರುತ್ತಾನೆ.

ಇಂದು ಹಲವು ದೇಶಗಳಲ್ಲಿ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಮತ್ತು ಜಾಗತಿಕ ಮಟ್ಟದ ತೆರೆ ಸವಾರಿ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳು ಜರುಗುತ್ತಿವೆ. ಉತ್ತರ ಅಮೇರಿಕ, ಪೆರು, ಹವಾಯಿ ಮತ್ತು ಪೂರ್ವ ಆಫ್ರಿಕ ಕರಾವಳಿಗಳಲ್ಲಿ ಈ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳು ಜನಪ್ರಿಯವಾಗಿವೆ. ಆಟ ಪ್ರಾರಂಭಿಸುವ ರೀತಿ, ತಿರುವು, ನೈಪುಣ್ಯ, ಸವಾರಿಯ ದೂರ ಮತ್ತು ಎದುರಿಸಿದ ತೆರೆಗಳ ಕಠಿಣತೆಗಳನ್ನು ತುಲನೆ ಮಾಡಿ ತೀರ್ಪುಗಾರರು ಆಯಾ ಸ್ಪರ್ಧಾಳುವಿನ ಗೆಲ್ಲುಂಕಗಳನ್ನು ನಿರ್ಧರಿಸುತ್ತಾರೆ.

‘ತೇರು ಕೋಲು’

“ ತೇರಿಗ್ಹೋಗೋಣ ಬನ್ನಿರೆ, ಸ್ವಾಮಿ ರಥಾಕ್ಕೋಗೋಣ ಬನ್ನಿರೆ ” ಹಾಡನ್ನು ಹಾಡುತ್ತ ಬೀದಿಯಲ್ಲಿ ಆಡುವ ಕೋಲಾಟ—ತೇರು ಕೋಲು. ಹಾಡನ್ನು ಹೇಳುತ್ತ ಕೋಲಾಟ ಆಡುವ ಜನ ಹೊರಡುತ್ತಾರೆ. ಗುಂಪಿನ ಅರ್ಧದಷ್ಟು ಜನ ಹಿಂದಕ್ಕೆ ಬಗ್ಗಿದಾಗ ಉಳಿದವರು ಅವರ ಕಡೆ ಬಗ್ಗಿ ಅನಂತರ ಹಿಂದಕ್ಕೆ ಸರಿಯುತ್ತಾರೆ. ಬಗ್ಗಿದಾಗಲೆಲ್ಲ ಕೋಲು ಹೊಡೆಯುತ್ತಾರೆ.

‘ತೇಲುವ ಕೋಲು’

ಕೋಲು ಹಾರಿಸುವ ಆಟಕ್ಕೆ ಪ್ರಾರಂಭದಲ್ಲಿ ‘ತೇಲುವ ಕೋಲು’ ಆಡುತ್ತಾರೆ.

ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬ ಆಟಗಾರನ ಬಳಿಯೂ ಒಂದು ಉದ್ದನೆಯ ಕೋಲು ಇರುತ್ತದೆ. ಒಂದು ಗೆರೆ ಎಳೆದು ಅದರ ಹಿಂದೆ ಆಟಗಾರರು ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ತಮ್ಮ ತಮ್ಮ ಕೋಲುಗಳನ್ನು ಕೆಳಗೆ ಉರುಳಿಸುತ್ತಾರೆ. ಒಬ್ಬರಾದ ಮೇಲೆ ಒಬ್ಬರು ಹೀಗೆ ಉರುಳಿಸಬೇಕು. ಉರುಳಿಸುವಾಗ ಯಾರು ಅತಿ ಹೆಚ್ಚು ದೂರ ಉರುಳಿಸುವರೋ ಅವರು ಗೆದ್ದಂತೆ.

ಮೊದಲು ಒಬ್ಬ ಕೋಲು ಉರುಳಿಸಿರುತ್ತಾನೆ ಎನ್ನೋಣ. ಅವನ ಅನಂತರದ ಆಟಗಾರ ಉರುಳಿಸಿದ ಕೋಲು ಮೊದಲಿನವನ ಕೋಲಿಗೆ ತಗುಲಿದರೆ ಮೊದಲಿನವನು ತನ್ನ ಕೋಲನ್ನು ಎತ್ತಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು ; ಮತ್ತೆ ಉರುಳಿಸಬೇಕು. ಹೀಗೆ ಎಲ್ಲರ ಸರದಿಯೂ ಮುಗಿದ ಅನಂತರ ಯಾರ ಕೋಲು ಆರಂಭಗೆರೆಗೆ ಹತ್ತಿರವಾಗುವುದೋ ಅವರು ಸೋಲುತ್ತಾರೆ.

ಸೋತವನು ತನ್ನ ಕೋಲನ್ನು ತಲೆಯ ಮೇಲೆ ಎತ್ತಿ ಹಿಡಿಯುತ್ತಾನೆ. ಹೀಗೆ ಎತ್ತಿ ಹಿಡಿದ ಕೋಲನ್ನು ಒಬ್ಬ ಆಟಗಾರ ತನ್ನ ಕೋಲಿನಿಂದ ದೂರಕ್ಕೆ ಚಿಮ್ಮಿಸುತ್ತಾನೆ. ನಿಯಮಗಳಿಗೆ ತಕ್ಕಂತೆ ಅದನ್ನು ದೂಡುತ್ತ ಹೋಗುತ್ತಾನೆ. ಹೀಗೆ ಮಾಡುತ್ತಿರುವಾಗ ಸೋತವನು ಮುಟ್ಟಿದರೆ ಆಟದಿಂದ ಹೊರಗೆ.

ನೋಡಿ : ಕೋಲು ಹಾರಿಸುವ ಆಟ

ತೋಟದ ಕಳ್ಳ

ತೋಟದೊಳಕ್ಕೆ ನುಗ್ಗಿದ ಕಳ್ಳನನ್ನು ಹಿಡಿಯುವ ಸನ್ನಿವೇಶದ ಅಣಕದಾಟ—‘ ತೋಟದ ಕಳ್ಳ ’.

ಆಟಗಾರರೇ ಕೈ ಕೈ ಹಿಡಿದು ವರ್ತುಲದಲ್ಲಿ ನಿಂತು ತೋಟದ ಎಲ್ಲೆಯನ್ನು ನಿರ್ಮಿಸಬೇಕು. ಉಳಿದ ಇಬ್ಬರು ಆಟಗಾರರಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬ 'ಕಳ್ಳ' ಇನ್ನೊಬ್ಬ 'ತೋಟಗಾರ'. ಕಳ್ಳ ವರ್ತುಲದೊಳಗೆ ಇರುತ್ತಾನೆ.

ತೋಟಗಾರ ವರ್ತುಲದ ಹೊರಗೆ ಸುತ್ತುತ್ತ "ನೀನು ತೋಟದೊಳಗೆ ಹೇಗೆ ಬಂದೆ ? ಯಾರು ಒಳಗೆ ಬಿಟ್ಟವರು ? " ಎಂದು ಕೇಳುತ್ತಾನೆ.

"ನಾನೇ ಬಂದೆ" ಎಂದು ಕಳ್ಳ ಹೇಳುತ್ತಾನೆ. ಹೀಗೆಂದ ಕೂಡಲೇ ತೋಟಗಾರ ಕಳ್ಳನನ್ನು ಹಿಡಿಯುವುದಕ್ಕಾಗಿ ವರ್ತುಲದೊಳಕ್ಕೆ ಎಲ್ಲಂದರಲ್ಲಿ ನುಗ್ಗುತ್ತಾನೆ. ಕಾಲು ಸಂದಿನಲ್ಲಿ, ಕೈಗಳ ಮೇಲೆ ನುಗ್ಗಿ, ಜಿಗಿದು ಅವನು ಕಳ್ಳನನ್ನು ಕ್ಷಿಪ್ರವಾಗಿ ಹಿಡಿಯಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸಬೇಕು.

ಕಳ್ಳ ಸಿಕ್ಕಿಬಿದ್ದರೆ ಆಗ ಅವನಿಗೆ ತೋಟಗಾರನ ಸರದಿ. ತೋಟಗಾರ ಕಳ್ಳನಾಗಬಹುದು. ಪ್ರತಿ ಆಟಕ್ಕೂ ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಇಬ್ಬರು ಆಟಗಾರರ ವರ್ತುಲದಿಂದ ಹೊರ ಬಂದು ಕಳ್ಳ, ತೋಟಗಾರರಾಗಬಹುದು.

ನೋಡಿ : ವೃತ್ತ ಆಟ

'ತೋಳ ಕುರಿ'

ಗುಡ್ಡ–ಕಾಡುಗಳಲ್ಲಿ ಕುರಿಗಳಿಗೆ ತೋಳಗಳ ಭಯ ತಪ್ಪಿದ್ದಲ್ಲ. 'ತೋಳ, ಕುರಿ' ಆಟದಲ್ಲೂ ಹಾಗೆಯೇ—'ಕುರುಬ' 'ಕುರಿ'ಗಳನ್ನು ರಕ್ಷಿಸುತ್ತಿದ್ದರೂ 'ತೋಳ' ಇವನ್ನು ತಿನ್ನುವುದಕ್ಕೆ ಪ್ರಯತ್ನಿಸುತ್ತಲೇ ಇರುತ್ತದೆ.



ಕುರಿ ಹಿಡಿಯಲು ತೋಳದ ಯತ್ನ

ಆಟದಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬ ಆಟಗಾರ ತೋಳ, ಮತ್ತೊಬ್ಬ ಕುರುಬನಾಗುತ್ತಾನೆ. ಉಳಿದವರೆಲ್ಲ ಕುರಿಗಳು. ಇವರು ಕುರುಬನ ಹಿಂದೆ, ಒಬ್ಬನ ಟೊಂಕವನ್ನು ಹಿಡಿದುಕೊಂಡು ಇನ್ನೊಬ್ಬರು ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ತೋಳನಾದವನು ಕುರಿಗಳನ್ನು ಮುಟ್ಟಲು ಬರುತ್ತಾನೆ.

ಕುರುಬ ತನ್ನ ಎರಡೂ ಕೈಗಳಲ್ಲಿ ಬಾಚಿ ತೋಳವನ್ನು ತಡೆಯುತ್ತಾನೆ. ತೋಳ ಕುರಿಗಳನ್ನು ಮುಟ್ಟಲು ಅತ್ತಿತ್ತ ಓಡಿದಾಗ ಕುರುಬನ ಹಿಂದೆ ಇರುವ ಕುರಿಗಳೂ ಅತ್ತಿತ್ತ ಸರಿದಾಡುತ್ತವೆ. ತೋಳನಿಂದ ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡ ಕುರಿ ಆಟದಿಂದ ಹೊರಕ್ಕೆ ಹೋಗುತ್ತದೆ. ಒಂದು ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಕಾಲಾವಧಿಯ ವರೆಗೆ ಒಬ್ಬೊಬ್ಬ ಹುಡುಗ ತೋಳನಾಗುತ್ತಾನೆ. ತೋಳನಾಗಿ ಅತ್ಯಂತ ಹೆಚ್ಚು ಕುರಿಗಳನ್ನು ಹಿಡಿದವನು ಆಟದಲ್ಲಿ ಗೆಲ್ಲುತ್ತಾನೆ.

ತೋಳಣ್ಣ, ತೋಳಣ್ಣ ಎಷ್ಟು ಹೊತ್ತು ?

ತೋಳಕ್ಕೆ ಹಸಿವಾದಾಗ ಆಹಾರವನ್ನು ಪಡೆದು ಗಬಗಬನೆ ತಿನ್ನುತ್ತದೆ. 'ತೋಳಣ್ಣ, ತೋಳಣ್ಣ ಎಷ್ಟು ಹೊತ್ತು ?' ಎಂಬುದು ಹಸಿದ ತೋಳವನ್ನು ಅನುಕರಿಸುವ ಆಟ. ಆಟಗಾರರಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬ ತೋಳ. ಉಳಿದವರು ಈ ತೋಳ ಎಲ್ಲಿ ಹೋಗುತ್ತದೋ ಅಲ್ಲಿಯವರೆಗೂ ಅದನ್ನು ಅನುಸರಿಸಿ ಹಿಂದೆಯೇ ಸಾಗುತ್ತಾರೆ.





ಆಟದ ಆರಂಭದಲ್ಲಿ

ಹೀಗೆ ಸಾಗುವಾಗ ಹುಡುಗರು 'ತೋಳಣ್ಣ! ತೋಳಣ್ಣ ! ಎಷ್ಟು ಹೊತ್ತು ?' ಎಂದು ಕೇಳುತ್ತ ಇರುತ್ತಾರೆ. ತೋಳ 'ಆರು ಗಂಟೆ', 'ನಾಲ್ಕು ಗಂಟೆ', ಇತ್ಯಾದಿ ತನಗೆ ತೋಚಿದಂತೆ ಹೇಳುತ್ತ ಇರುತ್ತದೆ. ಆಕಸ್ಮಾತ್ತಾಗಿ 'ಊಟದ ಹೊತ್ತು' ಎಂದರೆ ಕೂಡಲೇ ಉಳಿದವರು ಅವನಿಂದ ತಪ್ಪಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸಬೇಕು. ತೋಳ ಮುಟ್ಟಲಿಕ್ಕೆಂದು ಹಿಂದಿರುಗಿ ಓಡುತ್ತಾನೆ. ಅವನು ಮುಟ್ಟಿದವರೆಲ್ಲ ಅವನ ಜೊತೆಗೆ ತೋಳಗಳಾಗಿ ಆಟ ಮುಂದುವರಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಆಟದ ಆರಂಭಕ್ಕೆ ಒಂದು ಗೆರೆಯಿಂದ ಹುಡುಗರು ತೋಳನ ಹಿಂದೆ ಹೋಗಲಾರಂಭಿಸುತ್ತಾರೆ. ತೋಳ ಅವರನ್ನು ಬೆನ್ನಟ್ಟಿದ್ದಾಗ ಈ ಗೆರೆ ತಲಪಿದವರೆಲ್ಲ ಉಳಿದುಕೊಂಡಂತೆ. ಇವರು ಮತ್ತೆ ಗೆರೆಯಿಂದ 'ತೋಳಣ್ಣ, ತೋಳಣ್ಣ' ಎನ್ನುತ್ತ ತೋಳನನ್ನು ಹಿಂಬಾಲಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಇದೇ ಆಟವನ್ನು ಹೋಲುವ ಇನ್ನೊಂದು ಆಟ—'ಅತ್ತೇ ಅತ್ತೇ ಕುಂಬಳಕಾಯಿ'. ಆಟದಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬಳು ಅತ್ತೆ. ಅವಳು ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾಳೆ. ಉಳಿದ ಆಟಗಾರ್ತಿಯರು ಸುತ್ತಲೂ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ.

ಅತ್ತೆಯಾದವಳು ಕೈಗಳನ್ನು ತಲೆಯ ಮೇಲೆ ಇರಿಸಿ ಕುಂಬಳಕಾಯಿಯನ್ನು ಹೊತ್ತವಳಂತೆ ನಿಂತಿರುತ್ತಾಳೆ. ಉಳಿದವರು ಸುತ್ತಲೂ ತಿರುಗುತ್ತ ಅವಳೊಡನೆ ಸಂಭಾಷಣೆ ನಡೆಸುತ್ತಾರೆ.

'ಅತ್ತೇ ಅತ್ತೇ ಕುಂಬಳಕಾಯಿ ? ' –ಇದು ಅವರು ಕೇಳುವ ಪ್ರಶ್ನೆ. "ನೆಲದಲ್ಲಿ ಬೀಜ ಬಿತ್ತಿದೆ"—ಇದು ಅತ್ತೆಯ ಉತ್ತರ. ಮತ್ತೆ ಅದೇ ಪ್ರಶ್ನೆಯನ್ನು ಆಟಗಾರ್ತಿಯರು ಕೇಳುತ್ತಾರೆ. ಒಂದೊಂದು ಬಾರಿಗೂ ಅತ್ತೆ 'ಎಲೆ', 'ಹೂ', 'ಕಾಯಿ' ಇತ್ಯಾದಿ ಉತ್ತರ ಕೊಡುತ್ತಾಳೆ. 'ಮಂಗ ತಿಂದು ಹಾಕಿತು' ಎಂದು ಅತ್ತೆ ಹೇಳುವಾಗ ಆಟಗಾರ್ತಿಯರೆಲ್ಲ ನಿಗದಿಯಾದ ಗೆರೆಯೆಡೆಗೆ ಓಡುತ್ತಾರೆ.

ಗೆರೆ ಮುಟ್ಟುವ ಮೊದಲು ಅತ್ತೆಗೆ ಸಿಕ್ಕಿಬಿದ್ದವರು ಅವಳ ಜೊತೆ ಸೇರಿ ಹಿಡಿಯಬಹುದು. ಯಾರಿಗೂ ಸಿಗದೆ ಕಡೆಗೆ ಉಳಿದವರು ಗೆದ್ದಂತೆ.

'ತೋಳ ಬಂತು ತೋಳ'

ಹುಡುಗರ ಈ ಆಟವನ್ನು ಆಡಲು ಕುರಿಗಳನ್ನು 'ಕೂಡಿಹಾಕುವ' ದೊಡ್ಡಿಗಾಗಿ ಆಟದ ಬಯಲಿನಲ್ಲಿ ಒಂದು ಜಾಗ : ಒಬ್ಬ ಆಟಗಾರ



'ತೋಳ' ಮುಟ್ಟಿದ 'ಕುರಿ' ಆಟದಿಂದ ಹೊರಗೆ

'ಕುರುಬ' ; ಇನ್ನೊಬ್ಬ ಆಟಗಾರ 'ತೋಳ'. ಉಳಿದವರೆಲ್ಲ 'ಕುರಿಗಳು'. ಆಟದ ಬಯಲಿನ ಒಂದು ತುದಿಯಲ್ಲಿ ತೋಳ ಇರುತ್ತದೆ.

ಆಟದ ಆರಂಭದಲ್ಲಿ ಕುರುಬನೂ ಕುರಿಗಳೂ ಬಯಲಿನೊಳಕ್ಕೆ ಬಂದು ಓಡಾಡುತ್ತ ಇರುತ್ತಾರೆ. ತೋಳದ ಹತ್ತಿರ ಇವರೆಲ್ಲ ಬಂದಾಗ ಕುರುಬ "ತೋಳ ಬಂತು ತೋಳ" ಎಂದು ಕೂಗಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಕೂಡಲೇ ಕುರಿಗಳೂ ಕುರುಬನೂ ಕೂಡಿಯೇ ಓಡುತ್ತಾರೆ.

ತೋಳನಿಗೆ ಕುರಿಯನ್ನು ಹಿಡಿಯುವುದು ಮುಖ್ಯ. ಆದ್ದರಿಂದ ಕುರುಬನನ್ನು ದಾಟಿ ಕುರಿಯನ್ನು ಹಿಡಿಯಲು ಧಾವಿಸುತ್ತಾನೆ. ಅವನಿಗೆ ಸಿಕ್ಕಿಬಿದ್ದ ಕುರಿ ತೋಳವಾಗಿ ಮುಂದೆ ಕುರಿ ಹಿಡಿಯಲು ಸಹಾಯ ಮಾಡಬಹುದು.

ಥಾಮಸ್ ಕಪ್

'ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಬ್ಯಾಡ್ಮಿಂಟನಿನ ಪಿತಾಮಹ' ಎಂದು ಹೆಸರು ಪಡೆದವರು ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ಜಾರ್ಜ್ ಎ. ಥಾಮಸ್ (1881—1972). ಅವರು ತಮ್ಮ ಐವತ್ತನೆಯ ವಯಸ್ಸಿನ ವರೆಗೆ ಬ್ಯಾಡ್ಮಿಂಟನ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಆಡಿದ ಕ್ರೀಡಾಪಟು. 27 ಪೂರ್ಣ ಋತುಗಳಲ್ಲಿ ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಬ್ಯಾಡ್ಮಿಂಟನ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಿ 90 ಪ್ರಶಸ್ತಿಗಳನ್ನು ಗೆದ್ದ ಶ್ರೇಷ್ಠ ಆಟಗಾರರು. ಥಾಮಸ್ ಅವರು ಬ್ಯಾಡ್ಮಿಂಟನ್ ಆಟದ ಉತ್ತಮ ಸಂಘಟಕರೂ ಆಗಿದ್ದರು. ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಬ್ಯಾಡ್ಮಿಂಟನ್ ಮಂಡಲಿಯ ಅಧ್ಯಕ್ಷರಾಗಿ 21 ವರ್ಷಗಳ ಕಾಲ ದುಡಿದರು. ಅವರ ಅದಮ್ಯ ಉತ್ಸಾಹದಿಂದಾಗಿ ಬ್ಯಾಡ್ಮಿಂಟನ್ ಆಟ ವಿಶ್ವದಾದ್ಯಂತ ಜನಪ್ರಿಯವಾಯಿತು. ಅವರು ಬ್ಯಾಡ್ಮಿಂಟನ್ ಆಟಗಾರರಿಗಾಗಿ ಒಂದು ಕಪ್ಪನ್ನು ನೀಡುವ ಸಂಪ್ರದಾಯ ಪ್ರಾರಂಭಿಸಿದರು. ಥಾಮಸ್ ಕಪ್ ಎಂಬ ಹೆಸರಿನಿಂದ ಅದು ಪ್ರಸಿದ್ಧವಾಗಿದೆ.

ಪುರುಷರಿಗಾಗಿ ನಡೆಯುವ ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ವಿಜಯಿಯಾದ ತಂಡಕ್ಕೆ ಥಾಮಸ್ ಕಪ್ ನೀಡುವುದು 1940ರಿಂದ ರೂಢಿಗೆ ಬಂತು. ಪಂದ್ಯ ನಡೆಸುವ ಹೊಣೆ ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಬ್ಯಾಡ್ಮಿಂಟನ್ ಮಂಡಲಿಯದು. ಇದಕ್ಕಾಗಿ ಪ್ರಥಮ ಪಂದ್ಯ 1948ರ ನವೆಂಬರ್‌ನಲ್ಲಿ ನಡೆಯಿತು.

ಥಾಮಸ್ ಕಪ್‌ಗಾಗಿ ನಡೆಯುವ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸುವವರು ಹವ್ಯಾಸಿ ಆಟಗಾರರು. ಪಂದ್ಯ 3 ವರ್ಷಗಳಿಗೊಮ್ಮೆ ನಡೆಯುತ್ತದೆ. ಪ್ರಥಮ ಸುತ್ತಿನ ಪಂದ್ಯಗಳು ಮೂರು ವಲಯಗಳಲ್ಲಿ ಆಗುತ್ತವೆ. ಅಂತರ ವಲಯ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಗೆದ್ದ ತಂಡ ಹಿಂದಿನ ಬಾರಿ ಥಾಮಸ್ ಕಪ್ ಗೆದ್ದಿರುವ ತಂಡದ ದೇಶಕ್ಕೆ ಹೋಗಿ ಅಲ್ಲಿ ಆಡುತ್ತದೆ. 1948, 1952, 1955, 1967ನೆಯ ವರ್ಷಗಳಲ್ಲಿ ಮಲೇಷ್ಯವೂ 1958, 1961, 1964, 1970, 1973ರಲ್ಲಿ ಇಂಡೋನೇಷ್ಯವೂ ಥಾಮಸ್ ಕಪ್ ಪಡೆದವು.

ಥಾಮಸ್ ಮೊಂಟೆರೊ

ಸ್ನೂಕರ್ ಕ್ರೀಡೆಗೆ ತುಂಬಾ ಖರ್ಚು. ಥಾಮಸ್ ಮೊಂಟೆರೊ ಬಡ ದರ್ಜೆಯ ಮನೆಯಲ್ಲಿ ಹುಟ್ಟಿದವರು. ಆದರೂ ಇವರಿಗೆ ಸ್ನೂಕರ್ ಕಡೆಗೆ ನೈಸರ್ಗಿಕ ಒಲವು. ಸತತ ಸಾಧನೆ ಮಾಡಿ ಭಾರತದ ಅತ್ಯುತ್ತಮ ಆಟಗಾರರಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬರೆನಿಸಿದರು. ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಭಾರತವನ್ನು ಪ್ರತಿನಿಧಿಸಿದರು.

1945ರಲ್ಲಿ ತಮ್ಮ ಹುಟ್ಟೂರು ದಿಯೊಲಾಲಿಯಲ್ಲಿ ಮೊಂಟೆರೊ ಸ್ನೂಕರ್ ಆಟ ಆರಂಭಿಸಿದರು. ಮುಂದೆ ಮುಂಬಯಿಗೆ ಬಂದು ಹೆಚ್ಚಿನ



ತರಬೇತಿ ಪಡೆದರು. ಮೂರು ಸಾರಿ ಪಶ್ಚಿಮ ಭಾರತ ಸ್ನೂಕರ್ ಚಾಂಪಿಯನ್ ಆದರು. 1966 ಮತ್ತು 1971ರಲ್ಲಿ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಪ್ರಶಸ್ತಿಯನ್ನೂ ಗೆದ್ದುಕೊಂಡರು.

ಸ್ನೂಕರ್‌ನಲ್ಲಿ ಮೊಂಟೆರೊ ಅವರ ಅತ್ಯುತ್ತಮ ಅಧಿಕೃತ 'ಬ್ರೇಕ್' 81. ಅನಧಿಕೃತ ಬ್ರೇಕ್ 135. ಉತ್ತಮ ಪ್ರಭುತ್ವ ಸಾಧಿಸಿದ್ದು ಸ್ನೂಕರ್‌ನಲ್ಲಾದರೂ ಬಿಲಿಯರ್ಡ್ಸ್ ಆಟದಲ್ಲೂ ಇವರು ಪ್ರವೀಣರು. ಇದರಲ್ಲಿ ಇವರು 295ರ ಬ್ರೇಕ್ ಪಡೆದರು.

1963, 1968 ಮತ್ತು 1972ರಲ್ಲಿ ಥಾಮಸ್ ಮೊಂಟೆರೊ ವಿಶ್ವ ಅಮೆಚೂರ್ ಸ್ನೂಕರ್ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್‌ನಲ್ಲಿ ಭಾರತದ ಪರವಾಗಿ ಆಟವಾಡಿದರು.

ಥೋರ್ ಹೇಯರ್‌ಡಾಲ್

ನಾರ್ವೆಯ ಥೋರ್ ಹೇಯರ್‌ಡಾಲ್ ಈ ಶತಮಾನದ ಪ್ರಮುಖ ಸಾಹಸಿ ಸಮುದ್ರಯಾನಿಗಳಲ್ಲೊಬ್ಬರು. 1947ರಲ್ಲಿ ದಕ್ಷಿಣ ಅಮೆರಿಕದ ಪೆರುವಿನಿಂದ ನಾಲ್ಕು ಸಾವಿರಕ್ಕೂ ಹೆಚ್ಚು ಮೈಲಿ ದೂರದ ದ್ವೀಪಕ್ಕೆ ಇವರು ಮಾಡಿದ ಸಮುದ್ರಯಾನ ರೋಮಾಂಚಕಾರಿ.

1914ರಲ್ಲಿ ಜನಿಸಿದ ಹೇಯರ್‌ಡಾಲ್ ಆಸ್ಲೋ ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾನಿಲಯದಲ್ಲಿ ಓದಿದರು. ದಕ್ಷಿಣ ಅಮೆರಿಕ ಮತ್ತು ಪೆಸಿಫಿಕ್ ಸಾಗರದಲ್ಲಿ ಅನೇಕ ಸಂಶೋಧನಾ ಯಾನಗಳನ್ನು ಮಾಡಿದರು. ಮಾನವ ಜನಾಂಗಗಳ ಬಗೆಗೆ ಅಧ್ಯಯನ ನಡೆಸಿದರು.

ಶಾಂತ ಸಾಗರದಲ್ಲಿರುವ ಹಲವು ದ್ವೀಪಗಳನ್ನು ಒಟ್ಟಿಗೆ 'ಪಾಲಿನೀಷಿಯ' ಎಂದು ಕರೆಯುತ್ತಾರೆ. ಪ್ರಾಚೀನ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ಕಾನ್—ಟಿಕಿ ಎಂಬ ದೊರೆ ದಕ್ಷಿಣ ಅಮೆರಿಕದ ಪೆರು ತೀರದಿಂದ ಹೊರಟು 4,300 ಮೈಲಿ ದೂರದಲ್ಲಿದ್ದ ಪಾಲಿನೀಷಿಯಕ್ಕೆ ಬಂದನೆಂದೂ ಪಾಲಿನೀಷಿಯದಲ್ಲಿ ಇಂದು ಇರುವ ಜನರಿಗೆಲ್ಲ ಇವನು ಮೂಲಪುರುಷನೆಂದೂ ಪ್ರತೀತಿ.

ಪೆರುವಿನಿಂದ 4,300 ಮೈಲಿ ಸಮುದ್ರದಲ್ಲಿ ಯಾನ ಮಾಡಲು ಹಿಂದೆ, ಆ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ಸಾಧ್ಯವಿತ್ತೆ? ಎಂಬುದು ಬಹುಕಾಲ ವಿಜ್ಞಾನಿಗಳನ್ನು ಬಾಧಿಸಿದ್ದ ಪ್ರಶ್ನೆ.

ಈ ಪ್ರಶ್ನೆಗೆ ಪ್ರಾಯೋಗಿಕವಾಗಿ ಉತ್ತರಿಸಿದವರು ಹೇಯರ್‌ಡಾಲ್. 1947ರಲ್ಲಿ ಬಾಲ್ಸ ಮರದಿಂದ ಕಟ್ಟಿದ ಪುಟ್ಟ ದೋಣಿಯಲ್ಲಿ ಪೆರು ತೀರದಿಂದ ಪಾಲಿನೀಷಿಯದ ರಾರೋಇಯ ಎಂಬಲ್ಲಿಗೆ ಅವರು

ಹೊರಟರು. ಹಿಂದಿನ ಕಾಲದ ಪೆರು ಜನರು ಉಪಯೋಗಿಸುತ್ತಿದ್ದ ದೋಣಿಯಂತೆಯೇ ಇದ್ದ ಇದರಲ್ಲಿ ಇವರೊಂದಿಗೆ ಐವರು ಸಹ ಯಾನಿಗಳೂ ಇದ್ದರು. ಏಪ್ರಿಲ್ 28ರಂದು ಹೊರಟ ಇವರ ದೋಣಿ ಸಮುದ್ರದಲ್ಲಿ 4,300 ಮೈಲಿಗಳ ದೂರ ಸಾಗಿ ಜುಲೈ 21ರಂದು ರಾರೋಇಯವನ್ನು ಸೇರಿತು.

ಹೇಯರ್‌ಡಾಲ್ ತಮ್ಮ ಈ ಸಾಹಸೀ ಯಾನದ ಬಗೆಗೆ ಒಂದು ಪುಸ್ತಕವನ್ನು ಬರೆದಿದ್ದಾರೆ.

ಥ್ರೋಬಾಲ್

ಆಟದ ಅಂಗಣದ ಇಬ್ಬದಿಗಳಲ್ಲಿ ನಿಂತ ಆಟಗಾರರು ಚೆಂಡನ್ನು ಒಂದು ಕಡೆಯಿಂದ ಇನ್ನೊಂದು ಕಡೆಗೆ ಎಸೆಯುವ ಆಟ-ಥ್ರೋಬಾಲ್ ಅಥವಾ 'ಎಸೆ ಚೆಂಡು'.

ಹೈಸ್ಕೂಲ್ ಬಾಲಕಿಯರಿಗಾದರೆ ಆಟದ ಅಂಗಣ 50 ಅಡಿ ಉದ್ದ 30 ಅಡಿ ಅಗಲವಿರುತ್ತದೆ. ನೆಟ್ ಆರು ಅಡಿ ಎತ್ತರದಲ್ಲಿರುತ್ತದೆ. ಕಾಲೇಜಿನವರ ಅಂಗಣ 60 ಅಡಿ ಉದ್ದ 40 ಅಡಿ ಅಗಲವಿದ್ದು ನೆಟ್ 7 ಅಡಿ ಎತ್ತರವಾಗಿರುತ್ತದೆ. ನೆಟ್ಟನ್ನು ಆಟದ ಅಂಗಣದ ಮಧ್ಯಭಾಗಕ್ಕೆ ಸರಿಯಾಗಿ ಕಟ್ಟುತ್ತಾರೆ. ನೆಟ್ಟಿನ ಎರಡು ಬದಿಗಳಲ್ಲಿ 3 ಅಡಿ ದೂರದಲ್ಲಿ ಒಂದೊಂದು ಗೆರೆ ಎಳೆಯುತ್ತಾರೆ. ಈ ಗೆರೆಗಳು ಸಮಾನಾಂತರವಾಗಿರುತ್ತವೆ. ಈ ಆವರಣ ತಟಸ್ಥವಲಯ. ಚೆಂಡು ಇಲ್ಲಿ ಬಿದ ರೆ ಔಟಾದಂತೆ. ಯಾವ ಆಟಗಾರ್ತಿಯೂ ಇಲ್ಲಿ ಬಿದ್ದಿರುವ ಚೆಂಡನ್ನು ತೆಗೆಯಲೆಂದು ಆವರಣದೊಳಕ್ಕೆ ಕಾಲಿಡಬಾರದು. ಬಗ್ಗಿ ತೆಗೆಯಬೇಕು.

ಗಾಳಿ ತುಂಬಿದಾಗ ಚೆಂಡಿನ ಸುತ್ತಳತೆ 27ರಿಂದ 29 ಅಂಗುಲವಿರಬೇಕು.

ಒಂದೊಂದು ತಂಡದಲ್ಲಿ ಒಂಬತ್ತು ಜನ ಆಟಗಾರರಿರುತ್ತಾರೆ. ಅಂಪೈರ್ ನಾಣ್ಯವನ್ನು ಚಿಮ್ಮಿ ಟಾಸ್ ಹಾಕುತ್ತಾರೆ. ಟಾಸ್ ಗೆದ್ದವರು ಬೇಕಾದ ಆಟದ ಅಂಗಣ ಅಥವಾ ಮೊದಲು 'ಸರ್ವ್' ಮಾಡುವುದನ್ನು ಆರಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಒಂದು ಸಾಲಿಗೆ ಮೂರು ಜನರಂತೆ 3 ಸಾಲುಗಳಲ್ಲಿ ಆಟಗಾರರು ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ಅವರಿಗೆ ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಸಂಖ್ಯೆಗಳನ್ನು ನೀಡುತ್ತಾರೆ. ಆಟಗಾರರು ಒಮ್ಮೆ ನಿಂತ ಮೇಲೆ ಆಟ ಮುಗಿಯುವ ತನಕ ತಮ್ಮ ಸ್ಥಳ ಬದಲಾಯಿಸಬಾರದು. ಮುಂದಿನ ಆಟಕ್ಕೆ ಬೇಕಾದರೆ ಸ್ಥಳ ಬದಲಾವಣೆ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು.

ಒಂಬತ್ತನೆಯ ಆಟಗಾರ್ತಿ ಮೊದಲು ಸರ್ವ್ ಮಾಡುತ್ತಾಳೆ. ಅವಳು ಆಟದ ಅಂಗಣದಿಂದಾಚೆ ಎಲ್ಲೆ ಗೆರೆಯ ಹಿಂದೆ ನಿಲ್ಲಬೇಕು. ಎಲ್ಲಿಂದ ಬೇಕಾದರೂ ಎಸೆಯಬಹುದು. ಆಕೆಯ ದೇಹದ ಯಾವ ಭಾಗವೂ ಗೆರೆಗೆ ತಗಲಿರಬಾರದು. ಚೆಂಡನ್ನು ಬಲ ಅಂಗೈ ಮೇಲೆ ಹಿಡಿದು ಎದುರು ಅಂಗಣದ ಯಾವ ಭಾಗಕ್ಕಾದರೂ ಎಸೆಯಬಹುದು. ಅಲ್ಲಿರುವವರಲ್ಲಿ ಯಾರಾದರೊಬ್ಬರು ಹಿಡಿದು ಪುನಃ ಎದುರು ಕಡೆಗೆ ಎಸೆಯಬೇಕು. ಹೀಗೆ ಯಾರಾದರೂ ಚೆಂಡನ್ನು ಹಿಂದಿರುಗಿಸಲಾಗದೆ ಇರುವ ವರೆಗೆ ಚೆಂಡು ಒಂದು ಕಡೆಯಿಂದ ಇನ್ನೊಂದಕ್ಕೆ ಸಾಗುತ್ತಿರುತ್ತದೆ.

ಎದುರು ಪಕ್ಷದವರು ಹಿಂದಿರುಗಿಸಲಾಗದಿದ್ದರೆ ಸರ್ವ್ ಮಾಡಿದ ತಂಡದ ಆಟಗಾರರು ಒಂದು ಗೆಲ್ಲುಂಕ ಪಡೆಯುತ್ತಾರೆ. ಅವರೇ ಮುಂದೆ ಸರ್ವ್ ಮಾಡಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಸರ್ವ್ ಮಾಡುವವರು ಚೆಂಡನ್ನು ನೆಟ್ಟಿನಿಂದಾಚೆಗೆ ಕಳುಹಿಸಲಾಗದಿದ್ದರೆ ಅಥವಾ ಸರ್ವ್ ಮಾಡುತ್ತಿರುವ ತಂಡದವರು ಚೆಂಡು ಹಿಂದಿರುಗಿಸಲು ಅಸಮರ್ಥರಾದರೆ ಗೆಲ್ಲುಂಕ ಸಿಗುವುದಿಲ್ಲ. ಆಗ ಸರ್ವ್ ಮಾಡುವ ಸರದಿ ಎದುರು ಪಕ್ಷದವರಿಗೆ ಹೋಗುತ್ತದೆ.

ಅನಂತರ ಸರ್ವ್ ಮಾಡಿದ ತಂಡದವರು ಸ್ಥಳ ಬದಲಾಯಿಸಬೇಕು. ಒಂಬತ್ತನೆಯ ಆಟಗಾರ್ತಿ ಮೊದಲನೆಯ ಸ್ಥಳಕ್ಕೆ ಹೋಗುತ್ತಾಳೆ. 8ನೆಯವಳು ಸರ್ವ್ ಮಾಡುವ ಸ್ಥಳಕ್ಕೆ ಬರುತ್ತಾಳೆ. ಆಟ ಮುಂದುವರಿಯುವ ಮೊದಲು ಈ ಬದಲಾವಣೆ ಮುಗಿದಿರಬೇಕು. ಸರ್ವ್ ಮಾಡುವವಳು ಗೆಲ್ಲುಂಕ ಎಷ್ಟಾಗಿದೆಯೆಂದು ತಿಳಿಸಿ "ಆಡುತ್ತೇವೆ" ಎಂದು ಕೂಗಬೇಕು. ಕೂಗಿಯಾದ ಮೇಲೆ ಒಂದು ಕ್ಷಣ ತಡೆದು ಸರ್ವ್ ಮಾಡಬೇಕು. ಹೀಗೆ ಮಾಡದಿದ್ದರೆ ತಪ್ಪು ಆಗುತ್ತದೆ.

ಆಟಗಾರ್ತಿ ಚೆಂಡು ಎಸೆಯುವಾಗ ಹಾರಬಹುದು. ಆದರೆ ಆಕೆಯ ಕಾಲುಗಳು ನೆಲ ಮುಟ್ಟುವ ಮೊದಲು ಚೆಂಡನ್ನು ಎಸೆದುಬಿಟ್ಟಿರಬೇಕು. ಹಾಗಾಗದಿದ್ದರೆ ತಪ್ಪಾಗುತ್ತದೆ. ಸರ್ವ್ ಮಾಡಿದ ಅಥವಾ ಹಿಂದಿರುಗಿ ಎಸೆದ ಚೆಂಡನ್ನು ಹಿಡಿದು, ಬೀಳಿಸಿ, ಬೇರೊಬ್ಬ ಆಟಗಾರ್ತಿ ಪುನಃ ಹಿಡಿದು ಎಸೆಯಬಹುದು. ಆದರೆ ಚೆಂಡು ನೆಲಕ್ಕೆ ಬಿದ್ದಿರಬಾರದು. ಒಮ್ಮೆಗೇ ಚೆಂಡನ್ನು ಎರಡು, ಮೂರು ಆಟಗಾರ್ತಿಯರು ಮುಟ್ಟಬಹುದು. ಆದರೆ ಒಬ್ಬಳೇ ಮೇಲಿಂದ ಮೇಲೆ ಎರಡು ಸಲ ಮುಟ್ಟಬಾರದು. ಸರ್ವ್ ಮಾಡಿದಾಗ ಚೆಂಡು ನೆಟ್‌ನಿಂದಾಚೆಗೆ ಹೋಗುವುದಕ್ಕೆ ಸಹಾಯ ಮಾಡಲು ಇನ್ನೊಬ್ಬ ಆಟಗಾರ್ತಿ ಕೈ ಹಾಕಬಾರದು. ಚೆಂಡು ಹಿಡಿದು ಒಂದು ಸುತ್ತು ತಿರುಗಿ ಎಸೆದರೆ ತಪ್ಪಾಗುತ್ತದೆ.

ಸರ್ವ್ ಮಾಡುವಾಗ ನೆಟ್‌ಗೆ ಚೆಂಡು ತಗಲಿದರೆ ಅದು 'ನೆಟ್‌ಬಾಲ್'-ತಪ್ಪು. ಚೆಂಡು ಹಿಂದಿರುಗಿಸುವಾಗ ನೆಟ್‌ಬಾಲ್ ಆದರೆ ತಪ್ಪಿಲ್ಲ. ಗೆರೆಗಳ ಮೇಲೆ ಚೆಂಡು ಬಿದ್ದರೆ ತಪ್ಪಲ್ಲ. ತಪ್ಪು ಮಾಡಿದರೆ ಸರ್ವಿಸ್ ಎದುರು ಪಕ್ಷಕ್ಕೆ ಹೋಗುತ್ತದೆ. ಎದುರು ಪಕ್ಷದವರು ತಪ್ಪು ಮಾಡಿದರೆ ಸರ್ವ್ ಮಾಡುತ್ತಿರುವ ಪಕ್ಷದವರಿಗೆ ಒಂದು ಗೆಲ್ಲುಂಕ ಲಭಿಸುತ್ತದೆ.

ಆಟಗಾರ್ತಿಗೆ ಚೆಂಡು ತಗಲಿದರೆ ಅಥವಾ ಅವಳೇ ಚೆಂಡನ್ನು ಮುಟ್ಟಿದರೂ ಅದು ತಪ್ಪಲ್ಲ. ಆಕೆ ಆಟದ ಅಂಗಣದಲ್ಲಿ ಗೆರೆಯ ಮೇಲಿದ್ದರಾಯಿತು. ಎರಡು ತಂಡದವರೂ 14 ಗೆಲ್ಲುಂಕ ಮಾಡಿದರೆ ಸಮ ಆಗುತ್ತದೆ. ಆಗ ಸರ್ವ್ ಮಾಡುವವರು "ಸಮ ಆಡುತ್ತೇವೆ" ಎಂದು ಕೂಗಬೇಕು. ಈ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಒಂದಾದ ಮೇಲೊಂದರಂತೆ ಅವರು 2 ಗೆಲ್ಲುಂಕ ಮಾಡಬೇಕು. ಆಟ ಕಳೆದುಕೊಂಡರೆ ಎದುರು ಪಕ್ಷದವರಿಗೆ ಸರ್ವಿಸ್ ಬರುತ್ತದೆ. ಅವರೂ ಕೂಗಿ ಸರ್ವ್ ಮಾಡಬೇಕು. ಹೀಗೆ ಯಾವುದಾದರೊಂದು ತಂಡ ಒಂದಾದ ಮೇಲೊಂದರಂತೆ 2 ಗೆಲ್ಲುಂಕ ಮಾಡುವ ವರೆಗೆ ಆಟ ಮುಂದುವರಿಯುತ್ತದೆ.

ಒಂದು ಆಟಕ್ಕೆ 15 ಗೆಲ್ಲುಂಕಗಳು. ಆಟ ನಡೆಸಲು ಒಬ್ಬ ಅಂಪೈರು ಹಾಗೂ ಇಬ್ಬರು ಲೈನ್ ಮೆನ್ ಇರುತ್ತಾರೆ. ಟೂರ್ನಮೆಂಟ್ ಆದರೆ. ಮೂರು ಆಟಗಳನ್ನಾಡಿಸಿ ಎರಡು ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಗೆದ್ದ ತಂಡದವರನ್ನು ವಿಜಯಿಗಳೆಂದು ಸಾರುತ್ತಾರೆ.

ದಂಡ

ಭಾರತದ ಕುಸ್ತಿಪಟುಗಳ ಶಕ್ತಿ, ದೇಹದಾರ್ಢ್ಯಗಳಿಗೆ ಒಂದು ಕಾರಣ ದಿನಂಪ್ರತಿ ಮಾಡುವ ದಂಡಗಳ ಅಭ್ಯಾಸ. ದಂಡ ಭಾರತೀಯ ಶರೀರ

ಶಿಕ್ಷಣ ವಿಧಾನದಲ್ಲಿ ಅತಿ ಸುಲಭವಾದ, ಪ್ರಮುಖವಾದ ವ್ಯಾಯಾಮ, ದೇಹದ ಎಲ್ಲ ಅಂಗಾಂಗಗಳಿಗೆ ವ್ಯಾಯಾಮ ಒದಗಿಸುವುದು ದಂಡದ ವೈಶಿಷ್ಟ್ಯ.

ದೇಹದ ಪ್ರಮಾಣಬದ್ಧ ಬೆಳವಣಿಗೆಗೆ ದಂಡ ಬಹಳ ಮುಖ್ಯವಾದದ್ದು. ಪ್ರಧಾನವಾಗಿ ಕೈಗಳನ್ನು ಇದು ಹೆಚ್ಚು ದೃಢಗೊಳಿಸುವುದರಿಂದ ಇದಕ್ಕೆ 'ದಂಡ' (ತೋಳು) ಎಂಬ ಹೆಸರು. ಇದನ್ನು 'ಸಾಮು' ಎಂದೂ ಕರೆಯುವುದುಂಟು.

ಇದಕ್ಕೆ ಉಪಕರಣವೇನೂ ಬೇಕಿಲ್ಲ. ಇದನ್ನು ಮನೆಯೊಳಗಾದರೂ ಮೈದಾನದಲ್ಲಾದರೂ ಮಾಡಬಹುದು. ಅಂಗೈಗಳು ಮತ್ತು ಪಾದಗಳು ಮಾತ್ರ ನೆಲಕ್ಕೆ ತಾಗುವಂತೆ ನಿಲ್ಲಬೇಕು. ಮೊಣಕೈಗಳನ್ನು ಮಡಚದೆ ದೇಹ ನೆಟ್ಟಗೆ ಇರುವಂತೆ ಮಾಡುವುದು ವ್ಯಾಯಾಮದ ಮೊದಲನೆಯ ಹಂತ. ಅನಂತರ ದೇಹ ನೆಟ್ಟಗೆ ಇರುವಂತೆ ನೋಡಿಕೊಂಡು ಮೊಣಕೈಗಳನ್ನು ಮಾತ್ರ ಮಡಚಿ ಮುಖ ನೆಲದ ಸಮೀಪಕ್ಕೆ ಬರುವಂತೆ ಮಾಡಬೇಕು. ಆಗಲೂ ಅಂಗೈ ಮತ್ತು ಪಾದಗಳು ಮಾತ್ರ ನೆಲದ ಸಂಪರ್ಕದಲ್ಲಿರಬೇಕು. ಇದಾದ ಬಳಿಕ ಕೈಗಳನ್ನು ನೆಟ್ಟಗೆ ಮಾಡಿ ಮೊದಲಿನ ಸ್ಥಾನಕ್ಕೆ ಹಿಂದಿರುಗಬೇಕು. ಈ ರೀತಿಯ ದಂಡಮಾಡುವಾಗ ಅಂಗೈಗಳ ನಡುವೆ ಒಂದೂವರೆ-ಎರಡು ಅಡಿ ಅಂತರ ಇರಬೇಕು.



ದಂಡದ ವಿವಿಧ ಭಂಗಿಗಳು

ದಂಡದಲ್ಲಿ ಹತ್ತಾರು ಪ್ರಭೇದಗಳುಂಟು. ಒಂದೊಂದು ವ್ಯಾಯಾಮವೂ ದೇಹದ ಒಂದೊಂದು ಭಾಗದ ಬೆಳವಣಿಗೆಗೆ ಸಹಕಾರಿ. ಸೊಂಟವನ್ನು ನೆಲಕ್ಕೆ ಹತ್ತಿರವಾಗಿಟ್ಟು ಎದೆ, ಮುಖಗಳನ್ನು ಮಾತ್ರ ಮೇಲಕ್ಕೆತ್ತುವುದು 'ಅರ್ಧ ದಂಡ', ಒಂದು ಕಾಲು, ಎರಡು ಕೈಗಳನ್ನು ಮಾತ್ರ ನೆಲಕ್ಕೆ ತಾಗಿಸಿ ಮಾಡುವ ದಂಡ, ಒಂದು ಕೈ ಎರಡು ಕಾಲುಗಳನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿ ಮಾಡುವ ದಂಡ, ಕುತ್ತಿಗೆಯನ್ನು ಕಂಕುಳಿನ ಕೆಳಗೆ ತೂರಿ ಮಾಡುವ ದಂಡ, ದೇಹವನ್ನು ಬಿಲ್ಲಿನಂತೆ ಬಾಗಿಸಿ ಮಾಡುವ ದಂಡ, ಕೈಬೆರಳುಗಳನ್ನು ಮತ್ತು ಪಾದಗಳನ್ನು ಮಾತ್ರ ನೆಲಕ್ಕೆ ಸ್ಪರ್ಶಿಸಿ ಮಾಡುವ ದಂಡ ಮುಂತಾದವು ಇವುಗಳಲ್ಲಿ ಮುಖ್ಯವಾದುವು. ಸೂರ್ಯ ನಮಸ್ಕಾರವೂ ಒಂದು ವಿಧಾನದ ದಂಡವೆಂದೇ ಹೇಳಬಹುದು. ಇದು ಅನೇಕ ಯೋಗಾಸನಗಳನ್ನೂ ಒಳಗೊಂಡಿರುತ್ತದೆ.

ಯಾವುದೇ ವ್ಯಾಯಾಮವಾದರೂ ಅವರವರ ಅಗತ್ಯಗಳಿಗೆ, ಶರೀರ ಯೋಗ್ಯತೆಗಳಿಗೆ ಎಷ್ಟು ಬೇಕೋ ಅಷ್ಟೇ ಮಾಡಬೇಕು. ಉಚ್ಛ್ವಾಸ ನಿಶ್ವಾಸ ಕ್ರಮಗಳನ್ನು ಚೆನ್ನಾಗಿ ಅರಿತುಕೊಂಡು ಮಾಡಬೇಕು. ಹಾಗಿದ್ದರೆ ಮಾತ್ರ ಪ್ರಯೋಜನ. ಇಲ್ಲವಾದರೆ ಹಾನಿಯೂ ಆಗಬಹುದು.

ನೋಡಿ : ಬೈಠಕ್ ; ಸೂರ್ಯ ನಮಸ್ಕಾರ

ದಡಂ ದುಡಿಕೆಯಾಟ

ಹಳ್ಳಿಯಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳು ಚಕ್ಕಡಿಯ ನೊಗದ ಮೇಲೆ ಒಂದೊಂದು ಬದಿಗೆ ಒಬ್ಬೊಬ್ಬರು, ಇಲ್ಲವೇ ಎರಡು ಬದಿಗಳಲ್ಲೂ ಒಂದೇ ಸಂಖ್ಯೆಯ ಮಕ್ಕಳು ಕುಳಿತು ಈ ಆಟ ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಪೇಟೆಗಳಲ್ಲಿ ಸೀಸಾದಿಂದಲೂ ಇದನ್ನು ಆಡಬಹುದು.

ಈ ಆಟಕ್ಕೆ ಕನಿಷ್ಠ ಇಬ್ಬರು ಬೇಕು.

''ದಡಂ ದುಡಿಕೆ
ಪಾವ್ ಸೇರ್ ಅಡಕೆ'' ಎಂದು ಹಾಡುತ್ತಾ ಮಕ್ಕಳು ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಬದಿಯವರೂ ಒಮ್ಮೆ ನೆಲವನ್ನು ಬಿಡುವುದು ಮತ್ತೊಮ್ಮೆ ನೆಲವನ್ನು ಮುಟ್ಟುವುದು–ಹೀಗೆ ಆಟ ಸಾಗುತ್ತಿರುತ್ತದೆ. ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಇದರಿಂದ ಬಹಳ ಸಂತೋಷ.

ದತ್ತು ಫಡ್‌ಕರ್

ಒಂದು ಟೆಸ್ಟ್ ಸರಣಿಯಲ್ಲಿ ಅತ್ಯಧಿಕ ಸರಾಸರಿ ರನ್ ಗಳಿಸಿದ ಬ್ಯಾಟುಗಾರ; ಇನ್ನೊಂದು ಟೆಸ್ಟ್ ಸರಣಿಯಲ್ಲಿ ಬೌಲರ್‌ಗಳಲ್ಲಿ ಅಗ್ರಗಣ್ಯ. ದ್ವಿತೀಯ ಮಹಾಯುದ್ಧದ ಅನಂತರ ಭಾರತೀಯ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ರಂಗದಲ್ಲಿ ಉತ್ತಮ ಆಲ್‌ರೌಂಡರ್ ಡಿ. ಜಿ. ('ದತ್ತು') ಫಡ್‌ಕರ್. ಸುಂದರ ರೂಪ ಮತ್ತು ಸದೃಢ ಮೈಕಟ್ಟಿನ ದತ್ತು ಫಡ್‌ಕರ್ ಆಕರ್ಷಕ ವ್ಯಕ್ತಿ. ಮುಂಬಯಿ ಆಟಗಾರರಾದ ಅವರು ವೇಗದ ಬೌಲರ್. ಇದೇ ಕಾರಣದಿಂದ 1947ರಲ್ಲಿ ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯ ಪ್ರವಾಸಕ್ಕೆ ಹೋದ ಭಾರತೀಯ ತಂಡದಲ್ಲಿ ಸೇರಿಸಲ್ಪಟ್ಟರು. ಸಿಡ್ನಿಯಲ್ಲಿ ಎರಡನೆ ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯದ ಮೊದಲ ಇನ್ನಿಂಗ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ 8ನೆಯ ಆಟಗಾರರಾದ ಅವರು 51 ರನ್ ಗಳಿಸಿ ಉತ್ತಮ ಬ್ಯಾಟುಗಾರಿಕೆ ಪ್ರದರ್ಶಿಸಿದರು. ಬೌಲಿಂಗ್‌ನಲ್ಲಿ ಕೇವಲ 14 ರನ್‌ಗಳಿಗೆ 3 ವಿಕೆಟುಗಳನ್ನು ಉರುಳಿಸಿದರು. ಅಡಿಲೈಡ್‌ನಲ್ಲಿ ನಡೆದ ನಾಲ್ಕನೆಯ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ 123 ರನ್ ಗಳಿಸಿದಾಗ ಆ ಸರಣಿಯ ಉತ್ತಮ ಬ್ಯಾಟುಗಾರರಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬರೆನಿಸಿದರು.

ಸರಣಿಯ ನಾಲ್ಕು ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಒಟ್ಟು 314 ರನ್ ಗಳಿಸಿದ ಅವರ ಸರಾಸರಿ (52.33) ಭಾರತೀಯ ತಂಡದ ಬ್ಯಾಟುಗಾರರಲ್ಲಿ ಅತ್ಯಧಿಕ. ಬೌಲಿಂಗ್‌ನಲ್ಲಿ 254 ರನ್‌ಗಳನ್ನು ಕೊಟ್ಟು 8 ವಿಕೆಟು ತೆಗೆದುಕೊಂಡಾಗ ಒಂದು ವಿಕೆಟ್‌ಗೆ ಸರಾಸರಿ ರನ್ 31.75 ಆಗಿತ್ತು.



ಉತ್ತಮ ಆಲ್‌ರೌಂಡರ್ : ದತ್ತು ಫಡ್‌ಕರ್

ಭಾರತದಲ್ಲಿ 1948-49ರ ವೆಸ್ಟ್ ಇಂಡೀಸ್ ಪ್ರವಾಸಕಾಲದಲ್ಲಿ ಮದ್ರಾಸಿನಲ್ಲಿ ನಾಲ್ಕನೆ ಟೆಸ್ಟ್‌ನ ಮೊದಲ ಇನ್ನಿಂಗ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ 159 ರನ್‌ಗಳಿಗೆ 7 ವಿಕೆಟು ಉರುಳಿಸಿದರು. ಆ ಸರಣಿಯಲ್ಲಿ ಅವರ ಬ್ಯಾಟಿಂಗ್ ಸರಾಸರಿ 40 ರನ್ ಆಗಿದ್ದಿತು.

1951-52ರಲ್ಲಿ ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್ ತಂಡ ಭಾರತ ಪ್ರವಾಸ ಕೈಗೊಂಡಾಗ ಕಲ್ಕತ್ತದಲ್ಲಿ ನಡೆದ ಮೂರನೆಯ ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಫಡ್‌ಕರ್ 115 ರನ್ ಗಳಿಸಿದರು. ಮುಂದಿನ ವರ್ಷ ಪಾಕಿಸ್ತಾನ ತಂಡ ಭಾರತಕ್ಕೆ ಬಂದಾಗ ಅಂತಿಮ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ 72 ರನ್‌ಗಳಿಗೆ 5 ವಿಕೆಟುಗಳನ್ನು ಉರುಳಿಸಿದರು. ಆ ಸರಣಿಯಲ್ಲಿ ಅವರ ರನ್‌ಗಳ ಸರಾಸರಿ 75. ಅದೇ ವರ್ಷ ವೆಸ್ಟ್ ಇಂಡೀಸ್ ಪ್ರವಾಸಕ್ಕೆ ಹೋಗಿ, ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯ ಸರಣಿಯಲ್ಲಿ ಅವರು ಒಟ್ಟು 230 ರನ್‌ಗಳಿಗೆ 9 ವಿಕೆಟುಗಳನ್ನು ಉರುಳಿಸಿದರು – ಸರಾಸರಿ 25.55 ರನ್‌ಗಳಿಗೆ ಒಂದು ವಿಕೆಟಿನಂತೆ.

ದತ್ತು ಫಡ್‌ಕರ್ ಒಟ್ಟು 31 ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯಗಳ 45 ಇನ್ನಿಂಗ್ಸ್‌ಗಳಲ್ಲಿ 1,229 ರನ್ ಗಳಿಸಿದ್ದರು. 7 ಸಲ ಔಟಾಗದೆ ಉಳಿದಿದ್ದು ಅವರ ರನ್‌ಗಳ ಸರಾಸರಿ 32.34. ಬೌಲಿಂಗ್‌ನಲ್ಲಿ 2,287 ರನ್‌ಗಳನ್ನು ಕೊಟ್ಟು ಸರಾಸರಿ 36.85 ರನ್‌ಗಳಿಗೆ ಒಂದು ವಿಕೆಟ್‌ನಂತೆ 62 ವಿಕೆಟ್‌ಗಳನ್ನು ಉರುಳಿಸಿದ್ದಾರೆ.

ದಸರಾ ಕ್ರೀಡೆಗಳು

ನಾಡಹಬ್ಬ ಅಥವಾ ದಸರಾ ಹಬ್ಬ ಬಂದಾಗ ಕರ್ನಾಟಕಕ್ಕೆ ವಿಶೇಷ ಕಳೆ. ಇಡೀ ರಾಜ್ಯ ಹಲವು ಬಗೆಯ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳಿಂದ ತುಂಬಿರುತ್ತದೆ. ಹೆಣ್ಣು ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಬೊಂಬೆ ಕೂಡಿಸುವ ಸಡಗರ. ಆಟಗಾರರಿಗೆ ದಸರಾ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸುವ, ಪ್ರಶಸ್ತಿಗಳಿಸುವ ತವಕ. ಹಿರಿಯರುಕಿರಿಯರೆನ್ನದೆ ಮೈಸೂರು ನಗರಕ್ಕೆ ಧಾವಿಸಿ ಅಲ್ಲಿನ ವಸ್ತು ಪ್ರದರ್ಶನ, ಬಣ್ಣದ ದೀಪಗಳಿಂದ ಜಗಜಗಿಸುವ ಚಾಮುಂಡಿ ಬೆಟ್ಟ ಹಾಗೂ ಬೃಂದಾವನಗಳನ್ನು ನೋಡುವ ಉತ್ಸಾಹ. ದಸರಾ ಹಬ್ಬದ ಈ ಸಂಭ್ರಮದಲ್ಲಿ ದಸರಾ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ವಿಜೃಂಭಣೆಯಿಂದ ನಡೆಯುತ್ತವೆ.

ವಿಜಯನಗರದ ಭವ್ಯ ಆಳ್ವಿಕೆಯ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ನಾಡಹಬ್ಬದ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳನ್ನು ಏರ್ಪಡಿಸಿ ಒಳ್ಳೆಯ ಕ್ರೀಡಾಪಟುಗಳನ್ನು ಗೌರವಿಸುವ ಪದ್ಧತಿ ಇದ್ದಿತು. ಅಲ್ಲಿನ ಮಹಾನವಮಿ ದಿಬ್ಬ ಈ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳ ಕುರುಹಾಗಿ ಈಗಲೂ ಉಳಿದಿದೆ. ರಾಜ್ಯದ ಎಲ್ಲ ಕಡೆಗಳಿಂದ ಕಟ್ಟುಮಸ್ತಾದ ಯುವಕರು ಬಂದು ರಾಜಧಾನಿಯಲ್ಲಿ ನೆರೆಯುತ್ತಿದ್ದರು ; ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಪಾಲುಗೊಳ್ಳುತ್ತಿದ್ದರು. ಕುಸ್ತಿ, ಬಿಲ್ಲುಗಾರಿಕೆ, ಕುದುರೆ ಸವಾರಿ ಮುಂತಾದ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಯುವಕರು ಗೆದ್ದಾಗ ಅವರಿಗೆ ಬಹುಮಾನವಷ್ಟೇ ಅಲ್ಲ ಸೈನ್ಯದಲ್ಲಿ ಒಳ್ಳೆಯ ಪದವಿ ಗೌರವಗಳೂ ದೊರೆಯುತ್ತಿತ್ತು.

ದಸರಾ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ದೈಹಿಕ ಸಾಮರ್ಥ್ಯ ಪ್ರದರ್ಶನ, ಮನೋಲ್ಲಾಸಗಳನ್ನು ಸಾಧಿಸುತ್ತವೆ. ಕರ್ನಾಟಕದ ಏಕೀಕರಣವಾದ ಅನಂತರ 1957ರಿಂದ ರಾಜ್ಯ ಮಟ್ಟದಲ್ಲಿ ದಸರಾ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಆರಂಭವಾದುವು. 1960ರಲ್ಲಿ ಸ್ಥಾಪಿತವಾದ ರಾಜ್ಯ ಕ್ರೀಡಾ ಮಂಡಳಿಯು 1961ರಿಂದ ದಸರಾ ಕ್ರೀಡೆ ನಡೆಸುವ ಹೊಣೆ ಹೊತ್ತಿದೆ. ಇದು ಮಂಡಳಿಯ ಪ್ರಧಾನ ಕಾರ್ಯಕ್ರಮಗಳಲ್ಲಿ ಒಂದು. ಅಥ್ಲೆಟಿಕ್ಸ್‌ಗಳಲ್ಲದೆ, ಫುಟ್‌ಬಾಲ್, ಬಾಸ್ಕೆಟ್‌ಬಾಲ್, ಕ್ರಿಕೆಟ್, ಟೆನಿಸ್, ಹಾಕಿ, ಕಬಡ್ಡಿ, ಕೊಕ್ಕೊ, ಈಜು, ಭಾರ ಎತ್ತುವ ಸ್ಪರ್ಧೆ, ಅಂಗಸೌಷ್ಠವ ಸ್ಪರ್ಧೆ, ವಾಲಿಬಾಲ್, ಬ್ಯಾಡ್ಮಿಂಟನ್, ಕುಸ್ತಿ, –ಈ ಎಲ್ಲ ಪಂದ್ಯಗಳೂ ಜರಗುತ್ತವೆ. ಆರಂಭಕ್ಕೆ ಕೇವಲ ರಾಜ್ಯ ಮಟ್ಟದಲ್ಲಿ ಮಾತ್ರ ನಡೆಯುತ್ತಿದ್ದ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಅಖಿಲ ಭಾರತ ಮಟ್ಟದಲ್ಲೂ ನಡೆಯುವುದುಂಟು.

ದಸರಾ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಅಂತಿಮ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳು ನಡೆಯುವುದಕ್ಕೆ ಮೊದಲು ತಾಲ್ಲೂಕು ಮಟ್ಟದಲ್ಲಿ, ಜಿಲ್ಲಾ ಮಟ್ಟದಲ್ಲಿ, ವಿಭಾಗ ಮಟ್ಟದಲ್ಲಿ ಕ್ರೀಡಾ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳು ನಡೆದು ರಾಜ್ಯಮಟ್ಟ ತಲಪುತ್ತವೆ. ಹೈಸ್ಕೂಲು ಮಟ್ಟದ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಿಗೆ ರಾಜ್ಯದ ಹೈಸ್ಕೂಲು ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿ, ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿನಿಯರುಗಳಿಗೆ ಮಾತ್ರ ಪ್ರವೇಶ. ಕಾಲೇಜು ಮಟ್ಟದ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಿಗೆ ಜೂನಿಯರ್ ಕಾಲೇಜುಗಳು, ಇತರ ಎಲ್ಲ ಬಗೆಯ ಕಾಲೇಜುಗಳ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳಿಗೆ ಪ್ರವೇಶ. ದಸರಾ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಎಲ್ಲ ಅಖಿಲ ಭಾರತ ಸ್ಪರ್ಧಿಗಳಿಗೆ ಅವಕಾಶ ವಿರುವುದಿಲ್ಲ. ಕೆಲವು ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳು ಈ ಮಟ್ಟದಲ್ಲಿ ನಡೆಯುತ್ತವೆ. ದಸರಾ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಕನಿಷ್ಠ ಮಟ್ಟದಿಂದ ಆರಂಭವಾಗುವ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಲ್ಲಿ

ಕ್ರೀಡಾರಂಭಕ್ಕೆ ಮುನ್ನ ಜ್ಯೋತಿ



ಭಾಗವಹಿಸುವವರ ಸಂಖ್ಯೆ 1972–73ರ ಸಾಲಿನಲ್ಲಿ ಎಪ್ಪತ್ತು ಎಂಬತ್ತು ಸಾವಿರಕ್ಕೂ ಮಿಕ್ಕಿತ್ತು. ಮೈಸೂರು ಅಥವಾ ಬೆಂಗಳೂರಿನಲ್ಲಿ ಅಂತಿಮ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳು ಜರಗುತ್ತವೆ.

ಆರಂಭಕ್ಕೆ ಒಲಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ನಡೆಯುವಂತೆ ಕ್ರೀಡಾ ಸ್ಪರ್ಧೆಯ ದ್ಯೋತಕವಾದ ದೀವಿಗೆಯನ್ನು ಮೈಸೂರಿನ ಚಾಮುಂಡೇಶ್ವರಿ ಶಿಖರದಿಂದ ಇಲ್ಲವೆ ಬೆಂಗಳೂರಿನ ಗವಿ ಗಂಗಾಧರೇಶ್ವರ ದೇವಾಲಯದ ಆವರಣದಿಂದ ಹೊತ್ತಿಸಿ ತಂದು ಸ್ಪರ್ಧೆ ನಡೆಯುವಷ್ಟು ದಿನಗಳೂ ಕ್ರೀಡಾಂಗಣದಲ್ಲಿ ಉರಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಆರಂಭ ಹಾಗೂ ಮುಕ್ತಾಯ ಸಮಾರಂಭಗಳು ಪ್ರೇಕ್ಷಣೀಯ ಘಟನೆಗಳು. ಆರಂಭದ ದಿನ ಮುಖ್ಯ ಅತಿಥಿಗಳಿಂದ ಉದ್ಘಾಟನೆಯಾದ ಮೇಲೆ ಬಲೂನು, ಪಾರಿವಾಳಗಳನ್ನು ಹಾರಿಸುತ್ತಾರೆ. ಅನಂತರ ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಸಂಖ್ಯೆಯ ಗುಂಡುಗಳನ್ನು ಹಾರಿಸಲಾಗುವುದು. ಬಾಣ–ಬಿರುಸುಗಳನ್ನು ಹಚ್ಚುತ್ತಾರೆ. ಅನಂತರ ದೀವಿಗೆಯ ಪ್ರವೇಶವಾಗುತ್ತದೆ. ಸೈಕಲ್ ಸವಾರಿ ಸ್ಪರ್ಧೆಯೂ ಮುಗಿದು ಸ್ಪರ್ಧಿಗಳು ಆ ವೇಳೆಗೆ ಸರಿಯಾಗಿ ಅಲ್ಲಿಗೆ ಬಂದು ಸೇರುತ್ತಾರೆ. ಮುಕ್ತಾಯ ದಿನದಂದು ಪೆರೇಡ್, ಶಾಲಾ ಹುಡುಗರ ಸಾಮೂಹಿಕ ಕವಾಯಿತುಗಳು ನಡೆಯುತ್ತವೆ. ಅನಂತರ ರಾಜ್ಯ ಪ್ರಶಸ್ತಿಗಳ ವಿತರಣೆ ನಡೆಯುತ್ತದೆ. ಇವುಗಳ ವಿತರಣೆ 1966–67ರಲ್ಲಿ ಆರಂಭವಾಯಿತು. ಕಡೆಯ ದಿನ ಆಕರ್ಷಕವಾದ ಕಸರತ್ತು ಪ್ರದರ್ಶನಗಳೂ ನಡೆಯುತ್ತವೆ.

ನೋಡಿ : ಕ್ರೀಡೋತ್ಸವ

ದ್ವಂದ್ವಯುದ್ಧ

ಪೂರ್ವನಿಯೋಜಿತ ನಿಯಮಾವಳಿಗನುಸಾರವಾಗಿ ನಿರಾಯುಧವಾಗಿ ಅಥವಾ ಸಶಸ್ತ್ರವಾಗಿ ಇಬ್ಬರ ನಡುವೆ ನಡೆಯುವ ಹೋರಾಟ –ದ್ವಂದ್ವಯುದ್ಧ.

ಭರತ–ಬಾಹುಬಲಿಗಳ ನಡುವೆ ನಡೆದ ದೃಷ್ಟಿಯುದ್ಧ, ಜಲಯುದ್ಧ, ಮಲ್ಲಯುದ್ಧ ಹಾಗೂ ವಾಲಿ–ಸುಗ್ರೀವರ ನಡುವೆ ನಡೆದ ದ್ವಂದ್ವಯುದ್ಧ ಕತೆಗಳು ಪ್ರಸಿದ್ಧ.

ಒಬ್ಬರ ವಿರುದ್ಧ ಅನೇಕರು ಮಾಡುವ ಕದನ ಅಥವಾ ಒಂದು ಶಸ್ತ್ರದ ವಿರುದ್ಧ ಅನೇಕ ಶಸ್ತ್ರಗಳು ಇರುವ ಪ್ರಸಂಗಗಳು–ವಿಷಮ ದ್ವಂದ್ವಯುದ್ಧದವು. ಹೊಡೆತ ತಪ್ಪಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದು (ರೋಧ ಪ್ರಹಾರ), ಕೂಡಲೇ ಹೊಡೆಯುವುದು (ಪ್ರಹಾರ), ಎದುರಾಳಿಯ ತೋಲ ತಪ್ಪಿಸುವುದು (ತೋಲಭ್ರಂಶ) ಮೊದಲಾದ ಕೌಶಲಗಳು ಭಾರತೀಯ ದ್ವಂದ್ವಯುದ್ಧದಲ್ಲಿವೆ. ಜಿಗಿತ, ನೆಗೆತಗಳಲ್ಲಿ ಪ್ರಡೀನ್, ಸ್ಥಳಾಂತರ, ಅವಡೀನ್ ಮೊದಲಾದವುಗಳ ಬಳಕೆ ಇದೆ. ಈ ಜಿಗಿತ, ನೆಗೆತಗಳ ಬಳಕೆ ದೊಣ್ಣೆವರಸೆ, ಲಾಠಿವರಸೆಗಳಲ್ಲೂ ಇವೆ.

ರಾಬಿನ್‌ಹುಡ್, ಸರ್ವಾಂಟಿಸ್, ಅಲೆಗ್ಸಾಂಡರ್ ಡೂಮಾ ಮುಂತಾದವರು ರಚಿಸಿದ ಕಾದಂಬರಿಗಳಲ್ಲಿ, ಶೇಕ್ಸ್‌ಪಿಯರ್ ನಾಟಕಗಳಲ್ಲಿ, ಕಥಾನಾಯಕ ಪ್ರತಿನಾಯಕರ ದ್ವಂದ್ವಯುದ್ಧಗಳ ವರ್ಣನೆಯಿದೆ.

ಆಸ್ತಿಯ ಒಡೆತನ, ಹೆಣ್ಣಿನ ಮೋಹ ಹಾಗೂ ವೈಯಕ್ತಿಕ ಮಾನ ರಕ್ಷಣೆಗಳು ದ್ವಂದ್ವಯುದ್ಧಗಳಿಗೆ ಮುಖ್ಯ ಕಾರಣಗಳಾಗಿದ್ದುವು. ಇಬ್ಬರ ನಡುವೆ ಉದ್ಭವಿಸಿದ ಸಾಮಾನ್ಯ ಭಿನ್ನಾಭಿಪ್ರಾಯಗಳು, ಒಂದು ಸಣ್ಣ ಕಟು ಮಾತು, ಕುಚೇಷ್ಟೆ, ಹಾಸ್ಯಗಳೂ ದ್ವಂದ್ವಯುದ್ಧಕ್ಕೆ ಕಾರಣವಾಗುತ್ತಿದ್ದುವು. ವಿವಾದಗಳನ್ನು ಬಗೆಹರಿಸಲು ರಾಜರು ಮತ್ತು ಶ್ರೀಮಂತರು ದ್ವಂದ್ವಯುದ್ಧಗಳನ್ನು ಪ್ರೋತ್ಸಾಹಿಸುತ್ತಿದ್ದರು. ದ್ವಂದ್ವಯುದ್ಧ ನಡೆಯುವಾಗ ಸಾತ್ವಿಕನೂ ಪ್ರಾಮಾಣಿಕನೂ ಆದ ವ್ಯಕ್ತಿಯ ಪಕ್ಷಕ್ಕೆ ದೈವದ ಸಹಾಯವಿದೆ ಎಂದು ಜನ ನಂಬಿದ್ದರು.

ದ್ವಂದ್ವಯುದ್ಧದ ಕುರಿತು 14ನೆಯ ಶತಮಾನದಲ್ಲಿ ಫ್ರಾನ್ಸಿನಲ್ಲಿ ನಡೆದುದೆನ್ನಲಾದ ಒಂದು ಕತೆಯಿದೆ.

ಫ್ರಾನ್ಸಿನ ಲೋಯರ್ ಕಣಿವೆಯಲ್ಲಿ ಶ್ರೀಮಂತನೊಬ್ಬನ ನಿಗೂಢವಾದ ಕೊಲೆ ನಡೆಯಿತು. ಕೊಲೆಗಾರನನ್ನು ಪತ್ತೆ ಹಚ್ಚಲು ನಡೆಸಿದ ಉಪಾಯಗಳೆಲ್ಲ ವಿಫಲವಾದುವು. ಕೊಲೆಯಾದವನ ನಾಯಿ ಮಾತ್ರ ಒಬ್ಬ ವ್ಯಕ್ತಿಯನ್ನು ಸದಾ ಹಿಂಬಾಲಿಸುತ್ತಿತ್ತು. ನಾಯಿಗೂ ಆ ಮನುಷ್ಯನಿಗೂ ದ್ವಂದ್ವಯುದ್ಧ ನಡೆಯಲಿ ಎಂದು ರಾಜ ಆಜ್ಞಾಪಿಸಿದ. ಹೋರಾಟದಲ್ಲಿ ಒಂದು ಕೋಲು ಹೊರತು ಬೇರೆ ಯಾವ ವಿಧದ ಆಯುಧವನ್ನೂ ಬಳಸಬಾರದೆಂದು ಆಜ್ಞೆ ಮಾಡಲಾಯಿತು. ದ್ವಂದ್ವಯುದ್ಧದಲ್ಲಿ ಅಂತಿಮ ಜಯ ನಾಯಿಗೆ ಲಭಿಸಿತು. ಕೊಲೆಗಾರ ತಪ್ಪು ಒಪ್ಪಿಕೊಂಡ. ಅವನನ್ನು ಗಲ್ಲಿಗೇರಿಸಿದರು.

ಆಯುಧಗಳನ್ನು ಆರಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದರಲ್ಲಿ ಸ್ಪರ್ಧಾಳುಗಳಿಗೆ ಸಂಪೂರ್ಣ ಸ್ವಾತಂತ್ರ್ಯವಿತ್ತು. ಕತ್ತಿ, ಈಟಿ, ಚಾಕು, ಕೈ ಕೊಡಲಿಗಳು ಅವರ ಪ್ರಮುಖ ಆಯುಧವಾಗಿದ್ದವು. ರೋಮಿನಲ್ಲಿ ನಡೆಯುತ್ತಿದ್ದ ದ್ವಂದ್ವಯುದ್ಧಗಳಲ್ಲಿ ವಾದಿ ಪ್ರತಿವಾದಿಗಳು ತಮ್ಮ ಪರವಾಗಿ ಕಾದಾಡಲು ಇಬ್ಬರು ಗುಲಾಮರನ್ನು ನೇಮಿಸುತ್ತಿದ್ದರು. ಹೋರಾಟದಲ್ಲಿ ಗೆದ್ದ ಗುಲಾಮನಿಗೆ ಜೀವಮಾನವೆಲ್ಲ ಸ್ವತಂತ್ರವಾಗಿರುವ ಅವಕಾಶ ಲಭಿಸುತ್ತಿತ್ತು.

ದ್ವಂದ್ವಯುದ್ಧ ಪ್ರಾರಂಭವಾಗುವ ಮೊದಲು ಭಾಗವಹಿಸುವವರಿಬ್ಬರೂ ತಮ್ಮ ಧರ್ಮಗ್ರಂಥವನ್ನು ಸ್ಪರ್ಶಿಸಿ 'ಹೋರಾಟದ ನಿಯಮಾವಳಿಗನುಸಾರವಾಗಿ ನಡೆದುಕೊಳ್ಳುತ್ತೇವೆ' ಎಂದು ಪ್ರತಿಜ್ಞಾ ಸ್ವೀಕಾರ ಮಾಡುತ್ತಿದ್ದರು. ಹೋರಾಟದಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸುವವರು ತಮ್ಮ ಪರವಾಗಿ ಜಾಮೀನುದಾರರನ್ನು ನಿಲ್ಲಿಸುತ್ತಿದ್ದರು. ಹೋರಾಟ ನಡೆಯುವಾಗ ಸುತ್ತಮುತ್ತಲು ನಿಂತ ಪ್ರೇಕ್ಷಕರು ಯಾವುದೇ ಘೋಷಣೆಗಳನ್ನು ಕೂಗಿ ಪ್ರೋತ್ಸಾಹಿಸುವಂತಿರಲಿಲ್ಲ; ಉದ್ರೇಕಗೊಳಿಸುವಂತಿರಲಿಲ್ಲ. ಹೋರಾಟದ ಅಂತಿಮ ಘಟ್ಟದಲ್ಲಿ ಎದುರಾಳಿ ತೀವ್ರವಾಗಿ ಗಾಯಗೊಂಡು ನೆಲಕ್ಕುರುಳಿದಾಗ ಅವನ ಪ್ರತಿಸ್ಪರ್ಧಿ ಎದೆಯ ಮೇಲೆ ಕುಳಿತು ತನ್ನ ಕತ್ತಿಯನ್ನು ಒರೆಯಿಂದ ಸೆಳೆಯುತ್ತಿದ್ದ. ಪ್ರಾಣಭಿಕ್ಷೆಯನ್ನು ಯಾಚಿಸಿದರೆ ಅಥವಾ ಕ್ಷಮಾಪಣೆ ಕೇಳಿಕೊಂಡರೆ ಜೀವಂತ ಅವನು ಉಳಿಯುತ್ತಿದ್ದ. ಇಲ್ಲದಿದ್ದರೆ ಸಾಯಬೇಕಾಗುತ್ತಿತ್ತು.

ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್, ಫ್ರಾನ್ಸ್‌ಗಳಲ್ಲಿ ದ್ವಂದ್ವಯುದ್ಧಗಳು ತುಂಬ ಪ್ರಸಿದ್ಧವಾಗಿದ್ದುವು. ಆದರೆ ಫ್ರಾನ್ಸಿನ ದೊರೆ ಎರಡನೆಯ ಹೆನ್ರಿಯ ನೆಚ್ಚಿನ ಅಂಗರಕ್ಷಕ ದ್ವಂದ್ವಯುದ್ಧವೊಂದರಲ್ಲಿ ಮಡಿದ ಬಳಿಕ ದೊರೆ ಅವುಗಳನ್ನು ನಿಷೇಧಿಸಿದ (1547). ಆದರೂ ಸಂಪೂರ್ಣ ತೊಡೆದುಹಾಕುವುದು ಅವನಿಂದ ಸಾಧ್ಯವಾಗಲಿಲ್ಲ.

1488–1600ರ ಒಳಗೆ ಫ್ರಾನ್ಸಿನಲ್ಲಿ ನಡೆದ ದ್ವಂದ್ವಯುದ್ಧಗಳಲ್ಲಿ ಸುಮಾರು 4,000 ಮಂದಿ ಶ್ರೀಮಂತರು ಕೊಲ್ಲಲ್ಪಟ್ಟರು. ದ್ವಂದ್ವಯುದ್ಧ ನಡೆಸಿದವರಿಗೆ ಮರಣದಂಡನೆ ಅಥವಾ ದೇಶದಿಂದ ಬಹಿಷ್ಕಾರಗೊಳಿಸಲಾಗುತ್ತದೆ ಎನ್ನುವ ರಾಜಾಜ್ಞೆ 1602ರಲ್ಲಿ ಪ್ರಕಟವಾದ [illegible] ತೀವ್ರತೆ ಸ್ವಲ್ಪ ತಗ್ಗಿತು.

ದ್ವಂದ್ವ ಸ್ಪರ್ಧೆ – ದಾರಾಸಿಂಗ್

19ನೆಯ ಶತಮಾನದ ಮಧ್ಯಭಾಗದಲ್ಲಿ ಯೂರೊಪಿನ ಬಹುತೇಕ ರಾಷ್ಟ್ರಗಳು ದ್ವಂದ್ವಯುದ್ಧವನ್ನು ನಿಲ್ಲಿಸಿದುವು. ಆದರೂ ಜರ್ಮನಿಯ ಕೆಲವು ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾನಿಲಯಗಳಲ್ಲಿ ದ್ವಂದ್ವಯುದ್ಧ ತರಬೇತಿಗಾಗಿ ಕ್ಲಬ್ಬುಗಳು ಸ್ಥಾಪಿಸಲ್ಪಟ್ಟುವು. ದ್ವೇಷ ಮತ್ತು ಪ್ರತೀಕಾರ ಭಾವನೆ ಅಲ್ಲಿರಲಿಲ್ಲ. ಕೇವಲ ಕ್ರೀಡೆ ಮತ್ತು ಮನೋಲ್ಲಾಸ ದೃಷ್ಟಿಯಿಂದ ದ್ವಂದ್ವಯುದ್ಧಗಳು ನಡೆಯುತ್ತಿದ್ದುವು.

ನೋಡಿ : ದ್ವಂದ್ವ ಸ್ಪರ್ಧೆ ; ದೊಣ್ಣೆವರಸೆ ; ಲಾಠಿವರಸೆ

ದ್ವಂದ್ವ ಸ್ಪರ್ಧೆ

ದ್ವಂದ್ವ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಲ್ಲಿ ಇಬ್ಬರ ಕೌಶಲದ ಪರೀಕ್ಷೆ ನಡೆಯುತ್ತದೆ. ಕತ್ತಿವರಸೆ, ಕುಸ್ತಿಗಳಂತೆಯೇ ಇಂಥ ಆಟಗಳೂ ಅನೇಕ ಇವೆ.

ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಇಬ್ಬರು ಆಟಗಾರರು ಎದುರುಬದರಾಗಿ ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಕೈಗಳನ್ನು ನೀಡಿ ಒಬ್ಬರನ್ನೊಬ್ಬರು ತಳ್ಳಲು ಯತ್ನಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಒಬ್ಬ ಕೈಗಳನ್ನು ಪಕ್ಕದಲ್ಲಿ ಇಳಿ ಬಿಟ್ಟು ಕಾಲುಗಳನ್ನು ದೂರದೂರ ಇಟ್ಟು ಅಂಗಾತ ಮಲಗಿರುತ್ತಾನೆ. ಎದುರಾಳಿ ತನ್ನನ್ನು ಏನು ಮಾಡಿದರೂ ತಿರುಗಿಸದಂತೆ ಪಟ್ಟುಹಿಡಿಯುತ್ತಾನೆ. 'ಆಮೆಯನ್ನು ತಿರುಗಿಸುವುದು' ಎಂದು ಇದರ ಹೆಸರು.

ಇಬ್ಬರು ಎದುರುಬದುರಾಗಿ ನಿಂತು ಒಬ್ಬರಿಗೊಬ್ಬರು ಆದಷ್ಟು **ವೇಗ**ವಾಗಿ ಯಾವುದಾದರೂ ಒಂದು ವಿಷಯದ ಬಗೆಗೆ ಬಡಬಡ ಮಾತನಾಡತೊಡಗುತ್ತಾರೆ. ಯಾರು ಮೊದಲು ನಿಲ್ಲಿಸುವರೋ ಅಥವಾ ನಗಲು ಆರಂಭಿಸುವರೊ ಅವರು ಸೋಲುತ್ತಾರೆ.

ಎದುರಾಳಿಯ ಭುಜದ ಮೇಲೆ ಎಡಗೈ, ಅವನ ಮೊಣಕೈ ಮೇಲೆ ಬಲಗೈ–ಈ ಸ್ಥಿತಿಯಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬರನ್ನೊಬ್ಬರು ಬೀಳಿಸಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುತ್ತಾರೆ.

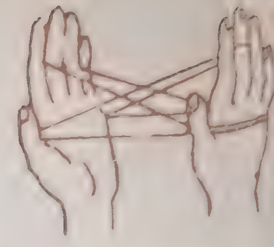
ಇವೆಲ್ಲ ದ್ವಂದ್ವ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳು. ಸಾಧಾರಣವಾಗಿ ಸಮಾನ ಸಾಮರ್ಥ್ಯ ಇರುವವರಲ್ಲಿ ಇದನ್ನು ಏರ್ಪಡಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಹೆಚ್ಚಿನ ಆಟಗಾರರಿರುವಾಗ ಟೂರ್ನಮೆಂಟುಗಳಂತೆ ಜೋಡಿ ಜೋಡಿಗಳಾಗಿ ಮಾಡಿ ಅವರಲ್ಲಿ ಗೆದ್ದಂಥವರನ್ನು ಮತ್ತೆ ಜೋಡಿ ಜೋಡಿಯಾಗಿ ಸ್ಪರ್ಧಿಸುವಂತೆ ಮಾಡಬಹುದು.

ಕಡೆಗೆ ಉಳಿದ ಒಂದು ಜೋಡಿಯಲ್ಲಿ ಮತ್ತೆ ಸ್ಪರ್ಧೆ ಏರ್ಪಡಿಸಬೇಕು. ಇವರಲ್ಲಿ ಗೆದ್ದವನು ಉತ್ತಮ ಆಟಗಾರ.

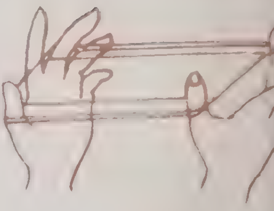
ದ್ವಂದ್ವ ಸ್ಪರ್ಧೆಯ ಒಂದು ಬಗೆ-ಕತ್ತಿವರಸೆ





ದಾರದ ಆಟ

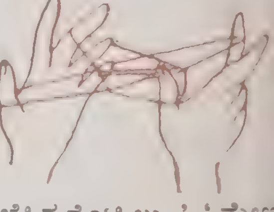
ದಾರದಲ್ಲಿ ಹಲವು ವಿನ್ಯಾಸಗಳು ಬರುವಂತೆ ಮಾಡುವುದು ದಾರದ ಆಟ. ಇಬ್ಬರು ಆಟಗಾರರಿದ್ದರೆ ಮಾತ್ರ ಆಟ ಸಾಗುತ್ತದೆ.



ಎರಡು ಕೈಗಳನ್ನು ದೂರ ಹಿಡಿದು (ಸುಮಾರು ಹತ್ತು–ಹನ್ನೆರಡು ಅಂಗುಲ) ಎರಡೂ ಹಸ್ತಗಳ ಮಧ್ಯದ ಮೂರು ಬೆರಳುಗಳನ್ನು ಸುತ್ತುವರಿದಂತೆ ಒಂದು ದಾರವನ್ನು ಸುತ್ತಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಅನಂತರ ಮತ್ತೊಂದು ಸುತ್ತುಹಾಕಿ ಮಧ್ಯದ ಬೆರಳುಗಳನ್ನು ಎದುರು ಕೈಯಲ್ಲಿರುವ ಸುತ್ತಿನಲ್ಲಿ ತೂರಿಸಿ ಎಳೆಯಬೇಕು. ಇದು ಮೊದಲನೆಯ ವಿನ್ಯಾಸ. ಇದಕ್ಕೆ 'ಬೆಕ್ಕಿನ ತೊಟ್ಟಿಲು' ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ.



ಎರಡನೆಯವ ತನ್ನ ಕೈಗೆ ದಾರ ಸರಿಸಿಕೊಂಡಾಗ 'ಯೋಧನ ಹಾಸಿಗೆ' ಎಂಬ ವಿನ್ಯಾಸ ಇರುತ್ತದೆ.



ಸಾಧಾರಣವಾಗಿ ದಾರಗಳು ಎಲ್ಲಿ ಸಂಧಿಸುತ್ತವೆಯೋ ಅಲ್ಲಿಂದ ಎರಡನೆಯವರು ಹಿಡಿದು ಎತ್ತಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು.

'ಬೆಕ್ಕಿನ ತೊಟ್ಟಿಲು,' 'ಮೇಣ
'ಬೆಕ್ಕಿನ ಕಣ್ಣು,' 'ವಿಮಾ

ಅನಂತರ 'ಮೇಣ ಬತ್ತಿಗಳು', 'ಬೆಕ್ಕಿನ ತೊಟ್ಟಿಲು' (ತಲೆಕೆಳಗಾಗಿ), 'ದೀಪದ ಕಂಬ', (ಅಥವಾ 'ಬೆಕ್ಕಿನ ಕಣ್ಣು') ಹಾಗೂ ಕಡೆಗೆ ವಿಮಾನಿನ ಆಕಾರ ಬರುವಂತೆ ಮಾಡಬಹುದು.

ದಾರದ ಆಟವನ್ನು ಪ್ರಪಂಚದ ಎಲ್ಲ ದೇಶಗಳಲ್ಲಿಯೂ ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಹೆಸರುಗಳು ಮಾತ್ರ ಒಂದೊಂದು ದೇಶದಲ್ಲಿ ಒಂದೊಂದು ಇರಬಹುದು.

ದಾರಾಸಿಂಗ್

ಪ್ರಖ್ಯಾತ ಕ್ರೀಡಾಪಟು 'ರೆಡ್ ಸ್ಕಾರ್ಪಿನ್' ತಾನು ಸೋಲದೆ, ತೊಟ್ಟ ಉಕ್ಕಿನ ತಂತಿಯ ಕವಚ ಕಳಚುವುದಿಲ್ಲ ಎಂದು ಶಪಥ ತೊಟ್ಟಿದ್ದರು. ಪಂಜಾಬಿನ ಯುವಕ ದಾರಾಸಿಂಗ್‌ರೊಡನೆ ಒಂದೇ ಒಂದು ಪಂದ್ಯ ಸಾಕಾಯ್ತು, ಇವರ ಗರ್ವವೆಲ್ಲ ಇಳಿದುಹೋಗಲು.

'ಮಾನವ ಪರ್ವತ' ಕಿಂಗ್‌ಕಾಂಗ್‌ರನ್ನೇ ಸೋಲಿಸಿದವರು ದಾರಾಸಿಂಗ್. ಚೀನದ 'ಹಾರುವ ಮನುಷ್ಯ' ವಾಂಗ್ ಬಕ್ಲಿ, ಎರಡು ಬಾರಿ ಜಾಗತಿಕ ಚಾಂಪಿಯನ್ ಆದ ಮ್ಯೂರಿಕ್ ಟಿಲೆಟ್ ಮುಂತಾದವರೆಲ್ಲ ದಾರಾಸಿಂಗ್‌ರಿಂದ ಸೋಲಿನ ಸವಿ ಕಂಡಿದ್ದಾರೆ. 1959ರಲ್ಲೇ 600ರಷ್ಟು ಕುಸ್ತಿಪಂದ್ಯಗಳನ್ನಾಡಿದ್ದ ದಾರಾಸಿಂಗ್ ಸೋಲನ್ನೊಪ್ಪಿಕೊಂಡದ್ದು ಎರಡು ಬಾರಿ ಮಾತ್ರ.

1957ರಲ್ಲಿ ಲಂಡನಿನಲ್ಲಿ ವಿಶ್ವ ಕುಸ್ತಿ ಪ್ರಶಸ್ತಿಗಾಗಿ ಹೋರಾಡಿದರು. 11 ವರ್ಷಗಳ ಅನಂತರ –1968ರಲ್ಲಿ–ಮುಂಬಯಿಯಲ್ಲಿ ಲೋಥೆಸಿಯವರನ್ನು ಸೋಲಿಸಿ ವಿಶ್ವಚಾಂಪಿಯನ್ ಆದರು. ಆಗ ಅವರಿಗೆ 38 ವರ್ಷ. ಈ ಜಗದ್ವಿಖ್ಯಾತ ಜಟ್ಟಿಯ ಹುಟ್ಟೂರು ಪಂಜಾಬಿನ ಅಮೃತಸರ. ಕಿರಿಯ ವಯಸ್ಸಿನಲ್ಲೇ ಭಾರೀ ದೇಹದಾರ್ಢ್ಯ. ಹದಿನೇಳನೆಯ ವಯಸ್ಸಿನಲ್ಲೇ



ದಾರಾಸಿಂಗ್ ಕುಸ್ತಿ



ಪಂಜಾಬಿನ ಅತ್ಯುತ್ತಮ ಕ್ರೀಡಾಪಟು ಎಂಬ ಬಿರುದು. 1948ರಲ್ಲಿ ಇವರು ವೃತ್ತಿಪರ ಕುಸ್ತಿಪಟುವಾದರು. ಅದೇ ವರ್ಷ ವಿದೇಶೀ ಜಟ್ಟಿಗಳೊಡನೆ ಸೆಣಸಾಡಿ ಗೆದ್ದರು. ಒಂದಾದ ಮೇಲೊಂದು ಪ್ರಶಸ್ತಿಗಳು ಇವರದಾಯಿತು.

ಆರು ಅಡಿ ಎರಡು ಅಂಗುಲ ಎತ್ತರದ ದಾರಾಸಿಂಗ್ ಅಮೆರಿಕನ್ ಮಾದರಿಯ ಫ್ರೀಸ್ಟೈಲ್ ಕುಸ್ತಿಯಲ್ಲಿ ಪರಿಣಿತರು. ಅಲ್ಲದೆ ಇವರ 'ಇಂಡಿಯನ್ ಡೆತ್‌ಲಾಕ್' ಎಂಥವರನ್ನಾದರೂ ಸೋಲಿಸುವಂಥದ್ದು.

ಕುಸ್ತಿಯ ಕಣ ಮಾತ್ರವಲ್ಲದೆ ಚಲಚ್ಚಿತ್ರಗಳಲ್ಲೂ ದಾರಾಸಿಂಗ್ ಕಾಣಿಸಿಕೊಂಡಿದ್ದಾರೆ. ಕುಸ್ತಿ ಅಭಿಮಾನಿಗಳಿಗೆ ಹೇಗೋ ಹಾಗೆಯೇ ಚಲಚ್ಚಿತ್ರ ಪ್ರೇಮಿಂಗಳಿಗೂ ದಾರಾಸಿಂಗ್ ಎಂದರೆ ಮೆಚ್ಚುಗೆ.

ನೋಡಿ : ಕಿಂಗ್‌ಕಾಂಗ್ ; ಕುಸ್ತಿ

ದಿಂಬು ಕಾಳಗ

ದಿಂಬಿನಿಂದ ವಿನೋದಕ್ಕಾಗಿ ಆಡಬಹುದು. ಸ್ಕೌಟ್ ಶಿಬಿರಗಳಲ್ಲಿ ಇಂಥ ಆಟಗಳು ಬಹಳ ಉಪಯುಕ್ತ.

ಇಬ್ಬರು ಆಟಗಾರರಿಗೆ ಕಣ್ಣು ಕಟ್ಟಿ ಒಂದೊಂದು ದಿಂಬನ್ನು ಕೊಡುತ್ತಾರೆ. ವಿರುದ್ಧ ದಿಕ್ಕುಗಳಿಂದ ಅವರಿಬ್ಬರೂ ಒಬ್ಬರೆಡೆಗೆ ಒಬ್ಬರು ನಡೆದು ಬಂದು ದಿಂಬಿನಿಂದ ಪರಸ್ಪರ ಹೊಡೆಯುತ್ತಾರೆ. ಇವರಿಗೆ ತಿಳಿಯದಂತೆ ಮೂರನೆಯವನೊಬ್ಬ ದಿಂಬನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಬಂದು ಅವರು ಹೊಡೆಯುವ ಮೊದಲೇ ಅವರಿಬ್ಬರನ್ನೂ ದಿಂಬಿನಿಂದ ಹೊಡೆಯುತ್ತಾನೆ. ಆಗ ನೋಡುವವರಿಗೆ ನಗು ಉಕ್ಕಿಬರುತ್ತದೆ.

ಇನ್ನೊಂದು ವಿಧದಲ್ಲಿ ಎರಡು ತ್ರಿಪಾದ ನಿಲುವುಗಳ ಮೇಲೆ ಭಾರವಾದ ಒಂದು ಬೊಂಬನ್ನಿಟ್ಟು ಕಟ್ಟುತ್ತಾರೆ. ಇಬ್ಬರು ಆಟಗಾರರು ಈ ಬೊಂಬಿನ ಮೇಲೆ ತಲೆದಿಂಬು ಹಿಡಿದು ಕೂತುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಸೀಟಿ ಆದ ಕೂಡಲೇ ಪರಸ್ಪರ ದಿಂಬಿನಿಂದ ಹೊಡೆದಾಡಲಾರಂಭಿಸುತ್ತಾರೆ. ಒಬ್ಬ ಸ್ಪರ್ಧಿ ಬೊಂಬಿನಿಂದ ಕೆಳಕ್ಕೆ ಬೀಳವ ವರೆಗೆ ಕಾಳಗ ನಡೆಯುತ್ತಿರುತ್ತದೆ. ಆದರೆ ಎದುರಾಳಿಯನ್ನು ನೂಕುವುದು, ಜಿಗುಟುವುದು ಮುಂತಾದುವನ್ನು ಮಾಡಬಾರದು.

ತಲೆದಿಂಬಿನಿಂದ ಒಂದು ಸಲಕ್ಕೆ ಇಬ್ಬರು ಆಡುವ ಆಟ ಇನ್ನೊಂದಿದೆ. ಸುಮಾರು 50 ಅಡಿ ವ್ಯಾಸದ ವೃತ್ತ ಬರೆದು ಸ್ಪರ್ಧಿಗಳು ಅಲ್ಲಿ ಸೇರುತ್ತಾರೆ. ಸೈಕಲ್ ಸವಾರಿ ಮಾಡುತ್ತಾ ತಲೆದಿಂಬಿನಿಂದ ಹೊಡೆಯುತ್ತ ಒಬ್ಬರನ್ನೊಬ್ಬರು ಸೈಕಲಿನಿಂದ ಇಳಿಸಲು ಯತ್ನಿಸುತ್ತಾರೆ. ಕಾಲನ್ನು ನೆಲಕ್ಕೆ ತಗುಲಿಸಿದರೆ ಎದುರಾಳಿ ಗೆದ್ದಂತೆ. ನಿಗದಿಯಾದ ಅವಧಿಯಲ್ಲಿ ಯಾರು ಹೆಚ್ಚು ನೇರ ಹೊಡೆತಗಳನ್ನು ಕೊಡುತ್ತಾರೆ ಎಂಬುದನ್ನು ಎಣಿಸಿಯೇ ಗೆದ್ದವನನ್ನು ನಿರ್ಣಯಿಸಬಹುದು.

ದಿನೇಶ್ ಖನ್ನ

ಒಂದು ಪ್ರಮುಖ ಟೆನಿಸ್ ಅಥವಾ ಬ್ಯಾಡ್ಮಿಂಟನ್ ಪಂದ್ಯ ನಡೆಯುವುದಕ್ಕೆ ಮೊದಲು 'ಸೀಡಿಂಗ್' ಮಾಡುವ ಪದ್ಧತಿಯಿದೆ. ಭಾಗವಹಿಸುವ ಆಟಗಾರರ ಸಾಧನೆಗಳಿಗೆ ಅನುಸಾರವಾಗಿ ಅವರನ್ನು ಒಂದನೆಯ ನಂಬರಿನ ಆಟಗಾರ ಎರಡನೆಯ ನಂಬರಿನ ಆಟಗಾರ ಇತ್ಯಾದಿ ಹೆಸರಿಸುವುದುಂಟು. ಲಖನೌನಲ್ಲಿ ನಡೆದ 1965ರ ಬ್ಯಾಡ್ಮಿಂಟನಿನ ಏಷ್ಯನ್ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಶಿಪ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಇಂಥ ಸೀಡಿಂಗ್ ಮಾಡಿದಾಗ ಇದರಲ್ಲಿ ಶ್ರೇಷ್ಠ ಸ್ಥಾನ



ನಿಂತಿರುವವರು [illegible] ದಿನೇಶ್ ಖನ್ನ

ಪಡೆದದ್ದು ಥೈಲೆಂಡ್. ಜಪಾನ್, ಮಲೇಷ್ಯ ದೇಶಗಳ ಆಟಗಾರರು. ಭಾರತದ ಸುರೇಶ್ ಗೋಯೆಲ್ ಅವರು ಏಳನೆಯ ಸೀಡ್ ಆಗಿದ್ದರು.

ಆದರೆ ಅಂತಿಮ ಫಲಿತಾಂಶ ಹೊರ ಬಂದಾಗ ಕ್ರೀಡಾ ಪ್ರೇಮಿಗಳಿಗೆ ಆಶ್ಚರ್ಯ ಕಾದಿತ್ತು. ಸೀಡಿಂಗ್ ಪಟ್ಟಿಯಲ್ಲಿ ಹೆಸರೇ ಇಲ್ಲದಿದ್ದ ದಿನೇಶ್ ಖನ್ನ ಏಷ್ಯದ ಚಾಂಪಿಯನ್ ಆಗಿದ್ದರು. ತಮ್ಮ ವಿಜಯದಿಂದ ಸ್ವತಃ ತಮಗೇ ಆಶ್ಚರ್ಯವಾಯಿತು ಎಂದರು—ಇಪ್ಪತ್ತೆರಡರ ದಿನೇಶ್. ಇದು ಇವರು ಗೆದ್ದ ಪ್ರಥಮ ಮುಖ್ಯ ಪ್ರಶಸ್ತಿ.

ಇದರ ಬಳಿಕ ದಿನೇಶ್ ಖನ್ನರ ಹೆಸರು ಮತ್ತೆ ಮತ್ತೆ ಕೇಳಲಾರಂಭಿಸಿತು. ದೆಹಲಿಯಲ್ಲಿ ನಡೆದ ನೆಹರೂ ಸ್ಮಾರಕ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಹಲವು ವಿದೇಶೀ ಆಟಗಾರರು ಇವರಿಂದ ಸೋಲನ್ನಪ್ಪಿದರು. 1966ರ ವೆಸ್ಟರ್ನ್ ಇಂಡಿಯಾ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್ಪನ್ನು ಇವರೇ ಪಡೆದರು. ಅದೇ ವರ್ಷದ ಕಾಮನ್‌ವೆಲ್ತ್ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಕಂಚಿನ ಪದಕ ಸಿಕ್ಕಿತು.

ದಣಿವರಿಯದ ದೇಹದಾರ್ಢ್ಯ ಮತ್ತು ಸಮತೂಕದ ಆಟ ದಿನೇಶ್ ಖನ್ನರ ಯಶಸ್ಸಿನ ಗುಟ್ಟು. ತಮ್ಮ ವೇಗದ ಹೊಡೆತಗಳಿಂದ ಎದುರಾಳಿಯನ್ನು ಕೋರ್ಟಿನ ಮೂಲೆಯಿಂದ ಮೂಲೆಗೆ ಓಡಾಡಿಸುತ್ತ ತಾವು ನಿಂತಲ್ಲೇ ಆಟ ಆಡಬಲ್ಲ ನೈಪುಣ್ಯ ಖನ್ನರಲ್ಲಿದೆ. ಒಂದು ಪೂರ್ಣ ಪಂದ್ಯ ಆಡಿದ ಮೇಲೂ ಅವರು ಆಯಾಸಗೊಂಡಿರುವುದಿಲ್ಲ: ಇನ್ನೊಂದು ಪಂದ್ಯಕ್ಕೂ ಸಿದ್ಧರೇ.

ಪಂಜಾಬಿನ ಫತೆಘರ್–ಚುರಿಯನ್ ಎಂಬಲ್ಲಿ ದಿನೇಶ್ 1943 ಜನವರಿ 4ರಂದು ಹುಟ್ಟಿದರು. ಇವರ ಶಾಲಾ ವಿದ್ಯಾಭ್ಯಾಸ ನಡೆದದ್ದು ಅಮೃತಸರದಲ್ಲಿ. ಪುಟಾಣಿ ದಿನೇಶ್ ತನ್ನ ತಂದೆ ಮತ್ತು ಅಣ್ಣ ಬ್ಯಾಡ್ಮಿಂಟನ್ ಆಡುವುದನ್ನು ಆಸಕ್ತಿಯಿಂದ ನೋಡುತ್ತಿದ್ದರು. ಅನಂತರ ಇವರೇ ಆಡಲು ಆರಂಭಿಸಿದರು. ತಮ್ಮ ಹದಿಮೂರನೆಯ ವಯಸ್ಸಿನಲ್ಲಿ ಇವರು ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಶಾಲಾ ಮಕ್ಕಳ ಬ್ಯಾಡ್ಮಿಂಟನ್ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಿದ್ದರು.

ದಿನೇಶ್ ಖನ್ನ ಪಂಜಾಬ್ ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾಲಯದ ಬಿ.ಎ. ಪದವೀಧರರು. ಇಂಡಿಯನ್ ಆಯಿಲ್ ಕಾರ್ಪೊರೇಷನ್‌ನಲ್ಲಿ ಉದ್ಯೋಗಿ.

ದಿಲೀಪ್ ಸರ್ದೇಸಾಯಿ

"ಭಾರತೀಯ ಕ್ರಿಕೆಟ್‌ನ ನವೋದಯಕ್ಕೆ ಸರ್ದೇಸಾಯಿ ಹೊಣೆ"—ಎಂದು ವಿಜಯ್ ಮರ್ಚೆಂಟ್‌ರಿಂದ ಹೊಗಳಿಸಿಕೊಂಡ ದಿಲೀಪ್ ಸರ್ದೇಸಾಯಿ ಭಾರತದ ಉತ್ತಮ ಬ್ಯಾಟುಗಾರರಲ್ಲೊಬ್ಬರು.



ನವೋದಯಕ್ಕೆ ಹೊಣೆ : ಸರ್ದೇಸಾಯಿ

ಅವರು ಗೋವಾದಲ್ಲಿ 1940ರ ಆಗಸ್ಟ್ 8ರಂದು ಜನಿಸಿದರು. ಶಾಲೆಯಲ್ಲಿ ಇವರು ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಆಡುತ್ತಿದ್ದರೂ ಅದು ಕೇವಲ 'ತಮಾಷೆಗಾಗಿ' ಮಾತ್ರ. 1956ರಲ್ಲಿ ಮುಂಬಯಿಗೆ ಬಂದು ಕಾಲೇಜಿಗೆ ಸೇರಿದ ಅನಂತರ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಬಗೆಗೆ ಇವರಿಗೆ ನಿಜವಾದ ಆಸಕ್ತಿ ಮೂಡಿತು. ಎಂ. ಎಸ್. ಮಾನ್ಯ ಎಂಬುವರು ಇವರಿಗೆ ಕೋಚ್ ಆಗಿ ಬ್ಯಾಟಿಂಗ್ ಬಗೆಗೆ ಅಮೂಲ್ಯ ಸಲಹೆಗಳಿತ್ತರು. ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾನಿಲಯ, ಕಾಲೇಜಂಗಳಿಗೆ ಆಡಿದ ಸರ್ದೇಸಾಯಿ ಹಲವಾರು ಶತಕಗಳನ್ನು ಹೊಡೆದರು.

1960–61 ರಲ್ಲಿ ಭಾರತಕ್ಕೆ ಬಂದಿದ್ದ ಪಾಕಿಸ್ತಾನ ತಂಡದ ವಿರುದ್ಧ ಪುಣೆಯಲ್ಲಿ ನಡೆದ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಇವರು ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾನಿಲಯಗಳ ಪರವಾಗಿ 87, ಬೆಂಗಳೂರಿನಲ್ಲಿ ಪ್ರೆಸಿಡೆಂಟ್ಸ್ ತಂಡದ ಪರವಾಗಿ 106 ರನ್ ಗಳಿಸಿದರು. 22ನೆಯ ವಯಸ್ಸಿಗೆ ಮುಂಬಯಿ ಪರವಾಗಿ ದೆಹಲಿ ವಿರುದ್ಧ ರಣಜಿ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಪ್ರಥಮ ಬಾರಿಗೆ ಆಡಿದರು. 1962ರಲ್ಲಿ ಭಾರತಕ್ಕೆ ಬಂದಿದ್ದ ಎಂ.ಸಿ.ಸಿ. ವಿರುದ್ಧ ಆಡಿದ ಎರಡನೆಯ ಟೆಸ್ಟ್‌ನಲ್ಲಿ ಆಡುವುದರ ಮೂಲಕ ಟೆಸ್ಟ್ ರಂಗವನ್ನು ಪ್ರವೇಶಿಸಿದರು.

ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್, ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯ, ನ್ಯೂಜಿಲೆಂಡ್, ವೆಸ್ಟ್ ಇಂಡೀಸ್‌ಗಳ ವಿರುದ್ಧ ನಡೆದ ಅನೇಕ ಟೆಸ್ಟ್‌ಗಳಲ್ಲಿ ಇವರು ಭಾಗವಹಿಸಿದ್ದಾರೆ.

30 ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ (56 ಇನ್ನಿಂಗ್ಸ್) ಆಡಿ 2,000 (ಸರಾಸರಿ : 38.46) ರನ್‌ಗಳನ್ನು ಗಳಿಸಿದ್ದಾರೆ. ಇವರಲ್ಲಿ 5 ಶತಕಗಳಿವೆ.

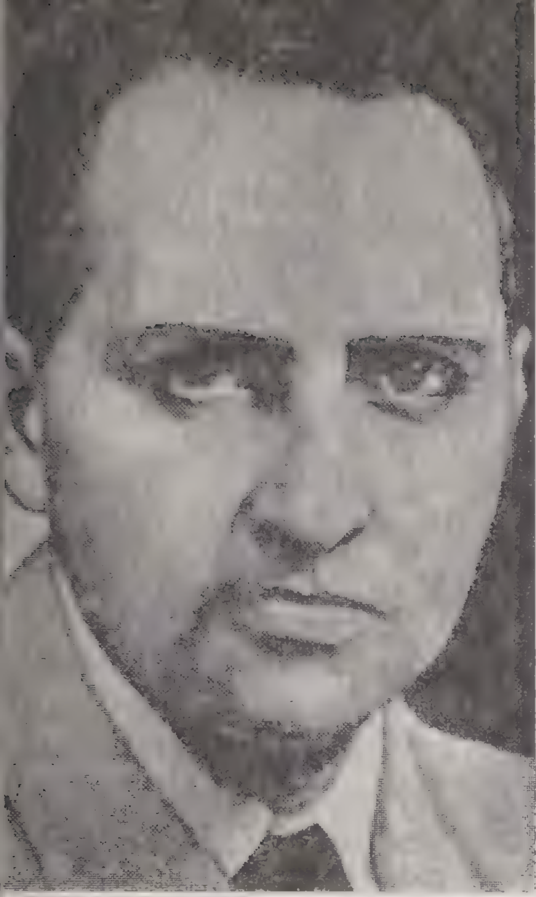
1969ರಲ್ಲಿ ವೆಸ್ಟ್ ಇಂಡೀಸ್‌ನ ಕಿಂಗ್‌ಸ್ಟನ್‌ನಲ್ಲಿ ಆಡಿದ ಪ್ರಥಮ ಟೆಸ್ಟ್‌ನಲ್ಲಿ ಸರ್ದೇಸಾಯಿ 212 ರನ್ ಗಳಿಸಿದರು. ಇದು ಅವರ ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯದ ಅತಿ ಹೆಚ್ಚಿನ ಸ್ಕೋರು. ಆ ವರ್ಷ ವೆಸ್ಟ್ ಇಂಡೀಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಆಡಿದ 5 ಟೆಸ್ಟ್‌ಗಳಲ್ಲಿ ಅವರು ಸರಾಸರಿ 80ರಂತೆ ರನ್ ಗಳಿಸಿದ್ದರು. 1970ರಲ್ಲಿ ಇವರಿಗೆ ಅರ್ಜುನ ಪ್ರಶಸ್ತಿ ಲಭಿಸಿತು.

1973ರ ಏಪ್ರಿಲ್‌ನಲ್ಲಿ ವಿಜಯಿಯಾದ ಮುಂಬಯಿ ತಂಡದವರಾಗಿ ರಣಜಿ ಟ್ರೋಫಿ ಅಂತಿಮ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಆಡಿದ ದಿಲೀಪ್ ಸರ್ದೇಸಾಯಿ ಪ್ರಥಮ ದರ್ಜೆ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ರಂಗದಿಂದ ನಿವೃತ್ತರಾದರು.

ದುಲೀಪ್ ಸಿಂಹಜಿ

ಒಂದೇ ದಿನದಲ್ಲಿ 333 ರನ್‌ಗಳು. ತಂಡ ಗಳಿಸಿದ 521 ರನ್‌ಗಳಲ್ಲಿ ದೊಡ್ಡ ಪಾಲು ಒಬ್ಬನೇ ಬ್ಯಾಟುಗಾರನದ್ದು: ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ಕೌಂಟಿ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಅಮುಪರೆಗೆ ಯಾರೂ ಮಾಡದ ಈ ವಿಕ್ರಮವನ್ನು 193[illegible]ರಲ್ಲಿ ಸಾಧಿಸಿದವರು ಕೆ. ಎಸ್. ದುಲೀಪ್ ಸಿಂಹಜಿ.

ಕೇವಲ ಎಂಟು ವರ್ಷಗಳ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಜೀವನದ ಅವಧಿಯು. ಭಾಗವಹಿಸಿದ್ದು 12 ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಮಾತ್ರ. [illegible] ಕ್ರಿಕೆಟ್ ತಂಡದ [illegible]ಯಕತ್ವ



ಸಭ್ಯ ವ್ಯಕ್ತಿ. ಸಮರ್ಥ ಕ್ರಿಕೆಟ್ : ದುಲೀಪ್ ಸಿಂಹಜಿ



ವಹಿಸಿದ್ದು ಒಂದು ಸಲ. ಆಕರ್ಷಕ ಬ್ಯಾಟುಗಾರ, ದಕ್ಷ ಫೀಲ್ಡರ್ ಎಂದು ಖ್ಯಾತಿ ಗಳಿಸಿದರು. ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಆಟದ ಬಗೆಗೆ ಅವರು ತೋರಿಸಿದ ಪ್ರಬುದ್ಧ ಜ್ಞಾನದಿಂದ ಕ್ರೀಡಾಭಿಮಾನಿಗಳ ಗೌರವಕ್ಕೆ ಪಾತ್ರರಾದರು. ರಣಜಿತ್ ಸಿಂಹಜೀ ಸ್ವೀಕರಿಸಿದ ಅಣ್ಣನ ನಾಲ್ಕು ದತ್ತು ಮಕ್ಕಳಲ್ಲಿ ಅತಿ ಕಿರಿಯವನಾದ ದುಲೀಪ್ ಜನಿಸಿದ್ದು 1905ರಲ್ಲಿ. ಅವರಿಗೆ ಚಿಕ್ಕತಂದೆ ಆದರ್ಶ ಪುರುಷರಾಗಿದ್ದರು.

ದುಲೀಪರ ವಿದ್ಯಾಭ್ಯಾಸ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನಲ್ಲಿ ನಡೆಯಿತು. ಚೆಲ್ಟನ್‌ಹ್ಯಾಮ್‌ನಲ್ಲಿ ಶಾಲಾ ಶಿಕ್ಷಣವನ್ನು ಮುಗಿಸಿದ ಅನಂತರ ಕೇಂಬ್ರಿಜ್ ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾಲಯಕ್ಕೆ ಸೇರಿದರು. ಕೇಂಬ್ರಿಜ್ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ತಂಡದಲ್ಲಿ ಆಡ ತೊಡಗಿದರು. ಅನಂತರ ರಣಜಿತ್ ಸಿಂಹಜಿಯವರ ಅಪೇಕ್ಷೆಯಂತೆ ದುಲೀಪ್ ಸಸೆಕ್ಸ್ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಕ್ಲಬ್ ಸದಸ್ಯರಾದರು.

1929ರಲ್ಲಿ ಪ್ರಥಮವಾಗಿ ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯಕ್ಕೆ ಆಯ್ಕೆ ಹೊಂದಿದ ದುಲೀಪ್ ದಕ್ಷಿಣ ಆಫ್ರಿಕದ ವಿರುದ್ಧ ಆಡಿದರು. 1931ರಲ್ಲಿ ನ್ಯೂಜಿಲೆಂಡಿನ ವಿರುದ್ಧ ಆಡಿದ್ದು ಅವರ ಹನ್ನೆರಡನೆಯ ಮತ್ತು ಕೊನೆಯ ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯ. ಕ್ಷಯರೋಗಪೀಡಿತರಾಗಿ 1932ರ ಅನಂತರ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸುವುದನ್ನು ನಿಲ್ಲಿಸಿದರು : ಚಿಕಿತ್ಸೆ ಮತ್ತು ವಿಶ್ರಾಂತಿಗಾಗಿ ಸ್ವಿಟ್ಸರ್‌ಲೆಂಡಿಗೆ ಹೋದರು. 1933ರಿಂದ 1938ರ ಅವಧಿಯಲ್ಲಿ ಅವರು ವಿಶ್ವಪರ್ಯಟನ ಮಾಡಿದರು.

ದುಲೀಪ್ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಆಟದಿಂದ ನಿವೃತ್ತರಾದರೂ ಅದರ ಸಂಪರ್ಕವನ್ನು ಕೈಬಿಡಲಿಲ್ಲ. 1947–48ರಲ್ಲಿ ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯ ಪ್ರವಾಸ ಕೈಗೊಂಡ ಭಾರತ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ತಂಡದ ಜೊತೆಯಲ್ಲಿ ಅವರು ಪತ್ರಿಕಾ ಪ್ರತಿನಿಧಿಯಾಗಿ ಭಾಗವಹಿಸಿದರು. ಭಾರತ ಸ್ವತಂತ್ರವಾದ ಬಳಿಕ ಅವರು ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯದಲ್ಲಿ ಭಾರತದ ಹೈಕಮಿಷನರ್ ಆಗಿ ಸೇವೆಸಲ್ಲಿಸಿದರು.

ರಣಜಿತ್ ಸಿಂಹಜಿಯ ಆದರ್ಶವನ್ನು ಅನುಸರಿಸಿಯೇ ದುಲೀಪ್ ತಮ್ಮ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಆಟವನ್ನು ರೂಪಿಸಿಕೊಂಡಿದ್ದರು. ತಾವು ಎಷ್ಟು ಸಮರ್ಥ ಆಟಗಾರನಾದರೂ ಚಿಕ್ಕಪ್ಪನ ಮಟ್ಟಕ್ಕೆ ಏರಬೇಕಾದರೆ ಇನ್ನೂ ಪರಿಶ್ರಮ ಪಡಬೇಕೆಂದು ಸದಾ ಭಾವಿಸುತ್ತಿದ್ದರು. ರಣಜಿಯ ಮೇಲೆ ಅವರಿಗೆ ಗೌರವ. ರಣಜಿಯ ಪ್ರಭಾವ ವಿಚಿತ್ರವೆಂದರೆ, ಅವರು ಆಟವನ್ನು ವೀಕ್ಷಿಸುತ್ತಿದ್ದರೆ ದುಲೀಪ್‌ರಿಗೆ ಒಂದು ರೀತಿಯ ಅಧೈರ್ಯ ಉಂಟಾಗಿ ಚೆನ್ನಾಗಿ ಆಡುತ್ತಲೇ ಇರಲಿಲ್ಲ !

ರಣಜಿ ಮತ್ತು ದುಲೀಪ್ ಪ್ರಥಮ ಭಾರತೀಯ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಪಟುಗಳಾದರೂ ಇಬ್ಬರೂ ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್‌ನ ಪರವಾಗಿ ಮಾತ್ರ ಆಡಿದರು. ಇಂಗ್ಲಿಷ್ ಜನರಿಗೆ ಅವರ ಆಟ ಬಹಳ ಮೆಚ್ಚಿಕೆಯಾಗಿತ್ತು. ದುಲೀಪ್ ಸೋದರ ಪುತ್ರ ಇಂದ್ರಜಿತ್ ಸಿಂಹಜಿ ಸಹಾ ಸಮರ್ಥ ವಿಕೆಟ್ ಕೀಪರ್ ಎನಿಸಿದರು. ಅವರು ಭಾರತದ ಪರವಾಗಿ ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಆಡಿದ್ದರು.

ದುಲೀಪ್. ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯದ ವಿರುದ್ಧ ಆಡಿದ ಪ್ರಥಮ ಟೆಸ್ಟ್‌ನಲ್ಲಿ 173 ರನ್ ಗಳಿಸಿದರು. ಇನ್ನೊಮ್ಮೆ ಸಸೆಕ್ಸ್ ತಂಡದ ಪರವಾಗಿ ಒಂದೇ ಪಂದ್ಯದ ಎರಡು ಇನ್ನಿಂಗ್ಸ್‌ಗಳಲ್ಲಿ ಕ್ರಮವಾಗಿ 125 ಮತ್ತು 103 ರನ್ ಗಳಿಸಿದರು : ಎರಡನೆಯ ಇನ್ನಿಂಗ್ಸ್‌ನ ಅಂತ್ಯದಲ್ಲಿ ಔಟಾಗದೆ ಉಳಿದರು.

ತೆಳ್ಳನೆಯ ಶರೀರದ, ವೇಗವಾಗಿ ಓಡುತ್ತಿದ್ದ ದುಲೀಪ್ ಚೆಂಡನ್ನು ತೀವ್ರವಾಗಿ ಹೊಡೆಯುತ್ತಿದ್ದರು. ಚೆಂಡು ನಿಧಾನವಾಗಿ ಬರಲಿ, ವೇಗವಾಗಿ ಬರಲಿ ಅದನ್ನು ತಕ್ಕ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಎದುರಿಸಲು ಸಮರ್ಥರಾಗಿದ್ದರು. ಫೀಲ್ಡ್ ಮಾಡುವುದರಲ್ಲಿ ಜಾಗರೂಕತೆ ಮತ್ತು ಮುನ್ನುಗ್ಗುವಿಕೆಗಳಿಗೆ ಹೆಸರಾಗಿದ್ದರು. ಸಭ್ಯ ವ್ಯಕ್ತಿ ಎಂದು ಪ್ರಖ್ಯಾತರಾಗಿದ್ದರು.

ಭಾರತದ ವಿವಿಧ ವಲಯಗಳ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ತಂಡಗಳ ನಡುವೆ ದುಲೀಪ್ ಸ್ಮಾರಕಾರ್ಥ 1961ರಿಂದ ದುಲೀಪ್ ಟ್ರೋಫಿ ಪಂದ್ಯ ಆರಂಭವಾಯಿತು.

ನೋಡಿ : ರಣಜಿತ್ ಸಿಂಹಜಿ : ಸ್ಮಾರಕ ಪಂದ್ಯ

ದೂರದ ಓಟ

ದೂರದ ಓಟಗಳಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸುವವರಿಗೆ ದೃಢವಾದ ಹೃದಯವಿರಬೇಕು ಎನ್ನುವುದುಂಟು. ದೂರ ಓಟಕ್ಕೆ ಬಲವಾದ ದೇಹ ಎಷ್ಟು ಮುಖ್ಯವೋ ದೃಢ ಸಂಕಲ್ಪ ಮತ್ತು ಪಟ್ಟು ಬಿಡದೆ ಕೆಲಸ ಮಾಡುವ ಗುಣಗಳೂ ಅಷ್ಟೇ ಮುಖ್ಯ.

800 ಮೀಟರ್ (ಅಥವಾ 880 ಗಜ) ಮತ್ತು 1500 ಮೀಟರ್ (ಅಥವಾ 1 ಮೈಲು) ಓಟಗಳು ಮಧ್ಯದ ದೂರದವು. ಒಂದು ಮೈಲಿಗಿಂತ ಹೆಚ್ಚಿನ ದೂರದ ಓಟ, ಸ್ಟೀಪಲ್‌ಚೇಸ್, ರಸ್ತೆ ಓಟ ಮತ್ತು ಕಾಡು ಗಾಡಿನ ಓಟಗಳು – ಇವೆಲ್ಲ ದೂರದ ಓಟಗಳೆನಿಸಿವೆ.



[illegible]

ದೂರದ ಓಟಗಳಲ್ಲಿ ಭಾಗ ವಹಿಸುವವನು ತನ್ನ ವೇಗವನ್ನು ಕ್ರಮವಾಗಿ ನಿಯಂತ್ರಿಸಲು ಕಲಿತುಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಓಡುವ ಕ್ರಮ ಇಂಥದೇ ಎಂದು ನಿರ್ಧರಿಸಲು ಯಾವ ನಿಯಮವೂ ಇಲ್ಲ; ಓಟಗಾರ ತನ್ನ ಸಹಜ ಓಟದ ಕ್ರಮವನ್ನು ಬೆಳೆಸಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಹೀಗೆ ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡಿಕೊಂಡ ಮೇಲೆ ಇತರ ಓಟಗಾರರನ್ನು ನೋಡಿ ಅವರ ಕ್ರಮಗಳನ್ನು ಅನುಕರಿಸಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುವುದು ಒಳ್ಳೆಯದಲ್ಲ. ಆದರೂ ಕೆಲವು ಶ್ರೇಷ್ಠ ಓಟಗಾರರಿಂದ ಕೆಲವು ಉಪಯುಕ್ತ ಅಂಶಗಳನ್ನು ಕಲಿತುಕೊಳ್ಳಬಹುದು.

ಫಿನ್‌ಲೆಂಡಿನ ಪಾವೊ ನೂರ್ಮಿ ಅತ್ಯಂತ ಪ್ರಖ್ಯಾತ ದೂರದ ಓಟಗಾರರಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬರು. 1923ರಿಂದ 1933ರ ವರೆಗೆ ಒಂದು ಮೈಲು ಓಟದ ವಿಶ್ವದಾಖಲೆ ಇವರದು. ಒಂದು ಕಾಲದಲ್ಲಿ 1,500 ಮೀಟರಿಗಿಂತ ಹೆಚ್ಚಿನ ಎಲ್ಲ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಲ್ಲೂ ಇವರದೇ ವಿಶ್ವದಾಖಲೆಯಾಗಿತ್ತು. ನಿಶ್ಚಿತವಾದ ವೇಗ ಇವರ ಯಶಸ್ಸಿನ ಗುಟ್ಟು. ಮೊದಲಿನಿಂದ ಕೊನೆಯವರೆಗೂ ಇವರ ಓಟದ ವೇಗ ಒಂದೇ. ಚೆಕೊಸ್ಲೊವಾಕಿಯದ ಸೈನ್ಯದ ಅಧಿಕಾರಿಯಾಗಿದ್ದ ಎಮಿಲ್ ಜಟೊಪೆಕ್‌ರ ರೀತಿ ತದ್ವಿರುದ್ಧ. ಒಮ್ಮೆ ಇವರು ಅಸಾಧ್ಯ ವೇಗದಿಂದ ಓಡಿದರೆ ಮತ್ತೆ ಸ್ವಲ್ಪ ದೂರದ ಓಟ ಬಹಳ ನಿಧಾನವಾಗುತ್ತಿತ್ತು. ದೇಹವನ್ನೂ ಕಾಲುಗಳನ್ನೂ ವಿಲಕ್ಷಣವಾಗಿ ತಿರುಚುತ್ತ ಓಡುತ್ತಿದ್ದಾಗ ಇವರು ಹಾಸ್ಯಾಸ್ಪದವಾಗಿ ತೋರುತ್ತಿದ್ದರು. ಆದರೆ 1952ರಲ್ಲಿ ಫಿನ್‌ಲೆಂಡಿನ ಹೆಲ್ಸಿಂಕಿಯಲ್ಲಿ ನಡೆದ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ 5,000 ಮೀಟರ್, 10,000 ಮೀಟರ್ ಮತ್ತು ಮ್ಯಾರಥಾನ್ ಓಟಗಳಲ್ಲಿ ಇವರು ಹಿಂದಿನ ದಾಖಲೆಗಳನ್ನು ಮುರಿದರು.

ಇಥಿಯೋಪಿಯದ ಅಬಿಬಿ ಬಿಕಿಲ, ಮಾಮೊ ವಾಲ್ಡ್, ರಷ್ಯದ ವ್ಲಾಡಿಮಿರ್ ಕುಟ್ಸ್, ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯದ ರಾನ್ ಕ್ಲಾರ್ಕ್, ಫಿನ್‌ಲೆಂಡಿನ ಲಾಸ್ ವಿರೆನ್ ಮೊದಲಾದವರು ಪ್ರಖ್ಯಾತ ದೂರ ಓಟಗಾರರು. 1972ರ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ 10,000 ಮೀಟರ್ ದೂರವನ್ನು 27 ಮಿನಿಟು 26.4 ಸೆಕೆಂಡುಗಳಲ್ಲಿ ಮುಗಿಸಿದ ಲಾಸ್ ವಿರೆನ್ ವಿಶ್ವದಾಖಲೆ ನಿರ್ಮಿಸಿದರು.

ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸುವ ಓಟಗಾರನಿಗೆ ತಾನು ಎಷ್ಟು ವೇಗದಿಂದ ಓಡುತ್ತಿರುವನೆಂದು ತಿಳಿದಿರಬೇಕು. ಪ್ರತಿಸ್ಪರ್ಧಿಗಳನ್ನು ನೋಡಿ ತನ್ನ ವೇಗವನ್ನು ಹೆಚ್ಚು ಕಡಮೆ ಮಾಡಬಾರದು. ಆದರೂ ಸರಿಯಾದ ಸ್ಪರ್ಧೆ ಇದ್ದರೆ ಮಾತ್ರ ಓಟಗಾರನೊಬ್ಬ ತನ್ನ ಸಾಮರ್ಥ್ಯವನ್ನೆಲ್ಲ ಅತಿ ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಪ್ರಯೋಗಿಸಬಲ್ಲ. ಶ್ರೇಷ್ಠ ಓಟಗಾರನೊಬ್ಬನಿಗೆ ಮತ್ತೂ ವೇಗವಾಗಿ ಓಡುವಂತೆ ಹುರುಪು ನೀಡಲು ಅವನ ಕಡೆಯವನೇ ಆದ ಓಟಗಾರ ಇವನಿಗಿಂತ ಮುಂದಕ್ಕೆ ಓಡಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುತ್ತಾನೆ. ಇಂಥ ಓಟಗಾರನನ್ನು 'ಪೇಸ್ ಮೇಕರ್' ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ. ಪೇಸ್ ಮೇಕರನೂ ಒಳ್ಳೆಯ ಓಟಗಾರನಾಗಿರಬೇಕು.

ನೂರೋ ಇನ್ನೂರೋ ಮೀಟರು ಓಡುವವನು ತುದಿಗಾಲಲ್ಲೇ ಓಡುತ್ತಾನೆ. ಇದರಿಂದ ಕಾಲಿನ ಹರಡಿನ ಮೇಲೆ ಹೆಚ್ಚಿನ ಭಾರ ಬೀಳುತ್ತದೆ. ದೂರದ ಓಟದಲ್ಲಿ ತುದಿಗಾಲು ಮೊದಲಿಗೆ ನೆಲ ಮುಟ್ಟಿದರೂ ಹಿಮ್ಮಡಿಯೂ ನೆಲಕ್ಕೆ ತಾಗಿ ದೇಹದ ಭಾರವನ್ನು ಹೊರಲು ಸಹಾಯಕವಾಗುತ್ತದೆ. ಇದರಿಂದ ದೂರದ ಓಟಗಾರನ ಕಾಲುಗಳು ಬೇಗನೆ ದಣಿಯುವುದಿಲ್ಲ. ಓಟದ ಕೊನೆ ಮುಟ್ಟುವ ಹೊತ್ತಿನಲ್ಲಿ ಅಥವಾ ಪ್ರತಿಸ್ಪರ್ಧಿಯೊಬ್ಬನನ್ನು ದಾಟುವಾಗ ಇವನು ತನ್ನ ವೇಗವನ್ನು ಹೆಚ್ಚಿಸುತ್ತಾನೆ. ಇವನ ಕೈಗಳು ದೇಹಕ್ಕೆ ಸಮೀಪದಲ್ಲಿ ಮುಂದಕ್ಕೂ ಹಿಂದಕ್ಕೂ ಚಲಿಸುತ್ತವೆ.

ಉತ್ತಮ ದೂರದ ಓಟಗಾರನಾಗಲು ಕಠಿಣ ತರಬೇತಿ ಬೇಕು. ಪ್ರತಿದಿನ ಹತ್ತಾರು ಮೈಲುಗಳ ಓಟದ ಕಾರ್ಯಕ್ರಮ, ಒಂದಾದ ಮೇಲೆ ಒಂದರಂತೆ ನಡಿಗೆ, ನಿಧಾನ ಓಟ, ಬಿರುಸಿನ ಓಟದ ಅಭ್ಯಾಸಗಳು ನಡೆಯಬೇಕು. ಕಾಲುಗಳನ್ನು ಬಲಿಷ್ಠಗೊಳಿಸಲು ಗುಡ್ಡದ ಮೇಲಕ್ಕೆ ಓಡುವ ಕಾರ್ಯಕ್ರಮ ಇರುತ್ತದೆ. ಒಂದು ವಾರದ ತರಬೇತಿಯಲ್ಲಿ ಓಟಗಾರ 80ರಿಂದ 100 ಮೈಲುಗಳಷ್ಟಾದರೂ ಓಡುತ್ತಾನೆ.

ಹತ್ತಾರು ಮೈಲು ಓಡುವಾಗ ಬಿರುಸಾಗಿ ಉಸಿರಾಡಿದರೂ ದೇಹಕ್ಕೆ ಬೇಕಾದಷ್ಟು ಆಮ್ಲಜನಕ ಸಿಗುವುದಿಲ್ಲ. ಇದರಿಂದ ಶಕ್ತಿ ಉಡುಗುತ್ತದೆ. 1968ರಲ್ಲಿ ಮೆಕ್ಸಿಕೋ ನಗರದಲ್ಲಿ (ಎತ್ತರ 7,800 ಅಡಿ) ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್ ನಡೆದಾಗ ಅಲ್ಲಿ ಆಮ್ಲಜನಕ ಅಭಾವದಿಂದಾಗಿ ದೂರದ ಓಟಗಾರ ಸತ್ತದ್ದೂ ಉಂಟು. ಆದರೂ ಓಟಗಾರರು ಬಹಳ ದೂರದ ಓಟಗಳನ್ನು ಕೈಗೊಂಡು ತಮ್ಮ ಸಾಮರ್ಥ್ಯವನ್ನು ಪ್ರದರ್ಶಿಸುತ್ತಾರೆ. ದಕ್ಷಿಣ ಆಫ್ರಿಕದಲ್ಲಿ ಪ್ರತಿವರ್ಷ ನಡೆಯುವ 54 ಮೈಲು 1,100 ಗಜ ಓಟದ ಸ್ಪರ್ಧೆ ಇಂಥ ಓಟಗಾರರಿಗೊಂದು ಸವಾಲು.

48 ವರ್ಷ ವಯಸ್ಸಿನ ಎಫ್. ಎಚ್. ನ್ಯೂಟನ್ 24 ಗಂಟೆಗಳಲ್ಲಿ 152 ಮೈಲು 540 ಗಜ ಓಡಿದರು. ಮೂರು ವರ್ಷಗಳ ಬಳಿಕ ಇವರು 100 ಮೈಲುಗಳ ಓಟವನ್ನು 14 ಗಂಟೆ 7 ಮಿನಿಟು 10 ಸೆಕೆಂಡುಗಳಲ್ಲಿ ಮುಗಿಸಿದರು. ಅಮೆರಿಕದ ಕ್ರೀಡಾಪಟು ಕ್ಲಾರೆನ್ಸ್ ಡಿಮಾರ್‌ರದು ಅಮೋಘ



[illegible] ಓಟಗಾರ :
ಹರ್ಬ್ ಎಲಿಯಟ್

ಸಾಹಸ. ವೈದ್ಯರು ಇವರ ಹೃದಯವನ್ನು ಪರೀಕ್ಷಿಸಿಮಾಡಿ "ನೀನು ಹೆಚ್ಚು ಪರಿಶ್ರಮದ ಕೆಲಸ ಮಾಡಿದರೆ ಹೃದಯಾಘಾತದಿಂದ ಸಾಯುತ್ತಿ'' ಎಂದು ಹೇಳಿಬಿಟ್ಟಿದ್ದರು. ಆದರೆ ಇದನ್ನು ಗಮನಿಸದೆ ಇವರು 1909ರಲ್ಲಿ ದೂರದ ಓಟಗಳಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಲು ಆರಂಭಿಸಿದರು. ತಮ್ಮ 63ನೆಯ ವಯಸ್ಸಿನಲ್ಲಿ ಇವರು 1,000ನೆಯ ದೂರದ ಓಟದ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಿದರು. ಬಾಸ್ಟನ್‌ನಲ್ಲಿ ಪ್ರತಿವರ್ಷ ನಡೆಯುವ ಮ್ಯಾರಥಾನ್ ಓಟವನ್ನು ಇವರು 7 ಬಾರಿ ಗೆದ್ದಿದ್ದಾರೆ.

ನೋಡಿ : ಸ್ಪ್ರಿಂಟಿಂಗ್ ; ಸ್ಟೀಪ್‌ಲ್‌ಚೇಸ್ ; ಮ್ಯಾರಥಾನ್

ದೂರ ನೆಗೆತ

ಹಳ್ಳ, ದಿನ್ನೆ ಹಾರಲು ಅಭ್ಯಾಸ ಇರಲಿ ಎಂದು ಪ್ರಾಚೀನ ಗ್ರೀಸಿನ ಸೈನಿಕರಿಗೆ ದೂರದಿಂದ ಓಡಿಬಂದು ಒಂದು ಗೆರೆಯಿಂದ ಮುಂದೆ ಆದಷ್ಟು ದೂರಕ್ಕೆ ಹಾರುವ ಒಂದು ಆಟ ಆಡಿಸುವುದಿತ್ತು. ಇದೇ ಕ್ರಮೇಣ ಒಂದು ಪ್ರತ್ಯೇಕ ಕ್ರೀಡೆಯಾಗಿ ಬೆಳೆಯಿತು ; ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಆಟಗಳ ಭಾಗವಾಯಿತು. ಇದು ಬಯಲು ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಅತಿ ಸರಳವಾದ ಕ್ರೀಡೆ-ದೂರ ನೆಗೆತ ಅಥವಾ ಲಾಂಗ್‌ಜಂಪ್.

ದೂರ ನೆಗೆತಕ್ಕೆ ಬೇಕಾದದ್ದು, ಮೈದಾನದಲ್ಲಿ ಒಂದು ಮರಳಿನ ಹೊಂಡ–ಅಷ್ಟೆ. ಹೊಂಡದ ಬದಿಯಿಂದ ತುಸು ದೂರದಲ್ಲಿ ಒಂದು ಗೆರೆಯನ್ನು ಎಳೆದರಾಯಿತು. ಹಿಂದಿನಿಂದ ಓಡಿಬಂದು ಗೆರೆಯ ಮೇಲೆ ಕಾಲಿಟ್ಟು ಮರಳಿನ ಹೊಂಡಕ್ಕೆ ಹಾರುವುದಷ್ಟೇ ಉಳಿದ ಕೆಲಸ. ಸಮುದ್ರ ದಂಡೆಯ ಮೇಲೂ ಗಟ್ಟಿಯಾದ ಮರಳಿನ ನೆಲ ಇದ್ದಲ್ಲಿ ದೂರ ನೆಗೆತ ಮಾಡಬಹುದು. ನೆಗೆತದ ಗೆರೆಯಿಂದ ಹಾರಿದವನ ಕಾಲುಗಳು ಮರಳಿನಲ್ಲಿ ಮೂಡಿದ ಗುರುತಿನ ವರೆಗಿನ ದೂರವನ್ನು ಅಳತೆಗೆ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ.

ದೂರ ನೆಗೆತಕ್ಕೆ ಸಾಧ್ಯವಾದಷ್ಟು ಹೆಚ್ಚಿನ ವೇಗದಿಂದ ಓಡಿ ಬಂದು ಸಾಧ್ಯವಾದಷ್ಟು ಎತ್ತರಕ್ಕೆ ಹಾರಬೇಕು. ನೆಲ ಬಿಟ್ಟು ಹಾರುತ್ತಿರುವಾಗ ಗಾಳಿಯ ಘರ್ಷಣೆಯನ್ನು ಕಡಮೆ ಮಾಡಲು ಮತ್ತು ವೇಗವನ್ನು ಹೆಚ್ಚಿಸಲು ಕೆಲವು ವಿಧಾನಗಳನ್ನು ಅನುಸರಿಸಬೇಕು. 'ತೇಲುವ ವಿಧಾನ'ದಲ್ಲಿ ಆಟಗಾರ ನೆಲ ಬಿಟ್ಟೊಡನೆ ಕಾಲುಗಳನ್ನು ಆದಷ್ಟು ಮುಂದಕ್ಕೆ ಮೇಲಕ್ಕೆ ಚಾಚುತ್ತಾನೆ. ಮರಳನ್ನು ಮುಟ್ಟುವಾಗಲೂ ಕಾಲುಗಳು ಇದೇ ರೀತಿಯಲ್ಲಿರುತ್ತವೆ. ಹಾರುವಾಗ ಕೈಗಳನ್ನು ಮುಂದಕ್ಕೆ ಮತ್ತು ಮೇಲಕ್ಕೆ ರಭಸವಾಗಿ ಬೀಸುವುದರಿಂದ ಹಾರಾಟದ ವೇಗ ಹೆಚ್ಚುತ್ತದೆ. ನೇತಾಡುವ ವಿಧಾನದಲ್ಲಿ ಗೆರೆಯ ಮೇಲೆ ಕಾಲಿಟ್ಟು ಹಾರಿದೊಡನೆ ದೇಹವನ್ನು ಉದ್ದಕ್ಕೆ ಹಿಂದಕ್ಕೆ, ಬಿಲ್ಲಿನಂತೆ ಬಾಗಿಸಬೇಕು. ಹಾರಾಟದ ಅರ್ಧಕ್ಕೆ ಮುಟ್ಟುವಾಗ ದೇಹವನ್ನು ಥಟಕ್ಕನೆ ಮುಂದಕ್ಕೆ ಬಗ್ಗಿಸಬೇಕು. ಮರಳು ಮುಟ್ಟುವಾಗ ಆಟಗಾರನ ದೇಹ ತೇಲುವ ವಿಧಾನದಲ್ಲಿದ್ದಂತೆಯೇ ಇರುತ್ತದೆ. ಇವೆರಡೂ ವಿಧಾನಗಳಿಂದ ಭಿನ್ನವಾದದ್ದು ಗಾಳಿಯಲ್ಲಿ 'ನಡೆಯುವ' ವಿಧಾನ. ಇದರಲ್ಲಿ ಗಾಳಿಯಲ್ಲಿ ಹಾರುತ್ತಿರುವಾಗಲೂ ಆಟಗಾರ ತನ್ನ ಕಾಲುಗಳನ್ನು ಬೇಗಬೇಗನೆ ಮುಂದಕ್ಕೂ ಹಿಂದಕ್ಕೂ ಚಲಿಸುತ್ತಿರುತ್ತಾನೆ.

1968ರ ವರೆಗೂ ದೂರ ನೆಗೆತದ ವಿಶ್ವ ದಾಖಲೆ 27 ಅಡಿ 5 ಅಂಗುಲ ಆಗಿತ್ತು. ಆ ವರ್ಷ ಮೆಕ್ಸಿಕೋ ನಗರದಲ್ಲಿ ನಡೆದ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಿದ ಬಾಬ್ ಬೀಮನ್ (ಅಮೇರಿಕ) 29 ಅಡಿ ಎರಡೂವರೆ ಅಂಗುಲ ಹಾರಿದರು. ಗಾಳಿಯಲ್ಲಿ ಇವರು ಕೈಗಳನ್ನು ಕಾಲುಗಳ ಮಧ್ಯೆ ಮಡಚಿ ಚೆಂಡಿನ ಆಕಾರದಂತೆ ಹಾರುತ್ತಿದ್ದರು. ಇವರ ವಿಧಾನಕ್ಕೆ 'ಬೀಮನ್ ವಿಧಾನ' ಎಂದೇ ಹೆಸರು ಬಂತು.



1963ರಲ್ಲಿ ದಾಖಲೆ ಸ್ಥಾಪಿಸಿದ ಇಗಟರ್ ಒವನೇಶ್ಯನ್–ನೆಗೆತ

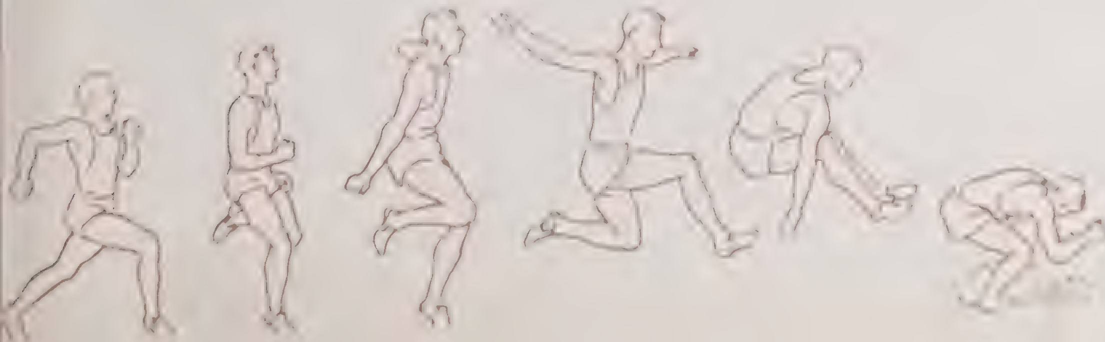
1970ರಲ್ಲಿ ಪಶ್ಚಿಮ ಜರ್ಮನಿಯ ಹಿಡಿ ರೋಸೆಂಡಾಲ್ ಅವರು ಇಟಲಿಯ ಟ್ಯುರಿನ್‌ನಲ್ಲಿ 22 ಅಡಿ $5\frac{1}{4}$ ಅಂಗುಲ ನೆಗೆದು ಮಹಿಳೆಯರ ವಿಭಾಗದಲ್ಲಿ ದಾಖಲೆ ಸ್ಥಾಪಿಸಿದರು.

ದೂರ ನೆಗೆತದಲ್ಲಿ ಉತ್ತಮ ಆಟಗಾರರಾಗಿರಲು ಇಷ್ಟೇ ಎತ್ತರದ ಅಥವಾ ತೂಕದ ದೇಹ ಇರಬೇಕೆಂಬ ನಿಯಮವಿಲ್ಲ. ಆದರೆ ಹೆಚ್ಚಿನ ವೇಗ ಮತ್ತು 'ಜಿಗಿತ' ಅಥವಾ 'ಪುಟಿತ' ಇರಬೇಕು. ವೇಗ ಬಹಳ ಮುಖ್ಯವಾಗಿದ್ದರೂ ಅಷ್ಟೇನೂ ವೇಗವಾಗಿ ಓಡದೆ ಇರುವವರೂ ಉತ್ತಮ ದೂರ ನೆಗೆತದವರಾಗಿದ್ದಾರೆ. ಹಾರುವ ರೀತಿಯನ್ನು ಸರಿಯಾಗಿ ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡುವುದರಿಂದ ಇದು

ಪಶ್ಚಿಮ ಜರ್ಮನಿಯ ಹಿಡಿ ರೋಸೆಂಡಾಲ್



ದೂರ ನೆಗೆತ ಹಂತಗಳು





ರಷ್ಯದ ತಾತ್ಯಾನ ಶ್ಚೆಲ್ಕ್ಯನೋವಾ

ಸಾಧ್ಯ. ಅಲ್ಲದೆ 'ಪ್ರತಿ ಯುವ' ಸಹಜ ಗುಣ ಅವನಲ್ಲಿರಬೇಕು. ಉತ್ತಮ ಆಟಗಾರ ಇಂತಿಷ್ಟೇ ದೂರ ಓಡು ವುದು ಇಷ್ಟೇ ಹೆಜ್ಜೆ ಹಾಕುವುದು ಎಂದೆಲ್ಲ ಅಳೆದು ನಿಶ್ಚಯಿಸಿರುತ್ತಾನೆ. ಅನಂತರ ಪ್ರತಿ ಬಾರಿಯೂ ಇವನು ಇದೇ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಓಡಿ ನೆಗೆಯುತ್ತಾನೆ.

ಹಿಂದೆ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಇನ್ನೊಂದು ಬಗೆಯ ದೂರನೆಗೆತ ಇತ್ತು. ನಿಂತಲ್ಲಿಂದಲೇನೆಗೆಯುವ ಈ ಆಟಕ್ಕೆ ನಿಂತು ದೂರ ನೆಗೆತ (ಸ್ಟ್ಯಾಂಡಿಂಗ್ ಲಾಂಗ್ ಜಂಪ್) ಎಂದು ಹೆಸರು. ಈಗಲೂ ಚಿಕ್ಕ ಹುಡುಗರಿಗೆ ಇದು ಇಷ್ಟವಾದ ಆಟ. ಮರಳಿನ ಹೊಂಡದ ಬದಿಯಲ್ಲಿನ ಗೆರೆಯ ಹಿಂದೆ ನಿಂತುಕೊಂಡು ಸೊಂಟದಲ್ಲಿ ಮತ್ತು ಮಂಡಿಯಲ್ಲಿ ದೇಹವನ್ನು ಬಗ್ಗಿಸಿ ಒಮ್ಮೆಲೇ ನೆಗೆಯಬೇಕು. ದೂರವನ್ನು ಅಡಿ ಅಥವಾ ಮೀಟರುಗಳಲ್ಲಿ ಅಳೆಯುವ ಬದಲಿಗೆ ಹಾರಿದವನ ಹೆಜ್ಜೆಯ ಉದ್ದದಲ್ಲಿ ಲೆಕ್ಕ ಹಾಕುವುದುಂಟು. ದೂರ ಏಳು ಹೆಜ್ಜೆಯಷ್ಟಿದ್ದರೆ ಅದು ಉತ್ತಮ ನೆಗೆತ. 8 ಅಥವಾ 9 ಹೆಜ್ಜೆಗಳಷ್ಟು ದೂರ ಹಾರಿದರಂತೂ ಅತ್ಯುತ್ತಮ ನೆಗೆತ.

ನೋಡಿ : ಮಾರ್ಗ ಮತ್ತು ಬಯಲು ಪಂದ್ಯಾಟಗಳು

ದೇವೀಂದರ್ ಮೋಹನ್

ಕ್ವಾರ್ಟರ್ ಫೈನಲ್ಸ್ ಪಂದ್ಯ ನಡೆಯಬೇಕಾಗಿತ್ತು. ಆಟಗಾರರಿಬ್ಬರಲ್ಲಿ ಟಾಸ್ ಗೆದ್ದವನು ಇನ್ನೊಬ್ಬನಿಗೆ ಆಟ ಬಿಟ್ಟು ಕೊಡಬೇಕೆಂದು ಮೊದಲೇ ನಿರ್ಧರಿಸಿಕೊಂಡರು. ಇದರಿಂದ ಟಾಸ್ ಗೆದ್ದವನು ಆಟವಾಡದೆಯೆ ಸೆಮಿಫೈನಲ್ಸ್ ತಲಪಿದ. ಸಂದರ್ಭ : 1947ರ ಅಖಿಲ ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್ ಬ್ಯಾಡ್ಮಿಂಟನ್ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್ ಪಂದ್ಯ. ಆಟಗಾರರು ಭಾರತದ ದೇವೀಂದರ್ ಮೋಹನ್ ಹಾಗೂ ಪ್ರಕಾಶ್ ನಾಥ್.



ದೇವೀಂದರ್ ಮೋಹನ್ 1943, 1944 ಹಾಗೂ 1946ರಲ್ಲಿ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್ ಗೆದ್ದುಕೊಂಡವರು.

ದೇವೀಂದರ್ ಮೋಹನ್ ಮೊದಲ ಸುತ್ತಿನಲ್ಲಿ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ಎಚ್. ಆರ್. ಮಾರ್ಸ್‌ಲ್ಯಾಂಡ್‌ರನ್ನು 15–4, 15–11 ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಸೋಲಿಸಿದರು. ಎಚ್. ಜೆ. ವಿಂಗ್‌ಫೀಲ್ಡ್‌ರನ್ನು 15–12 ಹಾಗೂ 15–5 ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಸೋಲಿಸಿ ಕ್ವಾರ್ಟರ್ ಫೈನಲ್ಸ್ ತಲಪಿದರು.



ಫೈನಲ್ಸ್ ಹಂತ : ಪ್ರಕಾಶ್ ನಾಥ್

ಪ್ರಕಾಶ್ ನಾಥರದೂ ಹೀಗೆಯೇ ಆಯಿತು. ಅವರು ಮೊದಲು ಟೇಗ್ ಮ್ಯಾಡ್ಸನ್‌ರನ್ನು 9—15, 15—10, 15—5 ಆಟಗಳಿಂದ ಗೆದ್ದರು. ಅನಂತರ ಟಿ. ಟಿ. ಮಾಜುರಿಯವರನ್ನು (ಐರ್ಲೆಂಡ್) 15–7, 15–11 ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಸೋಲಿಸಿ ಕ್ವಾರ್ಟರ್ ಫೈನಲ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಆಡುವ ಅರ್ಹತೆ ಪಡೆದರು.

ಕ್ವಾರ್ಟರ್ ಫೈನಲ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಇವರಿಬ್ಬರೂ ಎದುರಾಳಿಗಳಾಗಬೇಕಾಯಿತು. ಅಲ್ಲದೆ ಒಂದೇ ದಿನದಲ್ಲಿ ಹಲವಾರು ಪಂದ್ಯಗಳನ್ನು ಆಟಗಾರರು ಎದುರಿಸುವ ಪರಿಸ್ಥಿತಿ ಇತ್ತು. ಅದರಿಂದಲೇ ಆಟ ಬಿಟ್ಟು ಕೊಡುವ ಹಂಚಿಕೆ ಮಾಡಿದರು. ಟಾಸ್ ಗೆದ್ದದ್ದು ಪ್ರಕಾಶ್ ನಾಥ್. ಅವರು ಸೆಮಿ ಫೈನಲ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ನೋಯಲ್ ರ್‍ಯಾಡ್ ಫೋರ್ಡರನ್ನು ಎದುರಿಸಬೇಕಾಯಿತು. ಪ್ರಕಾಶ್ ನಾಥ್ ಕ್ವಾರ್ಟರ್ ಫೈನಲ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಆಡದಿದ್ದುದರಿಂದ ಹುಮ್ಮಸ್ಸಿನಿಂದಿದ್ದು 18–15, 15–2 ಆಟಗಳಿಂದ ವಿಜಯಿಯಾದರು. ಇದರಿಂದ ಅಖಿಲ ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್ ಪಂದ್ಯವೊಂದರ ಫೈನಲ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಆಡಿದ ಪ್ರಥಮ ಭಾರತೀಯ ಎನ್ನುವ ಹಿರಿಮೆ ನಾಥ್ ಅವರದಾಯಿತು. ಆದರೆ ನಾಥ್ ಪ್ರಬಲವಾಗಿ ಸೆಣಸಿದರೂ ಸ್ವೀಡನಿನ ಕಾನಿ ಜೆಪ್ಸನ್‌ಗೆ 7–15, 11–15 ಆಟಗಳಿಂದ ಸೋತುಹೋದರು.

ಡಬ್‌ಲ್ಸ್ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಭಾರತದ ಜೋಡಿ ಸೆಮಿಫೈನಲ್ಸ್ ತಲಪಿತು. ದೇವೀಂದರ್ ಮೋಹನ್‌ರ ಅಪ್ಪಳಿಕೆ ಹೊಡೆತಗಳು ಪ್ರಬಲವಾಗಿದ್ದುವು. ಆದರೂ ಸೆಮಿಫೈನಲ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಟೇಗ್ ಮಾಡ್ಸನ್ ಮತ್ತು ಪಾಲ್ ಹೋಮ್ ಜಯ ಗಳಿಸಿದರು.

ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಕ್ಲಬ್ ಆಫ್ ಇಂಡಿಯಾದವರು 1950ರಲ್ಲಿ ಓಪನ್ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್ ಪಂದ್ಯಗಳನ್ನು ನಡೆಸಿದರು. ದೇವೀಂದರ್ ಮೋಹನ್ ಸೆಮಿಫೈನಲ್ಸಿನಲ್ಲಿ ಮಲಯದ ಅತಿಥಿ ಆಟಗಾರ ಟಾನ್ ಜಿನ್ ಯೋಂಗ್‌ರನ್ನು ಎದುರಿಸಬೇಕಾಗಿತ್ತು. ಮೊದಲನೆಯ ಆಟದಲ್ಲಿ ಅತಿಥಿ ಆಟಗಾರನ ರೀತಿ ಗೊತ್ತಿರದೆ ಸೋಲನ್ನು ಅನುಭವಿಸಿದರೂ ಅನಂತರ ಬೇಸ್‌ಲೈನಿಗೇ ಷಟ್‌ಲ್‌ಕಾಕ್ ಬೀಳುವ ಹಾಗೆ ಹೊಡೆದು ದೇವೀಂದರ್ ಮೋಹನ್ ವಿಜಯ ಗಳಿಸಿದರು. ಫೈನಲ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಮಲಯದ ಅಬ್ದುಲ್ಲ ಫಿರೋಜರನ್ನು 15–4, 15–2 ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಸೋಲಿಸಿ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್ ಉಳಿಸಿಕೊಂಡರು. ಅದೇ ವರ್ಷ ಪಶ್ಚಿಮ ಭಾರತ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲೂ ಗೆದ್ದರು. 1950ರಲ್ಲಿ ಜಗತ್ತಿನ ಹತ್ತು ಅತ್ಯುತ್ತಮ ಬ್ಯಾಡ್ಮಿಂಟನ್ ಆಟಗಾರರಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬರೆಂದು ದೇವೀಂದರ್ ಮೋಹನ್ ಪರಿಗಣಿಸಲ್ಪಟ್ಟರು.

ದೇವ್ರು ಬಂತು ದೇವ್ರು

ಉತ್ಸವದ ದೇವರ ಮೆರವಣಿಗೆಯನ್ನು ಅನುಕರಿಸುವ ಆಟ—ದೇವ್ರು ಬಂತು ದೇವ್ರು. ಇಬ್ಬರು ಹುಡುಗರು 'ಅವ್ವ ಅಪ್ಪಚ್ಚಿ' ಎನ್ನುತ್ತ ಬಾಯಿಯ ಮೇಲೆ ಕೈಯನ್ನು ಗೂಡಾಗಿ ಇಟ್ಟುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಅನಂತರ ಇನ್ನೊಬ್ಬರ ಕೈಯ ಮೇಲೆ ತೋಳುಗಳ ಬಳಿಯಲ್ಲಿ ಭದ್ರವಾಗಿ ಹಿಡಿಯುತ್ತಾರೆ. ಎದುರು ಬದುರಾದ ಆಟಗಾರರ ಕೈಗಳು ಹೀಗೆ ಕೂಡಿದಾಗ ಮಧ್ಯೆ ಆಯತಾಕಾರದ ಜಾಗ ಉಂಟಾಗುತ್ತದೆ. ತಮಗಿಂತ ಎಳೆಯರನ್ನು ಅಡ್ಡಡ್ಡಲಾಗಿ ಕೈಗಳು ಸೇರಿರುವೆಡೆ ಕುಳ್ಳಿರಿಸಿಕೊಂಡು, ಕಾಲು ಒಳಗೆ ಇಳಿಬಿಟ್ಟು, ಮೇಲಕ್ಕೆತ್ತಿ 'ದೇವ್ರು ಬಂತು ದೇವ್ರು' ಎಂದು ಮೆರೆಸುತ್ತಾರೆ.



'ದೇವ್ರು ಬಂತು ದೇವ್ರು'...

ಇದೇ ಆಟದಲ್ಲಿ ಸ್ಪರ್ಧೆ ಹೂಡಬಹುದು. ಒಂದು ಆರಂಭದ ಗೆರೆ ಮತ್ತು ಒಂದು ಮುಕ್ತಾಯದ ಗೆರೆಗಳನ್ನು ಆಟದ ಬಯಲಿನಲ್ಲಿ ಎಳೆಯಬೇಕು. 'ದೇವರ'ನ್ನು ಕೂರಿಸಿಕೊಂಡು ಮುಕ್ತಾಯದ ಗೆರೆಯನ್ನು ಮೊದಲು ತಲಪಿದವರು ಗೆಲ್ಲುತ್ತಾರೆ.

ಸರದಿ ಬದಲಾಯಿಸಲು ಮೇಲೆ ಕುಳಿತ ಆಟಗಾರ ಇಳಿದು ಮುಂದಿನ ಬಾರಿಗೆ ತಾನೂ ದೇವರನ್ನು ಹೊರುವುದಕ್ಕೆ ನೆರವಾಗುತ್ತಾನೆ. ಹೀಗೆ ಮುಂದುವರಿಸಿ ಎಲ್ಲರ ಸರದಿ ಬರುವ ವರೆಗೆ ಆಡಬಹುದು.

ದೊಂಬರಾಟ

1859ನೆಯ ಇಸವಿಯಲ್ಲೊಂದು ದಿನ. ಅಮೆರಿಕದ ಸಂಯುಕ್ತ ಸಂಸ್ಥಾನ ಮತ್ತು ಕೆನಡದ ಗಡಿಯಲ್ಲಿರುವ ನಯಾಗರ ಜಲಪಾತದ ಮೇಲ್ಗಡೆ 160 ಅಡಿ ಎತ್ತರದಲ್ಲಿ ಬಿಗಿಯಾಗಿ ಹಗ್ಗವೊಂದನ್ನು ಕಟ್ಟಿದ್ದರು. ಹಗ್ಗದ ಒಂದು ಕೊನೆಯಿಂದ ಇನ್ನೊಂದು ಕೊನೆಗಿದ್ದ ದೂರ 1,100 ಅಡಿ. ಫ್ರಾನ್ಸಿನ ಬ್ಲೊಂಡಿನ್ ಅಲ್ಲಿ ಸೋಜಿಗದ ದೊಂಬರಾಟವನ್ನು ಪ್ರದರ್ಶಿಸಿದರು —20 ಮಿನಿಟುಗಳಲ್ಲಿ ಸರಸರನೆ ಹಗ್ಗದ ಮೇಲೆ ನಡೆದು ದಾಟಿದರು.



8ನೆಯ ಶತಮಾನದ ಯೂರೊಪಿನಲ್ಲಿ ಗಣೆಯ ಮೇಲೆ **ದೊಂಬ**

ಅನಂತರ ಇವರು ಒಟ್ಟು ನಾಲ್ಕು ಬಾರಿ ಹಗ್ಗದ ಮೇಲೆ ನಡೆದು ನಯಾಗರ ಜಲಪಾತವನ್ನು ದಾಟಿದರು. ಪ್ರತಿ ಬಾರಿಯೂ ಪ್ರೇಕ್ಷಕರ ಮನ ಉದ್ವೇಗಗೊಳ್ಳುವಂತೆ, ಉಸಿರು ಬಿಗಿ ಹಿಡಿದು ನೋಡುವಂತೆ ಮಾಡಿದರು. ಒಂದು ಸಲ ಕಣ್ಣಿಗೆ ಬಟ್ಟೆ ಕಟ್ಟಿಕೊಂಡು ಒಬ್ಬನನ್ನು ಬೆನ್ನಮೇಲೆ ಹೊತ್ತುಕೊಂಡು ದಾಟಿದರು. ಇನ್ನೊಂದು ಬಾರಿ ಚಿಕ್ಕ ಬಂಡಿಯಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬನನ್ನು ಕುಳ್ಳಿರಿಸಿ ಹಗ್ಗದ ಮೇಲೆ ಅದನ್ನು ತಳ್ಳುತ್ತ ದಾಟಿದರು. ಮತ್ತೊಂದು ಸಲ ಅರ್ಧ ದಾರಿ ನಡೆದು ಮುಗಿಸಿದಾಗ, ಸ್ಟವ್ ಹತ್ತಿಸಿ, ತಿಂಡಿ ಬೇಯಿಸಿ, ಇನ್ನೊಂದು ಕೊನೆಗೆ ತಲಪುವ ಮೊದಲೇ ತಿಂದು ಮುಗಿಸಿದರು. ಬ್ಲೊಂಡಿನ್ 5 ವರ್ಷದ ಬಾಲಕನಾಗಿದ್ದಾಗಲೇ ದೊಂಬರಾಟವನ್ನು ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡುತ್ತಿದ್ದರು.

ಸಂತೆ, ಸರ್ಕಸ್, ಕ್ರೀಡೋತ್ಸವ, ನಾಟಕ ಗೃಹಗಳಲ್ಲಿ ಬಗೆಬಗೆಯ ಚಮತ್ಕಾರ ಪ್ರದರ್ಶನಗಳಿಂದ ಜನಮನವನ್ನು ರಂಜಿಸುವವರು—ದೊಂಬರಾಟದವರು. ಪ್ರಾಚೀನ ಗ್ರೀಸ್ ದೇಶದಲ್ಲಿ ಹಗ್ಗದ ಮೇಲೆ ನಡೆಯುವವರ ತರಬೇತಿಗಾಗಿ ಒಂದು ಶಾಲೆ ಇತ್ತು. ಇಟಲಿಯ ಪಾಂಪೆ ನಗರದ ಭಗ್ನಾವಶೇಷಗಳಲ್ಲಿ ಕಂಡು ಬರುವ ಚಿತ್ತಾರ ಮತ್ತು ಈಜಿಪ್ಟಿನ ಅರಮನೆಗಳ ಭಿತ್ತಿಚಿತ್ರಗಳಲ್ಲಿ ದೊಂಬರಾಟದ ವಿವಿಧ ಭಂಗಿಗಳಿವೆ.

ಹಗ್ಗದ ಮೇಲೆ ನಡೆಯುವುದಷ್ಟೇ ಅಲ್ಲದೆ ಹಗ್ಗದ ಮೇಲೆ ಲಾಗ ಹಾಕುವುದು, ನರ್ತಿಸುವುದು ಕೂಡಾ ದೊಂಬರಾಟದ ಅಂಗವೇ. ಹಗ್ಗದ ಮೇಲೆ ತುದಿ ಬೆರಳಿಂದ ನಡೆಯುವುದೂ ಒಂದು ಹಗ್ಗ ಚಮತ್ಕಾರವೇ. ತಮ್ಮ ದೇಹದ ಸಮತೋಲವನ್ನು ಕಾಯ್ದುಕೊಳ್ಳಲು ದೊಂಬರಾಟದವರು ಬಾಲ್ಯದಿಂದಲೇ ವಿವಿಧ ಅಂಗಸಾಧನೆಗಳಲ್ಲಿ ತೊಡಗುತ್ತಾರೆ. ಬೇಕೆನಿಸಿದಾಗ ಬೇಕಾದ ಆಕಾರಕ್ಕೆ ತಿರುಗುವ, ಬೇಡವಾದಾಗ ಸೆಟೆದು ನಿಲ್ಲುವ ಸಾಮರ್ಥ್ಯವನ್ನು ಅವರ ದೇಹ ಪಡೆದಿರುತ್ತದೆ.

ಕತ್ತಿಯ ಹರಿತವಾದ ಅಲಗಿನ ಮೇಲೆ ನಡೆಯುವುದು, ಎರಡು ಕಾಲುಗಳನ್ನು ಕತ್ತಿನ ಸುತ್ತ ಸುರುಳಿ ಸುತ್ತಿ ಕೈಗಳಿಂದ ಹಗ್ಗದ ಮೇಲೆ ನಡೆಯುವುದು ಮುಂತಾದ ತೊಡಕಾದ ದೊಂಬರಾಟಗಳನ್ನು ಮಾಡುತ್ತಾರೆ.

ನಾಲ್ಕು ಗಳಗಳ ಮೇಲೆ ಹರಡಿದ ಸ್ಪ್ರಿಂಗ್ ಹಾಸಿನ ಮೇಲೆ ಚೆಂಡಿನಂತೆ ಪುಟಿಯುವ ಆಟಗಳನ್ನು ಪ್ರದರ್ಶಿಸುತ್ತಾರೆ. ಉದ್ದನೆಯ ಗಳವನ್ನು

ಗಲ್ಲದ ಮೇಲೆ ನೆಟ್ಟಗೆ ನಿಲ್ಲಿಸಿದಾಗ ಬಾಲಕನೊಬ್ಬ ಸರಸರನೆ ಮೇಲೇರಿ ಗಳದ ತುದಿಯಲ್ಲಿ ವಿವಿಧ ಚಮತ್ಕಾರಗಳನ್ನು ಪ್ರದರ್ಶಿಸುತ್ತಾನೆ.

ಬೈಸಿಕಲ್‌ನ ಸಂಶೋಧನೆಯಾದ ಬಳಿಕ ಹಗ್ಗದ ಮೇಲೆ ಸೈಕಲ್ ಬಿಡುವ ಚಮತ್ಕಾರ ರೂಪುಗೊಂಡಿತು.

ಜಪಾನಿನಲ್ಲಿ ಆಡುವ ಒಂದು ಬಗೆಯ ದೊಂಬರಾಟದಲ್ಲಿ ಚಿಕ್ಕ ಹುಡುಗನೊಬ್ಬ ಚೆಂಡಿನಂತೆ ನಿಡುಸುರುಳಿಯಾಗಿ ನೆಲದಲ್ಲಿ ಮಲಗಿರುತ್ತಾನೆ. ಇಬ್ಬರು ದೊಂಬರಾಟಗಾರರು ನೆಲದಲ್ಲಿ ಮಲಗಿದ ಅವನನ್ನು ಹಿಂದಕ್ಕೂ ಮುಂದಕ್ಕೂ ಚೆಂಡಾಟವಾಡುವಂತೆ ಕಾಲಿನಿಂದ ಬೀಸುತ್ತಾರೆ.

ಆಧುನಿಕ ದೊಂಬರಾಟದಲ್ಲಿ ವಿವಿಧ ಬಗೆಯ ಸಾಧನ ಸಲಕರಣೆಗಳನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸುತ್ತಾರೆ. ಅತ್ಯಂತ ಪ್ರಸಿದ್ಧವಾದದ್ದು ಟ್ರೆಪೀಜ್. 1860ರಲ್ಲಿ ಲಿಯೊಟಾರ್ಡ್ ಎಂಬ ಫ್ರೆಂಚ್ ಯುವಕ ಈ ಇದನ್ನು ರೂಪಿಸಿದ. ಟ್ರೆಪೀಜ್ ಎಂದರೆ ತೂಗುಹಾಕಿದ ದಂಡಗಳಿಂದ ಉಯ್ಯಾಲೆ ಆಟ.

ದೊಂಬರಾಟದವರೊಂದಿಗೆ ಹಾಡುಗಾರರು, ಹಾಸ್ಯಗಾರರು, ಭವಿಷ್ಯ ನುಡಿಯುವವರು, ಕೋತಿಗಳು ಇರುವುದುಂಟು. ಕರಡಿ ಮರಿಗಳೂ ಜನರನ್ನು ರಂಜಿಸುತ್ತವೆ.

ನೋಡಿ : ಕಸರತ್ತು ; ಸರ್ಕಸ್

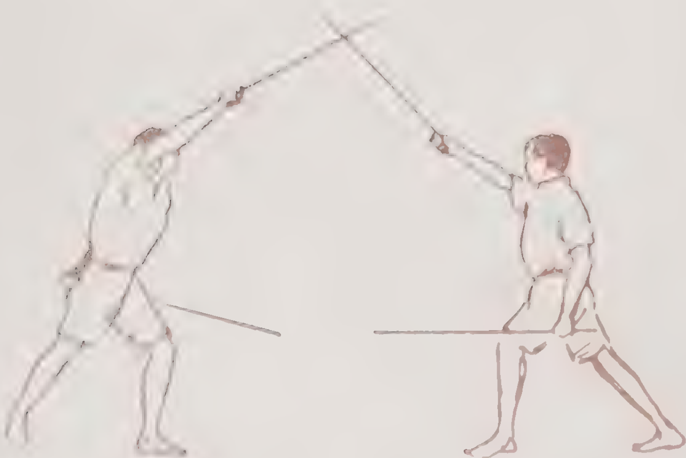
ದೊಣ್ಣೆವರಸೆ

ದೊಣ್ಣೆವರಸೆಯಿಂದ ಮೈ ಲಘುವಾಗುತ್ತದೆ, ಚುರುಕಾಗುತ್ತದೆ.

ಇದಕ್ಕಾಗಿ ಉಪಯೋಗಿಸುವ ದೊಣ್ಣೆ ಅಥವಾ ಕೋಲು ಸುಮಾರು ಎರಡೂವರೆ ಅಡಿಯಿಂದ 3 ಅಡಿ ಉದ್ದ, ಮುಕ್ಕಾಲು ಅಂಗುಲ ವ್ಯಾಸದ್ದು.

ಇಬ್ಬರು ಆಟಗಾರರು ಪರಸ್ಪರ ಅಭಿಮುಖರಾಗಿ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ಬಲಗಾಲ ಮುಂದಿಟ್ಟು ದೊಣ್ಣೆಯನ್ನು ಓರೆಯಾಗಿ ಕೈ ಮಟ್ಟದಿಂದ ಮೇಲಕ್ಕೆ ಎತ್ತಿ ಹಿಡಿದು ಬಡಿಯುತ್ತಾರೆ. ಅನಂತರ ಎಡಗಡೆಗೆ ಸರಿಸಿ ಎಡಗಾಲಿನ ಬಳಿಯ ನೆಲವನ್ನು ಬಡಿಯುತ್ತಾರೆ. ಒಮ್ಮೆ ಜಿಗಿದು ದೊಣ್ಣೆಯನ್ನು ಬಲಗಡೆಗೆ ಸರಿಸಿ ಎದುರಾಳಿಯ ದೊಣ್ಣೆಯನ್ನು ಬಡಿಯುತ್ತಾರೆ. ಜಿಗಿದಾಗ ಎಡಗಾಲು ಮುಂದಾಗುತ್ತದೆ.

ಮತ್ತೆ ಬಲಗಾಲನ್ನು ಮುಂದಿಟ್ಟು ದೊಣ್ಣೆಯನ್ನು ಹಿಂದಿನಿಂದ ಬಲಗಡೆಗೆ ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಜೋರಾಗಿ ಬಡಿಯಬೇಕು. ಎಡಗಾಲನ್ನೂ ಮುಂದೆ ಹಾಕಿ ನೆಲದಿಂದ ಸ್ವಲ್ಪ ಮೇಲೆ ದೊಣ್ಣೆಗಳನ್ನು ಬಡಿಯಬೇಕು. ಎಡಗಾಲ ಮೇಲೆ ಗಿರ್ರನೆ ಒಂದು ಸುತ್ತು ತಿರುಗಿ ಬಲಗಾಲು ಮುಂದಕ್ಕೆ ಊರಿ ದೊಣ್ಣೆಗಳನ್ನು ಮೇಲೆ ಬಡಿಯಬೇಕು. ಹೀಗೆ ಇನ್ನೆರಡು ಬಾರಿ ತಿರುಗಿದರೆ ದೊಣ್ಣೆ ವರಸೆಯ 'ಸಲಾಮಿ' ಅಥವಾ 'ಸ್ವಾಗತ' ಎಂಬ ಹೆಸರಿನ ವ್ಯಾಯಾಮ ಮುಗಿಯುತ್ತದೆ.



ಎರಡು ದೊಣ್ಣೆವರಸೆ

ದೊಣ್ಣೆಯಿಂದ ಆತ್ಮರಕ್ಷಣೆ ಪಡೆಯುವಾಗ ಆಟಗಾರನ ಚಲನವಲನಗಳು ಅತ್ಯಂತ ಚುರುಕಾಗಿರಬೇಕು ; ಅವನ ದಾಳಿಯೂ ಅಷ್ಟೇ ತೀವ್ರಗತಿಯದಾಗಿರಬೇಕು.

ಎರಡು ದೊಣ್ಣೆಗಳನ್ನೂ ಹಿಡಿದು ಮಾಡುವ ವ್ಯಾಯಾಮಗಳು ಕತ್ತಿ ಮತ್ತು ಒಂದು ಗುರಾಣಿ ಹಿಡಿದು ಮಾಡುವ ವ್ಯಾಯಾಮವನ್ನು ಹೋಲುತ್ತದೆ.

ಇಬ್ಬರೂ ಬಲಗಾಲುಗಳನ್ನು ಮುಂದಿಟ್ಟು. ದೊಣ್ಣೆಗಳನ್ನು ಸಮಾನಾಂತರವಾಗಿ ಬಲಗಡೆಗೆ ಸ್ವಲ್ಪ ಓರೆಯಾಗಿ ಮೇಲಕ್ಕೆ ಹಿಡಿದು 'ಸಲಾಮಿ' ವ್ಯಾಯಾಮಕ್ಕೆ ಸನ್ನದ್ಧರಾಗುತ್ತಾರೆ. ಎರಡೂ ದೊಣ್ಣೆಗಳನ್ನೂ ಬಲದಿಂದ ಎಡಕ್ಕೆ ಒಯ್ಯುವಾಗ ಎದುರಾಳಿಯದೊಣ್ಣೆಗಳಿಗೆ ಬಡಿದು ಅನಂತರ ಸೊಂಟದಿಂದ ಮೇಲುಭಾಗವನ್ನು ಹಿಂದುಗಡೆಗೆ ತಿರುಗಿಸಿ ದೊಣ್ಣೆಗಳನ್ನು ನೆಲಕ್ಕೆ ಊರಿದಂತೆ ಹಿಡಿಯುತ್ತಾರೆ. ಈಗ ಬಲಗಡೆಗೆ ತಿರುಗಿದೊಣ್ಣೆಗಳನ್ನು ಕೆಳಮಟ್ಟದಲ್ಲಿ ಬಡಿದು, ಜಿಗಿಯುತ್ತಾರೆ.

ಬಲಗಾಲು ಮುಂದಿಟ್ಟು ಎಡಗೈ ದೊಣ್ಣೆಗಳನ್ನು ಕೆಳಕ್ಕೆ ಹಿಡಿದು, ಬಲಗೈ ದೊಣ್ಣೆಗಳನ್ನು ಮೇಲೆ ಬಡಿಯುವುದು ಮುಂದಿನ ಚಲನೆ. ಹೀಗೆ ಬಡಿಯುವಾಗ ಬಲಗಾಲನ್ನು ಸ್ವಲ್ಪ ಮೇಲೆತ್ತುತ್ತಾರೆ. ಅನಂತರ ಎಡಗಾಲು ಮುಂದಿಟ್ಟು ಹಿಂದಿನ ಬಾರಿ ಬಡಿದ ದಿಕ್ಕಿಗೆ ವಿರುದ್ಧವಾಗಿ ಮಣಿಕಣ್ಣು ತಿರುಗಿಸಿ ದೊಣ್ಣೆಗಳನ್ನು ಬಡಿಯುತ್ತಾರೆ. ಎಡಗೈ ದೊಣ್ಣೆಗಳನ್ನು ಕೆಳಮಟ್ಟದಲ್ಲಿ ಬಡಿಯುವಾಗ ಎಡಗಾಲು ಮುಂದೆ ಇರುತ್ತದೆ. ಮತ್ತೆ ಸಲಾಮಿಯನ್ನು ಈ ಮೊದಲಿನಂತೆ ಪುನರಾವರ್ತಿಸಿ ವ್ಯಾಯಾಮ ಮುಗಿಸುತ್ತಾರೆ.

ದ್ವಂದ್ವಯುದ್ಧದಲ್ಲಿರುವಂತೆ ದೊಣ್ಣೆವರಸೆಯಲ್ಲಿ ಹಲವು ಜಿಗಿತ–ನೆಗೆತಗಳಿವೆ. ಹಾಗೆಯೇ ಶಿರಮಾರ್, ಜಂಗಾಸ್ಥಿಮಾರ್, ಕುಂಭಮಾರ್, ಕಕ್ಷಮಾರ್, ಭ್ರಮಣಮಾರ್, ಪ್ರಹಾರ ಮೊದಲಾದ ವಿವಿಧ ದೊಣ್ಣೆ ಹೊಡೆತಗಳು ಅಥವಾ ಮಾರ್‌ಗಳಿವೆ.

ಇದರಲ್ಲಿ ಎಡಗೈ, ಬಲಗೈ ಚಲನೆಗಳೆರಡಕ್ಕೂ ಸಮಾನ ಪ್ರಾಶಸ್ತ್ಯವಿದೆ.



ಒಂದು ದೊಣ್ಣೆಯ ವರಸೆ



ಅಮೆರಿಕದ ಕಾಲೇಜು ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳ ದೋಣಿಸ್ಪರ್ಧೆ : 19ನೆಯ ಶತಮಾನ

ದೋಣಿ ಸ್ಪರ್ಧೆ

ಪ್ರಯಾಣ, ಸರಕು ಸಾಗಣೆಗಳಿಗೆ ಉಪಯುಕ್ತ ಸಾಧನ ದೋಣಿ; ಅಷ್ಟೇ ಅಲ್ಲ, ದೋಣಿಯಾನ ಮನುಷ್ಯನಿಗೆ ಒಂದು ವಿಧದ ವಿಹಾರ ಸಹಾ.

ಮರದ ದಿಮ್ಮಿಗಳ ದೋಣಿಯಿಂದ ಆಧುನಿಕ ಯಂತ್ರಚಾಲಿತವವರೆಗೆ ವಿವಿಧ ದೋಣಿಗಳಿವೆ. ಹಲಗೆಗಳನ್ನು ಜೋಡಿಸಿ ಕಟ್ಟಿ ರಚಿಸಿದ ದೋಣಿ, ಮರದ ಚೌಕಟ್ಟು ಮತ್ತು ತೊಗಲಿನ ಪಟ್ಟಿಗಳಿಂದ ರಚಿಸಿದ ಹರಿಗೋಲು, ಹಾಯಿ ದೋಣಿ, ಉಗಿದೋಣಿ ಹೀಗೆ ಹಲವು ವಿಧಗಳಿವೆ. ಈಗ ಪ್ಲೈವುಡ್, ಗ್ಲಾಸ್‌ಫೈಬರ್ ಮತ್ತು ಅಲ್ಯೂಮಿನಿಯಂಗಳಿಂದ ರಚಿಸಿದ ಆಧುನಿಕ ದೋಣಿಗಳಿವೆ. ಕೈಯಿಂದಲೇ ನಡೆಸಂವುದರಿಂದ ಹಿಡಿದು, ಹುಟ್ಟುಹಾಕುವುದು, ವೋಟು ಹುಟ್ಟು ನಡೆಸುವುದು. ಜಳ್ಳ ಒತ್ತುವುದು–ಹೀಗೆ ದೋಣಿ ನಡೆಸುತ್ತಾರೆ. ಮೋಟರ್ ದೋಣಿಗಳು, ಮೀನುಗಾರಿಕೆ–ಜಲ ಷಿಯಿಂಗ್ ದೋಣಿಗಳು, ವಸತಿ ದೋಣಿಗಳಿವೆ.

ದೋಣಿಯಾನದ ಸ್ಪರ್ಧೆ ದೀರ್ಘಕಾಲದಿಂದಲೂ ಇದೆ. ಕೇರಳದಲ್ಲಿ ಓಣಂ ಉತ್ಸವ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಧಾರ್ಮಿಕ ವಿಧಿಯ ಅಂಗವಾಗಿ ದೋಣಿ ಸ್ಪರ್ಧೆ ಜರುಗುತ್ತದೆ. ಅಲೆಪ್ಪಿ ತಾಲೂಕಿನ ಆರನ್ಮುಳ ಎಂಬ ಗ್ರಾಮದಲ್ಲಿ ನಡೆಯುವ ಈ ದೋಣಿ ಸ್ಪರ್ಧೆ ತುಂಬ ಪ್ರಾಧಾನ್ಯ ಪಡೆದಿದೆ. ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸುವ ದೋಣಿಗಳು ಆ ಗ್ರಾಮದ ಒಂದೊಂದು ವಿಭಾಗವನ್ನು ಪ್ರತಿನಿಧಿಸುತ್ತವೆ. ಹಿಂದೆ ಓಣಂ ಜರಗುವ ದಿನ ದೇವಸ್ಥಾನಕ್ಕೆ ಬೇಕಾಗುವ ಪರಿಕರಗಳನ್ನು ತುಂಬಿಸಿದ ದೋಣಿಯೊಂದು ಮಾನವ ರಹಿತವಾಗಿ ನದಿಯಲ್ಲಿ ತೇಲಿಕೊಂಡು ಬಂದು ನಿಂತಿತೆಂಬ ದಂತಕತೆ ಇದೆ. ಈಗಲೂ ಆ ಸನ್ನಿವೇಶವನ್ನು ಪುನರಭಿನಯ ಮಾಡುವಂತೆ ಆರನ್ಮುಳದ ಪೂರ್ವಭಾಗದಿಂದ ದೇವಸ್ಥಾನಕ್ಕೆ ಬೇಕಾಗುವ ಪೂಜಾ ಸಾಮಗ್ರಿಗಳನ್ನು ದೋಣಿಯೊಂದರಲ್ಲಿ ತುಂಬಿ ಕಳುಹಿಸಲಾಗುತ್ತದೆ. ಅದರ ಜೊತೆಯಲ್ಲಿ ಇನ್ನೊಂದು ದೋಣಿಯಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬ ಬಂದು ದೇವಾಲಯ ಸಮೀಪಿಸಿದಾಗ ಪೂಜಾ ಸಾಮಗ್ರಿ ತುಂಬಿದ ದೋಣಿಯನ್ನು ಹಾಗೆಯೇ ತೇಲಿ ಬಿಡುತ್ತಾನೆ. ಅದನ್ನು ಸ್ವಾಗತಿಸಲು ಅನೇಕ ಹಾವು ದೋಣಿಗಳು ಪೈಪೋಟಿಯಿಂದ ಮುನ್ನುಗ್ಗುತ್ತವೆ. ಇದೇ ದೋಣಿ ಸ್ಪರ್ಧೆ. ದೋಣಿಯಲ್ಲಿ ಸಾಲಾಗಿ ಕುಳಿತಿರುವ ನಾವಿಕರು ಹಾಡುತ್ತ ವೇಗವಾಗಿ ದೋಣಿ ನಡೆಸುವುದನ್ನೂ ಒಂದನ್ನೊಂದು ಮೀರಿಸುವ ಛಲದಿಂದ ದೋಣಿಗಳು ಮುನ್ನುಗ್ಗುವುದನ್ನೂ ನೋಡಲು ಎರಡೂ ದಡಗಳಲ್ಲಿ ಸಾವಿರಾರು ಜನ ನೆರೆದಿರುತ್ತಾರೆ. ದೋಣಿಯಾನ ಕ್ರೀಡಾಸ್ಪರ್ಧೆಗಳು ನಿಜಕ್ಕೂ ಜನಪ್ರಿಯ.

ಜೊತೆಗೆ ಅನೇಕ ಅನ್ವೇಷಣೆಗಳಿಗೆ ಕಾರಣವಾಗಿದೆ. 1952ರಲ್ಲಿ ನೆಹರೂ ಈ ದೋಣಿ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಾಗಿ ಒಂದು ರೋಲಿಂಗ್ ಟ್ರೋಫಿಯನ್ನು ನೀಡಿದರು.

ಯೂರೊಪಿನ ಹಲವಾರು ವಿಧದ ದೋಣಿ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳು ರೂಢಿಯಲ್ಲಿವೆ. ಹಾಯಿ ದೋಣಿ ಸ್ಪರ್ಧೆಯು ನೆದರ್‌ಲೆಂಡ್ಸಿನಲ್ಲಿ 16ನೆಯ ಶತಮಾನದಲ್ಲಿ ಪ್ರಾರಂಭವಾಯಿತು. ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನಲ್ಲಿ ಎರಡನೆ ಚಾರ್ಲ್ಸ್ ದೊರೆ (1630–1685) ಈ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳನ್ನು ಆರಂಭಿಸಿದ. 1839ರಿಂದ



ಇಬ್ಬರನ್ನೊಳಗೊಂಡ ಕಯಾಕ್ ದೋಣಿಗಳು



ಸ್ಪರ್ಧೆಗೆ ಸಿದ್ಧವಾದ ದೋಣಿ : ಕೇರಳದಲ್ಲಿ



ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನಲ್ಲಿ ಪ್ರಾರಂಭಿಸಲ್ಪಟ್ಟ ಹೆನ್ಲಿ ರೆಗೆಟಾ ಎಂಬ ದೋಣಿ ಸ್ಪರ್ಧೆ ಜಗತ್ಪ್ರಸಿದ್ಧವಾಗಿದೆ. ಥೇಮ್ಸ್ ನದಿಯಲ್ಲಿ 1 ಮೈಲಿ 550 ಗಜ ದೂರದಲ್ಲಿ ಎಂಟು ಮಂದಿ, ನಾಲ್ವರು, ಇಬ್ಬರು ಅಥವಾ ಒಬ್ಬನೇ ಭಾಗವಹಿಸಬಹುದಾದ ವಿವಿಧ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಿವೆ. 1857ರಲ್ಲಿ ರಾಜಕುಮಾರ ಆಲ್ಬರ್ಟನೂ ಭಾಗವಹಿಸಿ, ರಾಜಮನ್ನಣೆಗೆ ಪಾತ್ರವಾದ ಈ ಸ್ಪರ್ಧೆಗೆ ಹೆನ್ಲಿ ರಾಯಲ್ ರೆಗೆಟಾ ಎಂದು ಹೆಸರಿದೆ. ಅಮೆರಿಕದಲ್ಲೂ ಕಳೆದ ಶತಮಾನದಿಂದ ವೃತ್ತಿಪರ ನಾವಿಕರಿಗಾಗಿ ದೋಣಿಯಾನ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳು ರೂಢಿಗೆ ಬಂದವು.

ಯೇಲ್ ಮತ್ತು ಹಾರ್ವರ್ಡ್ ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾನಿಲಯಗಳ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳ ನಡುವೆ 1851ರಲ್ಲಿ ಸ್ಪರ್ಧೆ ಜರಗಿತು. ಈಗ ಅಲ್ಲಿಯ ಶಾಲಾ ಕಾಲೇಜುಗಳಲ್ಲಿ ದೋಣಿ ಸ್ಪರ್ಧೆ ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಬಳಕೆಯಲ್ಲಿದೆ. ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಕ್ಯಾನೋಯಾನ ಹುಟು ಹಾಕುವುದು ಹಾಗೂ ಯಾಕ್ಟ್‌ಯಾನ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಿವೆ.

ಭಾರತದಲ್ಲೂ ಹಲವು ಕಾಲೇಜು, ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾನಿಲಯಗಳಲ್ಲಿ ದೋಣಿ ಸ್ಪರ್ಧೆ ಜರುಗುತ್ತದೆ. ಕಾಶ್ಮೀರ, ಉದಕಮಂಡಲ ಮೊದಲಾದ ಬೇಸಗೆ ವಿಹಾರ ಧಾಮಗಳಲ್ಲೂ ಹಲವಾರು ನಗರಗಳಲ್ಲೂ ದೋಣಿ ವಿಹಾರ ಸೌಲಭ್ಯಗಳಿವೆ. ಕಾಶ್ಮೀರದ ಸರೋವರಗಳಲ್ಲಿ ದೋಣಿ ಮನೆಗಳಲ್ಲೇ ಉಳಿದುಕೊಳ್ಳುವುದು ಪ್ರವಾಸಿಗರಿಗೆ ಒಂದು ಸಂತೋಷಕರ ಅನುಭವ.

ಅಮೆರಿಕದ ಎಲ್. ಟೇಲರ್, ಮೋಟರ್ ದೋಣಿ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಗಂಟೆಗೆ 285.21 ಮೈಲುಗಳನ್ನು ನಡೆಸಿ ವಿಶ್ವದಾಖಲೆಯನ್ನು 1967ರಲ್ಲಿ ಸಾಧಿಸಿದರು.

ವಿಹಾರ ಮತ್ತು ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳೆರಡರಲ್ಲೂ ದೋಣಿಯಾನ ಜನಪ್ರಿಯ.

ನೋಡಿ : ಕ್ಯಾನೋಯಾನ ; ಯಾಕ್ಟ್‌ಯಾನ ; ಹುಟ್ಟುನಡೆಸುವ ಸ್ಪರ್ಧೆ ; ದೋಣಿ – ಸಂಪುಟ ೪

ಧ್ವನಿ ಅನುಕರಣ

"ಡ್ರೈವರ್"

"ಏನು ಸ್ವಾಮಿ ?"

"ನೀನು ಕಾರನ್ನು ಮೂಲೆಮನೆಯ ಗೋಡೆಗೆ ತಾಗಿಸಿದೆಯಂತೆ. ಪೋಲೀಸರು ಬಂದಿದ್ರು".

"ನಿಜ ಸ್ವಾಮಿ. ಅಚಾತುರ್ಯವಾಯ್ತು."

"ಯಾಕೆ ಹಾಗಾಯ್ತು ? ಜೋರಾಗಿ ಬರುತ್ತಿದ್ದೆ ಅಂತ ಕಾಣುತ್ತೆ."

"ಖಂಡಿತ ಇಲ್ಲ ಸ್ವಾಮಿ."

ನಾಟಕದ ಸಂಭಾಷಣೆಯಲ್ಲ; ಒಬ್ಬ ಮನುಷ್ಯ ಹಾಗೂ ಕೃತಕ ಆಕೃತಿಯ ನಡುವೆ ಜರಗಿದ ಸಂಭಾಷಣೆ ಇದು. ಸಂದರ್ಭ–ವಿನೋದ ಪ್ರದರ್ಶನದಲ್ಲಿ ಧ್ವನಿ ಅನುಕರಣೆ ಅಥವಾ ವೆಂಟ್ರಿಲೋಕ್ವಿಸಂ. ಮಾತಾಡುತ್ತಿರುವವನಿಂದಲ್ಲದೆ ಬೇರೆಲ್ಲಿಂದಲೋ ಧ್ವನಿ ಬರುತ್ತಿದೆ ಎಂಬ ಭಾವನೆ ಪ್ರೇಕ್ಷಕರಲ್ಲಿ ಮೂಡುವಂತೆ ಮಾಡುವ ವಿಶಿಷ್ಟ ರೀತಿಯ ಧ್ವನಿ ಅನುಕರಣೆ.

ಪ್ರಾಚೀನ ಗ್ರೀಸಿನಲ್ಲಿ ಧ್ವನಿ ಅನುಕರಣೆ ಮಾಡುವವರನ್ನು 'ಉದರ ಪ್ರವಾದಿ' ಎನ್ನುತ್ತಿದ್ದರು. ವೆಂಟ್ರಿಲೋಕ್ವಿಸಂ ಪದವನ್ನು ಬಳಸಿದವರು ರೋಮನರು. ವೆಂಟ್ರಿಲೋಕ್ವಿಸಂ ಲ್ಯಾಟಿನ್ ಪದ. ವೆಂಟರ್ ಎಂದರೆ, ಹೊಟ್ಟೆ, ಲೋಕ್ವಿಸಂ ಎಂದರೆ ಮಾತಾಡುವುದು. ವಿಚಿತ್ರಶಬ್ದ ಹೊಟ್ಟೆಯಿಂದ ಬರುತ್ತಿದೆ ಎಂಬ ಭಾವನೆಯಿಂದ ವೆಂಟ್ರಿಲೋಕ್ವಿಸಂ ಹೆಸರು ಬಂತು.

ಈಜಿಪ್ಟಿನ ಚರಿತ್ರೆಯಲ್ಲಿ ಬರುವ ಮಾತಾಡುವ ವಿಗ್ರಹ ಹಾಗೂ ಗ್ರೀಸಿನ ದಿವ್ಯವಾಣಿಗಳೆಲ್ಲ ಧ್ವನಿ ಅನುಕರಣಗಳೇ ಎಂದು ಅನೇಕರು ಅಭಿಪ್ರಾಯ ಪಡುತ್ತಾರೆ. ಭಾರತ ಹಾಗೂ ಚೀನಗಳಲ್ಲಿ ವಿನೋದ ಪ್ರದರ್ಶನಗಳಲ್ಲಿ ಧ್ವನಿ ಅನುಕರಣೆ ವ್ಯಾಪಕವಾಗಿ ಬಳಕೆಯಲ್ಲಿದೆ. ನೈಋತ್ಯ ಆಫ್ರಿಕದ ಜೂಲು ಜನಾಂಗ, ನ್ಯೂಜಿಲೆಂಡಿನ ಮಾವೋರಿ ಜನ, ಉತ್ತರ ಅಮೆರಿಕದ ಎಸ್ಕಿಮೋ ಜನರಲ್ಲಿ ಇದು ಕಂಡುಬರುತ್ತದೆ.

1700ರಲ್ಲಿ ಸ್ಪೇನಿನ ಧ್ವನಿ ಅನುಕರಣಕಾರನೊಬ್ಬ ಸ್ನೇಹಿತರನ್ನು ಸಂತೋಷಗೊಳಿಸಲು ಬಾಯಿ ಆಡಿಸುವ ಬೊಂಬೆಯೊಂದನ್ನು ಕೃತಕ ಆಕೃತಿಯಾಗಿ ಉಪಯೋಗಿಸಿದ. 19ನೆಯ ಶತಮಾನದ ವೇಳೆಗೆ ಈ ಪದ್ಧತಿ ಜನಪ್ರಿಯವಾಯಿತು.

ನಾವು ಮಾತಾಡಿದಾಗ ಧ್ವನಿ ಹೊರಬರುವುದು ಹೇಗೆ ? ಗಂಟಲಿನಲ್ಲಿ ಧ್ವನಿ ಪೆಟ್ಟಿಗೆ ಇದೆ. ಇದರೊಳಗೆ ಎರಡು ಧ್ವನಿತಂತುಗಳು ಇವೆ. ಉಸಿರನ್ನು ಹೊರಕ್ಕೆ ಬಿಟ್ಟಾಗ ಧ್ವನಿತಂತುಗಳಿಗೆ ಗಾಳಿ ಒತ್ತಿದಂತಾಗಿ ಅವು ಸ್ಪಂದಿಸತೊಡಗುತ್ತವೆ. ಇದರಿಂದ ಶಬ್ದ ಉತ್ಪತ್ತಿಯಾಗುತ್ತದೆ. ಧ್ವನಿ ಅನುಕರಣ ಮಾಡುವವರು ಧ್ವನಿತಂತುವಿನ ಮೇಲೆ ಬೀಳುವ ಗಾಳಿಯ ಒತ್ತಡವನ್ನು ವ್ಯತ್ಯಾಸಗೊಳಿಸಿ ಉದರ ಧ್ವನಿಯನ್ನು ಹೊರಡಿಸುತ್ತಾರೆ. ಇದರಿಂದ ಸಹಜ ಧ್ವನಿಗೂ ಉದರ ಧ್ವನಿಗೂ ಸ್ಥಾಯಿಯಲ್ಲಿ ವ್ಯತ್ಯಾಸವಿರುತ್ತದೆ.

ಉದರ ಧ್ವನಿ ಹೊರಡಿಸಬೇಕಾದರೆ ಬಹಳ ಅಭ್ಯಾಸಬೇಕು. ಆಳವಾಗಿ ಉಸಿರೆಳೆದುಕೊಂಡು 'ಅ...'ಎಂದು ಹೇಳುತ್ತ ನಿಧಾನವಾಗಿ



ಸಂಭಾಷಣೆ : ಮನುಷ್ಯ ಮತ್ತು ಬೊಂಬೆ

ಉಸಿರನ್ನು ಹೊರಕ್ಕೆ ಬಿಡಬೇಕು. ಕ್ರಮವಾಗಿ 'ಆ ಧ್ವನಿಯನ್ನು ದೀರ್ಘವಾಗಿ ಹೇಳಲು ಸಾಧ್ಯವಾದ ಮೇಲೆ ಪದಗಳನ್ನು ಹೇಳುವ ಅಭ್ಯಾಸ ಆರಂಭಿಸಬೇಕು.

ತುಟಿಗಳನ್ನು ಕೊಂಚ ತೆರೆದು, ಹಲ್ಲುಸಾಲುಗಳೆರಡನ್ನು ಹಗುರವಾಗಿ ಜೋಡಿಸಿ ಹಿಡಿದುಕೊಂಡು ತುಟಿ ಚಲಿಸದಂತೆ ಧ್ವನಿ ಹೊರಡಿಸುವ ವಾಕ್ಯಗಳನ್ನು ಉಚ್ಚರಿಸಬೇಕು.

ಉದರ ಧ್ವನಿಯನ್ನು ಪ್ರಯಾಸವಿಲ್ಲದೆ ಹೊರಡಿಸುವುದನ್ನು ಕಲಿತ ಅನಂತರ ಕೃತಕ ಆಕೃತಿಯನ್ನಿಟ್ಟುಕೊಂಡು ಪ್ರಯೋಗ ಆರಂಭಿಸುತ್ತಾರೆ. ಪ್ರತಿ ಉಚ್ಚಾರಾಂಶವನ್ನು ಹೊಂದಿಕೊಂಡು ಕೃತಕ ಆಕೃತಿಯ ಬಾಯಿ ಮುಚ್ಚಿ ತೆರೆಯುವಂತೆ ಗಮನವಿಡಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ.

ಕೃತಕ ಆಕೃತಿಯೊಡನೆ ಪ್ರದರ್ಶನದಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸುತ್ತಿರುವ ಪರ್ಯಂತ ಕೃತಕ ಆಕೃತಿ ಒಬ್ಬ ಜೀವಂತ ವ್ಯಕ್ತಿ ಎಂಬಂತೆಯೇ ಪ್ರೇಕ್ಷಕರಿಗೆ ತೋರಿಸಿ ಕೊಡುವುದಕ್ಕೆ ಧ್ವನಿ ಅನುಕರಣಕಾರ ಮರೆಯಲಾಗದು. ಕೃತಕ ಆಕೃತಿಯ ಕಣ್ಣು, ತಲೆ ಅಥವಾ ದೇಹ ಯಾವುದಾದರೂ ಚಲನೆ ತೋರ್ಪಡಿಸುತ್ತಿರಬೇಕು. ಪ್ರೇಕ್ಷಕರ ದೃಷ್ಟಿ ಧ್ವನಿ ಅನುಕರಣಕಾರನಿಗಿಂತ ವಿಚಿತ್ರವಾಗಿ ಕಾಣಿಸುವ ಕೃತಕ ಆಕೃತಿಯ ಮೇಲೆಯೇ ಹೆಚ್ಚು ಕೇಂದ್ರೀಕೃತವಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಪ್ರೇಕ್ಷಕರು ಕುಳಿತಿರುವ ಜಾಗದಿಂದ ಆರು ಅಡಿಗಳಾದರೂ ದೂರವಿದ್ದರೆ ಪ್ರದರ್ಶನ ಯಶಸ್ವಿಯಾಗಲು ಸಾಧ್ಯ.

ಕೆಲವು ಧ್ವನಿ ಅನುಕರಣಗಳನ್ನು ಕೃತಕ ಆಕೃತಿಯ ಸಹಾಯವಿಲ್ಲದೆಯೇ ಮಾಡಲು ಆಗುತ್ತದೆ. ಪ್ರದರ್ಶನ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳ ಆಟದ ಟೆಲಿಫೋನ್ ಅಥವಾ ಸಾಧಾರಣ ಟೆಲಿಫೋನನ್ನು ರಂಗಸ್ಥಳದಲ್ಲಿಟ್ಟು ಕೊಂಡು ಯಾರೊಡನೆಯೋ ಸಂಭಾಷಿಸುತ್ತಿರುವಂತೆ ತೋರಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದು ಒಂದು ರೀತಿ.

ಧ್ಯಾನ್‌ಚಂದ್

"ಹಾಕಿ ಒಂದು ಆಟವಲ್ಲ; ಅದೊಂದು ಯಕ್ಷಿಣಿ ವಿದ್ಯೆ; ಬಹಳ ಸೊಗಸಾದದ್ದು"—ಎಂದು ಪತ್ರಿಕೆಗಳು ವರ್ಣಿಸಿದುವು.

1928ರಲ್ಲಿ ಆಮ್‌ಸ್ಟರ್‌ಡ್ಯಾಮ್‌ನಲ್ಲಿ ಭಾರತ ಪ್ರಥಮ ಸಲ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಿದಾಗಲೇ ಹಾಕಿ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಚಿನ್ನದ ಪದಕ ಗಳಿಸಿದಾಗ ಕ್ರೀಡಾಭಿಮಾನಿಗಳ ಪ್ರತಿಕ್ರಿಯೆ ಹಾಗಿತ್ತು. ಆಗ ಭಾರತದ ಹಾಕಿ ಆಟಗಾರ ಧ್ಯಾನ್‌ಚಂದ್ ಬಹಳ ಪ್ರಖ್ಯಾತರಾಗಿ 'ಹಾಕಿ ಯಕ್ಷಿಣಿಗಾರ' ಎಂಬ ಹೆಸರು ಗಳಿಸಿದರು.

ಸಣ್ಣ ಗಾತ್ರದ ಚುರುಕು ನಡೆನುಡಿಯ ಧ್ಯಾನ್‌ಚಂದ್ ಸೈನ್ಯದಲ್ಲಿ ಸಿಪಾಯಿಯಾಗಿ ಸೇರಿದ್ದರು. ಆ ರೆಜಿಮೆಂಟಿನವರು ಹಾಕಿ ಆಟವನ್ನೇ ವಿಶೇಷವಾಗಿ ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡುತ್ತಿದ್ದರು.

ಧ್ಯಾನ್‌ಚಂದ್ ಹಾಕಿಯನ್ನು ಬಹಳ ಶ್ರದ್ಧೆಯಿಂದ ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡಿದರು. ಗೋಲು ಹೊಡೆಯುವುದನ್ನು ಕಲಿಯಲು ರಾತ್ರಿ ಚಂದ್ರನ ನಸುಬೆಳಕಿನಲ್ಲಿ ಅಸ್ಪಷ್ಟವಾಗಿ ಕಾಣುವ ಗುರಿಯ ಕಡೆ ಚೆಂಡು ಹೊಡೆಯುತ್ತಿದ್ದರು.

ಧ್ಯಾನ್‌ಚಂದ್ ಚೆಂಡಿನ ಚಲನೆಯನ್ನು ಹದ್ದಿನ ಕಣ್ಣಿನಿಂದ ಗಮನಿಸುತ್ತಿದ್ದರು. ವೇಗದಲ್ಲಿ ಬೇಟೆನಾಯಿಯಂತೆ ನುಗ್ಗುತ್ತಿದ್ದರು. ಗೋಲಿನ ಕಡೆ ಚೆಂಡನ್ನು ನುಗ್ಗಿಸುವಾಗ ಎದುರಾಳಿಗಳಾರೂ ಸಮೀಪಕ್ಕೆ ಬಾರದಂತೆ ತಡೆಗಟ್ಟುತ್ತಾ ನೋಡನೋಡುತ್ತಿದ್ದಂತೆಯೇ ಗೋಲು ಹೊಡೆಯುತ್ತಿದ್ದರು.

1926ರಲ್ಲಿ ಭಾರತದ ಹಾಕಿ ತಂಡ ಪ್ರಥಮ ಬಾರಿಗೆ ವಿದೇಶ ಪ್ರವಾಸ ಕೈಗೊಂಡಿತು. ನ್ಯೂಜಿಲೆಂಡಿಗೆ ಎರಡು ತಿಂಗಳ ಪ್ರವಾಸ ಕೈಗೊಂಡ ಆ ತಂಡದಲ್ಲಿ ಧ್ಯಾನ್‌ಚಂದ್ ಇದ್ದರು. ಅಲ್ಲಿ 21 ಪಂದ್ಯಗಳನ್ನು ಆಡಿ 18ರಲ್ಲಿ ಭಾರತದ ತಂಡ ಗೆದ್ದಿತು. ಉಳಿದವುಗಳಲ್ಲಿ ಒಂದು ಮಾತ್ರ ಸೋಲು; ಇನ್ನೆರಡು ಡ್ರಾ ಆದುವು. ಈ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಭಾರತ 192 ಗೋಲು ಹೊಡೆಯಿತು. ವಿರುದ್ಧ ಗೋಲುಗಳು ಕೇವಲ 24 ಆಗಿದ್ದವು. ಭಾರತದ ಪರ 100 ಗೋಲುಗಳನ್ನು ಧ್ಯಾನ್‌ಚಂದ್ ಹೊಡೆದದ್ದು. ಈ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಅವರು ಅತ್ಯಂತ ಮಹತ್ವದ ಸೆಂಟರ್ ಫಾರ್ವರ್ಡ್ ಆಟಗಾರ ಎಂಬ ಖ್ಯಾತಿ ಗಳಿಸಿದರು. ಮುಂದೆ 1935ರಲ್ಲಿ ಧ್ಯಾನ್‌ಚಂದರ ನಾಯಕತ್ವದಲ್ಲಿ ಭಾರತ ತಂಡ ನ್ಯೂಜಿಲೆಂಡಿಗೆ ಹೋದಾಗ ಆಡಿದ 48 ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಎಲ್ಲವನ್ನೂ ಗೆದ್ದುಬಿಟ್ಟಿತು. ಆಗ ಭಾರತದ ಪರ 584 ಮತ್ತು ವಿರುದ್ಧ 40 ಗೋಲುಗಳಾದುವು. ಧ್ಯಾನ್‌ಚಂದ್ ಒಬ್ಬರೇ 200ಕ್ಕಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ಗೋಲುಗಳನ್ನು ಹೊಡೆದಿದ್ದರು.

1928ರ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಭಾರತದ ತಂಡದಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಿದ ಧ್ಯಾನ್‌ಚಂದ್ ಪಂದ್ಯದ ಹೊತ್ತಿಗೆ ತೀವ್ರ ಜ್ವರಭಾದೆಯಿಂದ ಬಳಲುತ್ತಿದ್ದರೂ 'ವಿಜಯಶಿಲ್ಪಿ' ಎನಿಸಿದರು. ಆ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ನಡೆದ ಐದು ಹಾಕಿ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಐದನ್ನೂ ಭಾರತದ ತಂಡ ಗೆದ್ದುದಷ್ಟೇ ಅಲ್ಲ, ಒಟ್ಟು 29 ಗೋಲುಗಳನ್ನು ಹೊಡೆಯಿತು. ಆ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಭಾರತದ ವಿರುದ್ಧ ಯಾವ ತಂಡವೂ ಒಂದೇ ಒಂದು ಗೋಲನ್ನೂ ಹೊಡೆಯದಿದ್ದುದು ಇನ್ನೊಂದು ವಿಶೇಷ ಸಂಗತಿ.

1932ರಲ್ಲಿ ಲಾಸ್ ಏಂಜೆಲ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ನಡೆದ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲೂ ಭಾರತೀಯ ತಂಡದಲ್ಲಿ ಧ್ಯಾನ್‌ಚಂದ್ ಭಾಗವಹಿಸಿದರು. ಜಪಾನ್ ಮತ್ತು ಅಮೆರಿಕ ತಂಡಗಳು ಮಾತ್ರ ಸ್ಪರ್ಧಿಸಿದ್ದ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಭಾರತ ಒಟ್ಟು 35 ಗೋಲು ಹೊಡೆಯಿತು. ಈ ಭಾರತ ವಿರುದ್ಧ ಎರಡು ತಂಡಗಳು ತಲಾ ಒಂದೊಂದು ಗೋಲು ಮಾತ್ರ ಹೊಡೆದುವು. ಅಮೆರಿಕದ ವಿರುದ್ಧ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಭಾರತ 24 ಪರ ಮತ್ತು ಒಂದು ವಿರುದ್ಧ ಗೋಲುಗಳಿಂದ ಗೆದ್ದಿತು. ಒಂದೇ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ 24 ಗೋಲು ಮಾಡಿದ್ದು ಈಗಲೂ ಅದ್ವಿತೀಯ ಜಾಗತಿಕ ದಾಖಲೆ ಎನಿಸಿದೆ. ಆ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಧ್ಯಾನ್‌ಚಂದ್ ಒಬ್ಬರೇ 8 ಗೋಲು ಮಾಡಿದ್ದರು. ಅಲ್ಲಿ ಎರಡು ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಅವರು ಮಾಡಿದ ಗೋಲುಗಳು ಒಟ್ಟು 12.



ನೋಡು : ಧ್ಯಾನ್‌ಚಂದ್

1936ರ ಬರ್ಲಿನ್ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಧ್ಯಾನ್‌ಚಂದರೇ ಭಾರತ ತಂಡದ ನಾಯಕತ್ವ ವಹಿಸಿದರು. ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಅವರು ಭಾಗವಹಿಸಿದ್ದು ಅದೇ ಕೊನೆಯ ಪಂದ್ಯ. ಅಲ್ಲಿ ಜರ್ಮನಿಯ ಪ್ರಬಲ ಪೈಪೋಟಿ ಕಂಡುಬಂದು, ವಿವಂಚನೆಗೆ ಕಾರಣವಾಯಿತು. ಪಂದ್ಯದ ಮೈದಾನ ಭಾರತದ ಆಟಗಾರರಿಗೆ ರೂಢಿ ಇಲ್ಲದ್ದರ ಜೊತೆಗೆ ಇನ್‌ಸೈಡ್ ರೈಟ್‌ಸೈಡ್‌ನ ಪ್ರಬಲ ಆಟಗಾರರು ತಂಡದಲ್ಲಿರಲಿಲ್ಲ. ತಂಡದಲ್ಲಿದ್ದ ಎಂ. ಎನ್. ಮಸೂದ್ ಆಡುವ ಸ್ಥಿತಿಯಲ್ಲೇ ಇರಲಿಲ್ಲ. ಆಗ ಧ್ಯಾನ್‌ಚಂದ್ ಮಸೂದ್ ಬದಲಿಗೆ ಆಡಲು ಇಕ್ತಿದಾರ್ ಶಾಹದಾರಾರನ್ನು ಕಳುಹಿಸುವಂತೆ ಭಾರತಕ್ಕೆ ತಂತಿ ಕಳುಹಿಸಿದರು. ದಾರಾ ವಿಮಾನದಲ್ಲಿ ಪ್ರಯಾಣಮಾಡಿ ಫೈನಲಿನ ಹಿಂದಿನ ದಿನ ಬಂದು ತಲಪಿದರು. ಏನೇ ಅಡಚಣೆ ಬಂದಾಗಲೂ ಭಾರತ ತಂಡ ಐದು ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಐದನ್ನೂ ಗೆದ್ದಿತು, 38 ಗೋಲು ಹೊಡೆಯಿತು. ಅವುಗಳಲ್ಲಿ ಧ್ಯಾನಚಂದ್ ಮಾಡಿದ ಗೋಲುಗಳು 11. ಆ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಜರ್ಮನಿ ಮಾತ್ರ ಭಾರತದ ವಿರುದ್ಧ ಒಂದು ಗೋಲು ಮಾಡಲು ಶಕ್ತವಾಯಿತು.

ಧ್ಯಾನ್‌ಚಂದ್ ಅವರ ತಮ್ಮ ರೂಪ್‌ಸಿಂಗ್ ಸಹ ಖ್ಯಾತ ಹಾಕಿ ಆಟಗಾರ. 1932ರ ಲಾಸ್ ಏಂಜಲ್ಸ್ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಿದ್ದ ಅವರು ಭಾರತ ತಂಡ ಮಾಡಿದ 35 ಗೋಲುಗಳಲ್ಲಿ 13ನ್ನು ತಾವೇ ಹೊಡೆದಿದ್ದರು. 1935 ರಲ್ಲಿ ನ್ಯೂಜಿಲೆಂಡಿಗೆ ತೆರಳಿದ ಧ್ಯಾನ್‌ಚಂದ್ ನಾಯಕತ್ವದ ಭಾರತ ತಂಡದಲ್ಲಿ ರೂಪ್‌ಸಿಂಗ್ ಇದ್ದರು. ತಂಡದ ಒಟ್ಟು 584 ಗೋಲುಗಳಲ್ಲಿ 187 ಗೋಲುಗಳನ್ನು ರೂಪ್‌ಸಿಂಗ್ ಹೊಡೆದರು.

ಧ್ಯಾನ್‌ಚಂದ್‌ರ ಮಕ್ಕಳಲ್ಲಿ ಇಬ್ಬರು ಹಾಕಿ ಆಟಗಾರರಾಗಿದ್ದಾರೆ. ಕಿರಿಯವರಾದ ಅಶೋಕ್ ಕುಮಾರ್ ಹಾಕಿ ದಾಂಡನ್ನು ಹಿಡಿದು ಕೈ ಮಣಿಕಟ್ಟಿನ ಜಾಣ್ಮೆ ತಿರುವುಗಳಿಂದ ಚೆಂಡನ್ನು ಹಿಂದಕ್ಕೆ ಅಥವಾ ಎದುರಿಗೆ ಬೇಕಾದಂತೆ ಹೊಡೆಯಬಲ್ಲ ಉತ್ತಮ ಆಟಗಾರ. 1972 ಜರ್ಮನಿಯ ಮ್ಯೂನಿಕ್ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಕಂಚಿನ ಪದಕ ಗೆದ್ದ ಭಾರತ ಹಾಕಿ ತಂಡದ ಆಟಗಾರರಲ್ಲಿ ಅಶೋಕ್ ಒಬ್ಬರಾಗಿದ್ದರು.

1956ರಲ್ಲಿ ಭಾರತ ಸರಕಾರ ಪದ್ಮಭೂಷಣ ಪ್ರಶಸ್ತಿ ನೀಡಿ ಧ್ಯಾನ್‌ಚಂದ್ ಅವರನ್ನು ಗೌರವಿಸಿತು. ಪ್ರತಿವರ್ಷ ಧ್ಯಾನ್‌ಚಂದ್ ಟ್ರೋಫಿ ಹಾಕಿ ಟೂರ್ನಮೆಂಟ್ ನಡೆಯುತ್ತಿದೆ.

ಧ್ಯಾನ್‌ಚಂದ್ ಮ್ಯೂನಿಕ್ ಒಲಿಂಪಿಕ್‌ಗೆ ವಿಶೇಷ ಅತಿಥಿಯಾಗಿ ಆಹ್ವಾನಿಸಲ್ಪಟ್ಟಿದ್ದರು. ಆದರೆ ಅಸ್ವಸ್ಥತೆಯ ಕಾರಣದಿಂದಾಗಿ ಅವರು ತೆರಳಲಿಲ್ಲ. 36 ವರ್ಷಗಳ ಕೆಳಗೆ ಬರ್ಲಿನಿನಲ್ಲಿ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್ ಆಟಗಾರನಾಗಿ ಕೊನೆಯ ಸಲ ಭಾಗವಹಿಸಿದ್ದ ಅವರ ನೆನಪಿಗಾಗಿ, ಅಲ್ಲಿ ಅವರ ವಿಗ್ರಹ ಸ್ಥಾಪಿಸಲ್ಪಟ್ಟಿದೆ. 1973ರಲ್ಲಿ ಧ್ಯಾನ್‌ಚಂದರ ಊರಾದ ಝಾನ್ಸಿಯ ಮುಖ್ಯ ಕ್ರೀಡಾಂಗಣಕ್ಕೆ 'ಧ್ಯಾನ್‌ಚಂದ್ ಕ್ರೀಡಾಂಗಣ' ಎಂದು ಹೆಸರಿಟ್ಟರು.

ನಂದೂ ನಟೇಕರ್

1951 —ಭಾರತದ ಕ್ರೀಡಾ ಚರಿತ್ರೆಯಲ್ಲಿ ಮಹತ್ವದ ವರ್ಷ. ಆ ವರ್ಷ ಜೂನಿಯರ್ ಟೆನಿಸ್ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್‌ನ ಅಂತಿಮ ಹಂತದಲ್ಲಿ ಪ್ರತಿಸ್ಪರ್ಧಿಗಳಾಗಿದ್ದದ್ದು ರಾಮನಾಥನ್ ಕೃಷ್ಣನ್ ಮತ್ತು ನಂದೂ ನಟೇಕರ್. ಫಲಿತಾಂಶ ಎಲ್ಲರೂ ಭಾವಿಸಿದಂತೆಯೇ ಆಯಿತು —ಕೃಷ್ಣನ್ ಗೆದ್ದುಬಿಟ್ಟರು. ಸೋಲನ್ನು ಸಹಿಸದ ನಟೇಕರ್ ಟೆನಿಸ್ ಆಡುವುದನ್ನೇ ಬಿಟ್ಟು ಬ್ಯಾಡ್ಮಿಂಟನ್ ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡತೊಡಗಿದರು. ಎರಡು ವರ್ಷಗಳ ಬಳಿಕ ಬ್ಯಾಡ್ಮಿಂಟನ್ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಪ್ರಶಸ್ತಿ ಗೆದ್ದರು.



ಮುಂದಿನ ಹದಿನೈದು ವರ್ಷಗಳಲ್ಲಿ ನಟೇಕರ್ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಪ್ರಶಸ್ತಿಯನ್ನು ಆರು ಬಾರಿ, ವೆಸ್ಟರ್ನ್ ಇಂಡಿಯಾ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್ ನ್ನು ಐದುಬಾರಿ, ನದರ್ನ್ ಇಂಡಿಯಾ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್ಪನ್ನು ಮೂರುಬಾರಿ ಮತ್ತು ಅಂತರ್ ಕಾಲೇಜು ಪ್ರಶಸ್ತಿಗಳನ್ನು ಐದು ಬಾರಿ ಗೆದ್ದರು. ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಡಬಲ್ಸ್ ಮತ್ತು ಮಿಶ್ರ ಡಬಲ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಆಡಿ, ಇವುಗಳಲ್ಲಿ ಕ್ರಮವಾಗಿ ಆರು ಮತ್ತು ಮೂರು ಬಾರಿ ಜಯಭೇರಿ ಹೊಡೆಯುವ ಅವಕಾಶ ಇವರದಾಯಿತು. ಮೂರು ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಪ್ರಶಸ್ತಿಗಳೂ ಇವರ ಪಾಲಿಗೆ ಬಂದಿವೆ.

ನಂದಕುಮಾರ ಮಹಾದೇವ ನಟೇಕರ್ 1933 ಮೇ 22ರಂದು ಹುಟ್ಟಿದರು. ಇವರು ಮುಂಬಯಿ ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾಲಯದ ವಿಜ್ಞಾನ ಪದವೀಧರರು. ಬ್ಯಾಡ್ಮಿಂಟನ್ ಆಟದ ಎಲ್ಲ ಹೊಡತಗಳ ಮೇಲೂ ಇವರಿಗೆ ಪೂರ್ಣ ಪ್ರಭುತ್ವ. ಪೂರ್ವಯೋಜಿತ ಆಟದಿಂದ ಎದುರಾಳಿಯ ಲೆಕ್ಕಾಚಾರಗಳನ್ನು ಏರುಪೇರು ಮಾಡುವುದು ಇವರ ವೈಶಿಷ್ಟ್ಯ.

1954-55ರ ಥಾಮಸ್ ಕಪ್ ಪಂದ್ಯಗಳ ಅನಂತರ ಪ್ರಪಂಚದ ಅತ್ಯುತ್ತಮ ಬ್ಯಾಡ್ಮಿಂಟನ್ ಆಟಗಾರರಲ್ಲಿ ಇವರು ಐದನೆಯವರೆಂದು



ಪರಿಗಣಿಸಲ್ಪಟ್ಟರು. 1961ರಲ್ಲಿ ಇವರಿಗೆ ಭಾರತ ಸರಕಾರ ಅರ್ಜುನ ಪ್ರಶಸ್ತಿ ನೀಡಿತು.

ಹದಿನೈದು ವರ್ಷ ಭಾರತದ ಬ್ಯಾಡ್ಮಿಂಟನ್ ರಂಗದ ದೊರೆಯಾಗಿ ಮೆರೆದ ನಂದೂ 1966ರಲ್ಲಿ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್‌ಗಳಿಂದ ನಿವೃತ್ತಿ ಹೊಂದುವ ನಿರ್ಧಾರವನ್ನು ಪ್ರಕಟಪಡಿಸಿದರು. ಇದರಿಂದ ಇವರ ಇಷ್ಟದ ಹವ್ಯಾಸವಾದ ವರ್ಣಚಿತ್ರ ರಚನೆಗೆ ಸಾಕಷ್ಟು ಸಮಯ ಸಿಗು ವಂತಾಯಿತು.

ನಕ್ಷತ್ರ ವೀಕ್ಷಣೆ

ಸಾವಿರಾರು ವರ್ಷಗಳ ಹಿಂದೆಯೇ ಕಾಲವನ್ನು ತಿಳಿಯಲು, ಮತ್ತು ದಿಕ್ಕನ್ನು ಅರಿಯಲು ಜನ ನಕ್ಷತ್ರ ವೀಕ್ಷಣೆ ಮಾಡುತ್ತಿದ್ದರು. ನಕ್ಷತ್ರಗಳ ಕುರಿತು ವೈಜ್ಞಾನಿಕ ಜ್ಞಾನ ವಿಸ್ತಾರಗೊಂಡಿದ್ದರೂ ನಕ್ಷತ್ರ ವೀಕ್ಷಣೆಯ ಉತ್ಸಾಹ ಮಾಸಿಲ್ಲ. ಅದು ಇಂದಿಗೂ ಸಾವಿರಾರು ಜನರಿಗೆ ಪ್ರಿಯವಾದ ಹವ್ಯಾಸ.

ಹತ್ತರ ಎಳೆಯನಿಗಾಗಲೀ, ಎಪ್ಪತ್ತರ ಹಿರಿಯನಿಗಾಗಲೀ ಹೊಸ ಹೊಸ ನಕ್ಷತ್ರಗಳ ಪರಿಚಯದಿಂದ ಸಿಗುವ ಆನಂದ ಒಂದೇ ಬಗೆಯದು. ಬರಿಗಣ್ಣಿಗೆ 2,000 ಕ್ಕಿಂತ ಕಡಮೆಯಿಲ್ಲದ ನಕ್ಷತ್ರಗಳು ಕಾಣಿಸುವುದರಿಂದ, ಎಲ್ಲವನ್ನು ನೋಡಿಯಾಯಿತು ಎಂದು ಸ್ವಲ್ಪ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ಹೇಳುವಂತೆಯೂ ಇಲ್ಲ.

ದುರ್ಬೀನು ಅಥವಾ ಸರಳ ದೂರದರ್ಶಕವೊಂದಿದ್ದರೆ ಇನ್ನೂ ಕೆಲವು ಸಾವಿರ ನಕ್ಷತ್ರಗಳನ್ನು ನೋಡಬಹುದು. ಚಂದ್ರ ಮತ್ತು ಗ್ರಹಗಳನ್ನು ಚೆನ್ನಾಗಿ ಪರಿಚಯ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು.

ವಿದ್ಯುದ್ದೀಪಗಳ ಬೆಳಕಿನಿಂದ ದೂರದಲ್ಲಿ ಮೈದಾನ ಪ್ರದೇಶ, ಗುಡ್ಡ, ದಿಬ್ಬಗಳ ತುದಿ–ನಕ್ಷತ್ರ ವೀಕ್ಷಣೆಗೆ ಪ್ರಶಸ್ತ ಜಾಗ. ನಗರಗಳಲ್ಲಿ ಮನೆಯ ತಾರಸಿಯನ್ನು ಹತ್ತಬಹುದು.

ಬಹಳ ಹೊತ್ತು ನಿಂತು ಮೇಲಕ್ಕೆ ನೋಡುತ್ತ ಇದ್ದರೆ ಕತ್ತು ನೋಯಬಹುದು, ಆರಾಮ ಕುರ್ಚಿಯಲ್ಲಿ ಕುಳಿತು ಅಥವಾ ಅಂಗಾತನೆ ಮಲಗಿ ನೋಡಿದರೆ ಹಾಗಾಗುವುದಿಲ್ಲ.

ಸೂರ್ಯ ಮುಳುಗಿ ಸುಮಾರು ಎರಡು ಗಂಟೆಗಳಾದ ಮೇಲೆ ನಕ್ಷತ್ರ ವೀಕ್ಷಣೆ ಪ್ರಾರಂಭಿಸಬಹುದು. ಬಿಳಿ ಬೆಳಕನ್ನು ಕಂಡ ಕಣ್ಣು ಒಮ್ಮೆಗೆ ಕತ್ತಲಿನಲ್ಲಿ ಆಕಾಶಕಾಯಗಳನ್ನು ಗುರುತಿಸಲು ಅಶಕ್ತ ವಾಗಂತ್ತದೆ. ಕೆಂಪು ಪಾರದರ್ಶಕ ಕಾಗದವನ್ನು ಅಂಟಿಸಿ ನಕ್ಷೆ ನೋಡು ವಾಗ ಬಿಳಿ ಬೆಳಕು ಬಾರದಂತೆ ಮಾಡಬಹುದು. ಖಗೋಲವಿಜ್ಞಾನದ ಪರಿಚಯ ಮಾಡಿಕೊಡುವ ಪುಸ್ತಕಗಳನ್ನು ಅಧ್ಯಯನ ಮಾಡಬಹುದು.

ನಕ್ಷತ್ರಗಳೆಲ್ಲ ಭೂಮಿಯಿಂದ ಒಂದೇ ದೂರದಲ್ಲಿಲ್ಲ. ಆದರೆ ನಕ್ಷೆ ಯನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಬೇಕಾದರೆ 'ನಕ್ಷತ್ರಗಳೆಲ್ಲ ಒಂದು ಗೋಲದ ಮೇಲೆ ಇರುತ್ತವೆ; ಈ ಗೋಲ ನಿಧಾನವಾಗಿ ತಿರುಗುತ್ತಿರುತ್ತದೆ' ಎಂದು ಭಾವಿಸಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಇಂಥ ಇಡೀ ಗೋಲವೇ ತಿರುಗು ತ್ತಿದ್ದರೂ ನಕ್ಷತ್ರಗಳ ಪರಸ್ಪರ ದೂರ ಹೆಚ್ಚು ಕಡಮೆ ಆಗುವುದಿಲ್ಲ. ಹಲವು ನಕ್ಷತ್ರಗಳು ಕೂಡಿ ಕರಡಿಯಂತೆಯೋ ಏಡಿಯಂತೆಯೋ ಕಾಣಿಸುವುದುಂಟು. ಆದ್ದರಿಂದ ವಿಶಿಷ್ಟ ಆಕಾರದಲ್ಲಿರುವ ನಕ್ಷತ್ರಗಳ ಗುಂಪುಗಳಿಗೆ— ನಕ್ಷತ್ರ ಪುಂಜಗಳಿಗೆ —ಪ್ರತ್ಯೇಕ ಹೆಸರುಗಳಿವೆ. ವೀಕ್ಷಕನು ಈ ನಕ್ಷತ್ರಪುಂಜಗಳನ್ನೂ ಗುರುತಿಟ್ಟುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾನೆ.

ಆಕಾಶದಲ್ಲಿ ಕಾಣುವ ಗ್ರಹಗಳು ಒಂದೇ ಸ್ಥಾನದಲ್ಲಿರುವುದಿಲ್ಲ: ನಿಧಾನವಾಗಿ ಚಲಿಸುತ್ತವೆ. ಗ್ರಹಗಳನ್ನು ತಿಳಿಯುವುದು, ಅವುಗಳ ಚಲನೆಯನ್ನು ಊಹಿಸುವುದು ನಕ್ಷತ್ರ ವೀಕ್ಷಣೆಯಷ್ಟೇ ಮನೋರಂಜಕ ಹವ್ಯಾಸ.

ನಕ್ಷತ್ರವೀಕ್ಷಣೆಗಿನ್ನೂ ಹೊಸಬನಾಗಿರುವವನಿಗೆ ನಕ್ಷತ್ರಗಳ ಸ್ಥಾನ ಹಾಗೂ ಗ್ರಹಗಳ ಚಲನೆಗಳನ್ನು ಕಲಿಸಿಕೊಡಲು 'ಪ್ಲಾನಟೇರಿಯಂ' ಎಂಬ ವಿಶೇಷ ಸೌಕರ್ಯವಿರುತ್ತದೆ.

ಪರಿಣಿತರ ಕಣ್ಣು ತಪ್ಪಿಸಿಕೊಂಡಿದ್ದ ನಕ್ಷತ್ರಗಳನ್ನೂ ಕೆಲವೊಮ್ಮೆ ಹವ್ಯಾಸಿ ನಕ್ಷತ್ರ ವೀಕ್ಷಕರು ಕಂಡುಕೊಳ್ಳುವುದುಂಟು.

ನೋಡಿ : ನಕ್ಷತ್ರ ವೀಕ್ಷಣೆ–ಸಂಪುಟ ೩

'ನಗುವ ಯಂತ್ರ'

ನಗಂವ ಯಂತ್ರ ಸ್ವಿಚ್ ಹಾಕಿದ ಕೂಡಲೇ ನಗುತ್ತದೆ, ಸ್ವಿಚ್ ತೆಗೆದರೆ ನಗುವುದನ್ನು ನಿಲ್ಲಿಸುತ್ತದೆ. ಹೀಗೆ ಎಷ್ಟು ಬಾರಿ ಬೇಕಾದರೂ ಈ ಯಂತ್ರವನ್ನು ನಗಿಸಬಹುದು.

ಶಿಬಿರಾಗ್ನಿಯ ಬಳಿ ಒಂದು ವೃತ್ತದಲ್ಲಿ ಆಟಗಾರರೆಲ್ಲ ಕುಳಿತಿರುತ್ತಾರೆ ಎನ್ನೋಣ. ಒಬ್ಬ ಆಟಗಾರ ವೃತ್ತದ ಮಧ್ಯೆ ಇರುತ್ತಾನೆ. ಅವನು ಕೈ ಮೇಲೆತ್ತಿದಾಗ ಎಲ್ಲರೂ ಆದಷ್ಟು ಜೋರಾಗಿ ಗಹಗಹಿಸಿ ನಗಬೇಕು. ಅವನು ಕೈ ಕೆಳಗಿಳಿಸಿದ ಕೂಡಲೇ ಎಲ್ಲರೂ ನಗುವುದನ್ನು ನಿಲ್ಲಿಸಿ ಸ್ತಬ್ಧರಾಗಬೇಕು.

ಈ ಕ್ರಮ ತಪ್ಪಿದವರು ಸೋತಂತೆ. ಒಳಗೊಳಗೆ ನಗು ಉಕ್ಕಿಬಂದು ನಕ್ಕರೂ ಸೋಲುತ್ತಾರೆ. ಅಂಥವರು ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ಕುಳಿತಿರುವವನ ಸರದಿ ಪಡೆಯುತ್ತಾರೆ.

ನಡಿಗೆ

ಮುಂಜಾನೆ ಬಿರುಸೂ ಅಲ್ಲದ ವಿಲಂಬವೂ ಅಲ್ಲದ ನಡಿಗೆ— ಮೈ ಮನಸ್ಸುಗಳಿಗೆ ಹುರುಪು ತುಂಬುವ, ಹದ ತರುವ ಚಲನೆ. ದಿನದ ಯಾವುದೇ ವೇಳೆಯಲ್ಲಿ ಕೈಗೊಳ್ಳಬಹುದಾದ ವ್ಯಾಯಾಮ ಇದು.

ಮಾನವನ ಚಲನೆಗಳಲ್ಲಿ ನಡಿಗೆ ಅತಿ ಪುರಾತನವಾದದ್ದು. ಸಾಮಾನ್ಯ ನಾಗಲೀ, ಶ್ರೀಮಂತನಾಗಲೀ ಈ ವ್ಯಾಯಾಮದಲ್ಲಿ ಪಾಲುಗೊಳ್ಳಬಹುದು. ದೇಹದ ತೂಕವನ್ನು ಆರೋಗ್ಯಕರ ಮಟ್ಟದಲ್ಲಿ ಇರಿಸಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು. ನಡಿಗೆಯಿಂದ ಜೀರ್ಣಕ್ರಿಯೆ ಕ್ರಮಗೊಳ್ಳುತ್ತದೆ. ನರಗಳಿಗೆ ಹೊಸ ಚೇತನ ದೊರೆತು ಒಳ್ಳೆಯ ವಿಶ್ರಾಂತಿ ಹಾಗೂ ನಿದ್ದೆ ಲಭಿಸುತ್ತವೆ.

ನಡಿಗೆಗೆ ನೇರ ನಿಲುವು ಇರಬೇಕು. ಆಳವಾದ ಉಸಿರೆಳೆದು, ಕೈಗಳನ್ನು ಸಹಜವಾಗಿ ಬೀಸಿ, ಕ್ರಮಬದ್ಧವಾಗಿ ಹೆಜ್ಜೆಗಳನ್ನು ಹಾಕಿ ನಡೆಯಬೇಕು. ಚಲನೆಗೆ ಅಡ್ಡಿ ಮಾಡದ ಸರಿಯಾದ ಉಡುಗೆ ಅವಶ್ಯ. ಸ್ನಾನ ಮಾಡಿದ ಅನಂತರ ನಡೆಯುವುದು ಲೇಸು.

ನಗರಗಳಲ್ಲಿ ನಡಿಗೆಗೆ ಹೊರ ವಲಯ ಉತ್ತಮ. ಹಳ್ಳಿಯಲ್ಲೂ ಅಷ್ಟೆ. ಸುತ್ತಲ ಸುಂದರ ಸನ್ನಿವೇಶ ಮನಸ್ಸಿಗೆ ಶಾಂತಿ ತರುತ್ತದೆ. ಅರಿವಿಲ್ಲದೆಯೇ ಮನಸ್ಸಿನ ಆವೇಗಗಳು ತಗ್ಗಿ ಸಮಾಧಾನಚಿತ್ತರಾಗುತ್ತೇವೆ. ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡುವವರು ಮೊದಮೊದಲು ಕಡಮೆ ದೂರ ನಡೆಯಬೇಕು. ದೂರ ನಡೆಯಲು ಬೇಕಾದ ಶಕ್ತಿ, ಸಾಮರ್ಥ್ಯಗಳನ್ನು ಕ್ರಮೇಣ ಹೆಚ್ಚಿಸಿಕೊಳ್ಳ ಬೇಕು.

ನಮ್ಮಲ್ಲಿ ಹಿಂದೆ ತೀರ್ಥಯಾತ್ರೆ ಕೈಗೊಳ್ಳುವಾಗ ಬರಿಗಾಲಿನಲ್ಲಿ ಹೋಗುವುದು ಮಹಾಪುಣ್ಯ ಎಂಬ ಕಲ್ಪನೆಯಿತ್ತು. ಪಾಶ್ಚಿಮಾತ್ಯ ದೇಶಗಳಲ್ಲಿ ನಡೆದುಕೊಂಡೇ ದೂರ ಪ್ರಯಾಣ ಮಾಡುವ ಪದ್ಧತಿಯಿತ್ತು. ಸಾರ್ವಜನಿಕ ಸಂಸ್ಥೆಗಳಿಗೆ ಹಣ ಸಂಗ್ರಹಿಸುವುದಕ್ಕಾಗಿ ಅಲ್ಲಿ ದೂರ ನಡಿಗೆಗಳ ವ್ಯವಸ್ಥೆ ಮಾಡುವುದುಂಟು.

ಒಬ್ಬ ವಯಸ್ಕ ದಿನಕ್ಕೆ 25ರಿಂದ 30 ಮೈಲಿಗಳಷ್ಟು ನಡೆಯಬಹುದು. ದೀರ್ಘ ದೂರ ನಡೆದು ತಾಳಿಕೆಯ ಪರೀಕ್ಷೆ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವಾಗ ಸ್ವಲ್ಪ ತಿನಿಸು ಪದಾರ್ಥ ಒಯ್ಯಬೇಕು. ದಿಕ್ಸೂಚಿ ಮುಂತಾದ ಕೆಲವು ಸರಳ ಸಲಕರಣೆಗಳನ್ನೂ ಕೊಂಡೊಯ್ಯಬಹುದು. ನಡಿಗೆ ಮಾಡುವಾಗ ಸರಿಯಾದ ಪಾದರಕ್ಷೆ ಅಗತ್ಯ. ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್, ಸ್ವೀಡನ್, ನೆದರ್‌ಲೆಂಡ್ಸ್‌ಗಳಲ್ಲಿ ದೇಹದಾರ್ಢ್ಯವನ್ನು ಒರೆಗೆ ಹಚ್ಚಬೇಕಾದರೆ ನಡಿಗೆಯ ಪರೀಕ್ಷೆ ಇರುತ್ತದೆ. ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ಲೂಯಿ ಗಿಬ್ಸನ್ ಎಂಬಾತ 1967ರ ನವೆಂಬರ್ ತಿಂಗಳಲ್ಲಿ 42 ಗಂಟೆಗಳ ಕಾಲ ನಿರಂತರವಾಗಿ ನಡೆದು 160.9 ಮೈಲಿ ಕ್ರಮಿಸಿರುವುದು ಒಂದು ವಿಶ್ವದಾಖಲೆಯಾಗಿದೆ.

ಸರಿಯಾದ ನಡಿಗೆ ಎಲ್ಲರೂ ರೂಢಿಸಿಕೊಳ್ಳಬೇಕಾದ ಅತ್ಯುತ್ತಮ ವ್ಯಾಯಾಮ.

ನೋಡಿ : ನಡಿಗೆ ಸ್ಪರ್ಧೆ ; ಹಳ್ಳಿಗಾಡು ನಡಿಗೆ

ನಡಿಗೆ ಸ್ಪರ್ಧೆ

"ಒಂದಿಲ್ಲೊಂದು ಪಾದ ಸದಾ ನೆಲದ ಸಂಪರ್ಕದಲ್ಲಿರುವಂಥ ಮುನ್ನಡೆ"

"ನೆಲದ ಮೇಲಿರುವ ಕಾಲು ಒಂದು ಕ್ಷಣವಾದರೂ ನೆಟ್ಟಗಿರಬೇಕು (ಮೊಣಕಾಲಿನಲ್ಲಿ ಬಗ್ಗಿರಬಾರದು)."

ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಪಂದ್ಯಾಟಗಳನ್ನು ನಡೆಸುವ ಅಮೆಚೂರ್ ಅಥ್ಲೆಟಿಕ್ ಫೆಡರೇಷನ್ ನಡಿಗೆ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಾಗಿ ಈ ನಿಯಮಗಳನ್ನು ನಿರೂಪಿಸಿದೆ. ನಡೆಯುವಾಗ ಹಿಮ್ಮಡಿ ಮೊದಲು ನೆಲವನ್ನು ಮುಟ್ಟಬೇಕು. ಕಾಲನ್ನು ಮೇಲಕ್ಕೆತ್ತುವಾಗ ಪಾದದ ಮುಂಭಾಗ ಕೊನೆಯದಾಗಿ ನೆಲವನ್ನು ಬಿಡಬೇಕು. ನಡಿಗೆಯಲ್ಲಿ ಹಿಂದಿರುವ ಪಾದದ ಮುಂಭಾಗ ನೆಲವನ್ನು ಬಿಡುವುದಕ್ಕೆ ಮೊದಲು ಮುಂದಿರುವ ಕಾಲಿನ ಹಿಮ್ಮಡಿ ನೆಲವನ್ನು ತಲಪಿರಬೇಕು. ಆದ್ದರಿಂದ ಇದನ್ನು 'ಹಿಮ್ಮಡಿಯಿಂದ ಕಾಲ್ಬೆರಳಿನ ವರೆಗಿನ ಕ್ರೀಡೆ' ಎನ್ನುವುದುಂಟು.



ಸಾಮಾನ್ಯ ನಡಿಗೆ ಅಥವಾ ವಿಹಾರಕ್ಕಾಗಿ ಅಡ್ಡಾಡುವುದನ್ನು ಮಾತ್ರ ನೋಡಿದವರಿಗೆ ಸ್ಪರ್ಧೆಯ ನಡಿಗೆ ಹಾಸ್ಯಾಸ್ಪದವಾಗಿ ತೋರಬಹುದು. ಟೊಂಕವನ್ನು ಅದುರಿಸುತ್ತ, ಕೈಗಳನ್ನು ಬೀಸುತ್ತ ಬಿರಬಿರನೆ ಸಾಗುತ್ತಿರುವವನನ್ನು ನೋಡಿದಾಗ ಇದು ನಡಿಗೆಯೆ ? ಎಂದು ಅನಿಸಬಹುದು. ಆದರೆ ಕಡಮೆ ಚೈತನ್ಯವನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿ ಆದಷ್ಟು ಹೆಜ್ಜೆಗಳನ್ನು ಹಾಕಲು ಟೊಂಕ ಮತ್ತು ಕೈಗಳ ತಾಳಬದ್ಧ ಚಲನೆ ಅಗತ್ಯ. ಪ್ರತಿ ಹೆಜ್ಜೆಗೂ ತನ್ನ ದೇಹದ ಭಾರವನ್ನು ಎತ್ತುವ ಅಗತ್ಯವಿಲ್ಲದೆ ನಡೆಯುವವನು ತನ್ನ ಎತ್ತರದ 4/7ರಷ್ಟು ಉದ್ದದ ಹೆಜ್ಜೆಗಳನ್ನು ಹಾಕಬಲ್ಲ. ಕೆಲವು ವಿಶೇಷ ವ್ಯಾಯಾಮಗಳನ್ನು ಮಾಡಿ ಇವನು ಈ ರೀತಿ ಹೆಜ್ಜೆಗಳನ್ನು ಹಾಕುವುದನ್ನು ಕಲಿಯುತ್ತಾನೆ.

ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ 1908ರಲ್ಲಿ ನಡಿಗೆ ಸ್ಪರ್ಧೆ ಮೊತ್ತಮೊದಲಿಗೆ ಸೇರಿಸಲ್ಪಟ್ಟಿತು. ಅನಂತರ ನಡಿಗೆ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಜನರ ಆಸಕ್ತಿ ಹೆಚ್ಚಿ ಹಲವಾರು ನಡಿಗೆಗಾರರ ಸಂಘಗಳು ಹುಟ್ಟಿಕೊಂಡುವು. ಈಗ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ 20 ಕಿ.ಮೀ. ಮತ್ತು 50 ಕಿ.ಮೀ. ದೂರದ ನಡಿಗೆ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಿವೆ. ರಷ್ಯ, ಸ್ವೀಡನ್, ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯ ಮತ್ತು ಚೆಕೊಸ್ಲೊವಾಕಿಯಗಳು ಈ ಕ್ರೀಡೆಯಲ್ಲಿ ಮೇಲುಗೈ ಪಡೆದಿವೆ.

1968ರ ಮೆಕ್ಸಿಕೋ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ರಷ್ಯದ ಗೊಲುಬ್ನಿಷಿ 20 ಕಿ. ಮೀ. ದೂರವನ್ನು 1 ಗಂಟೆ 33 ಮಿನಿಟು 58 ಸೆಕೆಂಡುಗಳಲ್ಲೂ ಪೂರ್ವ ಜರ್ಮನಿಯ ಹೋನ್ 50 ಕಿ.ಮೀ. ದೂರವನ್ನು 4 ಗಂಟೆ 20 ಮಿನಿಟು 14 ಸೆಕೆಂಡುಗಳಲ್ಲೂ ನಡೆದು ಚಿನ್ನದ ಪದಕ ಗಳಿಸಿದರು. ಮ್ಯೂನಿಕ್ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಪೂರ್ವ ಜರ್ಮನಿಯ ಪೀಟರ್ ಫ್ರೆಂಕೆಲ್ 20 ಕಿ.ಮೀ. ದೂರವನ್ನು 1 ಗಂಟೆ 26 ಮಿನಿಟು 42.6 ಸೆಕೆಂಡುಗಳಲ್ಲಿ ನಡೆದರು.

ಓಟಕ್ಕೆ ಹೋಲಿಸಿದಾಗ ಸ್ಪರ್ಧೆಯ ನಡಿಗೆ ಬಹಳ ನಿಧಾನವೇನಲ್ಲ. ಒಂದು ಮೈಲು ಓಟದ ದಾಖಲೆ 4 ಮಿನಿಟುಗಳಿಗಿಂತ ಸ್ವಲ್ಪ ಕಡಮೆ. ಇದೇ ದೂರಕ್ಕೆ ನಡಿಗೆಯ ವಿಶ್ವದಾಖಲೆ 6¼ ಮಿನಿಟುಗಳಿಗಿಂತ ಕೊಂಚ ಕಡಮೆ. 2, 7, 10, 20 ಮತ್ತು 30 ಮೈಲುಗಳಿಗೂ 3, 5, 10, 20, 30 ಮತ್ತು 50 ಕಿಲೊಮೀಟರುಗಳಿಗೂ ನಡಿಗೆಯಲ್ಲಿ ವಿಶ್ವದಾಖಲೆ ನಿರ್ಣಯಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಉದ್ದನೆ ಮನುಷ್ಯರು ಮಾತ್ರ ಬೇಗಬೇಗನೆ ನಡೆಯಬಲ್ಲರು ಎಂಬ ಅಭಿಪ್ರಾಯವನ್ನು ಸುಳ್ಳುಮಾಡಿಸಿದವನು ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ಡಿ. ಜೆ. ಥಾಮ್ಸನ್. 1957ರಲ್ಲಿ ಲಂಡನ್ ಮತ್ತು ಬ್ರೈಟನ್‌ಗಳ ನಡುವಿನ 53 ಮೈಲುಗಳನ್ನು ಇವನು 7 ಗಂಟೆ 35 ಮಿನಿಟು 12 ಸೆಕೆಂಡುಗಳಲ್ಲಿ ನಡೆದು ದಾಖಲೆ ಸ್ಥಾಪಿಸಿದ. ಇವನ ಎತ್ತರ ಐದೂವರೆ ಅಡಿ ಮಾತ್ರ.

ನಡಿಗೆಗಾರರ ಸಹನಾಶಕ್ತಿಯನ್ನು ಪರೀಕ್ಷಿಸಲು ಅತಿ ದೂರದ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳನ್ನು ಏರ್ಪಡಿಸುವುದುಂಟು. 1960ರಲ್ಲಿ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನಲ್ಲಿ 900 ಮೈಲುಗಳ ಸ್ಪರ್ಧೆ ನಡೆಯಿತು. ಗಂಡಸರ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಗೆದ್ದವನು 15 ದಿನ 14½ ಗಂಟೆಗಳಲ್ಲಿ ಈ ದೂರವನ್ನು ನಡೆದ. ಹೆಂಗಸರ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಗೆದ್ದವಳು ಇದನ್ನು 16 ದಿನ 19¾ ಗಂಟೆಗಳಲ್ಲಿ ಕ್ರಮಿಸಿದಳು.

ನೋಡಿ : ನಡಿಗೆ ; ಹಳ್ಳಿಗಾಡು ನಡಿಗೆ

ನರಸಿಂಹರಾಜನ್

1957ರಿಂದ 1964ರ ವರೆಗೆ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಬಾಸ್ಕೆಟ್‌ಬಾಲ್ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಪ್ರತಿ ವರ್ಷವೂ ಮೈಸೂರು ರಾಜ್ಯದ ತಂಡ ಅಂತಿಮ


ರಿ ಎಸೆತದ ಪ್ರಾವೀಣ್ಯ : ನರಸಿಂಹರಾಜನ್

ಹಂತವನ್ನು ತಲಪಿತು. ಇದಕ್ಕೆ ಮುಖ್ಯ ಕಾರಣ ಬೆಂಗಳೂರಿನ ಆಟಗಾರ ನರಸಿಂಹರಾಜನ್ ಅವರ ಗುರಿ ಎಸೆತದ ಪ್ರಾವೀಣ್ಯ.

ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಇವರ ವೈಯಕ್ತಿಕ ಸ್ಕೋರು ಇತರರಿಗಿಂತ ಯಾವಾಗಲೂ ಹೆಚ್ಚು. ಮೈಸೂರು ರಾಜ್ಯದಲ್ಲಿ ಮಾತ್ರವೇ ಏಕೆ, ಇಡೀ ದೇಶದಲ್ಲಿ ಬಾಸ್ಕೆಟ್‌ಬಾಲ್ ಆಟಗಾರರ ಪಟ್ಟಿಯಲ್ಲಿ ಇವರಿಗೆ ಅಗ್ರಸ್ಥಾನ. ಶಾಲೆಯಲ್ಲಿದ್ದಾಗಲೇ ಇವರಿಗೆ ಬಾಸ್ಕೆಟ್‌ಬಾಲ್ ಗೀಳು ಅಂಟಿಕೊಂಡಿತು. ಅಂತರ ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾಲಯ ಪಂದ್ಯಾಟಗಳಲ್ಲಿ ಇವರು ಮೈಸೂರು ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾಲಯದ ಪರವಾಗಿ ಆಡಿದರು. ಎರಡು ಬಾರಿ ಈ ತಂಡಕ್ಕೆ ಇವರೇ ಕ್ಯಾಪ್ಟನ್. 1961ರಲ್ಲಿ ಎಂಜಿನಿಯರಿಂಗ್ ಪದವಿ ಪಡೆದು ಸ್ನಾತಕೋತ್ತರ ಶಿಕ್ಷಣ ನಡೆಸಿದಾಗಲೂ ನರಸಿಂಹರಾಜನ್ ಬಾಸ್ಕೆಟ್‌ಬಾಲ್ ಅಭ್ಯಾಸ ನಿಲ್ಲಿಸಲಿಲ್ಲ.

ನರಸಿಂಹರಾಜನ್ 1962ರಲ್ಲಿ ಪಾಕಿಸ್ತಾನದ ಪ್ರವಾಸ ಮಾಡಿದಾಗ ಭಾರತೀಯ ತಂಡದ ವೈಸ್‌ಕ್ಯಾಪ್ಟನ್ ಆದರು. ಲಾಹೋರಿನಲ್ಲಿ ನಡೆದ ಕ್ವಾಡ್ರಾಂಗ್ಯುಲರ್ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಇರಾನ್, ಪಾಕಿಸ್ತಾನ ಮತ್ತು ಸಿಂಹಳಗಳೊಡನೆ ಸೆಣಸುವ ಸಂದರ್ಭ ಇವರಿಗೆ ಒದಗಿತ್ತು. ಭಾರತಕ್ಕೆ ಬಂದಿದ್ದ ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯಾ ತಂಡದೊಡನೆ ಆಡಿ ಇವರು ತಮ್ಮ ಕೌಶಲವನ್ನು ಪ್ರದರ್ಶಿಸಿದರು.

ನರಸಿಂಹರಾಜನ್ 1964ರಲ್ಲಿ ಮೊದಲಬಾರಿಗೆ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ರೈಲ್ವೆಯ ಪರವಾಗಿ ಆಡಿದರು.

ತಮ್ಮ ನೆಚ್ಚಿನ ಬಾಸ್ಕೆಟ್‌ಬಾಲ್ ಮಾತ್ರವೇ ಅಲ್ಲದೆ ಇವರು ಟೇಬಲ್ ಟೆನಿಸ್ ಸಹ ಆಡುವುದುಂಟು.

'ನರಿ ಅಳಿಲು'

ಆಟಗಾರರು ಎದುರುಬದುರಾಗಿ ಆರು ಅಡಿ ಅಂತರದ ಎರಡು ಸಾಲುಗಳಲ್ಲಿ ಮೊಣಕಾಲೂರಿ ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಒಂದು ಸಾಲಿನ ಕೊನೆಯ ಆಟಗಾರ ಗಂಟು ಹಾಕಿರುವ ಕೈವಸ್ತ್ರವನ್ನು—ಅಳಿಲನ್ನು—ಎದುರು ಸಾಲಿನ ಕೊನೆಯ ಆಟಗಾರನಿಗೆ ಎಸೆಯಬೇಕು. ಅವನು ಅದನ್ನು ಎದುರು ಸಾಲಿನ ಎರಡನೆಯವನಿಗೆ ಎಸೆಯುತ್ತಾನೆ. ಹೀಗೆ ಆ ವಸ್ತು ಒಂದು ಸಾಲಿನಿಂದ ಇನ್ನೊಂದು ಸಾಲಿಗೆ ಸಾಗುತ್ತದೆ. ಅಳಿಲಿನ ಹಿಂದೆಯೇ ಎದುರು ಸಾಲಿನ ಮೊದಲನೆಯ ಆಟಗಾರ ಎರಡನೆಯ ವಸ್ತುವನ್ನು—ನರಿಯನ್ನು— ಎಸೆಯುತ್ತಾನೆ.

ಅಳಿಲು ಸಾಲಿನ ಕೊನೆ ತಲಪುವುದರೊಳಗಾಗಿ ನರಿಗುರಿ ಸೇರುವಂತೆ ಮಾಡುವುದು ಆಟದ ಉದ್ದೇಶ. ಎಸೆಯುವಾಗ ವಸ್ತು ಕೆಳಕ್ಕೆ ಬಿದರೆ ಅದನ್ನು ಎಸೆಯಲಾರಂಭಿಸಿದವನು ಪುನಃ ಆರಂಭಿಸಬೇಕು.

ನರಿಕೊಂತನ ಆಟ

ದೊಡ್ಡ ಮರಗಳಿಂದ ಉದುರುವ ಕಡ್ಡಿ, ಕೋಲುಗಳನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿಕೊಂಡು ನರಿಕೊಂತನ ಆಟ ಆಡುತ್ತಾರೆ.

ನೆಲದ ಮೇಲೆ ಒಂದಷ್ಟು ಕಡ್ಡಿಗಳನ್ನು ನೆಡುತ್ತಾರೆ. ಒಬ್ಬ ಹುಡುಗ ಕಡ್ಡಿಗಳನ್ನು ಕಾಯಲು ನಿಲ್ಲುತ್ತಾನೆ. ಉಳಿದವರು ಅವನ ಕೈಗೆ ಸಿಗದಂತೆ ಕಡ್ಡಿಗಳನ್ನು ಕಿತ್ತುಕೊಂಡು ಹೋಗಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಕಡ್ಡಿ ಕೀಳಲು ಬಂದವರನ್ನು ಕಾಯುವವನು ಹಿಡಿಯಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುತ್ತಾನೆ. ಸಿಕ್ಕಿಬಿದ್ದವರು ತಾವೂ ಕಡ್ಡಿ ಕಾಯಲು ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ಹುಡುಗರು ಎಲ್ಲ ಕಡೆಯಿಂದ ಕಡ್ಡಿಗಳನ್ನು ರಕ್ಷಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದಲ್ಲದೆ ಕೀಳಲು ಬಂದವರಲ್ಲಿ ಆದಷ್ಟು ಜನರನ್ನು ಹಿಡಿಯಲು ಪ್ರಯತ್ನಪಡುತ್ತಾರೆ.

ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಳ್ಳದೆ ಹೆಚ್ಚು ಕಡ್ಡಿಗಳನ್ನು ಸಂಪಾದಿಸಿದವನು ಉತ್ತಮ ಆಟಗಾರ.

'ನರಿ ಬಾತು'

ನದಿಯಲ್ಲಿ ಬಾತುಕೋಳಿಗಳನ್ನು ಹಿಡಿಯಲು ನರಿ ಹೋಗುತ್ತದೆ. ಬಾತುಕೋಳಿಗಳಿಗೆ ಸಂರಕ್ಷಣೆಯ ಘಟ್ಟಗಳಿವೆ. ಅಲ್ಲಿ ಅವುಗಳನ್ನು ನರಿ ಹಿಡಿಯುವಂತಿಲ್ಲ. ಆದರೆ ಬಾತುಗಳು ಸಂರಕ್ಷಣೆಯ ಒಂದು ಘಟ್ಟದಿಂದ ಇನ್ನೊಂದಕ್ಕೆ ಹೋಗುವಾಗ ನರಿ ಹಿಡಿದುಬಿಡುತ್ತದೆ. ನರಿ ಮತ್ತು ಬಾತುಗಳನ್ನು ಅನುಕರಿಸುವ ಈ ಕ್ರೀಡೆಯು ಚಿಕ್ಕ ಮಕ್ಕಳ ಹೊರಾಂಗಣ ಆಟವೆನಿಸಿದೆ.

ನೆಲದ ಮೇಲೆ ಇಪ್ಪತ್ತು ಅಡಿ ವ್ಯಾಸದ ಒಂದು ವೃತ್ತ ಗುರುತಿಸಿ ಅದರ ಹೊರಗಡೆ ಸುತ್ತಲೂ 1 ಅಡಿ ದೂರದಲ್ಲಿ ಇನ್ನೊಂದು (22 ಅಡಿ ವ್ಯಾಸ) ವೃತ್ತ ಎಳೆಯಬೇಕು. ವೃತ್ತದ ಒಳಗೆ ಒಂದು ಬದಿಯಿಂದ ಕೇಂದ್ರವನ್ನು ಹಾದು ಇನ್ನೊಂದು ಬದಿಗೆ ಸೇರುವಂತೆ ಒಂದು ಅಡಿ ಅಗಲದ ದಾರಿಗಳನ್ನು ಗುರುತಿಸಬೇಕು.

ಸುತ್ತಲಿನ ಒಂದು ಅಡಿ ಅಗಲದ ವೃತ್ತಪಟ್ಟಿ ಮತ್ತು ವ್ಯಾಸದ ಒಂದು ಅಡಿ ಅಗಲದ ಗೆರೆಪಟ್ಟಿಗಳು ನದಿ ಮಾರ್ಗಗಳು. ಕೇಂದ್ರ ಭಾಗವೂ ಗೆರೆಪಟ್ಟಿಗಳ ಕೊನೆಗಳಲ್ಲಿರುವ ಒಂದು ಅಡಿಯ ಚೌಕಗಳೂ ಸಂರಕ್ಷಣೆಯ ಘಟ್ಟಗಳು.

ಆಟದ ಪ್ರಾರಂಭದಲ್ಲಿ ನರಿ ಆದ ಹುಡುಗ ಕೇಂದ್ರದಲ್ಲಿ ನಿಂತಿರುತ್ತಾನೆ. ಸುತ್ತಲಿನ ಸಂರಕ್ಷಣೆ ಘಟ್ಟಗಳಲ್ಲಿ ಬಾತುಗಳಾದ ಹುಡುಗರು ಇರುತ್ತಾರೆ. ಆಟ ಪ್ರಾರಂಭದಲ್ಲಿ ಸೀಟಿ ಊದಿದ ಕೂಡಲೇ ಬಾತುಗಳು ಘಟ್ಟದಿಂದ ಘಟ್ಟಕ್ಕೆ ಓಡುತ್ತವೆ. ಈ ಎಲ್ಲ ಓಡಾಟ ನದಿ ಮಾರ್ಗದ ಮೂಲಕವೇ ಆಗಬೇಕು. ಹೀಗೆ ಓಡುತ್ತಿರುವ ಬಾತುಗಳನ್ನು ನರಿ ಹಿಡಿದಾಗ ಔಟಾದ ಬಾತುಗಳು ಹೊರಹೋಗಬೇಕು. ಅನಂತರ ಉಳಿದಿರುವ ಬಾತುಗಳನ್ನು ಹಿಡಿಯಲು

ಬಾತನ್ನು ಬೆನ್ನಟ್ಟುವ ನರಿ



ನರಿ ಹೋಗುತ್ತದೆ. ನರಿ ಎಲ್ಲ ಬಾತುಗಳನ್ನು ಹಿಡಿದು ಔಟ್ ಮಾಡುವ ತನಕ ಆಟ ಮುಂದುವರಿಯಬೇಕಾಗಿಲ್ಲ. ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಸಮಯದ (ಉದಾ : ಐದು ಮಿನಿಟು) ತನಕ ಒಬ್ಬೊಬ್ಬ ಆಟಗಾರ ನರಿಯಾಗಿ ಆಟವಾಡಿ ಯಾರು ಹೆಚ್ಚು ಬಾತುಗಳನ್ನು ಹಿಡಿದು ಹಾಕುತ್ತಾರೆಂದು ಲೆಕ್ಕ ಮಾಡಬಹುದು.

ಅತಿ ಹೆಚ್ಚು ಬಾತುಗಳನ್ನು ಹಿಡಿದವನು ಗೆದ್ದ ನರಿ.

ನೋಡಿ : ಓಡುವ, ಬೆನ್ನಟ್ಟುವ ಆಟಗಳು

ನರಿ ಬೇಟೆ

ನರಿಗಳ ಬೇಟೆ ಕೆಲವು ದೇಶಗಳಲ್ಲಿ ಮೆಚ್ಚಿನ ಕ್ರೀಡೆ.

ಕಾಡುಗಳಲ್ಲಿ ಬಂಡೆಗಳ ನಡುವಿನ ಗುಹೆಗಳಲ್ಲಿ ನರಿಗಳು ವಾಸಿಸುತ್ತವೆ. ನರಿಗಳ ದೇಹದಿಂದ ವಿಶಿಷ್ಟವಾದ ವಾಸನೆ ಹೊರಸೂಸುತ್ತಿರುತ್ತದೆ. ತಮ್ಮ ಚುರುಕಾದ ಘ್ರಾಣಶಕ್ತಿಯಿಂದ ಬೇಟೆನಾಯಿಗಳು ನರಿ ಹಾದು ಹೋದ ದಾರಿ ಹಿಡಿದು ಅದರ ಸ್ಥಾನವನ್ನು ಪತ್ತೆ ಹಚ್ಚಿಬಿಡುತ್ತವೆ.

ವಾಸನೆಯ ಜಾಡು ಹಿಡಿದು ನರಿಗಳನ್ನು ಬೇಟೆಯಾಡುವುದು ಒಂದು ವಿಧ. ಕೇವಲ ನೋಟದಿಂದ ನಾಯಿಗಳು ನರಿಗಳನ್ನು ಬೆನ್ನಟ್ಟಿ ಬೇಟೆ ಯಾಡುವುದು ಇನ್ನೊಂದು ವಿಧ. ವೇಗದಲ್ಲಿ ನರಿಗಳು ಬೇಟೆನಾಯಿಗಳನ್ನು ಮೀರಿಸುತ್ತವೆ. ಆದರೆ ದೇಹದಾರ್ಢ್ಯದಲ್ಲಿ ಬೇಟೆನಾಯಿಗಳು ಮೇಲು.

ನರಿಬೇಟೆ ತಂಡಕ್ಕೆ ನಾಯಕನೊಬ್ಬನಿರುತ್ತಾನೆ. ಬೇಟೆನಾಯಿಗಳ ಯೋಗಕ್ಷೇಮವನ್ನೂ ನರಿಬೇಟೆಯ ಸಕಲ ಕಾರ್ಯಕಲಾಪಗಳ ಮೇಲ್ವಿಚಾರಣೆಯನ್ನೂ ಅವನು ನಿರ್ವಹಿಸುತ್ತಾನೆ.



ಧ್ರುವಪ್ರದೇಶದ ನರಿ – ಬೇಟೆಗಾರನ ಕೈಯಲ್ಲಿ



ನರಿಬೇಟೆಯಲ್ಲಿ ಅಶ್ವಾರೋಹಿಗಳಾದ ಬೇಟೆಗಾರರು ಮೊದಲ ಸಾಲಿನಲ್ಲಿರುತ್ತಾರೆ. ಅವರ ಜೊತೆಯಲ್ಲಿ ಬಲಿಷ್ಠ ಬೇಟೆನಾಯಿಗಳ ತಂಡವಿರುತ್ತದೆ. ಒಂದು ಸಲದ ಬೇಟೆಯಲ್ಲಿ ಸುಮಾರು 19 ಜೋಡಿ ಬೇಟೆ ನಾಯಿಗಳಿರುತ್ತವೆ. ಅವುಗಳ ಹಿಂದೆ ಮುಂದೆ ಹೊಡೆಯುವವರು ಇರುತ್ತಾರೆ. ಬೇಟೆನಾಯಿಗಳು ತಂಡದಿಂದ ಚೆದರಿ ಹೋಗದಂತೆ ಮುಂದೆ ಹೊಡೆಯುವವರು ನೋಡಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಕಾಡಿನಲ್ಲಿ ಸಂದಿಗೊಂದಿಗಳ ಪರಿಚಯವನ್ನು ಬೇಟೆಗಾರರಿಗೆ ಮಾಡಿಕೊಡುತ್ತಾರೆ. ನರಿಗಳು ಎಲ್ಲೆಲ್ಲಿ ಅಡ್ಡಾಡುತ್ತಿರಬಹುದು ಎಂಬುದನ್ನು ತಿಳಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಬೆಳಗಿನ ಹೊತ್ತು ಆರಂಭವಾದ ಬೇಟೆ ನಡುಮಧ್ಯಾಹ್ನದ ತನಕ ಮುಂದುವರಿಯುತ್ತದೆ. ಬೇಟೆನಾಯಿಗಳಿಗೆ ನರಿಗಳ ಪತ್ತೆಯಾಗದಿರುವ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಅವು ಯಾವ ದಿಕ್ಕಿನಲ್ಲಿ ಹೋಗಿರಬಹುದು ಎಂದು ಊಹಿಸಿ ಬೇಟೆಗಾರನೇ ಸೂಚನೆ ಕೊಡುತ್ತಾನೆ.

ಅಮೆರಿಕ, ಕೆನಡಗಳಲ್ಲಿ ನರಿಬೇಟೆ ಪ್ರಸಿದ್ಧವಾದ ಕ್ರೀಡೆ. ಅಮೆರಿಕದ ಫ್ಲೋರಿಡಾದಲ್ಲಿ ಬೆಳದಿಂಗಳ ರಾತ್ರಿಯಲ್ಲಿ ನರಿಯಬೇಟೆ ನಡೆಯುತ್ತದೆ.

ಮಂಡ್ಯ ಜಿಲ್ಲೆಯ ಕದಬಳ್ಳಿಯಲ್ಲಿ ಒಂದು ವಿಶಿಷ್ಟ ರೀತಿಯ ನರಿಬೇಟೆ ರೂಢಿಯಲ್ಲಿದೆ. ಊರಿನ ದೇವಾಲಯದ ವಾರ್ಷಿಕ ಜಾತ್ರೆಯ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಇದು ನಡೆಯುತ್ತದೆ. ಈ ಬೇಟೆಯಲ್ಲಿ ನರಿಯನ್ನು ಕೊಲ್ಲುವಂತಿಲ್ಲ. ಜೀವಸಹಿತವಾಗಿ ಹಿಡಿದು ತರಬೇಕು. ನರಿಗಳು ವಾಸಿಸುವ ಕಾಡಿನಲ್ಲಿ ಸುಮಾರು ಎರಡು ಮೂರು ಫರ್ಲಾಂಗು ಉದ್ದಕ್ಕೂ ವಿಸ್ತಾರವಾದ ಬಲೆಯನ್ನು ಹರಡುತ್ತಾರೆ. ಹುಯಿಲೆಬ್ಬಿಸುತ್ತ ಬೇಟೆಗಾರರು ಪೊದೆ ಗುಡ್ಡ



ನರಿ ಹಿಡಿಯಲು ಬಲೆ ಜಾಚು

ಕಾಡುಮೇಡುಗಳಲ್ಲಿ ನರಿಯನ್ನು ಬೆನ್ನಟ್ಟುತ್ತಾರೆ. ಬಲೆಗೆ ಸಿಕ್ಕಿದ ನರಿಯನ್ನು ವೈಭವದಿಂದ ಮೆರವಣಿಗೆಯಲ್ಲಿ ಹೊತ್ತುಕೊಂಡು ಬರುತ್ತಾರೆ. ಜಾತ್ರೆಯಲ್ಲಿ ಕೊನೆಗೆ ಒಂದು ದಿನ ನರಿಯ ಬಾಲಕ್ಕೆ ನಕ್ಷತ್ರ ಕಡ್ಡಿಗಳನ್ನು ಕಟ್ಟಿ ಓಡ ಬಿಡುತ್ತಾರೆ.

ನೋಡಿ : ಬೇಟೆ

ನವಿಲು ಆಟ

ಇಬ್ಬರು ಹುಡುಗಿಯರು ಕೂಡಿದರೆ ಒಂದು ನವಿಲು. ಅವರು ಒಂದಾಗಿ ನೆಗೆದಾಗ ನವಿಲು ಆಟ.

ಹುಡುಗಿಯರಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬಳು ದೊಡ್ಡವಳು; ಮತ್ತೊಬ್ಬಳು ಪುಟ್ಟವಳು. ಪುಟ್ಟ ಹುಡುಗಿ ದೊಡ್ಡವಳ ಮುಂದೆ ಬೆನ್ನು ಮಾಡಿ ನಿಂತು ತನ್ನ ಕಾಲುಗಳಿಂದ ದೊಡ್ಡವಳ ಕಾಲುಗಳನ್ನು ಸುತ್ತುತ್ತಾಳೆ. ದೊಡ್ಡವಳು ತನ್ನ ಕೈಗಳಿಂದ ಹುಡುಗಿಯ ಎದೆಯನ್ನು ಬಳಸಿ ಬೀಳದಂತೆ ಹಿಡಿದುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾಳೆ; ಅನಂತರ ನೆಗೆಯುತ್ತ ಮುಂದೆ ಸಾಗುತ್ತಾಳೆ.

"ನವಿಲೇ ನವಿಲೇ ನಲಿದಾಡು ನವಿಲೇ
ನವಿಲೇ ನವಿಲೇ ಕುಣಿದಾಡು ನವಿಲೇ
ಊಟವ ಮಾಡುವುದೆಲ್ಲೆಲೆ ನವಿಲೇ
ಕೂಟವ ಕೂಡುವುದೆಲ್ಲೆಲೆ ನವಿಲೇ
ನೀಟಾದ ನವಿಲೇ ನುಡಿನುಡಿ ನವಿಲೇ
ಕೋಟೆ ರಾಯನ ತೋಟಗಳಲ್ಲಿ
ಕೂಟವ ಕೂಡುತ ಊಟವ
ಮಾಡುವೆ
ಚಿಕ್ಕ ಚಿಕ್ಕ ನವಿಲೇ ಸೊಕ್ಕಿನ ನವಿಲೇ
ರೆಕ್ಕೆಯ ಕೆದರುವ ಬಣ್ಣದ ನವಿಲೇ"



"ನವಿಲೇ, ನವಿಲೇ..."

—ಎಂದು ಹಾಡು ಹೇಳಿಕೊಂಡು ಕುಣಿಯುತ್ತ ವೃತ್ತದಲ್ಲಿ ಚಲಿಸುವ ನವಿಲು ಆಟವನ್ನೂ ಹೆಣ್ಣುಮಕ್ಕಳು ಆಡುತ್ತಾರೆ.

ಆಟಗಾರ್ತಿಯರು ಒಂದು ವೃತ್ತದಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ಸೊಂಟದ ಮೇಲೆ ಕೈ ಇಟ್ಟುಕೊಂಡು ಎಣಿಕೆಗೆ ಸರಿಯಾಗಿ ಕುಣಿಯುತ್ತಾರೆ. ಮುಂದೆ ನಾಲ್ಕು ಬಾರಿ ಸಾಗಿ ಹಿಂದಕ್ಕೆ ಬರುತ್ತಾರೆ. ಅನಂತರ ವೃತ್ತದ ಮೇಲೆಯೇ ಒಬ್ಬರ ಹಿಂದೊಬ್ಬರು ಜಿಗಿಯುತ್ತ ಹೋಗುತ್ತಾರೆ. ಎಲ್ಲ ಜಿಗಿತಗಳಲ್ಲಿಯೂ ಎರಡು ಪಾದಗಳನ್ನೂ ಕೂಡಿಸಿಕೊಂಡು ಜಿಗಿಯುತ್ತಾರೆ.

ನಾಟ್ಯಾವಧಾನ

ಆಶುಕವಿತೆಯನ್ನು ರಚಿಸುವ ಶಕ್ತಿ ಅಷ್ಟಾವಧಾನಿ, ಶತಾವಧಾನಿಗಳಿಗೆ ಹೇಗೆ ತೀರ ಅವಶ್ಯವೋ ಹಾಗೆಯೇ 'ಆಶು ನಾಟಕ'ಗಳನ್ನು ಸೃಷ್ಟಿಸುವ ಶಕ್ತಿ ನಾಟ್ಯಾವಧಾನಕ್ಕೆ ಅಗತ್ಯ. ಪ್ರೇಕ್ಷಕ ಅಥವಾ ಪ್ರಶ್ನಿಸುವವರು ನಾಟ್ಯಾವಧಾನಿಗೆ ಯಾವುದಾದರೊಂದು ಸನ್ನಿವೇಶವನ್ನು ಸೂಚಿಸುತ್ತಾರೆ. ನಾಟ್ಯಾವಧಾನಿ ಆ ಕೂಡಲೇ ಅವರು ಹೇಳಿದ ಸನ್ನಿವೇಶದ ಮೇಲೆ ಆಧರಿಸಿದ ನಾಟಕವನ್ನು ಆಡಬೇಕು.

ನಾಟ್ಯಾವಧಾನ ಹುಟ್ಟಿದ್ದು ಇಪ್ಪತ್ತನೆಯ ಶತಮಾನದಲ್ಲಿ. ಇತರ ಅವಧಾನಗಳು ಹುಟ್ಟಿದ ಆಂಧ್ರದಲ್ಲೇ ನಾಟ್ಯಾವಧಾನವೂ ಪ್ರಾರಂಭವಾಯಿತು. ಇದನ್ನು ಪ್ರಾರಂಭಿಸಿದವರು ಇಬ್ಬರು ಸಹೋದರರು —ತೆಲುಗು ಅಧ್ಯಾಪಕ ಧಾರಾ ರಾಮನಾಥಶಾಸ್ತ್ರಿ ಮತ್ತು ಇಂಗ್ಲಿಷ್ ಅಧ್ಯಾಪಕ ಧಾರಾ ರಾಧಾಕೃಷ್ಣಮೂರ್ತಿ.

ನಾಟ್ಯಾವಧಾನ ನಡೆಯುವ ಪ್ರಾರಂಭದಲ್ಲಿ ನಾಟ್ಯಾವಧಾನಿಗಳಿಗೆ ಅಂದಿನ ಪ್ರದರ್ಶನ ಯಾವುದೆಂಬ ಬಗೆಗೆ ಸುಳಿವಿರುವುದಿಲ್ಲ. ಇವರಿಬ್ಬರು ವೇದಿಕೆಯ ಮೇಲೆ ಬಂದು ನಿಂತಾಗ, ಪಂಡಿತರು ಪರಸ್ಪರ ಮಾತನಾಡಿಕೊಂಡು ಯಾವುದಾದರೊಂದು ಪೌರಾಣಿಕ ಅಥವಾ ಐತಿಹಾಸಿಕ ಇಲ್ಲವೆ ಸಾಮಾಜಿಕ ಸನ್ನಿವೇಶವನ್ನು ಸೂಚಿಸುತ್ತಾರೆ. ಇವರಿಬ್ಬರೂ ಕೂಡಲೇ ಒಳಗೆ ಹೋಗಿ ವೇಷ ಬದಲಾಯಿಸಿಕೊಂಡು ಅಷ್ಟರಲ್ಲೇ ಸಂಭಾಷಣೆ, ಚಲನ ವಲನಗಳೆಲ್ಲವನ್ನೂ ನಿರ್ಧರಿಸಿ ವೇದಿಕೆಯ ಮೇಲೆ ಬಂದು ನಾಟಕ ಮಾಡಿಬಿಡುತ್ತಾರೆ. ಹೆಣ್ಣು ವೇಷ ಬೇಕಿದ್ದರೆ ಇವರಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬರು ಆ ವೇಷ ಹಾಕಲೂ ಸಿದ್ಧ.

ನಾಟ್ಯಾವಧಾನ ನಡೆಸಲು ಸಾಹಿತ್ಯ, ಪುರಾಣ ಇತಿಹಾಸಗಳ ಜ್ಞಾನ ಅಪಾರವಾಗಿರಬೇಕು. ನಿಂತಲ್ಲೇ ಸಂಭಾಷಣೆ–ಚಲನೆಗಳನ್ನು ಸೃಷ್ಟಿಸಬಲ್ಲ ಪ್ರತಿಭೆ ಬೇಕು.

ನೋಡಿ : ಅವಧಾನ ; ಅಷ್ಟಾವಧಾನ ; ಶತಾವಧಾನ ; ನೇತ್ರಾವಧಾನ ; ಪರೇಡ್

ನಾಡೆಸ್ದಾ ಚಿಜ಼ೋವಾ

1968ರ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ರಷ್ಯದ ಷಾಟ್‌ಪಟ್ ಆಟಗಾರ್ತಿ ನಾಡೆಸಾ ಚಿಜ಼ೋವಾ ಗೆಲ್ಲುತ್ತಾರೆ ಎಂಬುದು ಎಲ್ಲರ ಭಾವನೆಯಾಗಿತ್ತು. ಆದರೆ ಚಿಜ಼ೋವಾರಿಗೆ ಸಿಕ್ಕಿದ್ದು ಕಂಚಿನ ಪದಕ ಮಾತ್ರ. ಪ್ರಥಮ ಸ್ಥಾನದ ಹೊರತು ತೃಪ್ತಿಯಿಲ್ಲದ ಅವರು ನಿರಾಶೆಯಿಂದ "ಇನ್ನು ಷಾಟ್‌ಪಟ್ ಮಾಡುವುದಿಲ್ಲ" ಎಂದು ನಿರ್ಧರಿಸಿಬಿಟ್ಟರು. ಇವರ ಕೋಚ್ ಬಹಳ ಒತ್ತಾಯ ಮಾಡಿದ ಬಳಿಕವೇ ಇವರು ಮತ್ತೆ ಅಭ್ಯಾಸ ಆರಂಭಿಸಿದ್ದು.

ಕೋಚ್ ಮತ್ತು ಚಿಜ಼ೋವಾ ಸೇರಿ ಎಸೆತದ ಹೊಸ ವಿಧಾನವನ್ನು ರೂಢಿಸಿಕೊಂಡರು. ಚಿಜ಼ೋವಾ ಒಬ್ಬರಿಗೇ ಸರಿಹೊಂದುವ ವಿಧಾನ



ಇದು. ಕೆಲವೇ ತಿಂಗಳುಗಳಲ್ಲಿ ಚಿಜ್ಞೋವಾ ಷಾಟ್‌ಪಟ್‌ನಲ್ಲಿ ವಿಶ್ವದಾಖಲೆ (20.09 ಮೀಟರ್ಸ್) ಸ್ಥಾಪಿಸಿದರು. 1972ರ ಮ್ಯೂನಿಕ್ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಮತ್ತೆ ವಿಶ್ವ ಮತ್ತು ಒಲಿಂಪಿಕ್ ದಾಖಲೆ (21.03 ಮೀಟರ್) ಉಂಟು ಮಾಡಿದರು.

ನಾಡೆಸ್ದಾ ಚಿಜ್ಞೋವಾರ ಬಾಲ್ಯ ಸೈಬೀರಿಯಾದ ಉಸೋಲಿ—ಸೈಬಿರ್ ಸ್ಕೋಯಿ ಪಟ್ಟಣದಲ್ಲಿ ಕಳೆಯಿತು. ಹದಿನೈದನೆಯ ವಯಸ್ಸಿನಲ್ಲಿ ಇವರು ಷಾಟ್‌ಪಟ್ ಅಭ್ಯಾಸವನ್ನು ಆರಂಭಿಸಿದರು. ದಾದಿಯಾಗಿ ತರಬೇತಿ ಪಡೆದ ಬಳಿಕ ಶರೀರ ಶಿಕ್ಷಣ ಸಂಸ್ಥೆಯೊಂದನ್ನು ಸೇರಿಕೊಂಡರು. 1964ರಲ್ಲಿ ಚಿಜ್ಞೋವಾ ಯೂರೊಪಿಯನ್ ಜೂನಿಯರ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಚಿನ್ನದ ಪದಕ ಗಳಿಸಿದಾಗ ಇವರ ಪ್ರತಿಭೆ ಬೆಳಕಿಗೆ ಬಂತು. ಆಗ ಅವರು ಹತ್ತೊಂಬತ್ತರ ಯುವತಿ.

ಮುಂದಿನ ಮುಖ್ಯ ಸಾಧನೆ ಷಾಟ್‌ಪಟ್‌ನಲ್ಲಿ ವಿಶ್ವದಾಖಲೆ ಸ್ಥಾಪಿಸಿದ್ದ ತಮಾರಾ ಪ್ರೆಸ್‌ರನ್ನು ಸೋಲಿಸಿದ್ದು. ಪ್ರೆಸ್ ಅವರ ದಾಖಲೆ 18.55 ಮೀಟರ್. 1966ರಲ್ಲಿ ಚಿಜ್ಞೋವಾ, ಪ್ರೆಸ್‌ರನ್ನು ಮೀರಿಸಿದರು ; ಅದೇ ವರ್ಷ ಯೂರೊಪಿಯನ್ ಚಾಂಪಿಯನ್ ಆದರು.

174 ಸೆಂಟಿಮೀಟರ್ ಎತ್ತರ, 80 ಕಿಲೊಗ್ರಾಂ ಭಾರದ ಈ ಕ್ರೀಡಾಪಟುವಿನ ಸಾಧನೆಗೆ ಕಾರಣವಾದದ್ದು ಎಸೆತದ ವಿಶಿಷ್ಟ ವಿಧಾನಗಳು—ಬರಿಯ ಸ್ನಾಯುಬಲವಲ್ಲ. ಮುಂದೆ ಕೋಚ್ ಆಗಿ ತನ್ನ ತಂತ್ರವನ್ನು ಇತರರಿಗೆ ಹೇಳಿಕೊಡಬೇಕು ಎಂಬುದು ಇವರ ಧ್ಯೇಯ.

ನಾಣ್ಯದ ಆಕಾರ

ಮೇಜೊಂದರ ಮೇಲೆ ಚಲಾವಣೆಯಲ್ಲಿರುವ ನಾಣ್ಯಗಳನ್ನಿರಿಸಿ ಒಂದೊಂದಕ್ಕೂ ಸಂಖ್ಯೆ ಕೊಡುತ್ತಾರೆ. ಆಟಗಾರರನ್ನು ಕರೆದು ಎರಡು ಮಿನಿಟುಗಳ ಕಾಲ ನಾಣ್ಯಗಳನ್ನು ಪರಿಶೀಲಿಸಲು ಬಿಟ್ಟ ಅನಂತರ ಅದನ್ನು ಮುಚ್ಚಿ ಬಿಡಬೇಕು.

ಅನಂತರ ಆಟಗಾರರು ಕಾಗದದ ಮೇಲೆ ಆಯಾ ಸಂಖ್ಯೆ ಬರೆದು ನಾಣ್ಯದ ಯಥಾವತ್ ಆಕಾರವನ್ನು ಬರೆಯುತ್ತಾರೆ. ಸರಿಯಾಗಿ ಬರೆದವರು ಗೆಲ್ಲುತ್ತಾರೆ.

ಸ್ಪರ್ಶ ಮಾತ್ರದಿಂದ ನಾಣ್ಯದ ಗುರುತು



ಇನ್ನೊಂದು ಬಗೆಯಲ್ಲಿ ಕಣ್ಣಿಗೆ ಬಟ್ಟೆ ಕಟ್ಟಿದ ಒಬ್ಬನಿಗೆ ಇನ್ನೊಬ್ಬನು ನಾಣ್ಯ ಕೊಡುತ್ತಾನೆ. ಸ್ಪರ್ಶ ಮಾತ್ರದಿಂದ ಅದು ಯಾವ ನಾಣ್ಯವೆಂದು ಅವನು ಹೇಳಬೇಕು.

ನಾಣ್ಯ ಸಂಗ್ರಹ

ನಾಣ್ಯ ಸಂಗ್ರಹ ಕುತೂಹಲಕಾರಿಯಾದ ಉಪಯುಕ್ತ ಹವ್ಯಾಸ.

ಹಿಂದೆ ರೋಮನರು ಪ್ರಾಚೀನ ಗ್ರೀಸಿನ ನಾಣ್ಯಗಳನ್ನು ಅವುಗಳ ಸೊಬಗಿಗಾಗಿ ಸಂಗ್ರಹಿಸುತ್ತಿದ್ದರು. 13–14ನೆಯ ಶತಮಾನಗಳ ಯೂರೊಪಿನಲ್ಲಿ ಪೋಪರು, ರಾಜರು, ವಿದ್ವಾಂಸರು ನಾಣ್ಯ ಸಂಗ್ರಹದಲ್ಲಿ ಆಸಕ್ತರಾಗಿದ್ದರು.

ನಾಣ್ಯಗಳ ಕಲಾತ್ಮಕ ವಿನ್ಯಾಸ ಮತ್ತು ಇತಿಹಾಸ ವ್ಯಕ್ತಿಗಳ ಮೇಲಿನ ಆಸಕ್ತಿಯೇ ನಾಣ್ಯ ಸಂಗ್ರಹಕ್ಕೆ ಪ್ರೇರಕ, ನಾಣ್ಯಸಂಗ್ರಹ ಲಾಭದಾಯಕ ಹವ್ಯಾಸವೂ ಹೌದು. ಕೆಲವರು ಹಳೆಯ ಗ್ರೀಕ್, ರೋಮನ್ ಮತ್ತು ಗುಪ್ತರ ಕಾಲದ ನಾಣ್ಯಗಳನ್ನು ಸಂಗ್ರಹಿಸುತ್ತಾರೆ.

ನಾಣ್ಯಸಂಗ್ರಹ ಹವ್ಯಾಸದಲ್ಲಿ ಆಸಕ್ತಿ ಇರುವವರು ಪರದೇಶಗಳಿಗೆ ಹೋಗಿ ಹಿಂದಿರುಗಿ ಬರುವವರಿಂದ ಆ ದೇಶದ ನಾಣ್ಯಗಳನ್ನು ಪಡೆಯಬಹುದು. ಪ್ರಸ್ತುತ ಚಲಾವಣೆಯಲ್ಲಿರುವ ನಾಣ್ಯಗಳನ್ನು ಸಂಗ್ರಹಿಸಬಹುದು. ಕೆಲವು ವರ್ಷಗಳ ಅನಂತರ ಈ ನಾಣ್ಯಗಳು ಚಲಾವಣೆಯಲ್ಲಿ ಇಲ್ಲದಾಗುತ್ತವೆ ; ಆಗ ಅವುಗಳಿಗೆ ಮಹತ್ವ ಬರುತ್ತದೆ.

ನಾಣ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ವಿವಿಧ ದೇಶಗಳ ಐತಿಹಾಸಿಕ, ಭೌಗೋಳಿಕ ವೃತ್ತಾಂತ ಗಳಿರುತ್ತವೆ. ಜನರ ಉಡುಪು ಆಭರಣಗಳು, ಕೇಶಾಲಂಕಾರ ಮುಂತಾದ ಸ್ವಾರಸ್ಯಕರ ವಿಷಯಗಳನ್ನು ತಿಳಿಯುವ ದೃಷ್ಟಿಯಿಂದ ನಾಣ್ಯ ಸಂಗ್ರಹ ಮಾಡುತ್ತಾರೆ.

ಸಾಧ್ಯವಿದ್ದಷ್ಟೂ ಉತ್ತಮ ಸ್ಥಿತಿಯಲ್ಲಿರುವ ನಾಣ್ಯಗಳನ್ನು ನಾಣ್ಯ ಸಂಗ್ರಾಹಕ ಶೇಖರಿಸಬೇಕು.

ನಾಣ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಸಾಧಾರಣ, ಮಧ್ಯಮ, ಉತ್ತಮ, ಅತ್ಯುತ್ತಮ, ಚಲಾವಣೆಯಲ್ಲಿರುವಂಥದ್ದು, ಚಲಾವಣೆಯಲ್ಲಿಲ್ಲದ ನಾಣ್ಯಗಳು —ಹೀಗೆ ವಿವಿಧ ವ್ಯತ್ಯಾಸಗಳನ್ನು ಗುರುತಿಸಬೇಕು. ನಾಣ್ಯ ಸಂಗ್ರಹದಲ್ಲಿ ಹೆಚ್ಚು ಅನುಭವ ಪಡೆದವರ ಸ್ನೇಹ ಬೆಳೆಸಿದರೆ ಅನುಕೂಲವಾಗುತ್ತದೆ. ಉಪಯುಕ್ತ ಸಲಹೆ ಸೂಚನೆಗಳನ್ನು ಅವರಿಂದ ಪಡೆಯಬಹುದು. ನಾಣ್ಯ ಸಂಗ್ರಾಹಕರು ಕೂಡಿ ತಮ್ಮದೇ ಬಳಗ ಕಟ್ಟಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು. ಹಳೆಯ ನಾಣ್ಯಗಳನ್ನು ಮಾರುವ ಅಂಗಡಿಗಳಲ್ಲಿ, ಸ್ಥಳೀಯ ಗ್ರಂಥ ಭಂಡಾರಗಳಲ್ಲಿ, ವಸ್ತು ಸಂಗ್ರಹಾಲಯಗಳಲ್ಲಿ ಮತ್ತು ನಾಣ್ಯ ಸಂಗ್ರಹ ಸಂಘಗಳಿಂದ ಬೇಕಾದ ಸಲಹೆಗಳನ್ನು ಪಡೆಯಬಹುದು.

ನಾಣ್ಯಗಳನ್ನು ಸಂಗ್ರಹಿಸಿದ ಬಳಿಕ ಕೆಟ್ಟು ಹೋಗದಂತೆ ಅವನ್ನು ವ್ಯವಸ್ಥಿತವಾಗಿಟ್ಟುಕೊಳ್ಳುವುದೂ ಒಂದು ಕಲೆ. ಕೆಲವು ಸಂಗ್ರಾಹಕರು ನಾಣ್ಯಗಳನ್ನು 2 ಅಂಗುಲ ಉದ್ದದ ಚೌಕಾಕಾರದ ಲಕೋಟೆಗಳಲ್ಲಿಡುತ್ತಾರೆ. ಲಕೋಟೆಯ ಹೊರಮೈಯಲ್ಲಿ ಒಳಗಿರುವ ನಾಣ್ಯಗಳ ವಿವರಗಳನ್ನು ಬರೆಯುತ್ತಾರೆ. ಒಳಗಿನ ನಾಣ್ಯಸ್ವರೂಪ ಹೊರಗೆ ಕಾಣಿಸಲೆಂದು ಪಾರದರ್ಶಕ ಲಕೋಟೆಗಳನ್ನೂ ಉಪಯೋಗಿಸುತ್ತಾರೆ. ಇಂಥ ಲಕೋಟೆಗಳನ್ನು ಮರದ ಪೆಟ್ಟಿಗೆಗಳಲ್ಲಿ ಅಥವಾ ಮೇಜಿನ ಡ್ರಾಯರುಗಳಲ್ಲಿಟ್ಟು ಭದ್ರಪಡಿಸುತ್ತಾರೆ. ಕೆಲವೊಮ್ಮೆ ಪ್ಲಾಸ್ಟಿಕ್ ವಸ್ತುಗಳಿಂದ ತಯಾರಾದ ಪುಟಗಳಿರುವ ಆಲ್ಬಮ್‌ನಲ್ಲಿ ನಾಣ್ಯಗಳನ್ನು ಅಂಟಿಸಿಡುತ್ತಾರೆ. ಬೆಳ್ಳಿಯ

ನಾಣ್ಯಗಳನ್ನು ಧೂಳು, ಕೊಳೆ ಆವರಿಸಿಕೊಂಡಿದ್ದರೆ ಸೋಡಿಯಂ ಬೈ ಕಾರ್ಬನೇಟ್‌ನಿಂದ ಚೆನ್ನಾಗಿ ತಿಕ್ಕಿ ಶುದ್ಧವಾದ ನೀರಿನಿಂದ ತೊಳೆಯ ಬಹುದು. ನಾಣ್ಯಗಳನ್ನು, ಅದರಲ್ಲೂ ಹಳೆಯವನ್ನು, ಹೆಚ್ಚು ಬಿರು ಸಾಗಿ ತಿಕ್ಕಬಾರದು. ತಾಮ್ರದ ನಾಣ್ಯಗಳನ್ನು ಮೃದು ತೊಗಲಿನಿಂದ ಒರಸಿ ಸ್ವಚ್ಛಗೊಳಿಸುತ್ತಾರೆ. ಉಜ್ಜಿ ಮೆರುಗು ಕೊಡುವ ಪುಡಿಯನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಬಾರದು. ಅವು ಮೌಲ್ಯವನ್ನು ತಗ್ಗಿಸಬಹುದು.

ಲಂಡನ್, ಆಕ್ಸ್‌ಫರ್ಡ್, ಕೇಂಬ್ರಿಜ್ ಗ್ಲಾಸ್ಗೋ, ಪ್ಯಾರಿಸ್, ಬರ್ಲಿನ್, ವಿಯೆನ್ನಾ, ಮ್ಯೂನಿಕ್, ನ್ಯೂಯಾರ್ಕ್ ಮುಂತಾದ ಸ್ಥಳಗಳಲ್ಲಿ ಸಾರ್ವ ಜನಿಕ ವಸ್ತು ಸಂಗ್ರಹಾಲಯಗಳು ನಾಣ್ಯ ಸಂಗ್ರಹ ಮಾಡುವ ಕಾರ್ಯ ನಿರ್ವಹಿಸುತ್ತವೆ.

ನಾಣ್ಯ ಸಂಗ್ರಹ ಹವ್ಯಾಸದಿಂದ ನಿಜವಾದ ಮನೋರಂಜನೆ ಲಭಿಸ ಬೇಕಾದರೆ ಅವು ಯಾವ ಹಿನ್ನೆಲೆಯಲ್ಲಿ ತಯಾರಾಗಿವೆ ಎಂಬುದನ್ನು ಅಧ್ಯಯನ ಮಾಡಬೇಕು. ನಾಣ್ಯಗಳ ವಿವಿಧ ವಿಷಯಗಳನ್ನು ತಿಳಿಯುವ ವಿಭಾಗಕ್ಕೆ ನಾಣ್ಯವಿಜ್ಞಾನ ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ.

ನೋಡಿ : ಹವ್ಯಾಸ

ನಾಣ್ಯ ಹೊಡೆ

ಬ್ರೆಜಿಲ್‌ನಲ್ಲಿ ಪ್ರಚಲಿತವಿರುವ ಒಂದು ಆಟ ಇದು.

ಕಡ್ಡಿಯೊಂದನ್ನು ನೆಲದಲ್ಲಿ ಊರಿ ಅದರ ಮೇಲಿನ ತುದಿಯಲ್ಲಿ ಒಂದು ನಾಣ್ಯವನ್ನು ಸಮತೋಲದಲ್ಲಿ ಇರಿಸುತ್ತಾರೆ. ಕಡ್ಡಿಯ ಸುತ್ತಲೂ ಮೂರು ಅಡಿ ವ್ಯಾಸದ ವೃತ್ತ ಎಳೆಯುತ್ತಾರೆ.

ಮಕ್ಕಳೆಲ್ಲ ಕಡ್ಡಿಯಿಂದ ಐದು ಅಡಿ ದೂರಕ್ಕೆ ವೃತ್ತಾಕಾರದಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲು ತ್ತಾರೆ. ಒಬ್ಬೊಬ್ಬರೇ ಪುಟ್ಟ ಪುಟ್ಟ ಕಲ್ಲುಗಳಿಂದ ನಾಣ್ಯಕ್ಕೆ ಗುರಿ ಹೊಡೆಯುತ್ತಾರೆ.

ಒಳ ವೃತ್ತದೊಳಗೆ ನಾಣ್ಯ ಬೀಳುವಂತೆ ಮಾಡಿದ ಮಗುವಿಗೆ ಒಂದು ಅಂಕ ; ನಾಣ್ಯವು ಅದರ ಹೊರಗೆ ಬಿದ್ದರೆ ಎರಡು ಅಂಕಗಳು.

ನಾಣ್ಯ ಬಿದ್ದಂತೆಲ್ಲ ತಿರುಗಿ ಕಡ್ಡಿಯ ಮೇಲೆ ಇಡುತ್ತಾರೆ. ನಿಗದಿ ಸಂಖ್ಯೆಯ ಆವರಣಗಳನ್ನು ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬರಿಗೂ ಕೊಡುತ್ತಾರೆ. ಒಟ್ಟು ಹೆಚ್ಚು ಸಂಖ್ಯೆಯ ಅಂಕಗಳನ್ನು ಪಡೆದವರು ಗೆಲ್ಲುತ್ತಾರೆ.

' ನಾಯಕನ ಹಾದಿ ಹಿಡಿ '

ನಾಯಕ ಉಳಿದವರನ್ನು ಮುನ್ನಡೆಸುವವನು. ಆದರೆ ನಾಯಕ ತೋರಿದ ದಾರಿಯಲ್ಲಿ ನಡೆಯುವುದು ಎಲ್ಲ ಸಂದರ್ಭಗಳಲ್ಲಿ ಸುಲಭವಲ್ಲ. ಅದನ್ನು ಸಾಧಿಸಿದವರು ಸಮರ್ಥರು.

ಮಕ್ಕಳಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬ ಉತ್ಸಾಹೀ ಆಟಗಾರನನ್ನು ನಾಯಕನೆಂದು ಪರಿಗಣಿಸು ತ್ತಾರೆ. ಉಳಿದ ಆಟಗಾರರೆಲ್ಲ ನಾಯಕನ ಹಿಂದೆ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ನಾಯಕ ಆಟ ಪ್ರಾರಂಭಿಸುತ್ತಾನೆ.

ನಾಯಕ ಓಡಬಹುದು, ನಡೆಯಬಹುದು, ಒಮ್ಮೆಲೇ ಕುಂಟುತ್ತ, ಜಿಗಿ ಯುತ್ತ ಅಥವಾ ಪಲ್ಟಿ ಹೊಡೆಯುತ್ತ ಸಾಗಬಹುದು. ಅಡ್ಡವಾಗಿರುವ ವಸ್ತುವಿನ ಮೇಲೆ ನೆಗೆದು ಹೋಗಬಹುದು. ತತ್‌ಕ್ಷಣ ಉಳಿದ ಆಟ ಗಾರರು ಅವನಂತೆಯೇ ಅನುಕರಿಸಬೇಕು.

ನಾಯಕನನ್ನು ಅನುಕರಿಸಲಾರದ ಆಟಗಾರರು ಸೋತಂತೆ. ಸೋತ ವರು ಆಟದಿಂದ ಹೊರಗೆ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ.

' ನಾಯಕನ ಹಾದಿ ಹಿಡಿ ' ಆಟವನ್ನು 5ರಿಂದ 50 ಆಟಗಾರರ ತನಕ ಆಡಬಹುದು. 7ರಿಂದ 15 ವರ್ಷ ವಯಸ್ಸಿನ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ತಕ್ಕುದಾದ ಆಟ ಇದು.

ನಾಯಕನಾರು ?

ಆಟಗಾರರಲ್ಲಿ ಕಳ್ಳ ಯಾರೆಂದು ಚಪ್ಪಾಳೆ ಹಾಕಿ ನಿರ್ಣಯಿಸುತ್ತಾರೆ. ಕಳ್ಳನನ್ನು ಸ್ವಲ್ಪ ದೂರ ಕಳುಹಿಸಿ ಉಳಿದವರೆಲ್ಲ ವೃತ್ತಾಕಾರದಲ್ಲಿ ಕುಳಿತು ಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ.

ವೃತ್ತದಲ್ಲಿ ಕುಳಿತ ಆಟಗಾರರೆಲ್ಲ ಒಮ್ಮತದಿಂದ ಒಬ್ಬ ನಾಯಕನನ್ನು ಆರಿಸುತ್ತಾರೆ. ಅವನ ಅಭಿನಯವನ್ನು ಉಳಿದವರೆಲ್ಲ ಅನುಕರಿ ಸುತ್ತಾರೆ. ಅನಂತರ ಕಳ್ಳನನ್ನು ಕರೆದು ನಾಯಕನನ್ನು ಕಂಡು ಹಿಡಿಯಲು ಹೇಳುತ್ತಾರೆ. ಕಳ್ಳ ಸ್ವಲ್ಪ ಆಚೆ ನೋಡಿದಾಗ ನಾಯಕ ಇನ್ನೊಂದು ಅಭಿನಯಕ್ಕೆ ಬದಲಾಯಿಸುತ್ತಾನೆ. ಇದನ್ನು ತತ್‌ಕ್ಷಣ ಉಳಿದವರೆಲ್ಲ ಅನುಕರಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಚಪ್ಪಾಳೆ ಹೊಡೆಯುವುದು, ಕಿವಿ ಜಗ್ಗುವುದು, ಕಣ್ಣು ಒರೆಸಿದಂತೆ ಮಾಡುವುದು, ಭುಜ ತಟ್ಟುವುದು — ಹೀಗೆ ವಿವಿಧ ಅಭಿನಯಗಳನ್ನು ಮಾಡಬಹುದು. ಪ್ರತಿ ಬಾರಿಯ ಬದಲಾವಣೆಯೂ ಜಾಣನಾದ ಕಳ್ಳ ತಾನು ಬೆನ್ನು ತಿರುಗಿಸಿದಾಗ, ಯಾವ ಕಡೆಗೆ ತಿರುಗಿದಾಗ ಆರಂಭವಾಗು ತ್ತದೆ ಎಂಬುದನ್ನು ಕಂಡುಕೊಂಡು, ಆ ಬದಿಯ ಆಟಗಾರರ ಮೇಲೆ ಹೆಚ್ಚು ಗಮನ ಹರಿಸುತ್ತಾನೆ.

ಬಹಳ ಹೊತ್ತು ಒಂದೇ ಅಭಿನಯ ಮಾಡುವಂತಿಲ್ಲ. ಕಳ್ಳ ನಾಯಕನನ್ನು ಪತ್ತೆ ಹಚ್ಚಿದಾಗ ಕಳ್ಳನಾಗುವ ಸರದಿ ನಾಯಕನದು ಹೊಸ ನಾಯಕನನ್ನು ಆರಿಸಿ ಮತ್ತೆ ಆಟ ಮುಂದುವರಿಯುತ್ತದೆ.

' ನಾಯಿಗಳ ಕಾದಾಟ '

ನಾಯಿಗಳದ್ದು ಮುಖಾಮುಖಿ ಕಾದಾಟ. ಹುಡುಗರು ಒಬ್ಬರ ನ್ನೊಬ್ಬರು ಜಗ್ಗಿ ಆಡುವಾಗ ಹೀಗೆಯೇ ಕಾಣಿಸಬಹುದು.

ಇಬ್ಬರು ಆಟಗಾರರನ್ನು ಸೇರಿಸಿ ಬಟ್ಟೆಯ ಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ಸರದಂತೆ ಕತ್ತಿನ ಸುತ್ತಲು ಹಾಕುತ್ತಾರೆ. ಅವರಿಬ್ಬರೂ ಒಂದೇ ಗೆರೆಯ ಆಚೀಚೆಗೆ ಅಂಬೆಗಾಲ ಮೇಲೆ ಕುಳಿತುಕೊಂಡು ಎದುರಾಳಿಯನ್ನು ಜಗ್ಗಲು ಆರಂಭಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಜಗ್ಗುವಾಗ ತಲೆಯ ಮೇಲಿನಿಂದ ಬಟ್ಟೆಯ ಪಟ್ಟಿ ಕಳಚಿಕೊಂಡವರು ಅಥವಾ ಗೆರೆ ಬಿಟ್ಟು ಮುಂದಕ್ಕೆ ಹೋದವರು ಸೋಲುತ್ತಾರೆ.

ಸೋಲು ಗೆಲುವುಗಳನ್ನು ನಿರ್ಣಯಿಸಲು ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಅವಧಿಯನ್ನು ಇಟ್ಟುಕೊಳ್ಳಬಹುದು. ಕತ್ತಿನ ಸುತ್ತಲು ಉಪಯೋಗಿಸುವ ಬಟ್ಟೆ ನಯವಾಗಿರಬೇಕು. ಪರಸ್ಪರ ಆಟಗಾರರು ಒರಟಾಗಿ ಎಳೆಯ ಬಾರದು. ಇಲ್ಲವಾದರೆ ಆಟಗಾರರಿಗೆ ನೋವಾಗಬಹುದು.

ನಾಯಿ ಪಂದ್ಯ

ನಾಯಿ ಪಂದ್ಯಕ್ಕೆ ದೀರ್ಘ ಇತಿಹಾಸವಿದೆ. ಪ್ರಾಚೀನ ಈಜಿಪ್ಟಿನ ಫೆರೋ ಅರಸರು ಸಾಲುಕಿ ಎನ್ನುವ ತಳಿಯ ನಾಯಿಗಳನ್ನು ನಾಯಿ ಪಂದ್ಯಕ್ಕೆಂದೇ ಸಾಕುತ್ತಿದ್ದರು. ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನಲ್ಲಿ ಈ ಪಂದ್ಯ 7ನೆಯ ಹೆನ್ರಿ (1491—1547) ಮತ್ತು ಅವನ ರಾಣಿಯರ ಮೆಚ್ಚಿನ ಕ್ರೀಡೆ ಯಾಗಿತ್ತು.

ನಾಯಿಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಮೊಲ, ಜಿಂಕೆ ಮುಂತಾದ ಪ್ರಾಣಿಗಳನ್ನು ಬೇಟೆಯಾಡುವ ಕ್ರೀಡೆ — ಕೋರ್ಸಿಂಗ್. ಕೋರ್ಸಿಂಗ್‌ನ ಮುಂದಿನ ಬೆಳವಣಿಗೆ— ನಾಯಿ ಪಂದ್ಯ. ಇಲ್ಲಿಯೂ ಕೃತಕವಾದ ಮೊಲಗಳನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸುತ್ತಾರೆ. ಕೋರ್ಸಿಂಗ್‌ನಲ್ಲಿ ನಾಯಿಗಳಿಗೆ ವೇಗದೊಡನೆ ಬುದ್ಧಿವಂತಿಕೆ, ಚುರುಕುತನ ಅವಶ್ಯ. ಆದರೆ ನಾಯಿ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ವೇಗವೇ ಮುಖ್ಯ. ಇಲ್ಲಿ ನಾಯಿಗಳು ಬೇಟೆಯನ್ನು ನೋಟದಿಂದ ಬೆನ್ನಟ್ಟುತ್ತವೆ, ವಾಸನೆಯಿಂದಲ್ಲ.

ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಭಾಗವಹಿಸುವುದು ಗ್ರೇಹೌಂಡ್ ತಳಿಯ ನಾಯಿಗಳು. ಅವುಗಳನ್ನು ಅತ್ಯಂತ ಮುತುವರ್ಜಿಯಿಂದ ಪಾಲಿಸಿ ಬೆಳಸುತ್ತಾರೆ. ಗಂಡು ಬಾತುಕೋಳಿಯ ಕತ್ತು, ಬೆಕ್ಕಿನ ಪಾದ, ಇಲಿಯ ಬಾಲ, ಮೀನಿನ ಬೆನ್ನು—ಉತ್ತಮ ಪಂದ್ಯದ ನಾಯಿ ಹೀಗಿರಬೇಕೆಂದು 15ನೆಯ ಶತಮಾನದ ಒಂದು ಇಂಗ್ಲಿಷ್ ಗ್ರಂಥದಲ್ಲಿ ವರ್ಣಿಸಿದ್ದಾರೆ. ಐರ್‌ಲೆಂಡ್‌ನಲ್ಲಿ ಪಂದ್ಯಕ್ಕೆಂದೇ ಉತ್ತಮ ತಳಿಯ ನಾಯಿಗಳನ್ನು ಪೋಷಿಸಿ ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್, ಅಮೆರಿಕ ಮುಂತಾದ ದೇಶಗಳಿಗೆ ಸರಬರಾಜು ಮಾಡುತ್ತಾರೆ. ಬಾಲ್ಯದಿಂದಲೇ ಅವುಗಳಿಗೆ ತರಬೇತಿ ನೀಡುತ್ತಾರೆ. ನಾಯಿಯನ್ನು ಪ್ರತಿ ಸಂಜೆ ಒಂದಷ್ಟು ದೂರ ಓಡಿಸುತ್ತಾರೆ. 15



ತಿಂಗಳಾದಾಗ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನಲ್ಲಿ ನಾಯಿಗಳು ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಲು ತಯಾರಾಗುತ್ತವೆ. ಅಮೆರಿಕದಲ್ಲಿ 12 ತಿಂಗಳಿನಲ್ಲಿಯೇ ಅವು ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸುತ್ತವೆ.

ಕೃತಕ ಮೊಲಗಳನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿ ಕೋರ್ಸಿಂಗ್‌ಗಿಂತ ಭಿನ್ನವಾದ ನಾಯಿ ಪಂದ್ಯದ ರೂಪುರೇಷೆಗಳನ್ನು ಮೊತ್ತಮೊದಲ ಬಾರಿಗೆ 1909ರಲ್ಲಿ ಹಾಕಿಕೊಟ್ಟವನು ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ಶ್ರೇಷ್ಠ ಶ್ವಾನ ಪಾಲಕ ಜೆಲಿವರ್ ಪಿ. ಸ್ಮಿತ್.

1928ರಲ್ಲಿ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ನಾಯಿ ಪಂದ್ಯ ಕ್ಲಬ್ ಸ್ಥಾಪಿಸಲ್ಪಟ್ಟಿತು. ನಾಯಿ ಪಂದ್ಯಗಳು ಈ ಕ್ಲಬ್‌ನ ನಿಯಮಾವಳಿಗನುಸಾರವಾಗಿ ನಡೆಯುತ್ತವೆ. ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸುವ ನಾಯಿಗಳ ಹೆಸರುಗಳು ಇಲ್ಲಿ ದಾಖಲಾಗಿರಬೇಕು. ನಾಯಿಗಳ ತಳಿಯ ವಿವರಗಳು. ಅದರ ದೇಹಸ್ವರೂಪ, ಬಣ್ಣ, ಗಾತ್ರ, ತೂಕ, ಬೆರಳುಗಳ ವರ್ಣನೆ ಎಲ್ಲವನ್ನೂ ವಿವರವಾಗಿ ಅಲ್ಲಿ ದಾಖಲು ಮಾಡಿರಬೇಕು. ಕ್ಲಬ್‌ನ ಅನುಮತಿ ದೊರೆತ ಮೇಲೆ ನಾಯಿಗಳು ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಸ್ಪರ್ಧಿಸುತ್ತವೆ.

ಓಟದ ಉದ್ದ 230 ಗಜಕ್ಕಿಂತ ಕಡಮೆ ಇರಬಾರದು. 1,200 ಗಜಕ್ಕಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ಇರಬಾರದು. ಅದು ವರ್ತುಲಾಕಾರ ಅಥವಾ ಅಂಡಾಕಾರದಲ್ಲಿರುತ್ತದೆ.

ನಾಯಿ ಪಂದ್ಯ ನಡೆಯುವ ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿ ಪಶುವೈದ್ಯ, ಪಂದ್ಯದ ನಿರ್ವಾಹಕ, ಕಾಲನಿರ್ದೇಶಕ, ಪ್ರಾರಂಭಕ —ಇವರು ಇರುತ್ತಾರೆ. ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಸ್ಪರ್ಧಿಸುವ ನಾಯಿಗಳನ್ನು ಪಶುವೈದ್ಯ ಪರೀಕ್ಷಿಸಿ ಯೋಗ್ಯತಾ ಪತ್ರವನ್ನು ನೀಡುತ್ತಾನೆ. ನಾಯಿಗಳ ದೇಹದ ತೂಕ ಹಿಂದಿನ ವರ್ಷ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಿದಾಗ ಇದ್ದುದಕ್ಕಿಂತ ಕಡಮೆಯಿದ್ದರೆ ಅವು ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸುವಂತಿಲ್ಲ.

ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಕುದುರೆ ಪಂದ್ಯಗಳೂ ನಾಯಿಪಂದ್ಯಗಳೂ ಒಂದೇ ದಿನ ನಡೆಯುತ್ತಿದ್ದುವು. ಎರಡನ್ನೂ ನೋಡಬೇಕೆಂದಿದ್ದ ಪ್ರೇಕ್ಷಕರಿಗೆ ಇದರಿಂದ ನಿರಾಶೆಯಾಗುತ್ತಿತ್ತು. ಈ ಪರಿಸ್ಥಿತಿಯನ್ನು ನಿವಾರಿಸಲು ನಾಯಿಪಂದ್ಯಗಳನ್ನು ರಾತ್ರಿಯ ಹೊತ್ತಿನಲ್ಲಿ ವಿದ್ಯುತ್‌ದೀಪಗಳ ಬೆಳಕಿನಲ್ಲಿ ನಡೆಸಲು ಪ್ರಾರಂಭಿಸಿದರು.

ಪಂದ್ಯಗಳು ಆರಂಭವಾಗುವ ಮೊದಲು ನಾಯಿಗಳನ್ನು ಮೆರವಣಿಗೆ ಮಾಡಿಸುತ್ತಾರೆ. ಪಣ ಕಟ್ಟುವವರಿಗೆ ಅವುಗಳ ಗಾತ್ರ ಸ್ವರೂಪ ನೋಡಿ ಹಣ ಕಟ್ಟಲು ಅನುಕೂಲವಾಗುತ್ತದೆ. ನಾಯಿಗಳ ಬೆನ್ನ ಮೇಲೆ ಕ್ರಮಾಂಕಗಳನ್ನು ಬರೆದ ಬಣ್ಣದ ಬಟ್ಟೆಗಳನ್ನು ಕಟ್ಟಿರುತ್ತಾರೆ. ಈ ಬಣ್ಣಗಳು ಗೂಡುಗಳಲ್ಲಿ ಅವುಗಳ ಸ್ಥಾನವನ್ನು ಸೂಚಿಸುತ್ತವೆ. ಪಂದ್ಯ ಆರಂಭವಾಗುವ ಮೊದಲು ಆರಂಭರೇಖೆಯ ಹಿಂದುಗಡೆ ಚಿಕ್ಕ ಚಿಕ್ಕ ಗೂಡುಗಳಲ್ಲಿ ನಾಯಿಗಳನ್ನಿರಿಸಿರುತ್ತಾರೆ. ಗೂಡುಗಳು ಕೆಂಪು, ನೀಲಿ, ಕಪ್ಪು, ಕಿತ್ತಳೆ ಇತ್ಯಾದಿ ಬಣ್ಣಗಳಿಂದ ಅಲಂಕೃತವಾಗಿರುತ್ತವೆ. ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಒಂದು ಬಾರಿಗೆ 6 ನಾಯಿಗಳು ಭಾಗವಹಿಸುತ್ತವೆ.

ಮೊದಲು ವಿದ್ಯುತ್‌ಚಾಲಿತ ಸಲಕರಣೆಗಳಿಂದ ನಿರ್ಮಿಸಿದ ಯಾಂತ್ರಿಕ ಮೊಲಗಳು ಪಂದ್ಯಮಾರ್ಗದಲ್ಲಿ ನೆಗೆಯುತ್ತಾ ಮುನ್ನಡೆಯುವಂತೆ ಮಾಡುತ್ತಾರೆ. ಪ್ರಾರಂಭಕ ಸೀಟಿ ಊದಿದ ಕೂಡಲೇ ಗೂಡುಗಳ ಸ್ವಯಂಚಾಲಿತ ಬಾಗಿಲುಗಳು ಥಟ್ಟನೆ ತೆರೆದುಕೊಳ್ಳುತ್ತವೆ. ನಾಯಿಗಳು ಹೊರಗೆ ಧುಮುಕಿ ಅತ್ಯಂತ ವೇಗವಾಗಿ ಯಾಂತ್ರಿಕ ಮೊಲಗಳನ್ನು ಬೆನ್ನಟ್ಟುತ್ತವೆ. ಕೆಲವೊಮ್ಮೆ ನಾಯಿಗಳ ವೇಗ ಗಂಟೆಗೆ 36 ಮೈಲು ಮುಟ್ಟುವುದುಂಟು. ವಿವಿಧ ಜಾತಿಯ ನಾಯಿಗಳು ಓಡುವ ಶೈಲಿಗಳಲ್ಲಿ ವ್ಯತ್ಯಾಸವಿರುತ್ತದೆ.

ಪಂದ್ಯದ ಮುಕ್ತಾಯ ಘಟ್ಟದಲ್ಲಿ ಫೋಟೊ ತೆಗೆದು ಮೊದಲ ಬಾರಿಗೆ ಗುರಿ ತಲಪಿ ಮೊಲವನ್ನು ಹಿಡಿದ ನಾಯಿ ಯಾವುದು ಎಂಬುದನ್ನು ಖಚಿತವಾಗಿ ನಿರ್ಧರಿಸುತ್ತಾರೆ. ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಗೆದ್ದ ನಾಯಿಗಳ ಒಡೆಯ ಅವಕ್ಕಿರಿಸಿದ ಬಹುಮಾನದ ಹಣವನ್ನು ಪಡೆಯುತ್ತಾನೆ.

ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನಲ್ಲಿ ಪ್ರತಿ ವರ್ಷವೂ ಜೂನ್ ತಿಂಗಳಲ್ಲಿ ನಾಯಿಗಳ ಡರ್ಬಿ ನಡೆಯುತ್ತದೆ. ನಾಯಿ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲೆಲ್ಲ ಇದು ಪ್ರಸಿದ್ಧ.

ನಾಯಿಗಳಿಗಾಗಿ ತಡೆ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳೂ ನಡೆಯುತ್ತವೆ. ಕುಳ್ಳನೆಯ ನಾಯಿಗಳು ಇದರಲ್ಲಿ ಸ್ಪರ್ಧಿಸುತ್ತವೆ. ತಡಕೆಗಳ ಎತ್ತರ 7 ಅಡಿ

6 ಅಂಗುಲ. ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್ ಮಾತ್ರವಲ್ಲದೆ ಅಮೆರಿಕ, ಸ್ವಿಟ್ಜರ್‌ಲೆಂಡ್, ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯ, ಐರ್‌ಲೆಂಡ್, ಫ್ರಾನ್ಸ್, ಇಟಲಿ, ಚೀನ ದೇಶಗಳಲ್ಲಿಯೂ ನಾಯಿ ಪಂದ್ಯ ಒಂದು ಜನಪ್ರಿಯ ಕ್ರೀಡೆಯಾಟ.

ನೋಡಿ : ಕೋರ್ಸಿಂಗ್

' ನಾಯಿ ನೊಲ '

ಚೆಂಡೆಸೆದು ಆಡುವ ಮಕ್ಕಳ ಆಟ —'ನಾಯಿ, ಮೊಲ'.

ಮಕ್ಕಳನ್ನು ವೃತ್ತಾಕಾರದಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲಿಸುತ್ತಾರೆ. ಅವರಿಗೆ ಪರ್ಯಾಯವಾಗಿ 1, 2, 1, 2–ಹೀಗೆ ಸಂಖ್ಯೆಗಳನ್ನು ಕೊಡುತ್ತಾರೆ. ಒಂದನೆಯ ಸಂಖ್ಯೆಯವರದ್ದು ಮೊಲಗಳ ಗುಂಪು. ಎರಡನೆ ಸಂಖ್ಯೆಯವರದ್ದು ಬೇಟೆನಾಯಿಗಳ ಗುಂಪು.

ಎರಡು ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಬಣ್ಣದ ಚೆಂಡುಗಳನ್ನು ತಂದು ಎದುರುಬದುರಾಗಿ ನಿಂತಿರುವ ಎರಡು ಗುಂಪುಗಳ ಆಟಗಾರರಿಬ್ಬರ ಕೈಗೆ ಕೊಡುತ್ತಾರೆ. ಸಂಜ್ಞೆಯಾದಾಗ ಆಟಗಾರರು ತಮ್ಮ ತಂಡದವರಿಗೆ ಚೆಂಡನ್ನು ಕೊಡುತ್ತ ಹೋಗುತ್ತಾರೆ.

ಚೆಂಡು ಬೀಳಿಸಿದವನು ಆಟದಿಂದ ಹೊರಗೆ. ಒಬ್ಬರಿಂದೊಬ್ಬರಿಗೆ ಚೆಂಡೆಸೆಯುತ್ತ ಎಷ್ಟು ಹೊತ್ತು ಬೇಕಾದರೂ ಹೀಗೆ ಆಡುತ್ತಿರಬಹುದು. ಮುಂದಿನ ಆಟದಲ್ಲಿ ಸಂಖ್ಯೆ ಬದಲಾಯಿಸಿಕೊಂಡು ಆಡಬಹುದು. ಔಟ್ ಆಗಿದ್ದವರನ್ನೂ ಆಟಕ್ಕೆ ಸೇರಿಸಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು.

ನಾರಿ ಕಂಟ್ರಾಕ್ಟರ್

ಬಹಳ ವೈಭವಯುತವಾಗಿ ಆರಂಭವಾಗಿ ಅಷ್ಟೇ ಅನಿರೀಕ್ಷಿತವಾಗಿ ಅಂತ್ಯಗೊಂಡ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಜೀವನ ನಾರಿ ಕಂಟ್ರಾಕ್ಟರ್ ಅವರದ್ದು.

ನಾರಿಮನ್ ಕಂಟ್ರಾಕ್ಟರ್ ಹುಟ್ಟಿದ್ದು ಗುಜರಾತಿನ ಗೋಧ್ರಾದಲ್ಲಿ ; 1934ರ ಮಾರ್ಚ್ 7ರಂದು. 1950–51ರಲ್ಲಿ ಇವರು ಅಖಿಲಭಾರತ ಶಾಲಾ ಮಕ್ಕಳ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಮುಂಬಯಿಯ ತಂಡದಲ್ಲಿ ಆಡಿದರು. 1952ರಲ್ಲಿ ಗುಜರಾತಿನ ಪರವಾಗಿ ರಣಜಿ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಲು ಆಯ್ಕೆಯಾದರು. ವಿರುದ್ಧ ಪಕ್ಷವಾದ ಬರೋಡ ತಂಡಕ್ಕೆ ಈ ಹದಿನೆಂಟರ ಹುಡುಗ ಏನು ಆಡಿಯಾನು ? ಎಂಬ ಭಾವನೆ. ಆದರೆ ಕಂಟ್ರಾಕ್ಟರ್ ತನ್ನ ಮೊತ್ತಮೊದಲ ರಣಜಿ ಪಂದ್ಯದ ಎರಡೂ ಇನ್ನಿಂಗ್ಸ್‌ಗಳಲ್ಲಿ ಶತಕಗಳನ್ನು ಬಾರಿಸಿದರು ; ಮೊದಲನೆಯ ಇನ್ನಿಂಗ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಔಟ್ ಆಗದೆ 102 ಮತ್ತು ಎರಡನೆಯ ಇನ್ನಿಂಗ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ 152 ರನ್‌ಗಳು.

ಕಂಟ್ರಾಕ್ಟರ್ ಎಡಗೈ ಆಟದ ಆರಂಭ ಆಟಗಾರ. ಅವರು ಶ್ರೇಷ್ಠ ಮಟ್ಟದ ಫೀಲ್ಡರ್ ಸಹ. ರಣಜಿ ಟ್ರೋಫಿ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಗುಜರಾತ್ ಮತ್ತು ರೈಲ್ವೆ ತಂಡಗಳಲ್ಲಿ ಆಟವಾಡಿದವರು. 1952ರಿಂದ 1962ರ ವರೆಗೆ ಭಾರತಕ್ಕೆ ಭೇಟಿ ಕೊಟ್ಟ ಎಲ್ಲ ವಿದೇಶೀ ತಂಡಗಳ ವಿರುದ್ಧ ಆಡುವ ಅವಕಾಶ ಇವರಿಗೆ ಒದಗಿತು.

1958–59ರಲ್ಲಿ ವೆಸ್ಟ್ ಇಂಡೀಸ್ ವಿರುದ್ಧ ಹಾಗೂ ಮುಂದಿನ ಋತುವಿನಲ್ಲಿ ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್ ವಿರುದ್ಧ ಉತ್ತಮ ಬ್ಯಾಟುಗಾರಿಕೆ ಪ್ರದರ್ಶಿಸಿದರು. 1959–60ರಲ್ಲಿ ಭಾರತಕ್ಕೆ ಬಂದ ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯ ತಂಡದ ವಿರುದ್ಧ ಟೆಸ್ಟ್ ಶತಕ ಬಾರಿಸಿದ ಏಕೈಕ ಆಟಗಾರರು ಇವರು. 1960ರಲ್ಲಿ ಪಾಕಿಸ್ತಾನದ ವಿರುದ್ಧ, 1961–62ರ ಸಾಲಿನಲ್ಲಿ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ವಿರುದ್ಧ ಮತ್ತು 1962ರಲ್ಲಿ ವೆಸ್ಟ್ ಇಂಡೀಸ್ ತಂಡದ ವಿರುದ್ಧ ಆಡಿದ ಭಾರತೀಯ ತಂಡದ ನಾಯಕತ್ವವನ್ನು ಇವರು ವಹಿಸಿದ್ದರು.



ವೈಭವಯುತ ಆರಂಭ : ಕಂಟ್ರಾಕ್ಟರ್

1962ರಲ್ಲಿ ವೆಸ್ಟ್ ಇಂಡೀಸ್ ಪ್ರವಾಸ ಕೈಗೊಂಡಿದ್ದ ಭಾರತೀಯ ತಂಡದ ಕಡೆಯಿಂದ ಕಂಟ್ರಾಕ್ಟರ್ ಆಟ ಆಡುತ್ತಿದ್ದಾಗ ಪ್ರಸಿದ್ಧ ವೇಗದ ಬೌಲರ್ ಗ್ರಿಫಿತ್ ಬಿರುಸಾಗಿ ಎಸೆದ ಚೆಂಡು ಕಂಟ್ರಾಕ್ಟರ್. ಅವರ ತಲೆಗೆ ಬಡಿಯಿತು. ಆಗ ಇವರು ಉಳಿಯುವುದೇ ಸಂಶಯವೆನಿಸಿತ್ತು. ಸೂಕ್ತ ಚಿಕಿತ್ಸೆಯಿಂದ ಕಂಟ್ರಾಕ್ಟರ್ ಗುಣಮುಖರಾದರು. ಆದರೆ ಅವರು ಹಿಂದಿನಂತೆ ಆಟವಾಡುವುದು ಅಸಾಧ್ಯವಾಯಿತು. ಇಪ್ಪತ್ತೆಂಟರ ವಯಸ್ಸಿಗೇ ಕ್ರಿಕೆಟ್‌ನಿಂದ ನಿವೃತ್ತರಾಗುವ ದುರದೃಷ್ಟ ಇವರದಾಯಿತು.

ಕಂಟ್ರಾಕ್ಟರ್ ಒಟ್ಟು 31 ಟೆಸ್ಟ್‌ಗಳಲ್ಲಿ (52 ಇನ್ನಿಂಗ್ಸ್‌ಗಳಲ್ಲಿ) ಆಡಿದ್ದಾರೆ. ಟೆಸ್ಟ್‌ಗಳಲ್ಲಿ ಒಮ್ಮೆ ಔಟಾಗದೆ 1,611 ರನ್ ಗಳಿಸಿದ್ದಾರೆ. ಟೆಸ್ಟ್‌ನಲ್ಲಿ 108 ಇವರ ಅತಿಹೆಚ್ಚಿನ ಸ್ಕೋರು. ಸರಾಸರಿ ಓಟಗಳು 31.60. ಶ್ರೇಷ್ಠ ಫೀಲ್ಡರ್ ಆಗಿದ್ದ ಕಂಟ್ರಾಕ್ಟರ್ ಟೆಸ್ಟ್‌ಗಳಲ್ಲಿ 18 ಕ್ಯಾಚುಗಳನ್ನು ಹಿಡಿದಿದ್ದಾರೆ.

ನಾರಿ ಕಂಟ್ರಾಕ್ಟರ್ ಮುಂಬಯಿಯ ಟಾಟಾ ಲೊಕೊಮೊಟಿವ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಉದ್ಯೋಗಿ. 1962ರಲ್ಲಿ ಭಾರತ ಸರಕಾರ ಇವರಿಗೆ ' ಪದ್ಮಶ್ರೀ ' ಪ್ರಶಸ್ತಿ ನೀಡಿ ಗೌರವಿಸಿತು.

ನಿಂಬೆ ಚಮಚೆ ಓಟ

ಹೆಣ್ಣು ಮಕ್ಕಳಿಗಾಗಿ ನಡೆಸುವ ಸಾಮಾನ್ಯ ಸ್ಪರ್ಧೆ —ನಿಂಬೆ ಚಮಚೆ ಓಟ.

ಹುಡುಗಿಯರನ್ನೆಲ್ಲ ಗೆರೆಯ ಹಿಂದೆ ಸಾಲಾಗಿ ನಿಲ್ಲಿಸಿ ಎಲ್ಲರಿಗೂ ಚಮಚ ಮತ್ತು ನಿಂಬೆ ಹಣ್ಣು ಕೊಡುತ್ತಾರೆ. ಅವರು ಚಮಚದ ಮೇಲೆ ನಿಂಬೆ ಹಣ್ಣು ಇರಿಸಿ, ಚಮಚವನ್ನು ಬಾಯಲ್ಲಿಟ್ಟುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಸೀಟಿ ಆದ ಕೂಡಲೇ ಬಾಯಲ್ಲಿ ಚಮಚ ಇಟ್ಟುಕೊಂಡೇ ಗುರಿಯತ್ತ ಓಡುತ್ತಾರೆ.



ಚಮಚವನ್ನಾಗಲೀ ನಿಂಬೆಹಣ್ಣನ್ನಾಗಲೀ ಕೈಯಲ್ಲಿ ಮುಟ್ಟಬಾರದು. ಓಡುತ್ತಿರುವಾಗ ನಿಂಬೆ ಹಣ್ಣು ಬಿದ್ದು ಹೋದರೆ

ಅದನ್ನು ಬೀಳಿಸಿಕೊಂಡ ಹುಡುಗಿಯೇ ಮತ್ತೆ ಚಮಚದ ಮೇಲಿಟ್ಟು ಕೊಂಡು ಆ ಸ್ಥಳದಿಂದ ಓಟ ಆರಂಭಿಸಬೇಕು.

ಮೊದಲು ಗುರಿ ಮುಟ್ಟಿದವರಿಗೆ ಪ್ರಥಮ ಬಹುಮಾನ.

'ನಿರ್ಜನ ದ್ವೀಪ'

ನಿರ್ಜನ ದ್ವೀಪ. ಒಡೆದ ಹಡಗಿನ ಪ್ರಯಾಣಿಕರು ಅಲ್ಲಿ ಸೇರಿಕೊಂಡಿದ್ದಾರೆ. ಬೇರೆ ಯಾವುದಾದರೂ ಹಡಗು ಬಂದು ರಕ್ಷಿಸುವ ವರೆಗೆ ಅವರು ಅಲ್ಲಿ ಇರಬೇಕು. ಒಡೆದರೂ ಮುಳುಗದಿರುವ ಹಡಗಿನ ಬಳಿಗೆ ಒಬ್ಬೊಬ್ಬರೇ ಈಜಿಕೊಂಡು ಹೋಗಿ ಅದರಲ್ಲಿಂದ ತಮಗೆ ಅತ್ಯವಶ್ಯವೆಂದು ಕಂಡು ಬಂದಂಥ ಸಾಮಾನನ್ನು ತರುತ್ತಾರೆ.

ಆಟದ ಮೈದಾನದ ಒಂದು ಕಡೆ ಮೇಜಿನ ಮೇಲೆ ಕಾರ್ಡುಗಳಲ್ಲಿ ಸೀಮೆ ಎಣ್ಣೆ, ಬ್ರೆಡ್ಡು, ಹಾಲಿನ ಪುಡಿ, ಕಂಪಾಸ್, ಗರಗಸ, ಗಿಣ್ಣು ಎಂದು ಸಾಮಾನುಗಳ ಹೆಸರನ್ನು ಬರೆದು ಇಟ್ಟಿರುತ್ತಾರೆ. ಮುಖಂಡನ ಬಳಿ ಈ ಸಾಮಾನುಗಳ ಪಟ್ಟಿ ಇರುತ್ತದೆ. ಅದರ ಪಕ್ಕದಲ್ಲಿ ಅವಶ್ಯತೆಗನುಸಾರವಾಗಿ ಕೊಡಲ್ಪಟ್ಟ ಸಂಖ್ಯೆಯೂ ಇರುತ್ತದೆ.

ಒಬ್ಬ ಆಟಗಾರ ಹೋಗಿ ಕಾರ್ಡುಗಳನ್ನು ನೋಡಿ ತನಗೆ ತುಂಬ ಅವಶ್ಯವೆನಿಸಿದ ಸಾಮಾನಿನ ಹೆಸರಿರುವ ಒಂದು ಕಾರ್ಡನ್ನೇ ತರಬೇಕು. ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬನಿಗೂ 2 ಅವಕಾಶಗಳು.

ಎಲ್ಲರ ಸರದಿಯೂ ಮುಗಿದ ಮೇಲೆ ಒಂದೊಂದು ಗುಂಪಾಗಿ ಕಾರ್ಡುಗಳನ್ನು ಸಂಗ್ರಹಿಸಿ ಅಂಕಗಳೆಷ್ಟು ಬರುತ್ತದೆ ಎಂದು ನೋಡುತ್ತಾರೆ.

ನಿರ್ಮಲಾ ಉತ್ತಯ್ಯ

ಕ್ರೀಡಾಪ್ರೇಮಿಗಳಿಗೆ ಇವರು ಬರಿಯ 'ನಿಮ್ಮಿ'. ಆದರೆ ದೇಶದ ಪಾಲಿಗೆ ಇವರು ಭಾರತದ ಸ್ಪ್ರಿಂಟ್ ಕ್ವೀನ್–'ವೇಗ ಓಟದ ರಾಣಿ'. ನೂರು ಮೀಟರ್ ಓಟದಲ್ಲಿ ರಾಷ್ಟ್ರ ದಾಖಲೆ ಸ್ಥಾಪಿಸಿದವರು ಇವರು. ಮೂರು ವರ್ಷ ಬಿಡದೆ ಈ ಓಟದಲ್ಲಿ ಮೊದಲ ಸ್ಥಾನ ಗಳಿಸಿ 'ಹ್ಯಾಟ್ ಟ್ರಿಕ್' ಸಾಧಿಸಿದವರು.

ಅವರಿಗೆ ಕ್ರೀಡಾಪ್ರೇಮ ಹುಟ್ಟಿನಿಂದಲೇ ಬಂದದ್ದು. ತಂದೆ ನಿವೃತ್ತ ಸೈನ್ಯಾಧಿಕಾರಿ, ಉತ್ತಮ ಕ್ರೀಡಾಪಟು. ತಾಯಿ ಹಾಕಿ ಮತ್ತು ಬಾಸ್ಕೆಟ್‌ಬಾಲ್ ಆಟಗಾರ್ತಿಯಾಗಿದ್ದವರು.

ತಂದೆಗೆ ಒಂದು ಊರಿನಿಂದ ಇನ್ನೊಂದು ಊರಿಗೆ ವರ್ಗವಾಗುತ್ತಲೇ ಇದ್ದುದರಿಂದ ಭಾರತದ ಹಲವಾರು ಕಡೆಗಳಲ್ಲಿ ನಿರ್ಮಲಾ ಅವರ ವಿದ್ಯಾಭ್ಯಾಸ ನಡೆಯಿತು. ಕೊನೆಗೆ ಬೆಂಗಳೂರಿನಲ್ಲಿ ನೆಲೆಗೊಂಡ ಮೇಲೆ ಅವರ ಕ್ರೀಡಾಪ್ರತಿಭೆ ಬೆಳಗಿತು. ಮೌಂಟ್ ಕಾರ್ಮಲ್ ಕಾಲೇಜಿನಲ್ಲಿ ವಿದ್ಯಾಭ್ಯಾಸ ನಡೆಸುತ್ತಾ ಕ್ರೀಡಾಪಟುವಾಗಿ ಕೀರ್ತಿಗಳಿಸಿದರು. 1967ರಲ್ಲಿ ಅಂತರರಾಜ್ಯ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಲ್ಲೂ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲೂ ಚಿನ್ನದ ಪದಕ ಪಡೆದ ಮೈಸೂರಿನ 4×100 ಮೀಟರ್ ರಿಲೇ ತಂಡದಲ್ಲಿ ನಿರ್ಮಲಾ ಒಬ್ಬರಾಗಿದ್ದರು. 1968ರಲ್ಲಿ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಶಾಲಾ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಲು ದೆಹಲಿಗೆ ಹೋಗಿ 100 ಮತ್ತು 200 ಮೀಟರ್ ಓಟಗಳಲ್ಲಿ ಹೊಸ ದಾಖಲೆ ಸ್ಥಾಪಿಸಿದರು. ಆ ವರ್ಷದ ಅಂತರರಾಜ್ಯ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಮತ್ತೆ ಹೀಗೆಯೇ ಆಯಿತು.

ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ 100 ಮೀಟರ್ ಓಟದಲ್ಲಿ ನಿರ್ಮಲಾ ಮೊದಲಿಗೆ ವಿಜಯ ಗಳಿಸಿದ್ದು 1970ರಲ್ಲಿ. ಮರುವರ್ಷ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಈ ಓಟವನ್ನು 12.5 ಸೆಕೆಂಡ್‌ಗಳಲ್ಲಿ ಮುಗಿಸಿ 'ಅತ್ಯಂತ ವೇಗದ ಮಹಿಳಾ ಕ್ರೀಡಾಪಟು' ಎಂಬ ಹೆಸರನ್ನು ಉಳಿಸಿಕೊಂಡರು. 1972 ಫೆಬ್ರುವರಿಯಲ್ಲಿ ಕೊಟ್ಟಾಯಮ್‌ನಲ್ಲಿ ನಡೆದ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ 100 ಮೀಟರ್ ಓಟವನ್ನು 12.2 ಸೆಕೆಂಡುಗಳಲ್ಲಿ ಓಡಿ ಹನ್ನೊಂದು ವರ್ಷಗಳ ಕೆಳಗೆ ಸ್ಟೆಫೀ ಡಿಸೋಜಾ ಸ್ಥಾಪಿಸಿದ್ದ ದಾಖಲೆಯನ್ನು ಮುರಿದರು. 200, 400 ಮೀಟರ್ ಓಟಗಳನ್ನು ಸುಲಭವಾಗಿ ಗೆದ್ದರು. 4×100 ಮೀಟರ್ ರಿಲೇಯಲ್ಲಿ ಗೆಲ್ಲುವುದರಲ್ಲೂ ಇವರ ಪಾತ್ರ ಮಹತ್ವದ್ದು. ನಿರ್ಮಲಾ 1972ರ ಸೆಪ್ಟಂಬರ್‌ನ ಮೊದಲು ಎರಡು ಅಂತರ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಲ್ಲಿ ಭಾರತವನ್ನು ಪ್ರತಿನಿಧಿಸಿದರು. ಆಗ ಆಕೆಯ ವಯಸ್ಸು ಹತ್ತೊಂಬತ್ತು.

ನಿರ್ಮಲಾ ಉತ್ತಯ್ಯರ ಯಶಸ್ಸಿಗೆ ನಿರಂತರ ಪ್ರಯತ್ನವೇ ಕಾರಣ. ಪ್ರತಿ ದಿನ ಮೂರು ಗಂಟೆಗಳಿಗಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ಹಳ್ಳಿಗಾಡು ಓಟ, ಗುಡ್ಡದ ಮೇಲಕ್ಕೆ ಓಟ, ತೂಕಗಳೊಡನೆ ವ್ಯಾಯಾಮ–ಹೀಗೆ ವಾರದಲ್ಲಿ ಆರು ದಿನ ಕಟ್ಟುನಿಟ್ಟಾದ ಕಾರ್ಯಕ್ರಮ.


ವೇಗ ಓಟದ ಖ್ಯಾತಿ : ನಿರ್ಮಲಾ ಉತ್ತಯ್ಯ

1972ರ ಡಿಸೆಂಬರ್ ತಿಂಗಳಲ್ಲಿ ನಡೆದ ಡೆಕ್ಕನ್ ಅಥ್ಲೆಟಿಕ್ ಕ್ಲಬ್ ಕೂಟದಲ್ಲಿ ನಿರ್ಮಲಾ 100 ಮೀಟರ್ ದೂರವನ್ನು 12.0 ಸೆಕೆಂಡುಗಳಲ್ಲಿ ಓಡಿದರು.

ನಿರ್ಮಲಾ 100 ಮೀಟರ್ ಓಟದಲ್ಲಿ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ದಾಖಲೆ ಸ್ಥಾಪಿಸಿದ್ದರೂ ಇದು ವಿಶ್ವದಾಖಲೆಗಿಂತ 1.0 ಸೆಕೆಂಡುಗಳಷ್ಟು ಕಡಮೆ.

1973ರ ಜನವರಿ ತಿಂಗಳಲ್ಲಿ ನಡೆದ ಎರಡು ಕೂಟಗಳಲ್ಲಿ (ದುರ್ಗಾಪುರ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಕೂಟ ಮತ್ತು ಅಹಮದಾಬಾದ್‌ನಲ್ಲಿ ನಡೆದ ಅಂತರ ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾಲಯ ಕೂಟ) ನಿರ್ಮಲಾ ಅವರನ್ನು ಕೇರಳದ ನ್ಯಾನಿ ರಾಧ ಸೋಲಿಸಿದರು.

ನಿರ್ಮಲಾ ಉತ್ತಯ್ಯ ಅವರು 1973ರ ಜೂನ್ ತಿಂಗಳಲ್ಲಿ ಪ್ರಸಿದ್ಧ ಕ್ರೀಡಾಪಟು ಪಿ.ಸಿ. ಪೊನ್ನಪ್ಪ ಅವರನ್ನು ಮದುವೆಯಾದರು.

ನಿಶಾನೆಯಾಟ

ತಂಡದ ಆಟಗಾರರೆಲ್ಲರ ಸಾಮರ್ಥ್ಯ ಪ್ರಕಟವಾಗುವ ಗುಂಪಿನಾಟ ನಿಶಾನೆಯಾಟ. ಒಂದು ಗುಂಪಿನಲ್ಲಿ ಐದು ಅಥವಾ ಆರು ಹುಡುಗರಿರುತ್ತಾರೆ. ಹೊರಡುಗೆರೆಯ ಹಿಂದೆ ಪ್ರತಿ ಗುಂಪಿನ ಆಟಗಾರರೂ ಒಬ್ಬರ

ಹಿಂದೊಬ್ಬರು ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ಹೊರಡುಗೆರೆಯಿಂದ ಸ್ವಲ್ಪ ದೂರದಲ್ಲಿ ಗುರಿಗೆರೆ. ಎಲ್ಲ ಗುಂಪುಗಳ ಮೊದಲನೆಯ ಆಟಗಾರರ ಕೈಯಲ್ಲಿ ಒಂದು ನಿಶಾನೆ (ಕರವಸ್ತ್ರ, ಬಾವುಟ ಇಂಥದು) ಕೊಡುತ್ತಾರೆ.

ಸಂಜ್ಞೆ ಆದಾಗ ಮೊದಲನೆಯ ಆಟಗಾರ ಬಲಕ್ಕೆ ತಿರುಗಿ ತನ್ನ ಗುಂಪನ್ನು ಸುತ್ತಿಕೊಂಡು ಬಂದು ಗುರಿಗೆರೆ ತಲಪುತ್ತಾನೆ. ಅಲ್ಲಿಂದ ಓಡಿಬಂದು ಎರಡನೆಯವನ ಕೈಗೆ ನಿಶಾನೆ ಒಪ್ಪಿಸಿ ಸಾಲಿನ ಹಿಂದೆ ಹೋಗಿ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾನೆ. ಹೀಗೆಯೇ ಎರಡನೆಯವನೂ ಮಾಡಬೇಕು.

ಯಾವ ಗುಂಪಿನ ಎಲ್ಲಾ ಆಟಗಾರರೂ ಮೊದಲು ಓಟ ಮುಗಿಸಿ ಬಂದು ಗುಂಪಿನ ಹಿಂದೆ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೋ ಅವರು ಗೆಲ್ಲುತ್ತಾರೆ.

ನೀರಾಟ

ನೀರನ್ನು ಒಬ್ಬರ ಮೇಲೊಬ್ಬರು ಎರಚುವುದು, ತನ್ನ ಮೈ ಮೇಲೆಯೇ ಎರಚಿಕೊಳ್ಳುವುದು, ಪಾತ್ರೆ, ಡಬ್ಬಿಗಳಿದ್ದರೆ ಒಂದರಿಂದ ಇನ್ನೊಂದಕ್ಕೆ ನೀರು ಸುರಿಯುವುದು, ನೀರು ಹಾಕಿ ಮಣ್ಣು ಕಲಸುವುದು– ಹೀಗೆ ಸಣ್ಣ ಮಕ್ಕಳು ತಾವಾಗಿ ನೀರಲ್ಲಿ ಆಡುವ ಆಟಗಳು ಹಲವು.

ಬಗೆಬಗೆಯ ದೋಣಿಗಳನ್ನು ನಡೆಸುವುದು, ತೆರೆಸವಾರಿ, ಈಜಿನಲ್ಲಿ ನೂರಾರು ಜನ ಉಲ್ಲಾಸ ಪಡೆಯುತ್ತಾರೆ ; ಇದು ಶಾರೀಕ ದೃಢತೆ ನೀಡಿ, ಮೈ ಹಗುರವಾಗುತ್ತದೆ.

ನೀರಿನಲ್ಲಿ ಆಡುವ ಹಲವು ಬಗೆಯ ಚೆಂಡಾಟಗಳಿವೆ. ಜಲಪೋಲೊ, ಯಾಕ್ಟ್‌ಯಾನ, ಬಗೆಬಗೆಯ ಮುಳುಗುಗಳು ಅನೇಕ ಕ್ರೀಡೋತ್ಸವಗಳಲ್ಲಿ ಸೇರಿಸಲ್ಪಟ್ಟಿವೆ. ನೀರಿನಲ್ಲೇ ಮುಟ್ಟಾಟ ಆಡಬಹುದು. ಓಡುವವರು ನೀರಿನಿಂದ ಹೊರಗೆ ಹೋದರೆ ಔಟಾದಂತೆ. ಹಿಡಿಯುವವರಿಗಂತೂ ಈ ಆಟ ದೊಡ್ಡ ಸವಾಲಿನಂತೆ.

ನೀರಿನಲ್ಲಿ ಓಡಾಡುವ ಷಾರ್ಕ್ ಮೀನಿನ ಹೆಸರನ್ನು ಇಟ್ಟುಕೊಂಡು 'ಷಾರ್ಕ್ ಓಡಿಸುವ' ಆಟ ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಒಬ್ಬನನ್ನು 'ಷಾರ್ಕ್' ಎಂದು ಕರೆಯುತ್ತಾರೆ. ಅವನಿಂದ ತಪ್ಪಿಸಿಕೊಳ್ಳುವಂತೆ ಉಳಿದ ಆಟಗಾರರು ಅವನ ಮುಂದೆ ಅತ್ತಲಿಂದ ಇತ್ತ, ಇತ್ತಲಿಂದ ಅತ್ತ ಅಡ್ಡಹಾಯುತ್ತಲೇ ಇರಬೇಕು. 'ಷಾರ್ಕ್' ಯಾರನ್ನಾದರೂ ಮುಟ್ಟಿದಾಗ ಅವರು 'ಷಾರ್ಕ್' ಸರದಿ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳಬೇಕು.

ಒಂದು ಈಜು ಕೊಳದ ಆಚೀಚೆ ನಿಂತು ಅದರ ಅಗಲಕ್ಕೆ ಹಿಡಿದಿರುವ ಹಗ್ಗವನ್ನು ಎರಡು ತಂಡದವರು ಎಳೆದಾಡುವುದು 'ನೀರಿನ ಟಗ್ ಆಫ್ ವಾರ್'. ಎದುರು ತಂಡದವರನ್ನು ಹಗ್ಗದೊಡನೆ ಎಳೆದು ನೀರಿನಲ್ಲಿ ಬೀಳಿಸುವುದು ಆಟದ ಉದ್ದೇಶ.

ಸ್ವಲ್ಪ ಆಳದ ನೀರಿನಲ್ಲಿ ಕಪ್ಪೆ ಜಿಗಿತದ ಆಟ ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಆಟಗಾರರು ಒಬ್ಬರ ಹಿಂದೊಬ್ಬರು ಈಜುತ್ತಾರೆ. ಎರಡನೆಯವನು ಮೊದಲನೆಯವನ ಭುಜದ ಮೇಲೆ ತನ್ನ ಕೈಗಳನ್ನು ಹಾಕುತ್ತಾನೆ. ನೆಲದ ಮೇಲೆ ಆಡುವ ಕಪ್ಪೆ ಜಿಗಿತದ ಆಟದಂತೆಯೇ ಮೊದಲನೆಯ ಈಜುಗಾರನನ್ನು ಸ್ವಲ್ಪ ಕೆಳಕ್ಕೂ ಹಿಂದಕ್ಕೂ ತಳ್ಳಿ ಅವನ ಮೇಲೆ ಎರಡನೆಯವನು ಜಿಗಿಯುತ್ತಾನೆ. ಅನಂತರ ಮೊದಲನೆಯವನು





ಕೊಡೆ ಹಿಡಿದು ಈಜು



ಈಜಾಡುತ್ತಿದ್ದಂತೆ ಬರಹ





ಕೊಳವಲ್ಲಿ ಈಜು ಓಣಿಗಳು

ತ್ತಾನೆ. ಮುಳುಗು ಹಾಗೂ ಈಜುಗಳಲ್ಲಿ ಪರಿಣತಿ ಪಡೆಯಲು ಇದು ಒಳ್ಳೆಯ ಆಟ.

ನೀರಿನಲ್ಲಿ ಬಳ್ಳಿ ಮುಟ್ಟಾಟ ಆಡಬಹುದು. ಒಬ್ಬನು ಟೊಂಕಕ್ಕೆ ಒಂದು ಬಳ್ಳಿ ಕಟ್ಟಿಕೊಂಡು ಈಜುತ್ತಿರುತ್ತಾನೆ. ಉಳಿದವರು ಬಳ್ಳಿಯನ್ನು ಹಿಡಿಯಲು ಈಜುತ್ತಾ ಬೆನ್ನಟ್ಟುತ್ತಾರೆ.

ಬೇಸ್‌ಬಾಲ್, ಬಾಸ್ಕೆಟ್‌ಬಾಲ್ ಮೊದಲಾದ ಆಟಗಳನ್ನೂ ನೀರಿನಲ್ಲಿ ಆಡುವಂತೆ ಅಳವಡಿಸಿದ್ದಾರೆ.

ನೋಡಿ : ಈಜು; ಕಡಲ್ಗಾಲುವೆ ಈಜು ; ಕ್ಯಾ ನೋ ೯ ಯಾ ನ ; ಜಲ ಪೋಲೋ ; ತೆರೆಸವಾರಿ ; ದೋಣಿ ಸ್ಪರ್ಧೆ ; ಮುಳುಗು ; ಯಾಕ್ಟ್‌ಯಾನ ; ಹುಟ್ಟು ನಡೆಸುವ ಸ್ಪರ್ಧೆ

ಮತ್ತೊಬ್ಬನ ಮೇಲೆ ಜಿಗಿಯುತ್ತಾನೆ. ಈಜುವಾಗ ಹಲವು ಬಗೆಯ ವಿನೋದಗಳನ್ನು ಮಾಡಬಹುದು. ನಿಂತು ಈಜುವುದು ಕೈಗಳಿಗೂ ಕಾಲುಗಳಿಗೂ ಬಹಳ ಶ್ರಮದಾಯಕವಾದರೂ ಒಳ್ಳೆಯ ಸಾಮರ್ಥ್ಯ ಒದಗಿಸುತ್ತದೆ. ಒಂದು ಕೈಯಲ್ಲಿ ಛತ್ರಿ ಹಿಡಿದು ಈಜುತ್ತ ಮುಂದುವರಿಯಬಹುದು. ಕೈಯಿಂದ ಕೈಗೆ ಛತ್ರಿಯನ್ನು ಆಗಾಗ್ಗೆ ಬದಲಾಯಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದು ಆಟದ ಒಂದು ಬದಲಾವಣೆ.

ನಿಂತು ಈಜುವ ಕ್ರಮದಲ್ಲಿ ಬಹಳ ಪರಿಶ್ರಮವಿರಬೇಕು. ಕೈಗಳನ್ನು ನೀರಿನ ಮೇಲಿಟ್ಟುಕೊಂಡು ದಡದಲ್ಲಿ ನಿಂತ ಸ್ನೇಹಿತರಿಗೆ, "ನಮಸ್ತೆ" ಮಾಡಲು ಯತ್ನಿಸಿದಾಗ ಕಾಲಿನ ಕೆಲಸ ಮೊದಲಿಗೆ ಎರಡರಷ್ಟಾಗುತ್ತದೆ. ಒಂದು ಬಳಪ ಹಾಗೂ ಸ್ಲೇಟು ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಅದರ ಮೇಲೆ ಏನಾದರೂ ಬರೆಯಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುತ್ತ ಈಜುವುದು, ಗೆಳೆಯನ ಮುಖದ ಮೇಲೆ ನೀರೆರಚುವುದು ಬಹಳ ಸಾಮಾನ್ಯವಾದ ನೀರಾಟ. ಹೀಗೆ ನೀರೆರಚುವುದನ್ನು ಎಷ್ಟರವಟ್ಟಿಗೆ ಒಬ್ಬ ತಡೆಯಬಲ್ಲನೋ ಅದನ್ನು ಅವಲಂಬಿಸಿ ಯಾರು ಜಯಶಾಲಿ ಎಂದು ನಿರ್ಧರಿಸಬಹುದು.

ಎಳೆಯನೊಬ್ಬನನ್ನು ಬೆನ್ನ ಮೇಲೆ ಕೂಡಿಸಿಕೊಂಡು ಈಜಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುವುದು ಮತ್ತೊಂದು ಬಗೆ. ಸಣ್ಣ ಮರಳು ಮೂಟೆ ಹೊತ್ತು ಈಜಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುವುದು ಸಾಮರ್ಥ್ಯ ಹೆಚ್ಚಿಸುವ ಒಂದು ಮಾರ್ಗ.

ಒಳ್ಳೆಯ ಈಜುಗಾರರು ಆಡಬಹುದಾದ ಇನ್ನೊಂದು ಆಟವಿದೆ. ಪ್ರತಿ ಆಟಗಾರರಿಗೂ ಒಂದೊಂದು ಸಂಖ್ಯೆ ಕೊಡುತ್ತಾರೆ. ಸಮಸಂಖ್ಯೆಯವರು ಒಂದು ತಂಡವಾದರೆ, ಬೆಸಸಂಖ್ಯೆಯವರು ಮತ್ತೊಂದು ತಂಡ. ರೆಫರಿಯ ಕೈಯಲ್ಲಿ ಒಂದು ತಟ್ಟೆ ಇರುತ್ತದೆ. ಆಟಗಾರರೆಲ್ಲ ವೃತ್ತಾಕಾರದಲ್ಲಿ ಕೈಹಿಡಿದು ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ರೆಫರಿ ತನ್ನ ಕೈಯಲ್ಲಿರುವ ತಟ್ಟೆಯನ್ನು ವರ್ತುಲದ ಮಧ್ಯಕ್ಕೆ ಎಸೆಯುತ್ತ, ಯಾವುದಾದರೂ ಒಂದು ಸಂಖ್ಯೆಯನ್ನು ಕೂಗುತ್ತಾನೆ. ಕೂಡಲೇ ಆ ಸಂಖ್ಯೆಯವನು ನೀರಿಗೆ ಹಾರಿ ತಟ್ಟೆ ತಳಕ್ಕೆ ಮುಳುಗುವ ಮೊದಲೇ ಹಿಡಿದು ತರಬೇಕು. ಇದರಿಂದ ಅವನ ತಂಡಕ್ಕೆ ಒಂದು ಗೆಲ್ಲಂಕ. ಮತ್ತೆ ರೆಫರಿ ಮೊದಲಿನಂತೆ ಆರಂಭಿಸು

' ನೀರು ತುಂಬಿಸು '

ಚಮಚದಲ್ಲಿ ನೀರು ತುಂಬಿಸಿ ಕೊಂಡು ಓಡುವ ಆಟದಲ್ಲಿ ಕೈ ಚಳಕ ಮುಖ್ಯ.

ಆಟಗಾರರ ಗುಂಪನ್ನು ಒಬ್ಬರ ಹಿಂದೊಬ್ಬರಂತೆ ಹೊರಡು ಗೆರೆಯ ಹಿಂದೆ ನಿಲ್ಲಿಸುತ್ತಾರೆ. ಇಲ್ಲಿಂದ ನಲವತ್ತು ಅಥವಾ ಐವತ್ತು ಅಡಿ ದೂರದಲ್ಲಿ ಗುಂಪಿಗೆ ಎದುರಾಗಿ ಅಗಲ ಕಿರಿದಾದ ಬಾಯಿಯ ಒಂದೊಂದು ಶೀಸೆ ಇಡುತ್ತಾರೆ. ಎಲ್ಲಾ ಶೀಸೆಗಳೂ ಒಂದೇ ಗಾತ್ರದವು.

ಪ್ರತಿ ಗುಂಪಿನ ಮುಂದೆ ಒಂದು ಬಕೆಟ್‌ನಲ್ಲಿ ನೀರು ತುಂಬಿಸುತ್ತಾರೆ. ಮುಖಂಡ ಸೀಟಿ ಊದಿದಾಗ ಎಲ್ಲ ಗುಂಪಿನ ಮೊದಲನೇ ಆಟಗಾರರು ಒಂದೇ ಸಮನಾದ ಚಮಚವನ್ನು ಬಕೀಟಿನಲ್ಲಿ ಅದ್ದಿ ನೀರು ತುಂಬಿಕೊಂಡು ಓಡುತ್ತಾರೆ. ಶೀಸೆಯ ಬಳಿ ಬಂದಾಗ ಉಳಿದಿರುವಷ್ಟು ನೀರನ್ನು ಅದರ ಒಳಕ್ಕೆ ಹಾಕಿ, ಪುನಃ ಹಿಂದಕ್ಕೆ ಬರುತ್ತಾರೆ. ಖಾಲಿ ಚಮಚವನ್ನು ಎರಡನೆಯವನಿಗೆ ಕೊಟ್ಟಾಗ ಅವನೂ ಹೀಗೆಯೇ ಮಾಡುತ್ತಾನೆ.

ಒಬ್ಬೊಬ್ಬ ಆಟಗಾರನಿಗೂ ಎರಡು ಅಥವಾ ಮೂರು ಸರದಿಬರುತ್ತದೆ.

ಆಟಕ್ಕೆ ಕಾಲಾವಧಿ ಇಟ್ಟುಕೊಂಡಿರುತ್ತಾರೆ. ಅವಧಿ ಮುಗಿದಾಗ ಸೀಟಿ ಆಗುತ್ತದೆ. ಅನಂತರ ಪ್ರತಿಯೊಂದುಶೀಸೆಯಲ್ಲಿ ಶೇಖರವಾಗಿರುವ ನೀರನ್ನು ಕಡ್ಡಿಯಿಂದ ಅಳೆದು ಅದಕ್ಕೆ ಅನುಗುಣವಾಗಿ ಅಂಕ ಕೊಡುತ್ತಾರೆ.

ಇದೇ ಆಟವನ್ನು ಕತ್ತಲಾದ ನಂತರ ಬಯಲಿನಲ್ಲಿ ಅಥವಾ ಕತ್ತಲು ಕೊಠಡಿಯಲ್ಲಿಯಾದರೂ ಆಡಬಹುದು.

ನೀಲ್ ಹಾರ್ವೆ

ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯಗಳ ಇತಿಹಾಸದಲ್ಲಿ ಒಂದು ದಾಖಲೆ : 1954–55ರಲ್ಲಿ ವೆಸ್ಟ್ ಇಂಡೀಸ್ ವಿರುದ್ಧ ಒಂದು ಇನ್ನಿಂಗ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯದ ಐವರು ಬ್ಯಾಟುಗಾರರು ಶತಕ ರನ್ ಗಳಿಸಿದರು. ಅವರಲ್ಲಿ ನೀಲ್ ಹಾರ್ವೆ ಅಗ್ರಗಣ್ಯರು. ಆ ಇನ್ನಿಂಗ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಅವರು ಗಳಿಸಿದ ರನ್‌ಗಳು 204.



ಆಕ್ರಮಣಕಾರಿ ಬ್ಯಾಟಿಂಗ್ : ನೀಲ್ [illegible]

ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯದ ಆಟಗಾರರಲ್ಲಿ ಅತಿ ಹೆಚ್ಚು ಸಂಖ್ಯೆ (79) ಟೆಸ್ಟ್‌ಗಳಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಿದ ಖ್ಯಾತ ಎಡಗೈ ಆಟಗಾರ ನೀಲ್ ಹಾರ್ವೆ ಪ್ರಥಮ ಸಲ ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಆಡಿದ್ದು 1947–48ರಲ್ಲಿ. ಆಗ 19 ವರ್ಷದ ಹಾರ್ವೆ ಭಾರತದ ವಿರುದ್ಧ ಟೆಸ್ಟ್ ಸರಣಿಯ ಎರಡನೆಯ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲೇ 153 ರನ್ ಬಾರಿಸಿದರು.

ಹಾರ್ವೆ 1928ರಲ್ಲಿ ಮೆಲ್‌ಬರ್ನ್‌ನಲ್ಲಿ ಜನಿಸಿದರು. ಅವರ ತಂದೆಯೂ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಆಟಗಾರರು. ಆರು ಜನ ಗಂಡು ಮತ್ತು ಇಬ್ಬರು ಹೆಣ್ಣು ಮಕ್ಕಳಲ್ಲಿ ನೀಲ್ ಐದನೆಯ ಗಂಡು ಮಗು. ನೀಲ್‌ನ ಸಹೋದರರೆಲ್ಲ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಆಟಗಾರರು. ಅವರ ಮೂವರು ಸಹೋದರರು ಪ್ರಥಮ ದರ್ಜೆ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಆಡಿದರು. 1953ರಲ್ಲಿ ಒಂದು ದಿನ ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯದ ಷೆಫೀಲ್ಡ್ ಷೀಲ್ಡ್ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಮೂವರು ಹಾರ್ವೆ ಸಹೋದರರು—ರೇ, ಕ್ಲ್ಯಾರಿ ಮತ್ತು ನೀಲ್—ಶತಕ ಬಾರಿಸಿದರು. ಹೀಗೆ ಹಾರ್ವೆ ಕುಟುಂಬವೇ ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯದ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ರಂಗದಲ್ಲಿ ಖ್ಯಾತಿ ಗಳಿಸಿದೆ.

ಟೆಸ್ಟ್ ಆಟಗಾರರಾಗಿ ನೀಲ್ ಹಾರ್ವೆ ಪ್ರಥಮ ಸಲ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ವಿರುದ್ಧ ಆಡಿದಾಗ 112 ರನ್ ಗಳಿಸಿದರು. ಇನ್ನೊಮ್ಮೆ ದಕ್ಷಿಣ ಆಫ್ರಿಕದ ವಿರುದ್ಧ ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯದ ತಂಡದ ಆಟದಲ್ಲಿ ಹೆಚ್ಚಿನ ರನ್ ಗಳಿಸುವುದಕ್ಕೆ 'ಪಿಚ್' ತೀರ ಅನನುಕೂಲವಾಗಿದ್ದಾಗ, ಅವರು–120 ಮಿನಿಟುಗಳಲ್ಲಿ 116 ರನ್ ಗಳಿಸಿದರು. ದಕ್ಷಿಣ ಆಫ್ರಿಕದ ವಿರುದ್ಧ ಎರಡು ಋತುಗಳಲ್ಲಿ- 1949–50 ಮತ್ತು 1952–53ರಲ್ಲಿ-ತಲಾ ನಾಲ್ಕು ಶತಕ ಗಳಿಸಿದರು. 1953ರಲ್ಲಿ ವೆಸ್ಟ್ ಇಂಡೀಸ್ ವಿರುದ್ಧ 133, 133 ಮತ್ತು 204 ರನ್‌ಗಳು ಲಭಿಸಿದುವು. ಆಟದ ಕೌಶಲ್ಯದ ದೃಷ್ಟಿಯಿಂದ 1958–59ರಲ್ಲಿ ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್ ವಿರುದ್ಧ 167 ರನ್ ಗಳಿಸಿದ್ದು ತಮ್ಮ ಅತ್ಯುತ್ತಮ ಶತಕ ಎಂದು ಅವರ ಭಾವನೆ.

ಕಪ್ಪು ಕೂದಲಿನ, ಕಂದು ಮೈ ಬಣ್ಣದ, ಕುಳ್ಳ ಮತ್ತು ತೆಳ್ಳನೆಯ ವ್ಯಕ್ತಿಯಾದ ನೀಲ್ ಹಾರ್ವೆ ಆಡುವ ರೀತಿ ಆಕರ್ಷಕ. ಕ್ಲುಪ್ತಕಾಲಕ್ಕೆ ಶಕ್ತಿಯುತವಾಗಿ ಚೆಂಡನ್ನು ಹೊಡೆಯುವುದರಲ್ಲಿ ಅವರು ಸಮರ್ಥರು. ಅವರ ಬ್ಯಾಟುಗಾರಿಕೆ ರೀತಿ ಆಕ್ರಮಣಕಾರಿ. ಫೀಲ್ಡರ್ ಆಗಿ ಚೆಂಡನ್ನು ಹಿಡಿಯುವುದು ಮತ್ತು ಎಸೆಯುವುದು —ಎರಡರಲ್ಲೂ ಅವರು ದಕ್ಷರು.

ಬ್ರಾಡ್‌ಮನರ ಅನಂತರ, ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯದ ಅತ್ಯಂತ ಶ್ರೇಷ್ಠ ಬ್ಯಾಟುಗಾರ ಎನಿಸಿರುವ ನೀಲ್ ಹಾರ್ವೆ, ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಒಟ್ಟು 6,149 ರನ್ (ಸರಾಸರಿ : 41.41) ಗಳಿಸಿದ್ದಾರೆ. ಪ್ರಥಮ ದರ್ಜೆ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಜೀವನದಲ್ಲಿ 60 ಶತಕಗಳನ್ನು ಬಾರಿಸಿದ್ದಾರೆ.

ನೋಡಿ : ಡಾನ್ ಬ್ರಾಡ್‌ಮನ್

ನುಚ್ಚು ಕಚ್ಚು ಅಡಕೆ ಒಡಿ

ಇಪ್ಪತ್ತು ಮೂವತ್ತು ಮಕ್ಕಳು ಇರುವ ತರಗತಿಯಲ್ಲಿ ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಪ್ರತಿ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗೂ ತನ್ನ ಸಹಪಾಠಿಗಳೆಲ್ಲರ ಹೆಸರು ಗೊತ್ತಿರುತ್ತದೆ. ಇಂಥ ಒಂದು ವರ್ಗದ ಹುಡುಗಿಯರು 'ನುಚ್ಚು ಕಚ್ಚು ಅಡಕೆ ಒಡಿ' ಆಟ ಆಡಬಹುದು.

ಮೊದಲಿಗೆ ಹುಡುಗಿಯರನ್ನು ಎರಡು ತಂಡಗಳಾಗಿ ಮಾಡಬೇಕು. ಒಂದು ತಂಡದ ಹುಡುಗಿಯರು ತರಗತಿಯಲ್ಲಿರುತ್ತಾರೆ. ಇನ್ನೊಂದು ತಂಡದವರು ಹೊರಗೆ ಹೋಗುತ್ತಾರೆ.

ಒಳಗೆ ಇರುವವರು ತಮ್ಮಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬಳು ನಾಯಕಿಯನ್ನು ನಿಯಮಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ನಾಯಕಿ ತನ್ನ ತಂಡದ ಒಬ್ಬಳನ್ನು ಬಚ್ಚಿಡುತ್ತಾಳೆ. ಅನಂತರ ಹೊರಗಿನವರಿಗೆ ಕೇಳಿಸುವಂತೆ ಗಟ್ಟಿಯಾಗಿ 'ನುಚ್ಚು ಕಚ್ಚು ಅಡಕೆ ಒಡಿ' ಎಂದು ಕೂಗುತ್ತಾಳೆ.

ಆಗ ಹೊರಗಿನವರು ಕೋಣೆಯೊಳಗೆ ಬಂದು ಒಳಗಿರುವವರನ್ನು ನೋಡುತ್ತಾರೆ. ಹೊರಗಿನವರಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬಳು ಅಡಗಿಕೊಂಡಿರುವ ಹುಡುಗಿಯ ಹೆಸರನ್ನು ಹೇಳುತ್ತಾಳೆ. ಹೇಳಿದ್ದು ಸರಿಯಾಗಿದ್ದರೆ ಅಡಗಿಕೊಂಡವಳು ಆಟದಿಂದ ಹೊರಗೆ. ಹೆಸರು ಹೇಳಿದ್ದು ತಪ್ಪಾಗಿದ್ದರೆ ಹೇಳಿದವಳೇ ಆಟದಿಂದ ಹೊರಗಾಗುತ್ತಾಳೆ.

ಯಾವ ತಂಡದವರು ಮೊದಲು ಔಟ್ ಆಗುತ್ತಾರೋ ಅವರು ಆಟದಲ್ಲಿ ಸೋಲುತ್ತಾರೆ. ಒಂದು ಆಟ ಆದಮೇಲೆ ಮೊದಲಿಗೆ ಹೊರಗಡೆ ಇದ್ದ ತಂಡದವರು ಒಳಗಿನ ಗುಂಪಾಗಿ, ಒಳಗಿದ್ದವರು ಹೊರಗಾಗಿ ಮತ್ತೆ ಆಟವಾಡಬಹುದು.

ನೆಟ್‌ಬಾಲ್

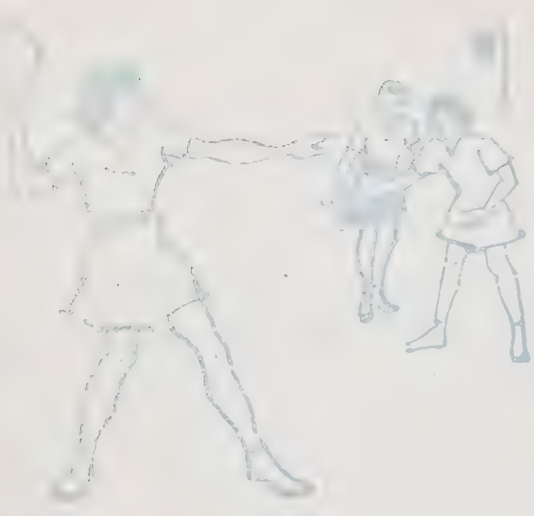
ಚೆಂಡು ಕೈಯಿಂದ ಕೈಗೆ ಸಾಗಿ ಗೋಲಿನ ಹತ್ತಿರ ನಿಂತಿರುವವಳ ಕೈಗೆ ಬಂದಿದೆ. ಆಕೆ ತಡಮಾಡದೆ ಚೆಂಡನ್ನು ಉಂಗುರದತ್ತ ಎಸೆದಿದ್ದಾಳೆ. ಇನ್ನೇನು ಗೋಲು ಆಯಿತು ಎಂದು ಪ್ರೇಕ್ಷಕರು ಅತ್ತ ನೋಡುತ್ತಿದ್ದಾರೆ. ಅಷ್ಟರಲ್ಲೇ ಎದುರು ಪಕ್ಷದಾಕೆ ಎತ್ತರಕ್ಕೆ ನೆಗೆದು ಚೆಂಡನ್ನು ಹಿಡಿದು ತನ್ನ ಕಡೆಯವರತ್ತ ಎಸೆದು ಬಿಡುತ್ತಾಳೆ. ಆಗ ಚಪ್ಪಾಳೆಗಳ ಸುರಿಮಳೆ ; ಗೋಲ್ ಆಗುವುದು ತಪ್ಪಿಹೋಯಿತು.

ಇದು ಹೆಣ್ಣು ಮಕ್ಕಳು ಆಡುವ ನೆಟ್‌ಬಾಲ್ ಆಟ.

ಆಟದ ಅಂಗಣ ಆಯತಾಕಾರದ್ದು. ಅಳತೆ : 100 ಅಡಿ ಉದ್ದ, 50 ಅಡಿ ಅಗಲ. ಅಂಗಣದ ಮೇಲ್ಮೈ ಒರಟಾಗಿರಬೇಕು. ಅಂಗಣವನ್ನು ಮೂರು ಸಮಭಾಗಗಳಾಗಿ ವಿಭಾಗಿಸಿರುತ್ತಾರೆ. ಎರಡೂ ತುದಿಗಳಲ್ಲಿ



ನೆಟ್‌ಬಾಲ್ ಅಂಗಣ



ತೋಳೆತ್ತಿ ಎಸೆತ

16 ಅಡಿ ತ್ರಿಜ್ಯದ ಅರ್ಧ ವೃತ್ತಗಳಿವೆ. ಅವುಗಳ ಕೇಂದ್ರದಲ್ಲಿ 10 ಅಡಿ ಎತ್ತರದ ಕಂಬವನ್ನು ನೆಟ್ಟು ಅದಕ್ಕೆ 15 ಅಂಗುಲ ವ್ಯಾಸವ ಲೋಹದ ಉಂಗುರವನ್ನು ಹಾಕಿರುತ್ತಾರೆ. ಅಂಗಣದ ಕೇಂದ್ರ ಭಾಗದಲ್ಲಿ ಮೂರು ಅಡಿ ವ್ಯಾಸದ ವೃತ್ತವಿರುತ್ತದೆ. ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಒಂದೊಂದು ಗುಂಪಿನಲ್ಲಿ ಏಳು ಜನ ಆಟಗಾರ್ತಿಯರು. ಬಯಲಿನ ಮಧ್ಯ ಅಂಗಣದಲ್ಲಿ ಮೂವರು, ಇಬ್ಬರು ಎಸೆಯುವವರು ಅಥವಾ ಆಕ್ರಮಣಕಾರರು ಹಾಗೂ ಇಬ್ಬರು ರಕ್ಷಣಕಾರರು. ಆಟದ ಮೇಲಿನ ಹತೋಟಿ ಇಬ್ಬರು ಅಂಪೈರುಗಳದ್ದು.



ಎಸೆದ ಚೆಂಡು

ಆಟವನ್ನು 15 ಮಿನಿಟುಗಳ ನಾಲ್ಕು ಅವಧಿಗಳಲ್ಲಿ ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಮೊದಲನೆಯ ಅವಧಿ ಮುಗಿದಾಗ ಮೂರು ಮಿನಿಟುಗಳ ಬಿಡುವು; ಎರಡನೆಯ ಅವಧಿ ಮುಗಿದಾಗ, ಅಂದರೆ ಅರ್ಧ ಆಟವಾದಾಗ, 10 ಮಿನಿಟುಗಳ ಬಿಡುವು; ಮೂರನೆಯ ಅವಧಿಯ ಬಳಿಕ ಮತ್ತೆ ಮೂರು ಮಿನಿಟುಗಳ ಬಿಡುವು. 1961ರಲ್ಲಿ ಈ ಆಟಕ್ಕಾಗಿ ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ನಿಯಮಗಳನ್ನು ಅಂಗೀಕರಿಸಲಾಯಿತು. ಅದರಂತೆ ಚೆಂಡನ್ನು ಹಿಡಿದುಕೊಂಡು ಒಂದೆರಡು ಹೆಜ್ಜೆಯನ್ನಷ್ಟೇ ಹಾಕಬಹುದು. ಎದುರಾಳಿಗಳು ಅಥವಾ ಇತರ ಆಟಗಾರರನ್ನು ಮುಟ್ಟುವುದು ಅಥವಾ ಅಡ್ಡಗಟ್ಟುವುದು ತಪ್ಪು. ಆಕ್ರಮಣಕಾರರು ಮಾತ್ರ ಚೆಂಡನ್ನು ಗೋಲಿಗೆ ಹಾಕಬಹುದು. ಗೋಲಿಗೆ ಹಾಕುವವರು ಮತ್ತು ಎದುರು ಗುಂಪಿನ ರಕ್ಷಣಾ ಆಟಗಾರರು ಮಾತ್ರ ಅರ್ಧ ವೃತ್ತದಲ್ಲಿರಲು ಅವಕಾಶವಿದೆ. ಆಟದ ಅಂಗಣದ ಬಿಳಿ ಗೆರೆಯಿಂದ ಆಚೆಗೆ ಹೋಗುವುದು ತಪ್ಪು. ಯಾವ ಪಕ್ಷದವರು ಹೀಗೆ ತಪ್ಪು ಮಾಡುವರೋ ಅವರ ಎದುರು ಪಕ್ಷದವರ ಕೈಗೆ ಚೆಂಡು ಹೋಗುತ್ತದೆ. ಅರ್ಧವೃತ್ತದಲ್ಲಿರುವಾಗ



ಚೆಂಡನ್ನು ಹಿಡಿಯುವ ವಿಧಾನಗಳು



ನೆಟ್‌ಬಾಲ್ ಮತ್ತು ಪೂ

ತಪ್ಪು ಮಾಡಿದರೆ ಎದುರು ಪಕ್ಷದವರಿಗೆ ಗೋಲು ಹಾಕಲು ಒಂದು ಅವಕಾಶ ಕೊಡುತ್ತಾರೆ. ಇತರ ಆಟಗಾರರಿಗೆ ತಾಕಿಸಿದರೆ ಅಥವಾ ಅಡ್ಡಗಟ್ಟಿದರೆ ಎದುರು ಪಕ್ಷದವರು ಚೆಂಡನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಆಟ ಮುಂದುವರಿಸುತ್ತಾರೆ. ಆಟ ಆರಂಭಿಸಿದ ತಂಡದವರು ತಪ್ಪು ಮಾಡಿದರೆ ಆಟ ಆರಂಭಿಸುವ ಹಕ್ಕು ಕಳೆದುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಎದುರು ಪಕ್ಷದವರದ್ದು ತಪ್ಪಾದರೆ ಇವರಿಗೆ ಒಂದು ಗೆಲ್ಲಂಕ ಸಿಗುತ್ತದೆ.

ಎರಡು ಪಕ್ಷಗಳ ಕ್ಯಾಪ್ಟನರು ಸೇರಿ ಟಾಸ್ ಹಾಕುತ್ತಾರೆ. ಟಾಸ್ ಗೆದ್ದವರು ಆಟ ಆರಂಭಿಸುವುದನ್ನಾಗಲೀ ಗೋಲ್ ಯಾವ ಕಡೆಯದು ಬೇಕು ಎಂಬುವವನ್ನಾಗಲೀ ಆರಿಸಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು. ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲುವ ಆಟಗಾರ್ತಿ ಚೆಂಡನ್ನು ತನ್ನ ತಂಡದವಳೊಬ್ಬಳಿಗೆ ಎಸೆಯುವುದರ ಮೂಲಕ ಆಟ ಆರಂಭವಾಗುತ್ತದೆ. ಅಲ್ಲಿಂದ ಅದು ಕ್ರಮೇಣ ಗೋಲ್‌ನ ಬಳಿ ಇರುವವರ ಕಡೆ ಸಾಗುತ್ತದೆ. ಎದುರು ಪಕ್ಷದವರು ಗೋಲ್ ಆಗುವುದನ್ನು ತಪ್ಪಿಸಲು ಚೆಂಡನ್ನು ಹಿಡಿದು ತಮ್ಮ ಗುಂಪಿನ ಆಟಗಾರರ ಕಡೆ ಎಸೆಯುತ್ತಾರೆ. ಆಟ ಆರಂಭಿಸುವ ಸರದಿ ಒಂದೊಂದು ಸಲ ಒಂದೊಂದು ಗುಂಪಿಗೆ.

ಚೆಂಡು ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ತೊಗಲಿನದು. ಸುತ್ತಳತೆ ಸುಮಾರು 27 ಅಂಗುಲಗಳಿದ್ದು 14ರಿಂದ 16 ಔನ್ಸ್ ತೂಕವಿರುತ್ತದೆ.

ನೆಟ್‌ಬಾಲನ್ನು ಒಳಾಂಗಣದಲ್ಲಾದರೂ ಆಡಬಹುದು; ಹೊರಾಂಗಣದಲ್ಲಾದರೂ ಆಡಬಹುದು. ಉಂಗುರದಿಂದ ತೂರಿ ಚೆಂಡು ಬಂದಾಗ ಗೋಲು ಆದಂತೆ. ಚೆಂಡನ್ನು ಒದೆಯುವಂತಿಲ್ಲ, ಮುಷ್ಟಿಯಿಂದ ಹೊಡೆಯುವಂತಿಲ್ಲ, ಚೆಂಡು ಕೈಯಿಂದ ಕೈಗೆ ದಾಟುತ್ತ ಅರ್ಧವೃತ್ತದಲ್ಲಿ ನಿಂತಿರುವವರ ಕಡೆ ಬಂದಾಗ ಅದನ್ನು ಉಂಗುರದೊಳಗಿಂದ ಬೀಳುವಂತೆ ಎಸೆಯುತ್ತಾರೆ. ಆಗ ಗೋಲು ಆಗುತ್ತದೆ. ಆಕ್ರಮಣಕಾರರು ಮಾತ್ರ ಚೆಂಡನ್ನು ಗೋಲಿನತ್ತ ಹಾಕಬೇಕು. ಗೆಲ್ಲಂಕದ ಮೇಲಲ್ಲದೆ ವಾಲಿಬಾಲ್‌ನಲ್ಲಿರುವಂತೆ ಕಾಲಾವಧಿಯ ಮೇಲೂ ನೆಟ್‌ಬಾಲ್ ಆಡಬಹುದು.

ನೆಟ್‌ಬಾಲ್ ಬ್ರಿಟನಿನಲ್ಲಿ ಆರಂಭವಾಯಿತು. ಅಮೆರಿಕದಲ್ಲಿ ಇದು ಬಾಸ್ಕೆಟ್‌ಬಾಲ್ ಆಗಿ ಮಾರ್ಪಾಟಾಯಿತು. ನೆಟ್‌ಬಾಲ್ ತೀವ್ರಗತಿಯಲ್ಲಿ ಸಾಗುವ ಆಟ. ಒಳ್ಳೆಯ ವೇಗ, ಚೆಂಡನ್ನು ಅತ್ತಲಿಂದ ಇತ್ತ ಬೇಗ ಬೇಗ ಓಡಿಸಿ ಆಡುವ ಸಾಮರ್ಥ್ಯ ಹಾಗೂ ಚುರುಕು ದೃಷ್ಟಿ ಆಟಗಾರರಿಗೆ ಇರಬೇಕು.

ನೋಡಿ : ಚೆಂಡು ಆಟ ; ಬಾಸ್ಕೆಟ್‌ಬಾಲ್

ನೆತ್ತಿ ಬಡಿಯುವುದು

ನೆತ್ತಿ ಬಡಿಯುವುದು ಒಂದು ಬಗೆಯ ಮುಟ್ಟುವ ಆಟ.

ಒಬ್ಬ ಹುಡುಗಿ 'ಕಳ್ಳಿ' ಆಗುತ್ತಾಳೆ. ಅವಳು ಹಿಡಿಯಲು ಬಂದಾಗ ಹುಡುಗಿಯರು ಕೆಳಗೆ ಕುಳಿತುಕೊಂಡು ನೆತ್ತಿ ಮುಚ್ಚುವಂತೆ ತಲೆಯ ಮೇಲೆ ಕೈ ಇಟ್ಟುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ.

ನೆತ್ತಿ ಮುಚ್ಚಿಕೊಂಡಿಲ್ಲದಿದ್ದರೆ 'ಕಳ್ಳಿ' ಹುಡುಗಿಯು ನೆತ್ತಿಯ ಮೇಲೆ ಹೊಡೆಯುತ್ತಾಳೆ. ಆ ಹುಡುಗಿ 'ಕಳ್ಳಿ'ಯಾಗಿ ಮೊದಲನೆಯವಳೊಡನೆ ಹಿಡಿಯಲು ಹೊರಡುತ್ತಾಳೆ. ಕಳ್ಳಿಯಾಗದೆ ಕೊನೆಯ ತನಕ ಉಳಿಯುವ ಹುಡುಗಿಯರು ಗೆಲ್ಲುತ್ತಾರೆ.

ಇವನ್ನೇ ಇಬ್ಬರು ಆಡುವುದೂ ಉಂಟು. ಒಬ್ಬನು ಎರಡನೆಯವನನ್ನು ಎರಡು ಸುತ್ತು ತಿರುಗಿಸಿ ಓಡಿ ಹೋಗುತ್ತಾನೆ. ಎರಡನೆಯವನು ಹಿಡಿಯಲು ಬರುವಾಗ ಮೊದಲನೆಯವನು ಕುಳಿತು ಬಿಡಬೇಕು. ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳುವ ಮೊದಲೇ ನೆತ್ತಿಗೆ ಹೊಡೆದರೆ, ಹೊಡೆಸಿಕೊಂಡವನು ಮುಟ್ಟುವವನಾಗುತ್ತಾನೆ. ಹೀಗೆ ಆಟ ಮುಂದುವರಿಯುತ್ತದೆ.

ನೋಡಿ : ಜೂಟಾಟ

[illegible]

ಜ್ಞಾಪಕಶಕ್ತಿಯನ್ನು ವೃದ್ಧಿಗೊಳಿಸುವ ಆಟಗಳು ಕೆಲವು. ಅಂಥ ಒಂದು ಆಟದಲ್ಲಿ ಆಟಗಾರರು ವೃತ್ತಾಕಾರದಲ್ಲಿ ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಒಬ್ಬ ಆಟಗಾರ "ನನಗೆ ನಲ್ಲಿಯಲ್ಲಿ ಬರುವ ನೀರಿನ ಯೋಚನೆ ಬಂತು" ಎಂದು ಆರಂಭಿಸುತ್ತಾನೆ. ಮುಂದಿನವನು "ಅದರಿಂದ ನನಗೆ ಜಲಾಗಾರದ ನೆನಪು ಬಂತು" ಎನ್ನುತ್ತಾನೆ. ಆಗ ಇನ್ನೊಬ್ಬ "ಅದು ನನಗೆ ನೀರು ಶುದ್ಧೀಕರಣದ ನೆನಪು ತಂದಿತು" ಎನ್ನುತ್ತಾನೆ. ಹೀಗೆ ಏನಾದರೂ ವಿಷಯ ಎತ್ತಿಕೊಂಡು ನೆನಪಿನ ಸರಪಣಿ ಆರಂಭವಾಗುತ್ತದೆ.

ಗುಂಪಿನ ಎಲ್ಲ ಆಟಗಾರರಿಗೂ ಅವಕಾಶ ಸಿಕ್ಕಿದ ಮೇಲೆ ಮುಖಂಡ "ಸರಪಣಿ ಬಿಚ್ಚಲಿ" ಎನ್ನಬಹುದು. ಆಗ ಕೊನೆಯ ಆಟಗಾರನಿಂದ ನೆನಸಿಕೆ ಆರಂಭ. ವಿಷಯವೂ ಕೊನೆಯಿಂದಲೇ ಆರಂಭವಾಗಿ ನಲ್ಲಿಯಲ್ಲಿ ನೀರು ಬರುವ ವರೆಗೆ ಹರಿಯುತ್ತದೆ.

ಪ್ರತಿ ಆಟಗಾರನೂ ತನ್ನ ಹಿಂದಿನವರು ಹೇಳಿದುದನ್ನೆಲ್ಲ ಪುನರಾವರ್ತನೆ ಮಾಡಿ ತಾನು ಹೇಳಬೇಕಾದ್ದನ್ನು ಹೇಳಬೇಕು. ತಪ್ಪಾದರೆ ಒಂದು ಅಂಕ ಕಳೆದುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾನೆ. ಹೀಗೆ ಹೆಚ್ಚು ಅಂಕ ದೊರಕಿದವರು ಯಾರು ಎಂದು ನಿಶ್ಚಯಿಸಬಹುದು.

ನೆರಳಾಟ

ಕೊಠಡಿಯಲ್ಲಿ ದೀಪಕ್ಕೆ ಎದುರಾದ ಗೋಡೆಯ ಮೇಲೆ ವಿವಿಧ ನೆರಳುಗಳನ್ನು ಮೂಡಿಸಿ, ವಿಶೇಷವಾಗಿ ಚಿಕ್ಕ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ತೋರಿಸುವುದು—ನೆರಳಾಟ.

ಕೈಯ ಹೆಬ್ಬೆರಳು, ಮಧ್ಯದ ಎರಡು ಬೆರಳುಗಳನ್ನು ಒತ್ತಿಟ್ಟುಕೊಂಡು ತೋರುಬೆರಳು, ಕಿರುಬೆರಳುಗಳನ್ನು ನೇರವಾಗಿ ಇಟ್ಟುಕೊಂಡು ನಾಯಿ ಮೂತಿಯ ನೆರಳು ತೋರಿಸಬಹುದು. ಆಗಾಗ ಹೆಬ್ಬೆರಳನ್ನು ಬಿಟ್ಟು, ಒತ್ತಿ ಹಿಡಿದು ನಾಯಿಯಂತೆ ಬೊಗಳಿ, ಕೈಯನ್ನು ಹಿಂದಕ್ಕೂ ಮುಂದಕ್ಕೂ ಚಾಚಿದರೆ ಎಳೆಯರಿಗೆ ನಿಜವಾದ ನಾಯಿಯನ್ನು ನೋಡಿದಷ್ಟು ಆನಂದವಾಗುತ್ತದೆ.

ನೆರಳಾಟದಲ್ಲಿ ಗೋಡೆಯ ಮೇಲೆ ಕೇವಲ ನೆರಳು ಮೂಡಿಸಿದರೆ ಸಾಲದು. ಮಕ್ಕಳ ಕಲ್ಪನೆಗೆ ಉತ್ತೇಜನ ಕೊಡಬೇಕಾದರೆ ಅದರ ಜೊತೆಗೆ ಶಬ್ದಗಳನ್ನೂ ಜೋಡಿಸಬೇಕು. ಪರಿಚಿತ ಹಕ್ಕಿಗಳು, ಪ್ರಾಣಿಗಳ ಧ್ವನಿ ಅನುಕರಣೆಯೊಂದಿಗೆ ಮೂಡಿಸಿದ ನೆರಳಾಟ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಮನೋಲ್ಲಾಸ ನೀಡುತ್ತದೆ.



ನೆರಳಿನಲ್ಲಿ ಪ್ರಾಣಿರೂಪ

ನೆಲಕೋತಿ

ಒಬ್ಬ ಆಟಗಾರ ಒಂದು ಕೋಲನ್ನು ಕಾಯುತ್ತ ಇರಬೇಕು. ಅವನು ಕುಳಿತ ಜಾಗ ಒಂದು ವೃತ್ತ ಅಥವಾ ಒಂದು ಮಾರು ಅಗಲದ ಚೌಕವಿರಬಹುದು.

ಉಳಿದ ಆಟಗಾರರು ವೃತ್ತದಿಂದ ಹೊರಗಡೆ ನಿಂತಿರುತ್ತಾರೆ. ಕೋಲು ಕಾಯುವವನು ಒಳಗೇ ಸರಿದಾಡುತ್ತ, ಕೋಲನ್ನು ಮುಟ್ಟಲು ಬರುವವರನ್ನು ತಾನು ಮುಟ್ಟಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುತ್ತಾನೆ.

ಯಾರಾದರೂ ಸಿಕ್ಕಿಬಿದ್ದರೆ ಅವರು ವೃತ್ತದ ಒಳಗೆ ಬಂದು ಕೋಲು ಕಾಯುವ ಸರದಿ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಕೋಲು ಕಾಯುತ್ತಿದ್ದವ ಹೊರಗೆ ಹೋಗಿ ಉಳಿದ ಆಟಗಾರರನ್ನು ಸೇರುತ್ತಾನೆ.

ಈ ಚೇಷ್ಟೆ ಆಟಕ್ಕೆ 'ನೆಲಕೋತಿ' ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ.

ನೆಲಗಡಲೆ ಸಂಗ್ರಹ

ನೆಲಗಡಲೆ ಸಂಗ್ರಹಿಸಿ ತಿನ್ನುವಾಗಲೂ ಆಡಬಹುದು.

ಹುಲ್ಲಿರುವ ದೊಡ್ಡ ಮೈದಾನದಲ್ಲಿ ನೆಲಗಡಲೆ ಹರಡಬೇಕು. ಮೈದಾನದ ಮಧ್ಯದಲ್ಲೊಂದು ವೇದಿಕೆಯನ್ನು ನಿರ್ಮಿಸಬೇಕು. ಖಾಲಿ ಪೆಟ್ಟಿಗೆಯನ್ನು ತಲೆಕೆಳಗಾಗಿ ಇಟ್ಟು ವೇದಿಕೆ ನಿರ್ಮಿಸಬಹುದು.

ಸೀಟಿಯೂದಿ ಆಟಗಾರರ ತಂಡಗಳನ್ನು ಒಳಗೆ ಬಿಡುತ್ತಾರೆ. ಬಯಲಿನಲ್ಲಿ ಹುಡುಕುತ್ತಾ ಕಡಲೆಕಾಯಿ ಪಡೆದವರು ವೇದಿಕೆ ಹತ್ತಿ, ಕಡಲೆಕಾಯಿಯನ್ನು ಸುಲಿದು ತಿನ್ನಬೇಕು. ಸುಲಿದು ತಿಂದ ಅನಂತರ ಮುಖಂಡ ಅವನಿಗೊಂದು ಕಾಗದ ಚೂರನ್ನು ಕೊಡುತ್ತಾನೆ.

ಆಟಗಾರ ಒಂದು ಬಾರಿಗೆ ಒಂದು ನೆಲಗಡಲೆಯನ್ನು ಮಾತ್ರ ಎತ್ತಿಕೊಳ್ಳತಕ್ಕದ್ದು. ಸುಮಾರು 10 ಮಿನಿಟು ಕಳೆದ ಮೇಲೆ ಆಟ ನಿಲ್ಲಿಸಿ ಯಾವ ತಂಡ ಹೆಚ್ಚಿನ ಕಾಗದ ಚೂರುಗಳನ್ನು ಗಳಿಸಿದೆ ಎಂದು ನೋಡುತ್ತಾರೆ.

ಕೋಣೆಯ ಒಳಗೆ ಆಡುವ ಇನ್ನೊಂದು ಆಟದಲ್ಲಿ ಎಲ್ಲ ತಂಡಗಳ ಮೊದಲನೆಯ ಆಟಗಾರರಿಗೆ ಒಂದು ಚಮಚ, ಒಂದು ಚಿಕ್ಕ ಪೆಟ್ಟಿಗೆ ಅಥವಾ ತಟ್ಟೆ ಕೊಡುತ್ತಾರೆ. ಕೋಣೆಯ ಇನ್ನೊಂದು ಕೊನೆಯಲ್ಲಿ ಒಂದೊಂದು ತಂಡದವರ ಎದುರಿಗೂ ಒಂದೊಂದು ನೆಲಗಡಲೆ ರಾಶಿ.

ಸೀಟಿ ಊದಿದಾಗ ಮೊದಲನೆಯ ಆಟಗಾರರು ರಾಶಿಯ ಬಳಿ ಹೋಗಿ ಚಮಚದಿಂದ ಮೂರು ಕಡಲೆಕಾಯಿಗಳನ್ನು ಮಾತ್ರ ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಬರಬೇಕು. ಕೈಯಿಂದ ತೆಗೆಯುವಂತಿಲ್ಲ. ಹಿಂದಿರುಗಿ ತನ್ನ ಸ್ಥಳಕ್ಕೆ ಬಂದು ಅವನ್ನು ಸುಲಿದು ಎರಡನೆಯವನಿಗೆ ತಿನ್ನಲು ಕೊಡಬೇಕು. ಎರಡನೆಯವನು ಕಡಲೆಕಾಯಿಗಳನ್ನು ಜಗಿದು ತಿಂದು, ಅನಂತರ ತಾನೂ ಹೋಗಿ 3 ಕಾಯಿಗಳನ್ನು ತಂದು ಮೂರನೆಯವನಿಗೆ ತಿನ್ನಲು ಕೊಡುತ್ತಾನೆ. ತಂಡದ ಎಲ್ಲ ಆಟಗಾರರೂ ಹೀಗೆ ಮಾಡಬೇಕು. ಕೊನೆಯ ಆಟಗಾರ ಖಾಲಿ ಬಾಯಿಯಿಂದ ಸಾಲಿನಲ್ಲಿ ಮೊದಲಿಗೆ ಮುಂದೆ ಬಂದು ನಿಂತಾಗ ಅವನ ತಂಡ ಗೆಲ್ಲುತ್ತದೆ.

ನೆವಿಲ್ ಕಾರ್ಡಸ್

ಜಗತ್ತಿನ ಶ್ರೇಷ್ಠ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಬರಹಗಾರ, ನೆವಿಲ್ ಕಾರ್ಡಸ್. ಕಲಿತದ್ದು ಸಂಗೀತ, ಖ್ಯಾತಿ ತಂದದ್ದು ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಬರಹ.

ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ನೆವಿಲ್ ಕಾರ್ಡಸ್ ಜೀವನ ಪ್ರಾರಂಭಿಸಿದ್ದು ಪತ್ರಿಕೆಗಳಲ್ಲಿ ಸಂಗೀತ ವಿಮರ್ಶಕರಾಗಿ. 1889ರ ಏಪ್ರಿಲ್ 2 ರಂದು ಜನಿಸಿದ ಅವರು ಮ್ಯಾಂಚೆಸ್ಟರ್‌ನಲ್ಲಿ ಚಾರ್ಲ್ಸ್ ಈಗಲ್ ಬಳಿ ಸಂಗೀತ ಕಲಿತರು. ಅನಂತರ 1913ರಲ್ಲಿ 'ಡೇಯ್ಲಿ ಸಿಟಿಜನ್' ಪತ್ರಿಕೆಯಲ್ಲಿ ಸಂಗೀತ ವಿಮರ್ಶಕರಾಗಿ ಉದ್ಯೋಗ ಪ್ರಾರಂಭಿಸಿದರು. 1912ರಿಂದ 1914ರ ಅವಧಿಯಲ್ಲಿ ಸಂಗೀತ ಕುರಿತ ಹಲವಾರು ನಿಯತಕಾಲಿಕಗಳಿಗೆ ಲೇಖನಗಳನ್ನು ಬರೆದರು. ಅದರ ಜೊತೆಯಲ್ಲಿ 1912ರಿಂದ 1916ರ ತನಕ ಶಾಲೆಯೊಂದರಲ್ಲಿ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ತರಬೇತಿಗಾರರಾಗಿದ್ದರು.

1917ರಲ್ಲಿ 'ಮ್ಯಾಂಚಸ್ಟರ್ ಗಾರ್ಡಿಯನ್' ಪತ್ರಿಕೆಗೆ ಸೇರಿದರು. ಆ ಪತ್ರಿಕೆಯ ಸ್ಯಾಮುಯೆಲ್ ಲ್ಯಾಂಗ್‌ಫರ್ಡ್‌ಗೆ ಸಂಗೀತ ವಿಮರ್ಶೆಯಲ್ಲಿ ಸಹಾಯಕರಾಗಿದ್ದ ನೆವಿಲ್ ಕಾರ್ಡಸ್, 1919ರಲ್ಲಿ ಪ್ರಥಮ ಸಲ ಕ್ರಿಕೆಟ್‌ಗೆ ಸಂಬಂಧಪಟ್ಟ ಲೇಖನಗಳನ್ನು ಬರೆದರು. 1921ರಿಂದ 1940ರ ಅವಧಿಯಲ್ಲಿ ಅವರು ಕ್ರಿಕೆಟ್‌ಗೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ಐದು ಗ್ರಂಥಗಳನ್ನು ಬರೆದರು.

ಪ್ರತಿ ವಾರಕ್ಕೆ ಒಂದು ಗಂಟೆ ಕಾಲ ರೇಡಿಯೋದಲ್ಲಿ ಸಂಗೀತವನ್ನು ಕುರಿತ ಕಾರ್ಯಕ್ರಮ ನೀಡಲು 1941ರಲ್ಲಿ ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯಕ್ಕೆ ಆಮಂತ್ರಿಸಲ್ಪಟ್ಟರು. ಏಳು ವರ್ಷಕಾಲ ಆ ಕೆಲಸ ನಿರ್ವಹಿಸಿದರು. ಆ ಅವಧಿಯಲ್ಲಿ ಸಿಡ್ನಿಯ 'ಮಾರ್ನಿಂಗ್ ಹೆರಾಲ್ಡ್' ಪತ್ರಿಕೆಯಲ್ಲಿ ಸಂಗೀತ ಮತ್ತು ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಕುರಿತ ಲೇಖನಗಳನ್ನು ಬರೆದರು. ಅಲ್ಲಿಂದ ಮರಳಿದ ಮೇಲೆ ಪುನಃ 'ಮ್ಯಾಂಚಸ್ಟರ್ ಗಾರ್ಡಿಯನ್' ಪತ್ರಿಕೆಯಲ್ಲಿ ಸಂಗೀತ ವಿಮರ್ಶಕರಾದರು.

1945ರಿಂದ 1955ರ ಅವಧಿಯಲ್ಲಿ ತಮ್ಮ ಜೀವನ ಚರಿತ್ರೆಯನ್ನು ಒಳಗೊಂಡ ಎಂಟು ಗ್ರಂಥಗಳನ್ನು ಬರೆದರು. 1964ರಲ್ಲಿ ಬ್ರಿಟಿಷ್ ಸರಕಾರವು 'ಕಮಾಂಡರ್ ಆಫ್ ದಿ ಆರ್ಡರ್ ಆಫ್ ದಿ ಬ್ರಿಟಿಷ್ ಎಂಪೈರ್' (ಸಿ.ಬಿ.ಇ.) ಪ್ರಶಸ್ತಿಯನ್ನು ನೀಡಿತು. 1967ರಲ್ಲಿ ಅವರಿಗೆ 'ನೈಟ್' ಪದವಿಯೂ ಬಂತು.

ನೇತ್ರಾವಧಾನ

ಕಣ್ಣುಗಳ ಚಲನೆಯ ಮೂಲಕ ಸಂಪರ್ಕ ಸಾಧಿಸುವ ಅವಧಾನ—ನೇತ್ರಾವಧಾನ.

ನೇತ್ರಾವಧಾನಕ್ಕೆ ಇಬ್ಬರು 'ಅವಧಾನಿ'ಗಳು ಬೇಕು. ಇವರಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬನಿಗೆ ಶ್ಲೋಕ ಅಥವಾ ಪದ್ಯವನ್ನು ಬರೆದ ಕಾಗದವನ್ನು ಪ್ರೇಕ್ಷಕನೊಬ್ಬ ಕೊಡುತ್ತಾನೆ. ಇದರಲ್ಲಿರುವುದು ಇನ್ನೊಬ್ಬ ನೇತ್ರಾವಧಾನಿಗೆ ಕಾಣಕೂಡದು. ಕಾಗದವನ್ನು ಕೈಯಲ್ಲಿ ಹಿಡಿದ ನೇತ್ರಾವಧಾನಿ ತಾನು ಓದಿದ್ದನ್ನು ಇನ್ನೊಬ್ಬ ನೇತ್ರಾವಧಾನಿಗೆ ತಿಳಿಸಬೇಕು.

ಹೇಗೆ ? ಮಾತಾಡುವಂತಿಲ್ಲ. ತಾನು ಓದಿದ ಅಕ್ಷರಗಳನ್ನು, ತನ್ನ ಕಣ್ಣಿನ ಚಲನೆಯ ಮೂಲಕ ಇನ್ನೊಬ್ಬ ನೇತ್ರಾವಧಾನಿಗೆ ತಿಳಿಸುತ್ತಾನೆ. ಅಕ್ಷರಗಳ ಆಕಾರಗಳಿಗೆ ಅನುಸಾರವಾಗಿ ಇವನು ಕಣ್ಣನ್ನು ಚಲಿಸುತ್ತಾನೆ. ಅದನ್ನು ಗ್ರಹಿಸಿಕೊಳ್ಳುವ ಇನ್ನೊಬ್ಬ ಇವನು ಹೇಳುವ ಶ್ಲೋಕವನ್ನು ಅರ್ಥ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾನೆ. ಅನಂತರ ಸಭೆಗೆ ಹೇಳುತ್ತಾನೆ.

ಹೀಗೆ ಕಣ್ಣಿನ ಮೂಲಕ ಮಾತನಾಡುವುದಲ್ಲದೆ ತಾವು ಕಂಡದ್ದನ್ನು ನೆನಪಿನಲ್ಲಿಟ್ಟುಕೊಂಡು ಅನಂತರ ಅದನ್ನು ಹೇಳುವುದನ್ನೂ 'ನೇತ್ರಾವಧಾನ' ಎನ್ನುವುದುಂಟು. ಇದು ಒಂದು ರೀತಿಯ ಜ್ಞಾಪಕಶಕ್ತಿಯ ಪರೀಕ್ಷೆಯೂ ಹೌದು.

ನೋಡಿ : ಅವಧಾನ ; ಅಷ್ಟಾವಧಾನ ; ಶತಾವಧಾನ ; ನಾಟ್ಯಾವಧಾನ ;

[illegible]

'ನೌಕಾ ಯುದ್ಧ'

ಕಾಗದದ ಮೇಲೆ ಯುದ್ಧ ನೌಕೆಗಳನ್ನು ಗುರುತಿಸಿ ಅಣಕ ಯುದ್ಧವನ್ನು ಆಡಬಹುದು.

ಇಬ್ಬರು ಆಟಗಾರರು ಕಾಗದದ ಮೇಲೆ 12 ಉದ್ದಗೆರೆ ಹಾಗೂ 12 ಅಡ್ಡ ಗೆರೆಗಳನ್ನು ಹಾಕಿ 144 ಚೌಕಗಳುಳ್ಳ ಪಟ ತಯಾರಿಸುತ್ತಾರೆ. ಪಟದ ಮೇಲ್ಗಡೆ ಅಕ್ಷರಗಳನ್ನೂ ಪಕ್ಕದಲ್ಲಿ ಸಂಖ್ಯೆಗಳನ್ನೂ ಬರೆದು ಚೌಕಗಳನ್ನು ಗುರುತಿಸಲು ಸುಲಭಗೊಳಿಸುತ್ತಾರೆ. ಎದುರಾಳಿಗೆ ಗೊತ್ತಾಗದಂತೆ ಇಬ್ಬರೂ ತಮ್ಮ ತಮ್ಮ ಪಟದಲ್ಲಿ ನೌಕಾದಳಗಳನ್ನು ಪೆನ್ಸಿಲಿನಿಂದ ಗುರುತಿಸುತ್ತಾರೆ.

ನೌಕಾದಳದಲ್ಲಿ ಒಂದು ಯುದ್ಧನೌಕೆ ಇರುತ್ತದೆ. ಇದು ನಾಲ್ಕು ಚೌಕಗಳನ್ನು ಆಕ್ರಮಿಸಿಕೊಂಡಿರುತ್ತದೆ. ಮೂರು ಚೌಕಗಳಿಗೊಂದರಂತೆ 2 ಕ್ರೂಸರ್‌ಗಳನ್ನೂ ಎರಡು ಚೌಕಗಳಿಗೊಂದರಂತೆ 2 ಡಿಸ್ಟ್ರಾಯರ್‌ಗಳನ್ನೂ ಗುರುತಿಸಬೇಕು. ಒಂದು ಚೌಕಕ್ಕೆ ಒಂದರ ಹಾಗೆ ನಾಲ್ಕು ಜಲಾಂತರ್ಗಾಮಿಗಳನ್ನು ಬರೆಯುತ್ತಾರೆ.

ಇಬ್ಬರು ಆಟಗಾರರೂ ಸರದಿಯ ಮೇಲೆ ಗುಂಡಿನ ಕಾಳಗ ಆರಂಭಿಸುತ್ತಾರೆ. ಅಂದರೆ ಕ್ರೂಸರ್ 8, ಡಿಸ್ಟ್ರಾಯರ್ 16 ಇತ್ಯಾದಿ ಚೌಕಗಳ ಸಂಖ್ಯೆ ಕೂಗುತ್ತಾರೆ. ಆಟಗಾರ ಹೇಳಿದ ಚೌಕದಲ್ಲಿ ಎದುರಾಳಿಯ ನೌಕೆ ಇದ್ದರೆ ಅವನದನ್ನು ತಿಳಿಸುತ್ತಾನೆ. ಆಗ ಮೊದಲನೆಯವನು ತಾನು ಹೇಳಿದ ಸಂಖ್ಯೆಯ ಅಕ್ಕಪಕ್ಕದ ಮನೆಗಳನ್ನು ಕೂಗಿ ನೌಕೆಯನ್ನು ಮುಳುಗಿಸುತ್ತಾನೆ.

ಹಾಗೆ ಯಾರ ನೌಕೆ ಮುಳುಗುತ್ತದೋ ಆ ಆಟಗಾರ "ಮುಳುಗಿತು" ಎಂದು ಹೇಳಬೇಕು. ಯಾವ ಆಟಗಾರ ಎಲ್ಲ ಯುದ್ಧ ನೌಕೆಗಳನ್ನೂ ಮುಳುಗಿಸುವನೋ ಅವನು ಗೆಲ್ಲುತ್ತಾನೆ.

ಗುಂಡಿನ ಮಳೆಗರೆಯುವುದನ್ನು ಸುಲಭಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಲು ಇಬ್ಬರು ಆಟಗಾರರು ತಾವು ಬರೆದಿರುವ ಪಟದ ಪಕ್ಕದಲ್ಲಿ ಸಣ್ಣ ಪಟವೊಂದನ್ನು ಬರೆದುಕೊಂಡು ಅದರಲ್ಲಿ ತಾವು ಕೂಗಿದ ಸಂಖ್ಯೆ, ಅದರ ಪರಿಣಾಮಗಳನ್ನು ಗುರುತು ಹಾಕಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ.

ಪಂಕಜ ಗುಪ್ತ

ಪ್ರತಿಷ್ಠೆಯ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ರೆಫರಿ ಆಗುವುದು ವಿಶಿಷ್ಟ ಗೌರವ. ಕ್ರೀಡಾಂಗಣದಲ್ಲಿ ಧೋತರ–ಜುಬ್ಬ ತೊಟ್ಟು ಮೇಲ್ವಿಚಾರಣೆ ನಡೆಸುತ್ತಿದ್ದವರು ಪಂಕಜ ಗುಪ್ತ. ಬೇಟನ್ ಕಪ್ ಹಾಕಿ ಪಂದ್ಯ, ಐ. ಎಫ್. ಎ. ಶೀಲ್ಡ್ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ರೆಫರಿ ಆದ ಪ್ರಥಮ ಭಾರತೀಯ ಇವರು.

ಉಜ್ವಲ ರಾಷ್ಟ್ರಾಭಿಮಾನಿಯಾದ ಇವರಿಂದ ಭಾರತೀಯ ಕ್ರೀಡಾ ಆಡಳಿತ ಕ್ಷೇತ್ರಕ್ಕೆ ಅರ್ಧ ಶತಮಾನಕ್ಕಿಂತಲೂ ಹೆಚ್ಚು ಕಾಲ ಸೇವೆ ಸಂದಿತು.



ರಾಷ್ಟ್ರಾಭಿಮಾನ, ಕ್ರೀಡಾಡಳಿತ: ಪಂಕಜ ಗುಪ್ತ

ಈಗಿನ ಬಾಂಗ್ಲಾ ದೇಶದ ಚಿತ್ತಗಾಂಗ್‌ನಲ್ಲಿ 1897ರಲ್ಲಿ ಪಂಕಜ ಗುಪ್ತ ಜನಿಸಿದರು. 1915ರಲ್ಲಿ ಮೆಟ್ರಿಕ್ ತೇರ್ಗಡೆ ಆದ ಅನಂತರ ಢಾಕಾದ ಒಂದು ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ತಂಡದ ಸದಸ್ಯರಾದರು. 1918ರಲ್ಲಿ ಕಲ್ಕತ್ತೆಗೆ ಬಂದು ಸಂಸ್ಕೃತ ಕಾಲೇಜನ್ನು ಸೇರಿದರು. ಹಾಕಿ, ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಮತ್ತು ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ಆಟಗಳನ್ನು ವಿಶೇಷ ಆಸಕ್ತಿಯಿಂದ ಆಡತೊಡಗಿದರು. ಢಾಕಾದ ಒಂದು ಪತ್ರಿಕೆಯ ಸುದ್ದಿಗಾರರಾಗಿ 1920ರ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಕಾಂಗ್ರೆಸಿನ ವಿಶೇಷ ಅಧಿವೇಶನವನ್ನು ವರದಿ ಮಾಡಿದರು, ಅದರೊಂದಿಗೆ ಅವರ ವೃತ್ತಿ ಜೀವನ ಪ್ರಾರಂಭವಾಯಿತು. 1922ರ ಕಾಂಗ್ರೆಸ್ ಅಧಿವೇಶನವನ್ನೂ ವರದಿ ಮಾಡಿದರು. ಮುಂದೆ, ಕ್ರೀಡಾಸಂಘಟನೆಯ ಕ್ಷೇತ್ರದಲ್ಲಿ ಪ್ರಮುಖರಾದ ಅವರು, ತಜ್ಞ ಹಾಗೂ ಜನಪ್ರಿಯ ಕ್ರೀಡಾ ಬರೆಹಗಾರರಾದರು.

'ಸ್ಪೋರ್ಟ್ಸ್ ಅಂಡ್ ಪಾಸ್ಟೈಮ್', 'ದಿ ಹಿಂದೂ', 'ಟೈಮ್ಸ್ ಆಫ್ ಇಂಡಿಯಾ' ಮತ್ತು 'ಅಮೃತ ಬಝಾರ್' ಪತ್ರಿಕೆಗಳಲ್ಲಿ ಅವರು ಲೇಖನಗಳನ್ನು ಬರೆಯುತ್ತಿದ್ದರು. 'ಇಂಡಿಯನ್ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ನ್ಯೂಸ್' ಮಾಸಪತ್ರಿಕೆಗೆ ಅವರು ಸಂಪಾದಕರಾಗಿದ್ದರು.

ಹಾಕಿ, ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಅನುಭವ ಪಡೆದ ಪಂಕಜ ಗುಪ್ತ 1924ರಲ್ಲಿ ಕಲ್ಕತ್ತೆಯ ಬೇಟನ್ ಕಪ್ ಹಾಕಿ ಅಂತಿಮ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ರೆಫರಿಯಾದವರಲ್ಲಿ ಪ್ರಥಮ ಭಾರತೀಯರು. 1926ರಲ್ಲಿ ಭಾರತೀಯರು ಮತ್ತು ಯುರೋಪಿಯನರ ನಡುವಿನ ವಾರ್ಷಿಕ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲೂ 1933ರಲ್ಲಿ ಐ. ಎಫ್. ಎ. ಷೀಲ್ಡ್ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ಅಂತಿಮ ಪಂದ್ಯ–ಇವುಗಳಲ್ಲೂ ರೆಫರಿ ಆಗಿ ಇದೇ ಗೌರವ ಗಳಿಸಿದರು.

1924ರಲ್ಲಿ ಜಾವಾಕ್ಕೆ ತೆರಳಿದ ಐ.ಎಫ್.ಎ. ತಂಡದಲ್ಲಿ ಪಂಕಜ ಗುಪ್ತ ಮ್ಯಾನೇಜರ್ ಆಗಿದ್ದರು. 1932ರ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ಗೆ ತೆರಳಿದ ಭಾರತೀಯ ಹಾಕಿ ತಂಡದಲ್ಲಿ 'ಆಟ ಆಡದ ಕ್ಯಾಪ್ಟನ್'ರ ಹೊಣೆ ಹೊತ್ತರು. 1936ರಲ್ಲಿ ಸಹಾಯಕ ಮ್ಯಾನೇಜರ್ ಆಗಿಯೂ 1948ರಲ್ಲಿ ಜಂಟೀ ಮ್ಯಾನೇಜರ್ ಆಗಿಯೂ ತೆರಳಿದ ಅವರು ಹಾಕಿ ತಂಡದಲ್ಲಿ ಅತಿ ಹೆಚ್ಚು ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ಗಳಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಿದ ದಾಖಲೆ ಸ್ಥಾಪಿಸಿದ್ದಾರೆ.

1946 ಮತ್ತು 1952ರಲ್ಲಿ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿಗೂ 1947-48ರಲ್ಲಿ ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯಕ್ಕೂ ಹೋದ ಭಾರತೀಯ ಟೆಸ್ಟ್ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ತಂಡಗಳಲ್ಲಿ ಅವರು ಮ್ಯಾನೇಜರ್ ಆಗಿದ್ದರು.

ಭಾರತ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ನಿಯಂತ್ರಣ ಮಂಡಳಿಯಲ್ಲಿ ಬಂಗಾಳವನ್ನು ಪ್ರತಿನಿಧಿಸಿದ ಪ್ರಥಮ ಭಾರತೀಯರು ಅವರು. ಮುಂದೆ ಮಂಡಳಿಯ ಗೌರವ ಕಾರ್ಯದರ್ಶಿ ಹಾಗೂ ಭಾರತೀಯ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್ ಸಂಸ್ಥೆಯ ಗೌರವ ಕಾರ್ಯದರ್ಶಿಯೂ ಆಗಿದ್ದರು.

1933ರಿಂದ ಎರಡು ವರ್ಷ ಕಾಲ ಹಾಕಿ ಸಂಸ್ಥೆಯ (ಇಂಡಿಯನ್ ಹಾಕಿ ಫೆಡರೇಷನ್) ಗೌರವ ಕಾರ್ಯದರ್ಶಿ ಆಗಿದ್ದರು. ಅಖಿಲ ಭಾರತ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ಫೆಡರೇಷನ್‌ಗೆ ಅದರ ಪ್ರಾರಂಭದಿಂದ (1937) 1946ರ ತನಕ ಗೌರವ ಕಾರ್ಯದರ್ಶಿಯಾಗಿದ್ದು ನಾಲ್ಕು ವರ್ಷಗಳ ಅನಂತರ ಅಧ್ಯಕ್ಷರಾಗಿ ಸೇವೆ ಸಲ್ಲಿಸಿದರು. ಭಾರತದ ಟೇಬಲ್ ಟೆನಿಸ್ ಫೆಡರೇಷನ್‌ಗೂ ಅಧ್ಯಕ್ಷರಾಗಿ ಅವರು ಸೇವೆ ಸಲ್ಲಿಸಿದ್ದಾರೆ. ಭಾರತೀಯ ಕ್ರೀಡಾರಂಗಕ್ಕೆ ಅವರು ಸಲ್ಲಿಸಿದ ಸೇವೆಯನ್ನು ಗುರುತಿಸಿ ಸ್ವಾತಂತ್ರ್ಯ ಪೂರ್ವದಲ್ಲಿ ಬ್ರಿಟಿಷ್ ಸರಕಾರ ಅವರಿಗೆ ಎಂ.ಬಿ.ಇ. ಪ್ರಶಸ್ತಿ ನೀಡಿ ಗೌರವಿಸಿತು. ಎಂ. ಸಿ. ಸಿ. ಸಂಸ್ಥೆ ಅವರಿಗೆ ಗೌರವ ಸದಸ್ಯತ್ವ ನೀಡಿತು.

1936ರ ಬರ್ಲಿನ್ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಪಂಕಜ ಗುಪ್ತ ಅವರ ರಾಷ್ಟ್ರಾಭಿಮಾನ ವಿಶಿಷ್ಟ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಪ್ರಕಟವಾಯಿತು. ಭಾರತೀಯ ಹಾಕಿ ತಂಡದ ಸಹಾಯಕ ಮ್ಯಾನೇಜರ್ ಆಗಿದ್ದ ಅವರು ತಮ್ಮೊಡನೆ ಗುಟ್ಟಾಗಿ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಕಾಂಗ್ರೆಸ್‌ನ ತ್ರಿವರ್ಣ ಧ್ವಜವನ್ನು ಕೊಂಡೊಯ್ದರು. ಚಿನ್ನದ ಪದಕವನ್ನು ಗೆದ್ದ ಭಾರತೀಯ ತಂಡ ಆ ಗೌರವವನ್ನು ಅಧಿಕೃತವಾಗಿ ನಮ್ಮ ವಿದೇಶಿ ಆಡಳಿತದ ಧ್ವಜದ ಅಡಿಯಲ್ಲಿ ಸ್ವೀಕರಿಸಬೇಕಿತ್ತು. ಆದರೆ ಆಟ ಪ್ರಾರಂಭ ಆಗುವ ಕೆಲವು ಮಿನಿಟುಗಳ ಮೊದಲು ಪಂಕಜ ಗುಪ್ತ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಧ್ವಜವನ್ನು ನಮ್ಮ ತಂಡದ ಎದುರು ಹಿಡಿದರು. ಆಟಗಾರರು ರೋಮಾಂಚಿತರಾಗಿ, ಧ್ವಜದೆದುರು ಮೌನವಾಗಿ ನಿಂತು ಗೌರವ ಸಲ್ಲಿಸಿದರು. 1948ರ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಭಾರತ ಚಿನ್ನದ ಪದಕ ಗೆಲ್ಲುವ ಹೊತ್ತಿಗೆ ದೇಶ ಸ್ವತಂತ್ರವಾಗಿತ್ತು.

1960ರ ರೋಮ್ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಭಾರತ ಚಿನ್ನದ ಪದಕ ಗೆಲ್ಲದೆ ಹೋದಾಗ ಪಂಕಜ ಗುಪ್ತ ಅತ್ತುಬಿಟ್ಟರು.

1971ರ ಮಾರ್ಚ್ 6ರಂದು ಅವರು ಹಾಕಿ ಪಂದ್ಯ ನೋಡಲು ಹೊರಟಾಗ ಅಸ್ವಸ್ಥರಾಗಿ ಮನೆಗೆ ಮರಳಿದರು. ಅದೇ ದಿನ ಪಂಕಜ ಗುಪ್ತ ನಿಧನರಾದರು.

ಪಂಕಜರಾಯ್

ತಾವು ಆಡಿದ 43 ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಕೇವಲ ಐದು ಶತಕಗಳನ್ನು ಹೊಡೆದು ಹದಿನಾಲ್ಕು ಬಾರಿ 'ಸೊನ್ನೆ'ಗೇ ಔಟಾದರೂ ಪಂಕಜ ರಾಯ್ ಅವರು ಆಡಿದ ಟೆಸ್ಟ್ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಒಟ್ಟು 2,441 ರನ್ ಗಳಿಸಿದ್ದರು.

ಕಲ್ಕತ್ತದಲ್ಲಿ 1928ರ ಮೇ 31ರಂದು ಜನಿಸಿದ ಪಂಕಜ ರಾಯ್ ಹದಿನೆಂಟು ವರ್ಷಕ್ಕೆ–1946–47ರಲ್ಲಿ–ಉತ್ತರ ಪ್ರದೇಶದ ವಿರುದ್ಧ ನಡೆದ ರಣಜಿ ಪಂದ್ಯದ ಮೂಲಕ ಪ್ರಥಮ ದರ್ಜೆ ಕ್ರಿಕೆಟನ್ನು ಪ್ರವೇಶಿಸಿದರು. ಈ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲೇ ಅವರು ಶತಕ ಹೊಡೆದರು.

1951–52ರಲ್ಲಿ ನಿಗಲ್ ಹೋವರ್ಡ್‌ರ ನಾಯಕತ್ವದಲ್ಲಿ ಭಾರತಕ್ಕೆ ಭೇಟಿ ಇತ್ತ ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್ ತಂಡದ ವಿರುದ್ಧ ಭಾರತೀಯ ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾಲಯಗಳ ತಂಡ ಪಂದ್ಯವಾಡಿತು. ಈ ತಂಡಕ್ಕೆ ರಾಯ್ ನಾಯಕರಾಗಿ 89 ರನ್ ಗಳಿಸಿದ್ದರು. ಅದೇ ಸರಣಿಯಲ್ಲಿ ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್ ವಿರುದ್ಧ ಭಾರತ ಆಡಿದ ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ರಾಯ್ ಒಟ್ಟು 387 ರನ್ ಗಳಿಸಿದರು. ಎರಡು ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಶತಕಗಳನ್ನು ಗಳಿಸಿದರು. ಅದೇ ವರ್ಷ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿಗೆ ಭೇಟಿ ಇತ್ತ ಭಾರತದ ತಂಡದಲ್ಲಿ ಇವರಿದ್ದರೂ ಟ್ರೂಮನ್‌ರ ಪ್ರಚಂಡ ಬೌಲಿಂಗ್‌ನಿಂದಾಗಿ ಇವರ ಆಟ ತೀರ ಸಾಧಾರಣವಾಯಿತು.



ಪಂಕಜ ರಾಯ್

1953ರಲ್ಲಿ ಭಾರತ, ವೆಸ್ಟ್ ಇಂಡೀಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಆಡಿದ ಕೊನೆಯ ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ರಾಯ್ ಮತ್ತು ಉಮ್ರಿಗರ್ ನಾಲ್ಕನೆಯ ವಿಕೆಟ್ ಜೊತೆಯಾಟದಲ್ಲಿ 136 ರನ್ ಗಳಿಸಿದರು. ಇದರಲ್ಲಿ ರಾಯ್ ಅವರದು 85 ರನ್‌ಗಳಿದ್ದವು. ಎರಡನೆಯ ಇನ್ನಿಂಗ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಮಂಜ್ರೇಕರ್ ಜೊತೆ ಇವರು ಸೇರಿ ಆಡಿದ ಆಟ ಅಪೂರ್ವವಾದದ್ದು. ರಾಯ್ ಈ ಇನ್ನಿಂಗ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ 150 ರನ್ ಗಳಿಸಿದರು.

ನ್ಯೂಜಿಲೆಂಡ್ ಜೊತೆ ಮದರಾಸಿನಲ್ಲಿ ನಡೆದ ಐದನೆಯ ಟೆಸ್ಟ್‌ನಲ್ಲಿ ಪಂಕಜ ರಾಯ್ ಒಂದು ವಿಶ್ವದಾಖಲೆಯನ್ನೇ ಸ್ಥಾಪಿಸಿಬಿಟ್ಟರು. ವಿನೂ ಮಂಕಡ್ ಮತ್ತು ಪಂಕಜ ರಾಯ್ ಅವರು ಮೊದಲನೆಯ ವಿಕೆಟ್ ಜೊತೆಯಾಟದಲ್ಲಿ ಕೇವಲ 477 ಮಿನಿಟುಗಳಲ್ಲಿ 413 ರನ್ ಹೊಡೆದುಬಿಟ್ಟರು. ಇದರಲ್ಲಿ ಮಂಕಡ್ 231 ರನ್‌ಗಳನ್ನೂ ರಾಯ್ 173 ರನ್‌ಗಳನ್ನೂ ಗಳಿಸಿದ್ದರು. ಇದು ಇಂದಿಗೂ ಮುರಿಯದ ವಿಶ್ವದಾಖಲೆಯಾಗಿ ನಿಂತಿದೆ.

ರಾಯ್ ಆಟ ನಿಧಾನವಾಗಿದ್ದು ನೋಡುವವರಿಗೆ ಕೆಲವೊಮ್ಮೆ ಬೇಸರ ಎನಿಸುವುದುಂಟು. ಹೀಗಿದ್ದರೂ ಅವರದು ನಿಯಮಬದ್ಧ, ದೋಷ ರಹಿತ ಆಟ. ತಮ್ಮ ಇಡೀ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಜೀವನದಲ್ಲಿ ಇವರು 11,793 ರನ್‌ಗಳನ್ನು ಗಳಿಸಿದ್ದರು. ಅವರಿಗೆ ರನ್‌ಗಳಿಗಿಂತ ಆಟ ಮುಖ್ಯವಾಗಿತ್ತು.

ಪಂಜಿನ ಕುಣಿತದ ಆಟ

ಸುಗ್ಗಿಯ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ರಾತ್ರಿಯ ವೇಳೆ ಹಳ್ಳಿಗಳಲ್ಲಿ ಯುವಕರು ಪಂಜಿನ ಕುಣಿತದ ಆಟ ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಮಾರಿಗುಡಿಯ ಮುಂದೆ ಊರಿನ ಹೆಂಗಸರು. ಗಂಡಸರು ಮತ್ತು ಮಕ್ಕಳು ಎಲ್ಲರೂ ನೆರೆದಿರುತ್ತಾರೆ. ಊರಿನ ಯಜಮಾನರು ಮಾರಿಗುಡಿಯ ಮುಂಭಾಗದ ಬಯಲಿನಲ್ಲಿ ಸುಮಾರು ಎಷ್ಟು ಯುವಕರು ಕ್ರೀಡೆಯಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸುವರೋ ಅವರ ನೂರರಷ್ಟು ಸಂಖ್ಯೆಯ ಹಸಿ ಸೌದೆ ಗುಡ್ಡೆಗಳನ್ನು ಜೊತೆಗೆ ಆ ಗುಡ್ಡೆಗಳ ಪಕ್ಕಕ್ಕೆ ಕೆಲವೇ ಕೆಂಪು ಹೂವುಗಳನ್ನು ಜೋಡಿಸಿಡುತ್ತಾರೆ. ಭಾಗವಹಿಸುವ ಯುವಕರು ನೇರವಾಗಿ ಸ್ನಾನ ಮಾಡಿ ಮಡಿಯಿಂದ ಬರಬೇಕು. ಆಗ ಒಬ್ಬೊಬ್ಬ ಯುವಕನ ಕೈಯಲ್ಲೂ ಒಂದೊಂದು ಹೊತ್ತಿಸಿದ ಪಂಜನ್ನು ಕೊಡುತ್ತಾರೆ. ಅನಂತರ ಆಟವನ್ನು ಆಡಲು ಸಿದ್ಧರಾಗುತ್ತಾರೆ.

ಊರಿನ ಮುಖ್ಯ ಯಜಮಾನನ ಚಪ್ಪಾಳೆ ಶಬ್ದದ ಕೂಡಲೇ ಅವರೆಲ್ಲರೂ ಓಡಲಾರಂಭಿಸಬೇಕು. ಹಾಗೆ ಓಡಿದವರು ಒಬ್ಬೊಬ್ಬರೂ ಕೆಂಪು ಹಳಿಗಳ ಸಹಾಯದಿಂದ ಒಂದೊಂದು ಗುಡ್ಡೆಯೂ ಉರಿಯುವಂತೆ ಮಾಡಬೇಕು. ಬೆಂಕಿ ಸ್ಫುಟವಾಗಿ ಹೊತ್ತಿಕೊಂಡ ಒಡನೆಯೇ ಅಲ್ಲಿಂದ ಓಡಿ ಮಾರಿಗುಡಿಯ ಮುಂದೆ ಹಾಕಿರುವ ಗೆರೆಯನ್ನು ದಾಟಬೇಕು.

ಮುಖ್ಯ ಯಜಮಾನ ಮಾರಮ್ಮನಿಗೆ ಹಾಕಿದ ಕೆಂಪು ಗಣಗಲೆ ಹೂವಿನ ಹಾರವನ್ನು ತೆಗೆದು ಅದನ್ನು ಯಾರು ಮೊದಲು ಗೆರೆ ದಾಟುತ್ತಾನೋ ಅವನ ಕೊರಳಿಗೆ ಹಾಕುತ್ತಾನೆ. ಆಮೇಲೆ ಇತರ ಪಂಜಿನವರು ಅವನನ್ನು ಸುತ್ತುಗಟ್ಟಿ ಕುಣಿಯುತ್ತಾರೆ. ಈ ಕುಣಿತಕ್ಕೆ ತಮ್ಮಟೆಯ ಹಿನ್ನೆಲೆ ಇರುತ್ತದೆ. ಗೆದ್ದವನೂ ಅವರ ನಡುವೆ ಆನಂದದಿಂದ ಪಂಜು ತಿರುಗಿಸಿ ಕುಣಿಯುತ್ತಾನೆ.

ಕುಣಿತದ ಮಧ್ಯೆ ಮಧ್ಯೆ ಪಂಜಿನವರು ಬಾಗಿ ಜಯಶಾಲಿಗೆ "ಪಂಜಿನ ಮುಜರೆ" (ನಮಸ್ಕಾರ) ಮಾಡುತ್ತಾರೆ. ಅವರೆಲ್ಲರೂ ಕುಣಿಯುವಾಗ ಹಳ್ಳಿಯ ಮನೆಮಂದಿಯೆಲ್ಲ ಕುಳಿತು ಚಪ್ಪಾಳೆ ತಟ್ಟುತ್ತಿರುತ್ತಾರೆ.

ಪಕ್ಷಿ ವೀಕ್ಷಣೆ

ನಸುಬೆಳಕಿನಲ್ಲಿ ಎದ್ದರೆ ಮೊತ್ತ ಮೊದಲು ಕೇಳಿಬರುವುದು ಹಕ್ಕಿಗಳ ಚಿಲಿಪಿಲಿ ನಾದ. ಹೊರಸರಿದು ನೋಡಿದರೆ ಹೊರಗೆ ಗಿಡ ಮರಗಳೆಡೆಯಲ್ಲಿ ಗುಬ್ಬಚ್ಚಿ. ಕಾಗೆ, ಗಿಣಿ ಮುಂತಾದ ಅನೇಕ ಬಗೆಯ ಹಕ್ಕಿಗಳು ಆಹಾರವನ್ನು ಹುಡುಕುತ್ತಲೋ, ಒಂದರೊಡನೊಂದು ಆಟವಾಡುತ್ತಲೋ ಇರುತ್ತವೆ. ಕೆಳಗೆ ನೆಲದ ಮೇಲೆ ನಡೆಯುತ್ತ, ಚುರುಕಾಗಿ ಚಲಿಸುತ್ತ ಇವೆ. ಪಕ್ಷಿಗಳ ಇಂಥ ಚಲನವಲನಗಳನ್ನು ನೋಡಿ ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡುವುದು ಒಂದು ಉಲ್ಲಾಸಕರ ಹವ್ಯಾಸ.

ಉತ್ತಮ ಪಕ್ಷಿ ವೀಕ್ಷಕನಿಗೆ ಚುರುಕಾದ ಕಣ್ಣು, ಕಿವಿಗಳಿರಬೇಕು. ಹಕ್ಕಿಗಳ ಬಣ್ಣ ಹಾಗೂ ಆಕಾರಗಳ ಬಗೆಗೆ ಮೊದಲೇ ಪುಸ್ತಕದಲ್ಲಿ ಓದಿ ತಿಳಿದಿದ್ದರೆ ಉತ್ತಮ. ಯಾರಾದರೂ ಹೆಚ್ಚು ತಿಳಿದ ಪಕ್ಷಿ ವೀಕ್ಷಕರೊಬ್ಬರು ಮಾರ್ಗದರ್ಶಿಗಳಾಗಿ ಸಿಕ್ಕರೆ, ಇನ್ನೂ ಅನುಕೂಲ. ಸಾಧ್ಯವಿದ್ದರೆ ಒಂದು ಒಳ್ಳೆಯ ದುರ್ಬೀನಿನಿಂದ ದೂರದಿಂದಲೇ ಪಕ್ಷಿಗಳನ್ನು ವೀಕ್ಷಿಸಲೂ ಬಹುದು. ಕಂಡದ್ದನ್ನು, ಕೇಳಿದ್ದನ್ನು ಟಿಪ್ಪಣಿ ಪುಸ್ತಕದಲ್ಲಿ ಸಂಕ್ಷಿಪ್ತವಾಗಿ ಬರೆದುಕೊಂಡು ಮನೆಗೆ ಬಂದು, ದೊಡ್ಡ ಪುಸ್ತಕದಲ್ಲಿ ಆಯಾ ಹಕ್ಕಿಗಳ ವಿಷಯವಾಗಿ, ಕ್ರಮ ಪ್ರಕಾರವಾಗಿ ಬರೆದಿಡಬಹುದು.

ಮರಗಿಡಗಳಿರುವೆಡೆ, ತೋಟಗಳಲ್ಲಿ, ಕಾಡಿನ ಅಂಚಿನಲ್ಲಿ, ಜೊಂಡು ಬೆಳೆದು ನೀರು ನಿಂತಿರುವ ಜವುಗಿನಲ್ಲಿ, ಬೆಟ್ಟಗುಡ್ಡಗಳೆಡೆಯಲ್ಲಿ, ಜಲಾಶಯಗಳಿರುವಲ್ಲಿ, ಸಮುದ್ರ ದಂಡೆ ಕಡಿದಾಗಿರುವಲ್ಲಿ, ಮನೆಯ ಸಮೀಪದಲ್ಲಿ ವಿಶಿಷ್ಟ ಹಕ್ಕಿಗಳನ್ನು ಕಾಣುತ್ತೇವೆ. ಅವುಗಳ ಬಣ್ಣ, ಕೂಗುವ ರೀತಿ, ಆಹಾರಕ್ರಮಗಳೂ ಬೇರೆ ಬೇರೆ.

ಸಾಮಾನ್ಯ ಗುಬ್ಬಚ್ಚಿ ಹಕ್ಕಿ ಮನೆಗಳಲ್ಲಿ ತನ್ನ ಗೂಡು ಕಟ್ಟುತ್ತದೆ. ಬಣ್ಣ ಬಿಳಿ, ಸ್ವಲ್ಪ ಕಪ್ಪು ಮತ್ತು ಕಂದು ಮಿಶ್ರಿತ. ಕಾಗೆ ಜಾಗಾಕ್ಷ ಪಕ್ಷಿ. ಅದರ ಬಣ್ಣ ಕಪ್ಪು ಹಾಗೂ ಬೂದು. ಪಾರಿವಾಳಗಳು ಬಹಳ ಪರಿಚಿತ ಪಕ್ಷಿಗಳು. 'ಗೂ ಗುಟರ್' ಎಂಬ ಇದರ ಕೂಗಿನಿಂದ 'ಗುಟುಕು ಹಾಕುತ್ತದೆ' ಎನ್ನುವುದುಂಟು.

ಉದ್ಯಾನ, ಊರಿನ ಹೊರವಲಯ, ಮುಂತಾದಲ್ಲಿ ಮರಕುಟಿಗ ಪಕ್ಷಿಯನ್ನು ಕಾಣಬಹುದು. ಉದ್ದವಾದ ಕೊಕ್ಕು, ತಲೆಯ ಮೇಲೆ ಬೀಸಣಿಗೆಯಂಥ ಗರಿಗಳು. ಚೂಪಾದ ಸ್ವರದಲ್ಲಿ ಕೂಗಿಕೊಳ್ಳುತ್ತದೆ. ಹುಳುಗಳು, ಕೀಟಗಳು ಇದರ ಆಹಾರ.

ನವಿಲು ಸ್ವಾಭಾವಿಕವಾಗಿ ನದಿ ತೊರೆಗಳಿರುವ ನಿಬಿಡವಾದ ಕಾಡಿನಲ್ಲಿ ಇರುತ್ತವೆ. ಜನರೆಂದರೆ ಬಹಳ ನಾಚಿಕೆ. ಕಾಳು ಮತ್ತು ಎಳೆಯ ಕಾಂಡಗಳನ್ನು ತಿನ್ನುತ್ತದೆ. ಹೀಗೆಯೇ ಮಿಂಚುಳ್ಳಿ, ಕಡಲ ಕಾಗೆ, ಹಾಲಕ್ಕಿ, ಗಿಡುಗ, ಗಿಣಿ, ಕೊಕ್ಕರೆ, ಬಕ, ಮೈನಾ, ಕೋಗಿಲೆ, ಗೀಜುಗ ಮುಂತಾದ ಅನೇಕ ಹಕ್ಕಿಗಳ ಬಗೆಗೆ ತಿಳಿಯಬಹುದು.

ಪಕ್ಷಿವೀಕ್ಷಣೆಗೆ ವಯೋಮಾನ, ಜಾಗಗಳ ಮಿತಿಯಿಲ್ಲ. ಬಯಲು, ಮನೆಯ ಆವರಣ, ಉದ್ಯಾನ, ಕಡಲ ದಂಡೆ –ಎಲ್ಲಿಯಾದರೂ ಆಗಬಹುದು. ಹಕ್ಕಿ ಗೂಡುಗಳನ್ನು ಹೇಗೆ ಕಟ್ಟುತ್ತದೆ, ತನ್ನ ಮರಿಗಳನ್ನು ಹೇಗೆ ನೋಡಿಕೊಳ್ಳುತ್ತದೆ ಎಂದು ವೀಕ್ಷಕ ತಿಳಿಯಬಹುದು.

ಹಕ್ಕಿಗಳ ಫೋಟೊ ತೆಗೆಯಬೇಕಾದರೆ ಸರಿಯಾದ ಮರೆ ಮಾಡಿ ಕೊಂಡು ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಬಯಲಿನಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲುವಾಗ ಒಂದು ದೊಡ್ಡ ಬುಟ್ಟಿಯಲ್ಲಿ ಕಣ್ಣು ಮೂಗುಗಳಿಗೆ ತೂತುಮಾಡಿ ಅದನ್ನು ಬೋರಲು ಹಾಕಿ ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳಬಹುದು. ಮೇಲೆ ಅಲ್ಲಲ್ಲಿ ಒಂದೊಂದು ರೆಂಬೆ ಗಳನ್ನು ಸಿಕ್ಕಿಸಿದ್ದರೆ ಅಥವಾ ಮೇಲೆ ಹುಲ್ಲು ಹಾಕಿದರೆ ಹಕ್ಕಿಗಳಿಗೆ ಮನುಷ್ಯರ ಸುಳಿವೇ ತಿಳಿಯುವುದಿಲ್ಲ.

ಹಕ್ಕಿಗಳ ವಲಸೆಯ ಅವಧಿ, ವಲಸೆಯ ಪಥಗಳನ್ನು ಪಕ್ಷಿ ವೀಕ್ಷಕರು ಗಮನಿಸುತ್ತಾರೆ. ಹಕ್ಕಿಗಳ ಕಾಲಿಗೆ ವಿಶಿಷ್ಟ ಉಂಗುರಗಳನ್ನು ತೂರಿಸಿ ಅವು ಎಲ್ಲೆಲ್ಲಿ ಹಾರುತ್ತವೆಂಬುದನ್ನು ಪತ್ತೆ ಹಚ್ಚುತ್ತಾರೆ.

ಪಕ್ಷಿ ವೀಕ್ಷಣೆಗೇ ಮೀಸಲಾದ ಪತ್ರಿಕೆಗಳು ಎಲ್ಲೆಲ್ಲೂ ಇವೆ. ಪಕ್ಷಿ ವೀಕ್ಷಕ ಅದುವರೆಗೆ ಕಾಣಬರದ ಯಾವುದಾದರೂ ಹೊಸ ವಿಷಯ ತನಗೆ ಕಂಡರೆ ಕೂಡಲೇ ಈ ಪತ್ರಿಕೆಗಳ ಮೂಲಕ ತಿಳಿಯಪಡಿಸುತ್ತಾನೆ. ಅನೇಕ ದೇಶಗಳಲ್ಲಿ ಪಕ್ಷಿ ವೀಕ್ಷಣ ಸಂಘಗಳಿವೆ.

ಪಕ್ಷಿ ಅಧ್ಯಯನದ ಹೊಸದರಲ್ಲಿ ಪಕ್ಷಿಗಳನ್ನು ಕೊಲ್ಲುತ್ತಿದ್ದರು ; ಮೊಟ್ಟೆ ಒಡೆದು ಮರಿಗಳನ್ನು ಪರೀಕ್ಷಿಸುತ್ತಿದ್ದರು. ಇದರಿಂದ ಅನೇಕ ಪಕ್ಷಿ ಜಾತಿಗಳೇ ನಿರ್ನಾಮವಾಗಿ ಹೋದ ಪ್ರಸಂಗಗಳಿವೆ. ಬರಬರುತ್ತಾ ಇದು ಪಕ್ಷಿಗಳಿಗೆ ಅಪಾಯವಿಲ್ಲದ ಹವ್ಯಾಸವಾಯಿತು. ಸತ್ತ ಪಕ್ಕಿಯ ಬದಲು ಜೀವಂತ ಹಕ್ಕಿಯಿಂದ ಬಹಳಷ್ಟು ತಿಳಿಯಬಹುದೆಂದು ಪಕ್ಷಿ ವೀಕ್ಷಕರು ಅರಿತರು.

ಹವ್ಯಾಸಿಗಳ ಪಕ್ಷಿ ವೀಕ್ಷಣೆಯಿಂದ ಪಕ್ಷಿ ವಿಜ್ಞಾನಕ್ಕೆ ಬಹಳಷ್ಟು ಹೊಸ ಹೊಸ ವಿಷಯಗಳು ಒದಗಿವೆ.

ಪಗಡೆ ಆಟ

ಧರ್ಮರಾಯ ಪಗಡೆ ಆಟವಾಡಿ ರಾಜ್ಯ, ಸಹೋದರರು, ಕೊನೆಗೆ ಪತ್ನಿಯನ್ನೂ ಕಳೆದುಕೊಂಡು ವನವಾಸಕ್ಕೆ ಹೋಗುವ ಕಥಾಭಾಗ 'ಮಹಾ ಭಾರತ' ದಲ್ಲಿದೆ. ಪಗಡೆ ಒಂದು ಬಗೆಯ ದಾಳದ ಆಟ. ಇದನ್ನು ಹಿಂದೆ ಅಕ್ಷಕ್ರೀಡೆ ಎಂತಲೂ ಕರೆಯುತ್ತಿದ್ದರು. ಅಕ್ಷ ಎಂದರೆ ದಾಳ.

ದಂತ, ಮೂಳೆ ಅಥವಾ ಮರದಿಂದ ದಾಳಗಳನ್ನು ಮಾಡುತ್ತಾರೆ. ಬಹು ಪುರಾತನ ಕಾಲದಿಂದಲೂ ಜೂಜಿನ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ದಾಳಗಳನ್ನು ಬಳಸುತ್ತಿದ್ದಾರೆ. ದಾಳದ ಆಟದ ಉಲ್ಲೇಖ ಋಗ್ವೇದದಲ್ಲಿದೆ. ಚೌಕಾ ಕೃತಿಯ ಆರು ಮುಖದ ದಾಳದಲ್ಲಿ 4 ಮುಖಗಳಲ್ಲಿ 1ರಿಂದ 6ರ ವರೆಗಿನ ಸಂಖ್ಯೆಗಳನ್ನು ಯಾವುದೇ 2 ವಿರುದ್ಧ ಮುಖಗಳ ಸಂಖ್ಯೆಗಳನ್ನು ಕೂಡಿದಾಗ 7 ಬರುವಂತೆ, ಕೆತ್ತಿರುತ್ತಾರೆ. ಆಯತಾಕಾರದ ದಾಳ ಚತುರ್ಮುಖ ವುಳ್ಳದ್ದು. 1,6 ಸಂಖ್ಯೆಗಳು ಒಂದು ಜೋಡಿ ವಿರುದ್ಧ ಮುಖಗಳಲ್ಲೂ 3, 4 ಸಂಖ್ಯೆಗಳು ಇನ್ನೊಂದು ಜೋಡಿ ವಿರುದ್ಧ ಮುಖ ಗಳಲ್ಲೂ ಕೆತ್ತಲ್ಪಟ್ಟಿರು ತ್ತವೆ. ಪಗಡೆ ಆಟದಲ್ಲಿ ಹೀಗಿರುವ ಎರಡು ದಾಳ ಗಳನ್ನು ಉರುಳಿಸಿದಾಗ 1, 1 ಬಿದ್ದರೆ ದುಗ ಎಂದೂ 3, 3 ಬಿದ್ದಾಗ ಇತ್ತಿಗ ಎಂತಲೂ 4. 4 ಮತ್ತು 6. 6 ಬಿದ್ದರೆ ಕ್ರಮವಾಗಿ ಪಂಟು ಮತ್ತು ಪನ್ನೆರಡು ಎಂದೂ ಕರೆಯುತ್ತಾರೆ.



ಪಗಡೆ ಹಾಸು

ಪಗಡೆ ಆಟಕ್ಕೆ ವಿಶೇಷ ಹಾಸು ತಯಾರಿಸಬೇಕು. ಬಣ್ಣ ಬಣ್ಣದ ಬಟ್ಟೆ ಯಲ್ಲಿ ಮೂರು ಸಾಲಿನ 8 ಮನೆಗಳು ಬರುವಂತೆ 4 ಪಟ್ಟಿಗಳನ್ನು ಮಾಡಿ ಕೊಂಡು ಒಂದು ಮಧ್ಯದ ಚೌಕವಾದ ಮನೆಗೆ 4 ಕಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಈ 4 ಪಟ್ಟಿ ಗಳನ್ನು ಸೇರಿಸಿ ಹೊಲಿದು ಹಾಸು ಸಿದ್ಧಪಡಿಸುತ್ತಾರೆ. ಒಂದು ಪಟ್ಟಿಯ ಕೆಳಗಿನಿಂದ ಮೊದಲನೆಯ ಮತ್ತು ಮೂರನೆಯ ಸಾಲುಗಳಲ್ಲಿ 1ನೆಯ, 4ನೆಯ ಮತ್ತು 7ನೆಯಂ ಮನೆಗಳು ಮಧ್ಯದ ಸಾಲಿನಲ್ಲಿ 3ನೆಯ ಹಾಗೂ 6ನೆಯ ಮನೆಗಳಿಗೆ ' × ' ಆಕಾರವನ್ನು ಹೊಲಿದಿರುತ್ತಾರೆ. ಇವನ್ನು ಕಟ್ಟೆಮನೆ ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ. ಹಸಿರು, ಹಳದಿ, ಕೆಂಪು ಹಾಗೂ ಕಪ್ಪು ಬಣ್ಣದ ಗಂಟೆಯಾಕಾರದ 16 ಕಾಯಿಂಗಳು–(ಒಂದೊಂದು ಬಣ್ಣದಲ್ಲಿ 4) ಇರುತ್ತವೆ. ಆಯತಾಕಾರದ ಎರಡು ದಾಳಗಳಿರುತ್ತವೆ.

ಇಬ್ಬರು ಆಡುವ ಆಟದಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬೊಬ್ಬರು ಎರಡು ಬಣ್ಣದ ಕಾಯಿಗಳ ನ್ನಿಟ್ಟುಕೊಂಡು ನಡೆಸಬೇಕು. ಕೆಂಪು–ಕಪ್ಪು ಒಬ್ಬರಿಗೆ, ಹಸಿರು–ಹಳದಿ ಇನ್ನೊಬ್ಬರಿಗೆ. ಆಟಗಾರರು ಹಾಸಿನ ವಿರುದ್ಧ ದಿಕ್ಕಿನ ಎರಡು ಕಡೆಗಳಲ್ಲಿ ನಾಲ್ಕು ಕಾಯಿಗಳನ್ನು ಇಟ್ಟುಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಬಲಗಡೆ ಸಾಲಿನ ಮಧ್ಯದ ಕಟ್ಟೆ ಮನೆಯಲ್ಲಿ ಎರಡು ಕಾಯಿಗಳನ್ನೂ, ಮಧ್ಯದ ಸಾಲಿನ ಕೆಳಗಿನಿಂದ ಎರಡು ಹಾಗೂ ಮೂರನೆಯ ಮನೆಗಳಲ್ಲಿ ಒಂದೊಂದು ಕಾಯಿಯನ್ನೂ ಇಟ್ಟುಕೊಳ್ಳಬೇಕು.

ಉರುಳಿಸಿದಾಗ ಎರಡು ದಾಳಗಳಲ್ಲಿ ಸೇರಿ ಎಷ್ಟು ಸಂಖ್ಯೆಯಾಗುತ್ತದೋ ಅದಕ್ಕೆ ಗರ ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ. ಒಬ್ಬ ಆಟಗಾರ ದಾಳ ಉರುಳಿಸಿ ಎಷ್ಟು ಸಂಖ್ಯೆ ಬರುತ್ತದೋ ಅಷ್ಟು ಮನೆಗಳಲ್ಲಿ ಯಾವು ದಾದರೂ ಒಂದು ಬಣ್ಣದ ಕಾಯಿಯನ್ನು ನಡೆಸಬೇಕು. ದೋಣಿಯು ಜೋಡಿಯಾಗಿರುವ ಕಾಯಿಗಳನ್ನು ನಡೆಸಬೇಕು. ಗರ ಬಿದ್ದುದಕ್ಕೆ ಅನುಸಾರವಾಗಿ ಕಾಯಿಗಳನ್ನು ನಡೆಸುತ್ತ 4 ಕಡೆಗಳಲ್ಲೂ ಸುತ್ತಿಕೊಂಡು ಬಂದು ಆ ಕಾ ವಾ ಮಾ ದ



ಪಗಡೆ ದಾಳಗಳು

ಮನೆಯ ಮಧ್ಯ ಸಾಲಿನ ಮನೆಯಿಂದ ಒಳಗೆ ಹೋಗಬೇಕು. ಒಳಗೆ ಹೋದ ಕಾಯಿಯನ್ನು ಮಲಗಿಸಬೇಕು. ಅಲ್ಲಿಂದ ಮಧ್ಯದ ಚೌಕ ಅಥವಾ ಹಣ್ಣಿನ ಮನೆಗೆ ಸೇರಿಸಿದರೆ ಕಾಯಿ ಹಣ್ಣಾದಂತೆ.

ಯಾರು 8 ಕಾಯಿಗಳನ್ನು ಮೊದಲು ಹಣ್ಣು ಮಾಡುತ್ತಾರೋ ಅವರು ಗೆದ್ದಹಾಗೆ. ಕಾಯಿಗಳನ್ನು ಒಂದೊಂದನ್ನೇ ನಡೆಸಬೇಕು. 2, 6, 8, 10, 12 ಹೀಗೆ ಜೋಡಿ ಗರ ಬಿದ್ದಾಗ ಎರಡು ಕಾಯಿಗಳ ಜೋಡಿಮಾಡಿ ನಡೆಸಬಹುದು. ಜೋಡಿ ಕಾಯಿಯಿಂದ ಜೋಡಿಯನ್ನೂ ಒಂಟಿ ಕಾಯಿಯನ್ನೂ ಹೊಡೆಯಬಹುದು. ಜೊತೆ ಕಾಯಿಗಳನ್ನು ಬೇರ್ಪಡಿಸಿ ಅನಂತರ ಜೊತೆಗೂಡಿಸಿ ನಡೆಸಲೂಬಹುದು.

4 ಜನರು ಆಡುವಾಗ ಒಬ್ಬೊಬ್ಬರು ಒಂದೊಂದು ಬಣ್ಣದ ಕಾಯಿ ಇಟ್ಟುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಒಬ್ಬ ಆಟಗಾರನ ಎಲ್ಲ ಕಾಯಿ ಹಣ್ಣಾದಾಗ ಅವನು ಗೆದ್ದಂತೆ. ಅನಂತರ ಉಳಿದ ಮೂರು ಜನ ಆಟ ಮುಂದುವರಿಸುತ್ತಾರೆ. ಕೊನೆಗೆ ಉಳಿದವನು ಪರಾಜಿತ. ಇದನ್ನು 'ಕಟ್ಟಾಟ' ಎಂದು ಕರೆಯುತ್ತಾರೆ.

ಪಗಡೆಯಲ್ಲಿ ಒಂಬತ್ತರಾಟ ಎಂದಿದೆ. ಆಟವನ್ನು ಮೊದಲು ಮಾಡುವಾಗ ಕಾಯಿಗಳನ್ನು ಹತ್ತಿರವಿಟ್ಟುಕೊಂಡಿದ್ದು 9 ಗರ ಬಿದ್ದಾಗ ಮಾತ್ರ ಮಧ್ಯದ ಸಾಲಿನ ಕೆಳಗಿನ ಮನೆಯಿಂದ 9ನೆಯ ಮನೆಯಲ್ಲಿ ಕಾಯಿ ಇಟ್ಟುಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಇದೇ ರೀತಿ 4 ಕಾಯಿಗಳನ್ನು ಇಟ್ಟುಕೊಂಡು ಆಡಬೇಕು. ಯಾವುದಾದರೂ ಕಾಯಿ ಹೊಡೆಸಿಕೊಂಡು ಬಂದರೆ ಅದನ್ನು 9 ಬಿದ್ದಾಗ ಮಾತ್ರ ಹಾಸಿನ ಮೇಲೆ ಇಟ್ಟುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಉಳಿದ ಆಟ ಮೇಲಿನದರಂತೆ.

ಜೋಡಿ ಆಟದಲ್ಲಿ ಎರಡು ಜೊತೆ ಕಾಯಿಗಳನ್ನು ಮಧ್ಯದ ಸಾಲಿನಲ್ಲಿ ಕೆಳಗಿನಿಂದ ಎರಡು ಮತ್ತು ಮೂರನೆಯ ಮನೆಗಳಲ್ಲಿ ಇಟ್ಟುಕೊಂಡು ಆಟ ಆರಂಭಿಸುತ್ತಾರೆ. ಜೋಡಿ ಗರ ಬಿದ್ದಾಗ ಮಾತ್ರ ಕಾಯಿಗಳನ್ನು ನಡೆಸಬೇಕು. ಎರಡನೆಯ ಮನೆಯಲ್ಲಿರುವ ಜೋಡಿಯನ್ನು ಹತ್ತು ಬಿದ್ದಾಗಲಷ್ಟೆ ನಡೆಸಿ ಆಮೇಲೆ ಆಟ ಮುಂದುವರಿಸಬೇಕು. ಮೂರನೆಯ ಮನೆಯಲ್ಲಿರುವ ಕಾಯಿಗಳನ್ನು ದುಗ (ಎರಡು) ಬಿದ್ದಾಗ ಎರಡನೆಯ ಮನೆಯಲ್ಲಿ ಇಟ್ಟು ಅನಂತರ ಮುಂದಕ್ಕೆ ನಡೆಸಿಕೊಂಡು ಹೋಗಬೇಕು. ಇದು ಇಬ್ಬರಾಡುವ ಆಟ. ಯಾರು 8 ಕಾಯಿಗಳನ್ನು ಮೊದಲು ಹಣ್ಣು ಮಾಡುತ್ತಾರೋ ಅವರು ಗೆಲ್ಲುತ್ತಾರೆ.

ಇದೇ ರೀತಿ ಹತ್ತು ದಾಳಗಳ ಆಟಗಳಿವೆ.

ಇನ್ನೂ ಅನೇಕ ದಾಳದ ಆಟಗಳಿವೆ; ಕ್ರ್ಯಾಷ್ ಷೂಟಿಂಗ್ (ಕಿರೀಟ ಮತ್ತು ಲಂಗರು), ಚೆಕ್ ಎ ಲಕ್, ಬಾರ್ಬೂತ್, ಸೀಲೋ, ಪೋಕರ್ ದಾಳ, ಲಯರ್ ದಾಳ ಮೊದಲಾದುವು ಇತರ ದಾಳದಾಟಗಳು.

' ಪಟ್ಟದ ಕಲ್ಲು '

ಒಂದು ಕಲ್ಲನ್ನು ಇಟ್ಟು ಅದಕ್ಕೆ ಕಲ್ಲುಗಳನ್ನು ಎಸೆಯುವುದು 'ಪಟ್ಟದ ಕಲ್ಲು' ಆಟ.

ಆಟಗಾರರು ಎರಡು ತಂಡದಲ್ಲಿರುತ್ತಾರೆ. ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬ ಆಟಗಾರನ ಬಳಿ ಒಂದೊಂದು ಕಲ್ಲು ಇರುತ್ತದೆ. ಇವು ಸ್ವಲ್ಪ ದಪ್ಪವಾಗಿ ಚಪ್ಪಟೆಯಾಗಿ ಉದ್ದನಾಗಿರುವ ಸುಮಾರು ಅಂಗೈ ಅಗಲವಿರುತ್ತವೆ. ಕಲ್ಲನ್ನು ಒಂದು ಗೆರೆಯ ಮೇಲೆ ಇರಿಸಿ ಅದರ ಒಂದು ಬದಿಗೆ ಒಂದು ತಂಡದವರೆಲ್ಲ ತಮ್ಮ ತಮ್ಮ ಕಲ್ಲುಗಳನ್ನು ನೆಟ್ಟಗೆ ನಿಲ್ಲಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಅಲ್ಲಿಂದ ಸುಮಾರು 20 ಅಡಿ ದೂರದಲ್ಲಿ ಇನ್ನೊಂದು ತಂಡದವರು ಒಂದು ಗೆರೆಯ ಹಿಂದಕ್ಕೆ ನಿಂತು ಒಬ್ಬರ ಅನಂತರ ಒಬ್ಬರಾಗಿ ತಮ್ಮ ಬಳಿಯ ಕಲ್ಲುಗಳಿಂದ ಪಟ್ಟದಕಲ್ಲು ಮತ್ತು ಅದರ ಬಳಿ ನಿಲ್ಲಿಸಿರುವ ಕಲ್ಲುಗಳನ್ನು ಹೊಡೆದು ಉರುಳಿಸಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಪ್ರತಿ ಬಾರಿ ಕಲ್ಲು ಬಿದ್ದಾಗಲೂ ಕಲ್ಲುಗಳನ್ನು ನಿಲ್ಲಿಸಿದವನು ಎಸೆಯುವವರ ಗೆರೆಯಿಂದ ಕುಂಟಿಕೊಂಡು ಹೋಗಿ, ಅದನ್ನು ಮತ್ತೆ ನಿಲ್ಲಿಸಿ ಬರಬೇಕು. ಹೀಗೆಯೇ ಎದುರು ತಂಡದವರ ಸರದಿಗಳೆಲ್ಲ ಮುಗಿಯುವ ವರೆಗೆ ಆಟ ಸಾಗುತ್ತದೆ. ಅನಂತರ ಕಲ್ಲು ಎಸೆದವರು ಕಲ್ಲು ನಿಲ್ಲಿಸುವವರ ಸರದಿ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ.

ಪಟೌಡಿ

1931ರಲ್ಲಿ ಆಕ್ಸ್‌ಫರ್ಡ್, ಕೇಂಬ್ರಿಜ್ ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾಲಯಗಳ ನಡುವೆ ಒಂದು ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಪಂದ್ಯ. ಪ್ರಥಮ ಇನ್ನಿಂಗ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಕೇಂಬ್ರಿಜ್‌ನ ಬ್ಯಾಟುಗಾರ ಎ. ಟಿ. ರ್‍ಯಾಟ್‌ಕ್ಲಿಫ್ 201 ರನ್ ಗಳಿಸಿದಾಗ ಅದು ಇಂಗ್ಲಿಷ್ ಅಂತರ–ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾನಿಲಯ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಪಂದ್ಯಗಳ ಇತಿಹಾಸದಲ್ಲಿ ಅಪೂರ್ವ ದಾಖಲೆ ಆಯಿತು. ಆಗ ಆಕ್ಸ್‌ಫರ್ಡ್‌ನ ಒಬ್ಬ ಆಟಗಾರ "ನಾನು ಅದಕ್ಕಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ರನ್ ಗಳಿಸುತ್ತೇನೆ" ಎಂದರು. ಅವರ ಮಿತ್ರರು ನಕ್ಕರು. ಆದರೆ ಅದೇ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಮರುದಿನ ಆ ಆಟಗಾರ 238 ರನ್ ಗಳಿಸಿಬಿಟ್ಟರು. ರ್‍ಯಾಟ್‌ಕ್ಲಿಫ್‌ನ ದಾಖಲೆ ಒಂದೇ ದಿನದಲ್ಲಿ ಮುರಿಯಲ್ಪಟ್ಟಿತು.

1946ರ ಟೆಸ್ಟ್ ಸರಣಿಯಲ್ಲಿ ನಾಯಕರು — ಹ್ಯಾಮಂಡ್ ಮತ್ತು ಪ್ಯಾಟ್



ಅಂದಿನ ಆಕ್ಸ್‌ಫರ್ಡ್ ಆಟಗಾರ, ಪಟೌಡಿಯ ನವಾಬ. ಇಂಗ್ಲಿಷ್ ಅಂತರ ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾನಿಲಯ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಅದು ಮೀರಿಸಲ್ಪಡದ ದಾಖಲೆಯಾಗಿ ಉಳಿದಿದೆ.

ದೆಹಲಿ ಸಮೀಪದ ಪಟೌಡಿ ಸಂಸ್ಥಾನದ ನವಾಬ ಕುಮಾರ ಇಫ್ತಿಖರ್ ಹುಸೇನ್ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನಲ್ಲಿ ಓದುತ್ತಿದ್ದಾಗ ಕ್ರಿಕೆಟಿನಲ್ಲಿ ಪರಿಣತಿ ಗಳಿಸಿದ್ದರಿಂದ, ಕ್ರಿಕೆಟ್ ರಂಗದಲ್ಲಿ ಪಟೌಡಿಯ ನವಾಬ ಎಂಬ ಹೆಸರು ಮನೆಮಾತಾಯಿತು. ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಅಭಿಮಾನಿಗಳಿಗೆ ಅವರು ಪ್ರೀತಿಯ 'ಪ್ಯಾಟ್' ಆದರು.

ಇಫ್ತಿಖರ್ ಹುಸೇನರ ಮಗ ಮನ್ಸೂರ್ ಅಲಿಖಾನ್, ಇನ್ನೊಬ್ಬ ಪಟೌಡಿ. ಅವರು ಅಭಿಮಾನಿಗಳಿಗೆ 'ಟೈಗರ್'. ಇಬ್ಬರನ್ನೂ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ಕ್ರಿಕೆಟ್‌ಪ್ರಿಯರು 'ನೂಬ್' (ನವಾಬ್ ಪದ ಇಂಗ್ಲಿಷರ ಬಾಯಿಯಲ್ಲಿ ನೂಬ್ ಆಗಿದೆ) ಎಂದು ಕರೆಯುವುದಿದೆ. ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನಲ್ಲಿದ್ದಾಗಲೇ ಹಿರಿಯ, ಕಿರಿಯ ಪಟೌಡಿಗಳಿಬ್ಬರೂ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಜೀವನದಲ್ಲಿ ಪ್ರಸಿದ್ಧಿ ಗಳಿಸಿದರೂ ಮುಂದೆ ಅವರು ಭಾರತೀಯ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ರಂಗದಲ್ಲಿ ದುಡಿದರು.

1910ರಲ್ಲಿ ಜನಿಸಿದ ಇಫ್ತಿಖರ್ ಹುಸೇನ್, ಲಾಹೋರ್‌ನಲ್ಲಿ ಶಾಲಾ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಯಾಗಿದ್ದಾಗ ಕ್ರಿಕೆಟ್‌ನಲ್ಲಿ ಆಸಕ್ತಿ ಬೆಳೆಸಿಕೊಂಡರು. ಹೆಚ್ಚಿನ ವಿದ್ಯಾಭ್ಯಾಸಕ್ಕಾಗಿ ಆಕ್ಸ್‌ಫರ್ಡ್‌ಗೆ ಹೋದಾಗ ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾಲಯದ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ತಂಡದಲ್ಲಿ ಸೇರಿ ಆಡತೊಡಗಿದರು. 1929ರಲ್ಲಿ ಮೊದಲ ಬಾರಿಗೆ ಕೇಂಬ್ರಿಜ್ ವಿರುದ್ಧ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಿದರು. 1932ರಲ್ಲಿ ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯ ವಿರುದ್ಧ ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್ ತಂಡದಲ್ಲಿ ಆಡಲು ಆಯ್ಕೆಯಾದರು. ಸಿಡ್ನಿಯಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಿದ ಪ್ರಥಮ ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲೇ ಇವರು ಶತಕ ಬಾರಿಸಿದರು. ಆಗ 102 ರನ್ ಗಳಿಸಿ ಔಟಾಗದೆ ಉಳಿದರು. ಮರುವರ್ಷ ಸಹ ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯದ ಪ್ರವಾಸ ಕೈಗೊಂಡ ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್ ತಂಡದಲ್ಲಿದ್ದರು. 1934ರಲ್ಲಿ ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿಗೆ ಬಂದಾಗಲೂ ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್ ತಂಡದ ಪರವಾಗಿ ಅವರು ಆಡಿದರು.

ಉದ್ದನೆಯ ಮತ್ತು ಸುಂದರ ನಿಲುವಿನ 'ಪ್ಯಾಟ್', ಪೋಲೋ, ಹಾಕಿ ಮತ್ತು ಕುದುರೆ ಸವಾರಿಗಳಲ್ಲೂ ಪರಿಣತರಾಗಿದ್ದರು. 1928ರ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಪ್ರಥಮ ಸಲ ಭಾಗವಹಿಸಿ ಚಿನ್ನದ ಪದಕ ಗೆದ್ದ ಭಾರತದ ಹಾಕಿ ತಂಡದಲ್ಲಿ ಅವರು ಸೇರಿದ್ದರು. ಆಗ ಭಾರತದ ವಿರುದ್ಧ ಆಡಿದ ಐದು ದೇಶಗಳು ಒಂದು ಗೋಲನ್ನೂ ಮಾಡಲಾಗದ್ದು ಇಂದಿಗೂ ಒಂದು ದಾಖಲೆ.

ಆದರೆ 'ಪ್ಯಾಟ್'ನ ಪ್ರಧಾನ ಆಸಕ್ತಿ ಕ್ರಿಕೆಟ್. 1931ರಲ್ಲಿ ಅಂತರ ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾನಿಲಯ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ದಾಖಲೆ ಸ್ಥಾಪಿಸಿದ ಅವರು ಆಟದ ಕೊನೆಯಲ್ಲಿ ನೆಟ್ಟಗೆ ನಿಲ್ಲುವ ಸ್ಥಿತಿಯಲ್ಲೂ ಇಲ್ಲದೆ ಹೃದಯನೋವಿನಿಂದ ನರಳುತ್ತಿದ್ದರು. ದುರ್ಬಲ ಹೃದಯದ ಕಾರಣ ಅವರು 1934ರ ಅನಂತರ ಕ್ರೀಡಾ ರಂಗದ ವಿಶೇಷ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳಿಂದ ಹಿಂದೆ ಸರಿಯಬೇಕಾಯಿತು.

'ಪ್ಯಾಟ್' ಅವರ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಜೀವನದಲ್ಲಿ 1931ನೆಯ ವರ್ಷವೇ ಪರ್ವಕಾಲ. ಆ ವರ್ಷ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಅವರು ಸತತ ನಾಲ್ಕು ಸಲ ಶತಕಗಳನ್ನು ಬಾರಿಸಿದರು. 25 ಇನ್ನಿಂಗ್ಸ್‌ಗಳಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಿ ಸರಾಸರಿ 69.23 ರನ್‌ಗಳನ್ನು ಗಳಿಸಿದರು.

1936ರಲ್ಲಿ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ಪ್ರವಾಸ ಕೈಗೊಂಡ ಭಾರತ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ತಂಡದ ನಾಯಕತ್ವ ವಹಿಸಬೇಕೆಂಬ ಮನವಿಯನ್ನು 'ಪ್ಯಾಟ್' ತಮ್ಮ ಅನಾರೋಗ್ಯದ ಕಾರಣದಿಂದ ನಿರಾಕರಿಸಿದರು. ಆದರೆ 1946ರಲ್ಲಿ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ಪ್ರವಾಸ ಕೈಗೊಂಡಾಗ ಅದರ ನಾಯಕತ್ವ ವಹಿಸಿದರು.



ಬ್ಯಾಟಿಂಗ್ ಧಾಟಿ : ಇಫ್ತಿಖರ್ ಹುಸೇನ್

ಖ್ಯಾತ ಆಂಗ್ಲ ಆಟಗಾರ ಫ್ರಾಂಕ್ ವೂಲಿಯಿಂದ ಪ್ಯಾಟ್ ತರಬೇತಿ ಪಡೆದಿದ್ದರು. ಆಟದಲ್ಲಿ ಚಲನೆಗಳ ಮೇಲೆ ಪೂರ್ಣ ಗಮನವನ್ನು ಕೇಂದ್ರಿಕರಿಸುತ್ತಿದ್ದ ಪ್ಯಾಟ್ ರಕ್ಷಣೆ, ಆಕ್ರಮಣ –ಎರಡೂ ರೀತಿಗಳಲ್ಲಿ ಆಡಬಲ್ಲವರಾಗಿದ್ದರು. ಮಗ ಮನ್ಸೂರ್ ಅಲಿಖಾನ್ ಇನ್ನೂ ಚಿಕ್ಕವನಿದ್ದಾಗಲೇ ತಾವು ತರಬೇತಿ ನೀಡಿದ್ದಲ್ಲದೆ ಮುಂದೆ ಫ್ರಾಂಕ್ ವೂಲಿಯಿಂದಲೂ ತರಬೇತಿ ಕೊಡಿಸಿದರು.

ಹಿರಿಯ ಪಟೌಡಿ ದಕ್ಷ ಆಡಳಿತಗಾರರೂ ಆಗಿದ್ದರು. ಭಾರತದ ಪ್ರಧಾನಿ ಜವಾಹರಲಾಲ ನೆಹರೂ ಸ್ವತಂತ್ರ ಭಾರತ ಸರಕಾರದ ವಿದೇಶೀ ಖಾತೆಯಲ್ಲಿ ಅವರನ್ನು ಅಧಿಕಾರಿಯಾಗಿ ನೇಮಿಸಿದರು.

'ಪ್ಯಾಟ್' 1952ರ ಜೂನ್ 5ರಂದು, ಮಗ ಮನ್ಸೂರ ಅಲಿಖಾನನ ಹುಟ್ಟು ಹಬ್ಬದ ದಿನ, ಸಂತೋಷಕ್ಕಾಗಿ ಪೋಲೋ ಆಡುತ್ತಿದ್ದಾಗ ಹೃದಯಾಘಾತಕ್ಕೊಳಗಾಗಿ ಮೃತರಾದರು.

ತಂದೆ ತೀರಿಕೊಂಡಾಗ 11 ವರ್ಷದ ಬಾಲಕನಾಗಿದ್ದ ಮನ್ಸೂರ್ ಅಲಿಖಾನ್ ಮುಂದೆ 10 ವರ್ಷಗಳಲ್ಲಿ ತಂದೆಯಂತೆಯೇ ತಮ್ಮ ದೇಶದ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ತಂಡದ ನಾಯಕರಾದರು.

ಮನ್ಸೂರ್ ಅಲಿಖಾನರ ಪ್ರಾಥಮಿಕ ವಿದ್ಯಾಭ್ಯಾಸ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನಲ್ಲೇ ನಡೆಯಿತು. ವಿಂಚೆಸ್ಟರ್ ಕಾಲೇಜಿನಲ್ಲಿ ಶಾಲಾ ಶಿಕ್ಷಣ ಪಡೆಯುತ್ತಿದ್ದಾಗ ಕ್ರಿಕೆಟ್, ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ಮೊದಲಾದ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಿದರು. ಅವರು ವಿಂಚೆಸ್ಟರ್ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ತಂಡದ ಲೆಫ್ಟ್‌ಹಾಫ್ ಆಟಗಾರರಾಗಿದ್ದರು. 1958ರಲ್ಲಿ ಸಸೆಕ್ಸ್ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ತಂಡವು ಅವರನ್ನು ಸೇರಿಸಿಕೊಂಡಿತು. ಅವರು 17 ವರ್ಷದವರಿದ್ದಾಗಲೇ ಕೌಂಟಿ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಆಟಗಾರರಾಗಿ ಹೆಸರು ಗಳಿಸಿದರು.

1960ರಲ್ಲಿ ಮನ್ಸೂರ್ ಆಕ್ಸ್‌ಫರ್ಡ್ ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾನಿಲಯವನ್ನು ಸೇರಿದರು. ಅವರು ಭಾಗವಹಿಸಿದ ಪ್ರಥಮ ಅಂತರ ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾನಿಲಯ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲೇ ಶತಕವನ್ನು ಬಾರಿಸಿದರು. 1961ರ ಮೇ, ಜೂನ್ ತಿಂಗಳುಗಳ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಅವರು ನಾಲ್ಕು ಶತಕಗಳನ್ನು ಬಾರಿಸಿದರು.

ಆ ವರ್ಷ ಅಂತರ ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾನಿಲಯ ಪಂದ್ಯಗಳ ಅನಂತರ ಅವರು ಒಂದು ಕಾರು ಅಪಘಾತಕ್ಕೆ ತುತ್ತಾದರು. ಅವರ [illegible] ಪೆಟ್ಟಾಯಿತು. [illegible]

1961ರ ಡಿಸೆಂಬರ್‌ನಲ್ಲಿ ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್ ತಂಡ ಭಾರತದ [illegible] ಕೈಗೊಂಡಾಗ ಮನ್ಸೂರ್ ಅಲಿಖಾನ್ [illegible] ಗಳಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಿದರು. ಭಾರತದ [illegible]

[illegible] ಅವರು [illegible].

ನಾರಿ ಕಂಟ್ರಾಕ್ಟರ್ ನಾಯಕತ್ವದಲ್ಲಿ ವೆಸ್ಟ್ ಇಂಡೀಸ್ ಪ್ರವಾಸ ಕೈಗೊಂಡ ಭಾರತ ತಂಡದಲ್ಲಿ ಅವರು ಉಪನಾಯಕರಾಗಿದ್ದರು. ಅಲ್ಲಿ ವೆಸ್ಟ್ ಇಂಡೀಸಿನ ಬೌಲರ್ ಚಾರ್ಲಿ ಗ್ರಿಫಿತ್ ಹೊಡೆದ ಚೆಂಡಿನಿಂದ ನಾರಿ ಕಂಟ್ರಾಕ್ಟರರ ತಲೆಗೆ ಪೆಟ್ಟು ತಗುಲಿತು. ಆಗ ಉಳಿದ ಮೂರು ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ 'ಟೈಗರ್' ಪಟೌಡಿ ನಾಯಕರಾಗಿ ಕೆಲಸ ನಿರ್ವಹಿಸಿದರು. ಅನಂತರ 1970ರ ವರೆಗೆ ಅವರೇ ಸತತ 36 ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಭಾರತ ತಂಡದ ನಾಯಕತ್ವ ನಿರ್ವಹಿಸಿದ ದಾಖಲೆ ಸ್ಥಾಪಿಸಿದ್ದಾರೆ. 21ನೆಯ ವಯಸ್ಸಿನಲ್ಲೇ ನಾಯಕತ್ವ ವಹಿಸಿದ ಅವರು ಜಗತ್ತಿನಲ್ಲೇ ಅತ್ಯಂತ ಕಿರಿಯ ಟೆಸ್ಟ್ ನಾಯಕ ಎಂಬ ದಾಖಲೆ ಸ್ಥಾಪಿಸಿದರು.

1963ರಲ್ಲಿ ತಮ್ಮ ವ್ಯಾಸಂಗವನ್ನು ಪೂರ್ಣಗೊಳಿಸಲು ಆಕ್ಸ್‌ಫರ್ಡ್‌ಗೆ ಅವರು ಹೋದಾಗ ಪುನಃ ಅಲ್ಲಿನ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ತಂಡದ ನಾಯಕತ್ವ ವಹಿಸಿದರು. ಅಲ್ಲಿಂದ ಮರಳಿದ ಅನಂತರ 1963–64ರ ಚಳಿಗಾಲದಲ್ಲಿ ಭಾರತ ಪ್ರವಾಸ ಕೈಗೊಂಡ ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್ ತಂಡದ ವಿರುದ್ಧ ನಾಯಕತ್ವ ವಹಿಸಿದರು. 1965–66ರಲ್ಲಿ ಅವರು ಪುನಃ ಸಸೆಕ್ಸ್ ತಂಡದಲ್ಲಿ ಆಡಿದರು.

1965ರಲ್ಲಿ ನವದೆಹಲಿಯಲ್ಲಿ ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್ ವಿರುದ್ಧ ಔಟಾಗದೆ 203 ರನ್ ಗಳಿಸಿದ್ದು 'ಟೈಗರ್' ಪಟೌಡಿಯ ಅತ್ಯುಚ್ಚ ದಾಖಲೆ.


21ನೆಯ ವಯಸ್ಸಿನಲ್ಲೇ ನಾಯಕತ್ವ :
ಮನ್ಸೂರ್ ಅಲಿಖಾನ್

ಬ್ಯಾಟು ಮಾಡುವುದರಲ್ಲಿ ಅವರದು ಆಕ್ರಮಣಕಾರಿ ಪ್ರವೃತ್ತಿ. ಅವರ ಹೊಡೆತಗಳು ನೋಡಲು ಆಕರ್ಷಣೀಯ. ಸ್ಕ್ವೇರ್ ಕಟ್ ಅವರ ಮೆಚ್ಚಿನ ಹೊಡೆತ. ಚೆಂಡನ್ನು ಯಾವ ಕಡೆಗಾದರೂ ಚೆನ್ನಾಗಿ ಹೊಡೆಯಬಲ್ಲರು. ಫೀಲ್ಡಿಂಗ್ ಕವರ್‌ಪಾಯಿಂಟ್‌ನಲ್ಲಿ ಜಗತ್ತಿನಲ್ಲೇ ಅತ್ಯುತ್ತಮ ಫೀಲ್ಡರ್ ಎಂದು ಇವರು ಖ್ಯಾತರು.

1967ರಲ್ಲಿ ಅವರಿಗೆ ಭಾರತ ಸರಕಾರ ಪದ್ಮಶ್ರೀ ಪುರಸ್ಕಾರವನ್ನು ನೀಡಿ ಗೌರವಿಸಿತು.

ಖ್ಯಾತ ಚಲಚ್ಚಿತ್ರ ತಾರೆ ಶರ್ಮಿಳಾ ಟಾಗೋರ್‌ರನ್ನು ಅವರು ವಿವಾಹವಾದರು. 1971ರಲ್ಲಿ ಲೋಕಸಭೆಯ ಚುನಾವಣೆಯಲ್ಲಿ ಸ್ಪರ್ಧಿಸಿ ರಾಜಕೀಯ ರಂಗಕ್ಕೂ ಇಳಿದರು.

1972–73ರ ವರೆಗೆ 42 ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ (77 ಇನ್ನಿಂಗ್ಸ್) ಆಡಿದ ಮನ್ಸೂರ್ ಅಲಿಖಾನ್ [illegible] ರನ್‌ಗಳನ್ನು (ಸರಾಸರಿ [illegible]) ಗಳಿಸಿದ್ದಾರೆ: [illegible] ಗಳನ್ನು ಬಾರಿಸಿದ್ದಾರೆ. ಅವರ ನಾಯಕತ್ವದಲ್ಲಿ ಆಡಿದ 36 ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ 7ರಲ್ಲಿ ವಿಜಯ, 17 ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಸೋಲು, 12 ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಡ್ರಾ ಆದುವು. ಮೊದಲ ಸಾಗರೋತ್ತರ ಟೆಸ್ಟ್ ವಿಜಯ ಪಡೆದ ಯಶಸ್ಸು ಅವರದು. ಕ್ರೀಡಾ ವರದಿಗಾರರಾಗಿಯೂ ಮನ್ಸೂರ್ ಕೆಲಸ ಮಾಡಿದ್ದಾರೆ.

[illegible]

ಪ್ರಿಯ ಜಾನ್,

ನನಗೆ ಈ ನಮ್ಮ ಹೊಸ ಸ್ನೇಹ ಬಹಳ ಸಂತೋಷ ತಂದಿದೆ. ನಮ್ಮಿಬ್ಬರ ಹಲವು ಹವ್ಯಾಸಗಳೂ ಇಷ್ಟಗಳೂ ಒಂದೇ ಬಗೆಯಾಗಿವೆ. ನಿನ್ನಂತೆಯೇ ಸ್ಟಾಂಪು ಸಂಗ್ರಹ, ಸಮುದ್ರ ಈಜು ತೋಟಗಾರಿಕೆಗಳು ನನ್ನ ಮೆಚ್ಚಿನ ಹವ್ಯಾಸಗಳು.

ಶಾಲೆಯಲ್ಲಿ ನನ್ನ ಮೆಚ್ಚಿನ ವಿಷಯಗಳೆಂದರೆ ವಿಜ್ಞಾನ ಮತ್ತು ಸಾಹಿತ್ಯ : ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಅಥ್ಲೆಟಿಕ್ಸ್—ಅವರಲ್ಲಿಯೂ ಜಿಗಿತಗಳು. ಕೆಲವು ಬಹುಮಾನಗಳನ್ನು ಪಡೆದಿದ್ದೇನೆ ಎಂದರೆ ಜಂಭ ಎಂದು ತಿಳಿಯುವುದಿಲ್ಲವಲ್ಲ ?

ಈಗ ಇಷ್ಟು ಸಾಕು. ನಮ್ಮ ಮನೆ, ಮನೆಯವರು ಹಾಗೂ ನಮ್ಮ ಊರು ಮತ್ತು ದೇಶದ ವಿವರಗಳನ್ನು ಮುಂದಿನ ಪತ್ರದಲ್ಲಿ ತಿಳಿಸುವೆ.

ನನಗೆ ತಂದೆ, ತಾಯಿ, ಒಬ್ಬ ಅಣ್ಣ. ಒಬ್ಬಳು ತಂಗಿ ಇದ್ದಾರೆ. ತಂಗಿ ಇಲ್ಲೇ ಕುಳಿತು ನಿನಗೆ ತನ್ನ ಶುಭಾಶಯಗಳನ್ನು ಕಳುಹಿಸಲು ಹೇಳುತ್ತಿದ್ದಾಳೆ.

ನಿನ್ನ ನೂತನ ಗೆಳೆಯ,
ಕಮಲಾಕ್ಷ

—ಇದು ಪತ್ರಸ್ನೇಹಾಕಾಂಕ್ಷಿಯಾಗಿ ಒಬ್ಬ ಹುಡುಗ ವಿದೇಶದ ಹುಡುಗನಿಗೆ ಬರೆಯುವ ಒಂದು ಪತ್ರ. ಒಂದು ದೇಶದ ನಿವಾಸಿ ಮತ್ತೊಂದು ದೇಶದ ನಿವಾಸಿಯೊಡನೆ ಆ ದೇಶದವರ ಜೀವನ. ಸಂಸ್ಕೃತಿಗಳನ್ನು ಅರಿಯಬಹುದಾದ ಒಂದು ವಿಧಾನ –ಪತ್ರಸ್ನೇಹ.

ಮೊದಲ ಪತ್ರದಲ್ಲಿ ಸ್ಥೂಲವಾಗಿ ತನ್ನ, ತನ್ನವರ ಪರಿಚಯ ಮಾಡಿಕೊಡುವುದು ಸಹಜ. ಇದರಿಂದ ಹವ್ಯಾಸದಲ್ಲಿ ತಾನು ಸಾಧಿಸಿರುವ ವಿಶೇಷವನ್ನು ಹೇಳಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು; ಅಥವಾ ತನಗೆ ಬೇಕಾದ ಸಲಹೆ ಕೇಳಬಹುದು.

ತನ್ನ ವಿಹಾರ, ಹೊರ ಸಂಚಾರ, ಶಾಲೆಯಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಿದ ಕ್ರೀಡೆಗಳು. ತನ್ನ ಮುಂದಿನ ಯೋಜನೆಗಳು ಹಾಗೂ ಅನುಭವಗಳನ್ನು ಹೇಳಿಕೊಳ್ಳುವುದಷ್ಟೇ ಅಲ್ಲದೆ ಗೆಳೆಯನ ಇಂಥ ವಿಚಾರಗಳ ಬಗೆಗೂ ಕೇಳಿ ತಿಳಿಯಬಹುದು. ಒಬ್ಬ ಮನುಷ್ಯ ಮತ್ತೊಬ್ಬ ಮನುಷ್ಯನೊಡನೆ ಭಾವನೆಗಳನ್ನು ಹಂಚಿಕೊಂಡು, ಎಲ್ಲರೂ ಒಂದೇ ಎಂಬ ಭಾವನೆಯನ್ನು ಪತ್ರಸ್ನೇಹ ತರುತ್ತದೆ.

ಪತ್ರಸ್ನೇಹದ ಸಂಘಗಳು ಪ್ರಪಂಚಾದ್ಯಂತ ಇವೆ. ಇವು ತಮ್ಮದೇ ನಿಯತಕಾಲಿಕಗಳನ್ನು ಹೊರತರುತ್ತವೆ. ಪತ್ರ ಸ್ನೇಹಾಕಾಂಕ್ಷಿಗಳಾದವರ ಪಟ್ಟಿಗಳನ್ನೂ ಪ್ರಕಟಿಸುತ್ತವೆ. ಇಂಥ ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬ ಆಕಾಂಕ್ಷಿಯ ಹೆಸರು. ವಿಳಾಸ, ಹುಡುಗನೇ ಅಥವಾ ಹುಡುಗಿಯೇ, ಹವ್ಯಾಸಗಳು,

ಅಥವಾ ಬೇಗಳು ಮೊದಲಾದ ವಿಷಯಗಳನ್ನು ಇವು ತಿಳಿಸುತ್ತವೆ. ಇಂಥ ಪಟ್ಟಿಗಳನ್ನು ಹಲವು ವರ್ತಮಾನ ಪತ್ರಿಕೆಗಳೂ ಪ್ರಕಟಿಸುತ್ತವೆ.

ನೋಡಿ : ವದ್ಯಾ

ಪದಗುಚ್ಛ

ಒಂದು ಮಿನಿಟಿನಲ್ಲಿ ಕೆಲವು ಪದಗುಚ್ಛಗಳ ಮೇಲೆ ಕಣ್ಣೋಡಿಸಿ ಆ ಗುಂಪಿಗೆ ಸೇರದ ಪದ ಯಾವುದು ಎಂಬುದನ್ನು ಗುರುತಿಸುವುದು ಒಂದು ಸೋಜಿಗದ ಆಟ.

ಪದಗುಚ್ಛಗಳು ಹೀಗಿವೆ ಎನ್ನೋಣ ;

—ಸೇವಂತಿಗೆ, ಪಾರಿಜಾತ, ಮಲ್ಲಿಗೆ, ಗುಲಾಬಿ, ಅತ್ತರು

—ಬೆಂಗಳೂರು, ಮೈಸೂರು, ಮುಂಬಯಿ, ಕಾವೇರಿ, ಗೋವಾ

—ಪವಳ, ತಾಮ್ರ, ಚಿನ್ನ, ಬೆಳ್ಳಿ, ಮಾಣಿಕ್ಯ

—ಹುಲಿ, ಕರಡಿ, ಸಿಂಹ, ಆನೆ, ಮೈನಾ, ಚಿರತೆ

—ಹಾಲು, ಬೆಣ್ಣೆ, ಕೆನೆ, ನೀರು, ಮೊಸರು

ಅತ್ತರು, ಕಾವೇರಿ, ಮೈನಾ, ಮಾಣಿಕ್ಯ ನೀರು. ಇವು ಕ್ರಮವಾಗಿ, ಈ ಐದು ಗುಂಪುಗಳಲ್ಲಿ, ಇತರ ಹೆಸರುಗಳೊಡನೆ ಬೆರೆಯದ ಹೆಸರುಗಳು. ಇವುಗಳನ್ನು ತಕ್ಷಣ ಗುರುತಿಸಿ ಹೇಳುವಂತೆ ಸಮಸ್ಯೆ ಒಡ್ಡಬಹುದು.

ತೀರ ಭಿನ್ನವಾಗಿರುವ ಪದಗಳನ್ನು ಜಾಣ್ಮೆಯಿಂದ ಜೋಡಿಸಿದರೆ ಕೂಡಲೇ ಬೇರೆಯದೊಂದು ಪದವನ್ನು ಗುರುತಿಸುವುದು ಕಷ್ಟವಾಗುತ್ತದೆ.

ಪದಗಳಿಂದ ಇನ್ನೊಂದು ಬಗೆಯ ಮೋಜಿನ ಆಟವನ್ನು ಆಡಬಹುದು. ಯಾರಾದರೂ ಒಬ್ಬರು ಒಂದು ಪದದ ಮೊದಲು ಮತ್ತು ಕೊನೆಯ ಅಕ್ಷರಗಳನ್ನು ಹೇಳುತ್ತಾರೆ. ಉದಾಹರಣೆಗೆ 'ಬೆ', 'ರು' ಮೊದಲ ಮತ್ತು ಕೊನೆಯ ಅಕ್ಷರಗಳು. ಮಧ್ಯೆ ಸೊನ್ನೆ ಬಿಟ್ಟು ಎರಡು ಅಕ್ಷರಗಳು. ಸೊನ್ನೆ ಸೇರಿಸಿದರೆ ಮೂರು ಅಕ್ಷರಗಳು, ಎಂಬ ಸೂಚನೆಯನ್ನು ಕೊಡುತ್ತಾರೆ. ಉಳಿದವರು ಉತ್ತರವಾಗಿ 'ಬೆಂಗಳೂರು' ಎಂದರೆ ಅಂಕ ಪಡೆಯುತ್ತಾರೆ.

ಪಟ್ಟಣ, ಹೂವು, ವಿಜ್ಞಾನ ಹೀಗೆ ಸೀಮಿತ ಕ್ಷೇತ್ರಗಳನ್ನೇ ಇಟ್ಟುಕೊಂಡು ಆಡುವುದೂ ರೂಢಿ.

ಪದಜೋಡಣೆ

ಇಂಗ್ಲಿಷಿನ 26 ಅಕ್ಷರಗಳನ್ನು ಚೌಕವಾದ ಚೂರುಗಳಲ್ಲಿ ಮುದ್ರಿಸಿ ಅವುಗಳಿಂದ ವಿವಿಧ ಪದಗಳನ್ನು ಜೋಡಿಸುವುದು ಪದಜೋಡಣೆ. ಇದಕ್ಕೆ 'ವರ್ಡ್ ಬಿಲ್ಡಿಂಗ್', 'ಅನಗ್ರಾಮ್' ಎಂಬ ಹೆಸರುಗಳೂ ಇವೆ. ಸ್ವರಾಕ್ಷರಗಳು, ಬಹು ಬಳಕೆಗೆ ಬರುವ ಎಸ್ ('S') ನಂಥ ವ್ಯಂಜನಾಕ್ಷರಗಳು ಹೆಚ್ಚು ಸಂಖ್ಯೆಯಲ್ಲಿರುತ್ತವೆ. ಇವರಿಂದ ಇಂಗ್ಲಿಷ್ ವರ್ಣಮಾಲೆಯ ಅಕ್ಷರಗಳ ಸಂಖ್ಯೆ 26. ಆದರೂ ಸುಮಾರು 400, 600 ಸಂಖ್ಯೆಯಲ್ಲಿ ಈ ಅಕ್ಷರ ಕಾಗದಗಳನ್ನು ಇಟ್ಟುಕೊಂಡು 2, 4, 6 ಜನ ಸಹ ಆಡಬಹುದು.

ಮೊದಲಿಗೆ ಅಕ್ಷರಗಳ ಕಾಗದಗಳನ್ನೆಲ್ಲ ಕಲಸಿ ಮುಖ ಕೆಳಗಾಗಿ ಒಂದೆಡೆ ಒಡ್ಡಿರುತ್ತಾರೆ. ಆಟಗಾರರು ಸುತ್ತಲೂ ಕುಳಿತಿರುತ್ತಾರೆ. ಒಡ್ಡಿದ ಅಕ್ಷರಗಳ ಮೇಲೆ ಮುಸುಕು ಹಾಕಿರಲೂಬಹುದು. ಮೊದಲ ಆಟಗಾರರು ನಾಲ್ಕು ಅಕ್ಷರಗಳನ್ನು ಒಮ್ಮೆಗೇ ಎತ್ತುತ್ತಾರೆ. ಕಡೆ ನಾಲ್ಕು ಅಕ್ಷರಗಳಾದರೂ ಇರುವ ಪದಗಳನ್ನೇ ಜೋಡಿಸಬೇಕೆಂಬುದು ಆಟದ ನಿಯಮ. ಅನಂತರ ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬರೂ ಒಂದೊಂದೇ ಅಕ್ಷರಗಳನ್ನು ತೆಗೆಯಬೇಕು. ಪದಗಳನ್ನು ಹೊಂದಿಸುತ್ತ ಹೋಗಬೇಕು. ಆಟಗಾರರು ಪದಕ್ಕೆ ಹೊಂದದೆ ಬಿಟ್ಟ ಅಕ್ಷರಗಳನ್ನು ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ಹಾಕಬೇಕು. ಸೂಕ್ತ ಅಕ್ಷರಗಳು ದೊರಕಿದಂತೆ ಇವುಗಳನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿಕೊಂಡು ಪದ ಜೋಡಣೆ ಮಾಡಬಹುದು. ಪೂರ್ವಭಾವಿಯಾಗಿ ಗೊತ್ತು ಮಾಡಿಕೊಂಡಂತೆ ಐದು ಅಥವಾ ಹತ್ತು ಸಂಖ್ಯೆಯ ಪದಗಳನ್ನು ಮೊದಲು ಜೋಡಿಸಿದವರು ಗೆಲ್ಲುತ್ತಾರೆ.

ಪದಜೋಡಣೆಯ ಆಟದಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬರು ಮಾಡಿದ ಪದಗಳನ್ನು ಇನ್ನೊಬ್ಬರು 'ಕದಿಯುವುದು' ಒಂದು ವೈಶಿಷ್ಟ್ಯ. 'ಅರ್ನ್' ಎಂದರೆ ಗಳಿಸು, ಸಂಪಾದಿಸು ಎಂಬ ಅರ್ಥ ಬರುವ ಪದಕ್ಕೆ ಇ ಎ ಆರ್ ಎನ್ (EARN) ಎಂಬ ನಾಲ್ಕು ಅಕ್ಷರಗಳಿವೆ. ಇದಕ್ಕೆ ಎಲ್ ಸೇರಿಸಿ 'ಲರ್ನ್' (ಕಲಿ) ಎಂದು ಮತ್ತೊಬ್ಬರು ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು. ಆಟಗಾರ ತನ್ನದೇ ಪದಗಳನ್ನು ಹೀಗೆ ವಿಸ್ತರಿಸಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು. ಒಟ್ಟಿನಲ್ಲಿ ಯಾವುದೇ ಇಂಥ ಬದಲಾವಣೆಯಿಂದ ಮೂಲ ಪದ ದೊಡ್ಡದಾಗಬೇಕೇ ಹೊರತು ಚಿಕ್ಕದಾಗುವಂತಿಲ್ಲ. ಅಲ್ಲದೆ ಆಗಲೇ ಇರುವ ಒಂದು ಪದಕ್ಕೆ ಕೇವಲ ಕ್ರಿಯಾ ವಿಶೇಷಣ ಅಥವಾ ಗುಣವಾಚಕ ರೂಪಗಳನ್ನು ಸೇರಿಸಿ ಹಿಂದಾಗಿಸುವುದು ನಿಯಮಬಾಹಿರ. 'ನಿಯರ್' ಎಂಬುದನ್ನು 'ನಿಯರ್ಲಿ' ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವಂತಿಲ್ಲ.

ಕೆಲವು ನಿಯಮಗಳನ್ನು ಪದಜೋಡಣೆಯ ಆಟದಲ್ಲಿ ಅಂಗೀಕರಿಸುವುದು ಉಚಿತವಾಗಿದೆ. ಯಾರಾದರೂ ಒಬ್ಬರಿಗೆ ಒಂದು ಪದದ ಬಗೆಗೆ ಅನುಮಾನ ಬಂದರೆ ಅವರು ಸವಾಲು ಹಾಕಬಹುದು. ಇದರ ರುಜುವಾತಿಗೋಸ್ಕರ ಒಂದು ಇಂಗ್ಲಿಷ್ ನಿಘಂಟನ್ನು ಬಳಿಯಲ್ಲಿ ಇಟ್ಟುಕೊಂಡಿರಬೇಕು. ತಪ್ಪಾದರೆ ಆಟಗಾರ ತಾನು ಮಾಡಿದ ಹಿಂದಿನ ಪದಜೋಡಣೆಯನ್ನು ಮುಸುಕಿನ ಕೆಳಗಿರುವ ಒಡ್ಡಿಗೆ ಬಿಡಬೇಕು. ಇದು ಅವನು ತೆರುವ ದಂಡ. ಮೂರು, ನಾಲ್ಕು ಜನ ಆಟಗಾರರಿರುವಲ್ಲಿ ಯಾರು ಅತಿ ಹೆಚ್ಚು ಅಕ್ಷರಗಳಿರುವ ಪದವನ್ನು ಹೇಳುತ್ತಾರೋ ಅವರಿಗೆ ಆ ಪದವನ್ನು ಎತ್ತಿಕೊಳ್ಳುವ ವಿಶೇಷ ಹಕ್ಕುಂಟು.

ಅಕ್ಷರ, ಕಾಗದಗಳ ಸಹಾಯವಿಲ್ಲದೆಯೂ ಒಬ್ಬರ ಅನಂತರ ಒಬ್ಬರು ಒಂದೊಂದು ಅಕ್ಷರವನ್ನು ಹೇಳಿ ಪದಜೋಡಣೆ ಮಾಡಬಹುದು. ಪದದ ಕೊನೆಯ ಅಕ್ಷರವು ಯಾರಿಗೆ ಬರುವುದೋ ಅವರು ಸೋತಂತೆ. ಹೀಗೆ ಹಲವು ಬಾರಿ ಆಡಿ ಅತಿ ಕನಿಷ್ಠ ಸಂಖ್ಯೆಯಲ್ಲಿ ಪದದ ಕೊನೆ ಅಕ್ಷರ ಪಡೆದವರು ಗೆದ್ದಂತೆ.

ಇಂಗ್ಲಿಷಿನಲ್ಲಿ ಈ ಬಗೆಯ ಆಟ ಆಡುವಂತೆ ಕನ್ನಡದಲ್ಲೂ ಆಡಬಹುದು.

ಪನ್ನಾಲಿ ಚೆಂಡು

ಮಣಿಯುವ ರಬ್ಬರಿನ ಬುಟ್ಟಿಯೊಂದನ್ನು ಮಾಡಿ 'ಪನ್ನಾಲಿ ಚೆಂಡು' ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ.

ಪನ್ನಾಲಿಯನ್ನು ಎತ್ತರದಲ್ಲಿ ಕಟ್ಟಬೇಕು. ಚೆಂಡನ್ನು ಬಿಗಿಯುವ ಗೋಡೆ ... ಗೋಡೆಯಿಂದ ಪುಟಿದು ಬರುವ ಚೆಂಡು ನೆಲಕ್ಕೆ ಬಿದ್ದು ... ಬುಟ್ಟಿಯಲ್ಲಿ ಇರುವ ... ಹಿಡಿಯಬೇಕು.

ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬರಿಗೂ ಮೂರು ಬಾರಿ ಪ್ರಯತ್ನಿಸುವ ಅವಕಾಶ. ಪ್ರತಿ ಬಾರಿ ಹಿಡಿದಾಗಲೂ ಆಟಗಾರನಿಗೆ ಒಂದೊಂದು ಗೆಲ್ಲಂಕ.

ಹೆಚ್ಚು ಗೆಲ್ಲಂಕ ಗಳಿಸುವುದು ಆಟದ ಉದ್ದೇಶ.

ಪರ್ ಹೆನ್ರಿಕ್ ಲಿಂಗ್

“ಅಧಿಕ ಶಕ್ತಿಯನ್ನು ವ್ಯರ್ಥವಾಗಿ ಉಪಯೋಗಿಸುವುದಕ್ಕಿಂತ ಅಲ್ಪ ಶಕ್ತಿಯನ್ನೇ ಉತ್ತಮವಾಗಿ ಉಪಯೋಗಿಸುವುದು ಲೇಸು” ಎಂದು ಉಪಾಧ್ಯಾಯರು ಹೇಳಿದರು. ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಯೊಬ್ಬ, ಅದನ್ನು ಪ್ರಾಯೋಗಿಕವಾಗಿ ಸಾಧಿಸಿ ತೋರಿಸಬೇಕು—ಎಂದು ಕೇಳಿಕೊಂಡ. ಉಪಾಧ್ಯಾಯರು ಕತ್ತಿಯೊಂದನ್ನು ತರಿಸಿದರು. ಎರಡೂ ಕೈಗಳಲ್ಲಿ ಬಲವಾಗಿ ಕತ್ತಿಯನ್ನು ಹಿಡಿದು ತಮ್ಮ ಎದೆಯ ಮೇಲೆ ಎರಿಬರುವಂತೆ ಹುಡುಗನಿಗೆ ಹೇಳಿದರು. ಮೊದಲು ಪ್ರತಿಭಟಿಸಿದರೂ ಉಪಾಧ್ಯಾಯರ ಬಲವಂತಕ್ಕೆ ಹುಡುಗ ಕತ್ತಿ ಹಿಡಿದು ರಭಸದಿಂದ ಮುನ್ನುಗ್ಗಿದ. ಉಪಾಧ್ಯಾಯರು ಒಂದು ಬೆರಳೆತ್ತಿ ತಮ್ಮ ಮೇಲೆ ಎರಗುತ್ತಿದ್ದ ಕತ್ತಿಯನ್ನು ತಮ್ಮ ಹಿಂದಿದ್ದ ಗೋಡೆಗೆ ನಾಟುವಂತೆ ಮಾಡಿದರು. ಆ ಉಪಾಧ್ಯಾಯ –ಸ್ವೀಡನಿನ ಕಸರತ್ತಿನ ಜನ್ಮದಾತ ಪರ್ ಹೆನ್ರಿಕ್ ಲಿಂಗ್. ‘ಯೂರೋಪಿನ ಶರೀರ ಶಿಕ್ಷಣದ ಪಿತಾಮಹ’ ಎಂದೂ ಇವರು ಪ್ರಖ್ಯಾತರು.

ಲಿಂಗ್ ಸ್ವೀಡನಿನಲ್ಲಿ 1776ರ ನವೆಂಬರ್ 15ರಂದು ಜನ್ಮ ತಾಳಿದರು. ತಲೆನೋವು ಬಂದಾಗ ಏನೋ ಅನಿಸಿ, ಮರದ ತುಂಡೊಂದನ್ನು ಉಪಾಧ್ಯಾಯರ ಮೇಲಿನಿಂದ ಕಿಟಕಿಯಾಚೆ ಹೋಗಿ ಬೀಳುವಂತೆ ಎಸೆದ ತುಂಟ ಲಿಂಗ್ ಶಾಲೆಯಿಂದ ಹೊರಹೋಗಬೇಕಾಯಿತು. ಮನೆಯಲ್ಲೇ ಕೆಲ ಕಾಲ ಪಾಠ ಕಲಿತು ಲಿಂಗ್ ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾನಿಲಯಕ್ಕೆ ಸೇರಿದರು. ಆದರೆ ಅಲ್ಲೂ ಅವರು ಹೆಚ್ಚು ಕಾಲ ಉಳಿಯಲಿಲ್ಲ. ಫ್ರಾನ್ಸ್ ಹಾಗೂ ಜರ್ಮನಿಯ ಸೇನೆಗಳಲ್ಲಿ ದುಭಾಷಿಯಾಗಿ, ಭಾಷಾ ಶಿಕ್ಷಕರಾಗಿ ಫ್ರಾನ್ಸ್, ಜರ್ಮನಿ, ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್‌ಗಳನ್ನೆಲ್ಲ ಲಿಂಗ್ ಸುತ್ತಿದರು. ಸುತ್ತಾಟದ ಈ ಶ್ರಮಜೀವನದಿಂದ ಅವರು ಕ್ಷಯಕ್ಕೆ ತುತ್ತಾದರು. ರೋಗದಿಂದ ಗುಣಹೊಂದಲು ಕತ್ತಿವರಸೆ ಕಲಿತು ಅದರಲ್ಲಿ ಪರಿಣತರಾದರು. ಮುಂದೆ ಓದಲು ತಮಗಿದ್ದ ಸ್ವಲ್ಪ ಆಸ್ತಿಯನ್ನು ಮಾರಿ ಉಪ್ಸಲಾ ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾನಿಲಯ ಸೇರಿದರು. ಕಷ್ಟಪಟ್ಟು ಓದಿ ಪದವೀಧರರಾದರು. ಅನಂತರ ಸ್ಟಾಕ್‌ಹೋಂನಲ್ಲಿ ಅಂಗಸಾಧನೆ ಬೋಧಿಸುವ ‘ಸ್ವೀಡಿಷ್ ಅಕಾಡೆಮಿ’ ಪ್ರಾರಂಭಿಸಿದರು.

ಇದರೊಂದಿಗೆ ಇವರು ಮಿಲಿಟರಿ ಅಕಾಡೆಮಿಯೊಂದರಲ್ಲಿ ಉಪನ್ಯಾಸಕರೂ ಆಗಿದ್ದರು. 1813ರಲ್ಲಿ ಸ್ಟಾಕ್‌ಹೋಮಿನಲ್ಲಿ ಪ್ರಥಮ ಜಿಮ್ನಾಸಿಯಮನ್ನು ಜನರ ಅಪಹಾಸ್ಯ, ವಿರೋಧಗಳ ನಡುವೆ ಆರಂಭಿಸಿದರು. ಆದರೆ, ಜಿಮ್ನಾಸಿಯಂ ಚೆನ್ನಾಗಿ ಅಭಿವೃದ್ಧಿ ಹೊಂದಿತು. ಸ್ವೀಡನಿನ ಅನೇಕ ಕಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಅದರ ಶಾಖೆಗಳು ತೆರೆಯಲ್ಪಟ್ಟವು. ಇಂದು ಜಗತ್ತಿನಾದ್ಯಂತ ನೂರಾರು ಲಿಂಗ್ ಇನ್‌ಸ್ಟಿಟ್ಯೂಟ್‌ಗಳಿವೆ. ಯೂರೋಪಿನಲ್ಲಿ ಮೊದಲ ಈಜುಕೊಳದ ರೂಪರೇಷೆಯನ್ನು ಅವರು ಹಾಕಿದರು. ತಮಗೆ ಸಿಕ್ಕದ ಯಶಸ್ಸಿನಿಂದ ತೃಪ್ತಿ ಪಡದೆ ಲಿಂಗ್ ಪ್ರಯೋಗಗಳನ್ನು ನಡೆಸುತ್ತ ತಮ್ಮ ವಿಧಾನವನ್ನು ಉತ್ತಮಗೊಳಿಸುತ್ತ ಸಾಗಿದರು.

ಕೊಬ್ಬು ಕರಗಿಸುವ, ತೆಳುವಾಗಿರುವವರಿಗೆ ಸ್ವಲ್ಪ ಮೈ ಬರಿಸುವ ಸ್ನಾಯುಗಳ [illegible] ವ್ಯಾಯಾಮಗಳಿಗೆ ಲಿಂಗ್ ವ್ಯವಸ್ಥೆಯಲ್ಲಿ ಮಹತ್ವವಿತ್ತು. ಗ್ರೀಕ್ ಜೀವನ, ಲಿಂಗ್ ರವರ [illegible] ಪ್ರಭಾವ [illegible]. ಗ್ರೀಕರ ದೇವತೆಗಳ ಮತ್ತು ಯೋಧರ ವ್ಯಕ್ತಿ ಶಿಲ್ಪಗಳ ದೇಹ ದಾರ್ಢ್ಯ, ಪ್ರಮಾಣಬದ್ಧ ನಿಲುವು ಅವರನ್ನು ಆಕರ್ಷಿಸಿತ್ತು. ಗ್ರೀಕರು ಪ್ರಾಶಸ್ತ್ಯವಿತ್ತಿದ್ದ ದೈಹಿಕ ಹಾಗೂ ಮಾನಸಿಕ ಬೆಳವಣಿಗೆಗೆ ಅವರೂ ಪ್ರಾಶಸ್ತ್ಯವಿತ್ತರು.

ಯಾವುದೇ ಹೊಸ ಸಿದ್ಧಾಂತವನ್ನು ಹೊರಗೆಡಹುವುದಕ್ಕೆ ಮೊದಲು ಲಿಂಗ್ ತಮ್ಮ ಮೇಲೆಯೇ ಅದರ ಪ್ರಯೋಗ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಿದ್ದರು. ಪಚನಾಂಗ, ಶ್ವಾಸಕೋಶ ಸಂಬಂಧ ತೊಂದರೆಗಳನ್ನೂ ಬೆನ್ನು ಬಾಗು, ಚಪ್ಪಟೆ ಕಾಲುಗಳಂಥ ದೈಹಿಕ ವಿಕಾರಗಳನ್ನೂ ವ್ಯಾಯಾಮದಿಂದಲೇ ಅವರು ಕ್ರಮಪಡಿಸುತ್ತಿದ್ದರು.

‘ದಿ ಜಿಮ್ನಾಸ್ಟಿಕ್ ಫ್ರೀ ಎಕ್ಸರ್‌ಸೈಸಸ್ ಆಫ್ ಪರ್ ಹೆನ್ರಿಕ್ ಲಿಂಗ್’ ಎಂಬ ಪುಸ್ತಕವನ್ನೂ ಅನೇಕ ಕವಿತೆ—ನಾಟಕಗಳನ್ನೂ ಬರೆದರು. ಲಿಂಗ್ ಸ್ಟಾಕ್‌ಹೋಮಿನಲ್ಲಿ 1839ರ ಮೇ 3ರಂದು ನಿಧನರಾದರು.

ಲಿಂಗ್‌ರ ಕಾರ್ಯಗಳ ನೆನಪಿಗಾಗಿ ಸ್ವೀಡನಿನಲ್ಲಿ 10 ವರ್ಷಗಳಿಗೊಮ್ಮೆ ‘ಲಿಂಗಿಯಾಡ್’ ನಡೆಸುತ್ತಾರೆ.

ನೋಡಿ : ಶರೀರ ಶಿಕ್ಷಣ

‘ಪಲ್ಲಕಿ ಓಟ’

ಮೂರು ಮೂರು ಆಟಗಾರರ ಹಲವು ತಂಡಗಳಿರುತ್ತವೆ. ಪಲ್ಲಕಿ ರಚಿಸುವ ಇಬ್ಬರ ಕೈಯಲ್ಲಿ ಎರಡು ದೊಣ್ಣೆಯಿರುತ್ತವೆ. ಇಬ್ಬರು ಎರಡು ಎರಡು ದೊಣ್ಣೆಗಳ ತುದಿಗಳನ್ನು ಹಿಡಿದುಕೊಂಡು ಒಬ್ಬರ ಹಿಂದೊಬ್ಬರು ನಿಂತಾಗ ಪಲ್ಲಕಿ ಸಿದ್ಧವಾದಂತೆ. ಮೂರನೆಯವನು ದೊಣ್ಣೆಗಳ ಮೇಲೆ ಕಾಲು ಇಟ್ಟು ನಿಲ್ಲುತ್ತಾನೆ; ಮುಂದಿರುವವನ ಭುಜದ ಮೇಲೆ ಕೈ ಇಟ್ಟುಕೊಂಡು ಆಧರಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾನೆ.

ಎಲ್ಲ ತಂಡಗಳೂ ಸಿದ್ಧವಾಗಿ ನಿಂತ ಮೇಲೆ ಮುಖಂಡ ಸೀಟಿ ಊದುತ್ತಾನೆ. ಮೂರನೆಯವನು ದೊಣ್ಣೆಯ ಮೇಲೆ



‘ಪಲ್ಲಕಿ ಬಂತು. ಪಲ್ಲಕಿ’

ನಿಂತಿರುವಂತೆಯೇ ಉಳಿದಿಬ್ಬರು ಗುರಿಗೆರೆ ತಲಪುತ್ತಾರೆ. ಇದೇ ರೀತಿ ಉಳಿದಿಬ್ಬರಿಗೂ ಪಲ್ಲಕಿಯಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲುವ ಸರದಿ ಬರುತ್ತದೆ. ಯಾವ ತಂಡ ಎಲ್ಲ ಸರದಿಗಳನ್ನೂ ಮೊದಲು ಮುಗಿಸುತ್ತದೋ ಅದು ಗೆದ್ದಂತೆ.

ಇಬ್ಬರು ಆಟಗಾರರು ಎದುರು ಬದುರು ನಿಂತೂ ಪಲ್ಲಕಿ ರಚಿಸ ಬಹುದು. ಅದರ ಮೇಲೆ ಮೂರನೆಯ ಆಟಗಾರ ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳ ಬಹುದು. 'ಪಲ್ಲಕಿ ಬಂತು, ಪಲ್ಲಕಿ' ಎನ್ನುತ್ತ ಕಾಲುಗಳನ್ನು ಬದಿಗೆ ಸರಿಸುತ್ತ ಮುಂದೆ ಹೋಗಬಹುದು. ಒಂದಕ್ಕಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ಪಲ್ಲಕಿ ತಂಡಗಳಿದ್ದರೆ ಅವುಗಳು ಪರಸ್ಪರ ಹೋರಾಡಿ ಕುಳಿತವನ ಕಾಲು ನೆಲಕ್ಕೆ ತಗಲುವಂತೆ ಮಾಡಬಹುದು. ಕೊನೆಯಲ್ಲಿ ಉಳಿಯುವ ಪಲ್ಲಕಿ ತಂಡ ಗೆದ್ದಂತೆ.

ಪಲ್ಟಿ ಆಟ

ಹತ್ತು ತಿಂಗಳ ಮಗುವಿನಿಂದ ಹಿಡಿದು ದೊಡ್ಡ ಮಕ್ಕಳ ತನಕ ಪಲ್ಟಿ ಹೊಡೆಯುವುದು ಬಹಳ ಇಷ್ಟ. ಸರ್ಕಸುಗಳಲ್ಲಿ ತೆರೆತೆರನಾಗಿ ಪಲ್ಟಿ ಹೊಡೆಯುತ್ತಾರೆ. ಇದು ಒಂದು ವ್ಯಾಯಾಮ ಕ್ರಮ.

ಮುಂದಕ್ಕೆ ಉರುಳುವುದು ಬಹಳ ಸಾಮಾನ್ಯ. ಇದನ್ನು ಹುಡುಗರು ತಂಡ ತಂಡವಾಗಿ ಆಡಿದರೆ ನೋಡಲು ಚೆನ್ನಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಒಬ್ಬರ ಹಿಂದೊಬ್ಬರು ನಿಂತು ಸರದಿ ಪ್ರಕಾರ ಉರುಳಲು ಆರಂಭಿಸಬೇಕು. ಉರುಳುವ ಜಾಗದಲ್ಲಿ ಬಹಳ ಗಟ್ಟಿಯೂ ಅಲ್ಲದ ಬಹಳ ಮಿದುವೂ ಅಲ್ಲದ ಹುರಿಹಗ್ಗ ಬೆಸೆದಿರುವ ಚಾಪೆಯನ್ನು ಹಾಕಿದರೆ ಉತ್ತಮ.

ಮುಂದಕ್ಕೆ ಉರುಳುವಾಗ ಮೊದಲು ಮೊಣಕಾಲು ಬಾಗಿಸಿ ಕೆಳಕ್ಕೆ ಕೈಗಳನ್ನು ಊರಿ ತಲೆ ನೆಲತಾಗುವಂತೆ ಮಾಡಬೇಕು. ಅನಂತರ ಕಾಲು



ಪಲ್ಟಿ ಹೊಡೆಯುವುದು - ಪ್ರಾಚೀನ ಈಜಿಪ್ಟಿನ ಗೋರಿ ಗೋಡೆಯ ಚಿತ್ರ

ಗಳನ್ನು ಎತ್ತಿ ಬೆನ್ನಿನ ಮೇಲೆ ಬೀಳುವಂತೆ ಉರುಳಿ ಮತ್ತೆ ಕಾಲು ಕೆಳಗಾಗುವಂತೆ ನಿಲ್ಲಬೇಕು. ಏಳುವಾಗ ಮೊಣಕಾಲು ಮಡಚುವುದೂ ಉರುಳುವಾಗ ಕುಳಿತುಕೊಂಡು ಉರುಳುವುದೂ ಕೈಗಳನ್ನು ನಾನಾ ಬಗೆಯಾಗಿ ಹಿಡಿದು ಉರುಳುವುದೂ ಇದೆ.

ಹಿಂದಕ್ಕೆ ಉರುಳುವುದೂ ಉಂಟು. ಇದಕ್ಕೆ ಕೈಗಳನ್ನು ನೆಲತಾಗಿಸಿ ಊರಿ, ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಅನಂತರ ಕೈಗಳನ್ನು ಸ್ವಲ್ಪ ಮೇಲೆತ್ತಿ ಬೆನ್ನ ಮೇಲೆ ಉರುಳು ಹಾಕಿ ಏಳಬೇಕು.

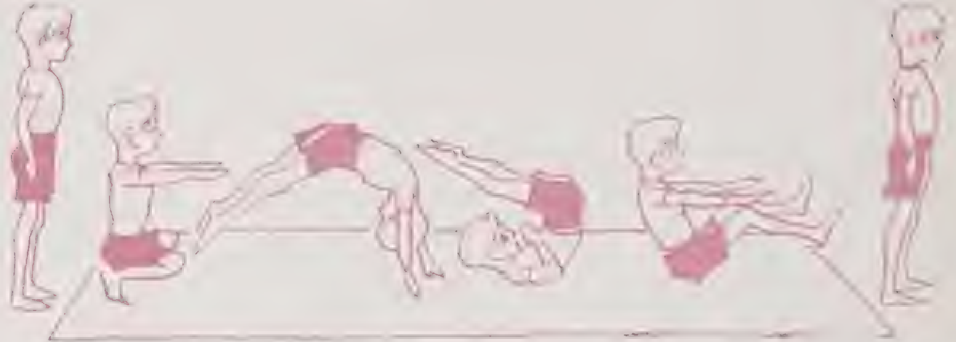
ಪಕ್ಕಕ್ಕೆ ಉರುಳುವುದರಿಂದ ಒಂದು ಗಾಲಿ ತಿರುಗುತ್ತಿರುವಂತೆ ನೋಡುವವರಿಗೆ ಭಾಸವಾಗುತ್ತದೆ. ಇಲ್ಲಿ ಕೈಗಳನ್ನೂ ಕಾಲುಗಳನ್ನೂ



ಹಿಂದಕ್ಕೆ ಉರುಳುವುದು



ಉರುಳುವಾಗ ಕೈಯಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲುವುದು



ಮುಂದಕ್ಕೆ ಉರುಳುವುದು

ದೂರ ದೂರ ಇಟ್ಟುಕೊಂಡು ಉರುಳಬೇಕು. ಮೊದಲು ಎಡಗೈ ಅನಂತರ ಬಲಗೈ, ಹಾಗೆಯೇ ಮೊದಲು ಎಡ ಕಾಲು ಅನಂತರ ಬಲ ಕಾಲುಗಳ ಮೇಲೆ ಮೈ ಭಾರವನ್ನು ಬಿಡುವುದರ ಮೂಲಕ ಉರುಳು ವವನು ಪಕ್ಕಕ್ಕೆ ಸರಿಯುತ್ತಾನೆ.

ಮತ್ತೊಂದು ಬಗೆಯ ಉರುಳುವಿಕೆಯಲ್ಲಿ ಜಿಗಿತವೂ ಸೇರಿದೆ. ಇದರಲ್ಲಿ ಇಬ್ಬರು ಆಟಗಾರರು ಪರಸ್ಪರ ಒಬ್ಬರ ಮೇಲೊಬ್ಬರು ಜಿಗಿಯುತ್ತ ಹೋಗಬಹುದು.

ಇಬ್ಬರು ಹುಡುಗರು ಜಂಟಿಯಾಗಿ ಉರುಳುವುದುಂಟು. ಇದು ಸ್ವಲ್ಪ ಕಷ್ಟವೂ ಹೌದು. ಒಬ್ಬ ಹುಡುಗ ಉರುಳುವ ದಿಕ್ಕಿಗೆ ಕಾಲು ಮಾಡಿ ಮಲಗುತ್ತಾನೆ. ಇನ್ನೊಬ್ಬ ಉರುಳುವ ದಿಕ್ಕಿಗೆ ಮುಖ ಮಾಡಿ. ಮಲಗಿದವನ ತಲೆಯ ಬಳಿ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾನೆ. ಮಲಗಿದವನು ನಿಂತವನ ಕಾಲು ಹರಡುಗಳನ್ನು ಭದ್ರವಾಗಿ ಹಿಡಿದು ತನ್ನ ಕಾಲುಗಳನ್ನು ಎತ್ತುತ್ತಾನೆ. ಆಗ ನಿಂತಿರುವವನು ಮಲಗಿದವನ ಎತ್ತರಿಸಿದ ಕಾಲುಗಳ



ಉಲ್ಲಾಸಗೊಂಡಾಗ ...

ಹರಡನ್ನು ಹಿಡಿದುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾನೆ. ಇವರಲ್ಲಿ ಮೊದಲು ಉರುಳುವ ಸರದಿ ನಿಂತವನದು. ಅವನು ತನ್ನ ಹಿಡಿತ ಬಿಡದೆಯೇ ಮುಂದಕ್ಕೆ ಬಾಗಿ ಉರುಳಬೇಕು. ಆಗ ಮಲಗಿದವನು ಎತ್ತಲ್ಪಟ್ಟು ನಿಂತವನು ಆರಂಭ ಸ್ಥಿತಿಗೆ ಬರುತ್ತಾನೆ. ಈಗ ಅವನು ಮುಂದಕ್ಕೆ ಬಾಗಿ ಉರುಳಬೇಕು. ಮತ್ತೆ ಮಲಗಿದವನು ಜಗ್ಗಿದಂತಾಗಿ ಏಳುವ ಸ್ಥಿತಿಗೆ ಬರುತ್ತಾನೆ. ಹೀಗೆ ಜಂಟಿ ಉರುಳುವಿಕೆ ಸಾಗುತ್ತದೆ.

ಬೆಂಕಿ ಉರಿಯುತ್ತಿರುವ ಗಾಲಿಯ ಒಳಗಿಂದ ಜಿಗಿದು ಉರುಳುವುದು ಒಂದು ಸಾಮಾನ್ಯ ವ್ಯಾಯಾಮ. ಈ ಗಾಲಿ ಹಿಡಿದವರು ಸರಿದಾಡಬಾರದು. ಅದರೊಳಗೆ ಜಿಗಿಯುವವರು ಚಲನೆ ಪಡೆಯುವುದಕ್ಕಾಗಿ ಸ್ವಲ್ಪ ಓಡಿ ಬಂದು ಗಾಲಿಯೊಳಗೆ ಹಾಯ್ದು ಅನಂತರ ಉರುಳುತ್ತಾರೆ. ಅಡ್ಡಕೋಲಿನ ಮೇಲೆ ಜಿಗಿದು ಉರುಳುವುದು ಇನ್ನೊಂದು ಬಗೆ.

ನೋಡಿ : ಕಸರತ್ತು

ಪರ್ವತಾರೋಹಣ

ಇಂದು ಜನಪ್ರಿಯವಾಗಿರುವ ಸಾಹಸಮಯ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಪರ್ವತಾರೋಹಣ ಬಹುಶಃ ಅತ್ಯಂತ ಅಪಾಯಕಾರಿಯಾದದ್ದು. ಇದರಲ್ಲಿ ಎದುರಾಳಿಯಾಗಿರುವುದು ದುರ್ಗಮವೆನಿಸುವ ನಿಸರ್ಗ. ಪರ್ವತಾರೋಹಿಯು ದೈಹಿಕವಾಗಿಯೂ ಮಾನಸಿಕವಾಗಿಯೂ ಪ್ರಬಲನಾಗಿರಬೇಕು. ಹಾಗಿದ್ದರೂ ಒಂದು ಚಿಕ್ಕ ತಪ್ಪು, ಇವನ ಹಾಗೂ ಸಂಗಡಿಗರ ಮರಣಕ್ಕೆ ಕಾರಣವಾಗಬಹುದು. ಆದರೆ ಪರ್ವತ ಅಪಾಯಕಾರಿಯಾದಷ್ಟೂ ಪರ್ವತಾರೋಹಿಯ ಉತ್ಸಾಹ ಹೆಚ್ಚು.

ಪರ್ವತಾರೋಹಣಕ್ಕೆ ಒಂದು ವ್ಯವಸ್ಥಿತ ರೂಪ ಬಂದದ್ದು 16ನೆಯ ಶತಮಾನದಲ್ಲಿ. ಆಗ ಸ್ವಿಟ್ಜರ್‌ಲೆಂಡಿನ ಜ್ಯೂರಿಕ್‌ನಲ್ಲಿ ಮೊತ್ತಮೊದಲ ಪರ್ವತಾರೋಹಣ ಸಂಸ್ಥೆ ಸ್ಥಾಪಿಸಲ್ಪಟ್ಟಾಗ.

ಇಂದು ಪರ್ವತಾರೋಹಣ ಒಂದು ಸಾಹಸ ಕಾರ್ಯವಾಗಿದೆ. ಇದು ಅನೇಕ ಉಪಯೋಗಗಳಿಂದ ಕೂಡಿದ ವಿಜ್ಞಾನವೂ ಹೌದು. ಪರ್ವತಾರೋಹಿಗಳು ಉಪಯೋಗಿಸುವ ಹಿಮ ಬೂಟು, ಮಂಜುಗಡ್ಡೆಯನ್ನು ಕಡಿಯುವ ಕೊಡಲಿ ಮುಂತಾದವುಗಳಲ್ಲಿ ಹೊಸ ಹೊಸ ಸುಧಾರಣೆಗಳು ಆಗುತ್ತಲೇ ಇವೆ. ಇತರ ಆಟಗಾರರಿಗೆ ಇರುವಂತೆ ವಿಶಿಷ್ಟ ತರಬೇತಿ ಪರ್ವತಾರೋಹಿಗಳಿಗೂ ಬೇಕು.

ಹಿಮಕೊಡಲಿ, ಆಣಿ ಮತ್ತು ಕೊಡತಿ

ಪರ್ವತಗಳು ಬರೀ ಕಲ್ಲು—ಬಂಡೆಗಳಿಂದ ತುಂಬಿರಬಹುದು ಅಥವಾ ಪೂರ್ತಿಯಾಗಿ ಹಿಮದಿಂದ ಮುಚ್ಚಿರಬಹುದು. ಈ ಎರಡು ರೀತಿಯ ಪರ್ವತಗಳನ್ನು ಹತ್ತುವಾಗ ಬರುವ ಸಮಸ್ಯೆಗಳು ಬೇರೆ ಬೇರೆ. ಹತ್ತುವ ವಿಧಾನಗಳಲ್ಲೂ ವ್ಯತ್ಯಾಸಗಳಿವೆ.

ಬಂಡೆಗಳನ್ನು ಹತ್ತಲು ಹೆಚ್ಚು ಉಪಕರಣಗಳು ಬೇಕಿಲ್ಲ. ಸಾಮಾನ್ಯ ಪೋಷಾಕನ್ನು ಧರಿಸಬಹುದು. ಬಂಡೆಯ ಮೇಲೆ ಕಾಲಿಟ್ಟಾಗ ಜಾರದಂತೆ ವಿಶಿಷ್ಟ ಮೊಳೆಗಳ ತಳವಿರುವ ಬೂಟನ್ನು ಮಾತ್ರ ಉಪಯೋಗಿಸಬೇಕಾಗಬಹುದು. ಆದರೆ ಹಿಮಾಚ್ಛಾದಿತ ಪರ್ವತದ ಆರೋಹಣಕ್ಕೆ ವಿಶೇಷ ಸಲಕರಣೆ, ತರಬೇತಿ ಪಡೆದಿರಬೇಕು. ಕಣ್ಣನ್ನು ಕುರುಡಾಗಿಸುವಂಥ ಹಿಮಮಾರುತದಿಂದ ರಕ್ಷಣೆ ಪಡೆಯಲು ಕನ್ನಡಕ, ಪರ್ವತಾರೋಹಿಗೆ ಹಿಮದಲ್ಲಿ ಮೇಲೇರಲು ಅನುಕೂಲವಾಗುವಂಥ ಹಾಗೂ ಕೊರೆಯುವ ಚಳಿಯಲ್ಲಿ ಬೆಚ್ಚಗಿರುವಂಥ ಉಡುಪು ಬೇಕು.

ಹಿಮ ಕೊಡಲಿಯ ಒಂದು ಬದಿಯಲ್ಲಿ ಚೂಪಾದ ಮೊನೆಯಿಂದ ಗಟ್ಟಿಯಾದ ಮಂಜುಗಡ್ಡೆಯನ್ನು ಕಡಿಯಬಹುದು. ಇನ್ನೊಂದು ಬದಿಯಲ್ಲಿರುವ ಅಗಲವಾದ ಬಾಚಿಯಂಥ ಭಾಗದಿಂದ ಮೆದು ಹಿಮದಲ್ಲಿ ಮೆಟ್ಟಿಲುಗಳನ್ನು ನಿರ್ಮಿಸಬಹುದು. ಕೊಡಲಿಯ ಮೂರಡಿ ಉದ್ದದ ಹಿಡಿಯನ್ನು ನಡೆಗೋಲಾಗಿಯೂ ಉಪಯೋಗಿಸಬಹುದು.

ಇಳಿಜಾರಾದ ಮಂಜುಗಡ್ಡೆಯಲ್ಲಿ ನಡೆಯುವಾಗ ಜಾರದಂತೆ ಪಾದರಕ್ಷೆಗಳ ಅಡಿಭಾಗಕ್ಕೆ ಲೋಹದ ಚೂಪಾದ ಮೊಳೆಗಳ ಚೌಕಟ್ಟನ್ನು ಭದ್ರವಾಗಿ ಕಟ್ಟಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಇಳಿಜಾರು 55 ಡಿಗ್ರಿಗಿಂತ ಹೆಚ್ಚಾಗಿದ್ದರೆ ನೇರವಾಗಿ ಹತ್ತುವುದು ಕಷ್ಟ. ಇಂಥ ನೆಲದಲ್ಲಿ ಓರೆಕೋರೆಯಾದ ದಾರಿಯಲ್ಲಿ ಮೇಲಕ್ಕೆ ಏರಬಹುದು.

ನಮ್ಮ ಪಾದಗಳನ್ನು ಮೇಲಕ್ಕೆ ಜಗ್ಗಿಸುವುದಕ್ಕಿಂತ ಸುಲಭವಾಗಿ ಕೆಳಕ್ಕೆ ಜಗ್ಗಿಸಬಹುದು. ಇದೇ ಕಾರಣದಿಂದ ಮಂಜಿನ ಇಳಿಜಾರಾದ ನೆಲದಲ್ಲಿ ಹಿಂದು ಹಿಂದಕ್ಕೆ ನಡೆಯುತ್ತ ಮೇಲಕ್ಕೇರುವುದು ಸುಲಭವಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಹೀಗೆ ಮಾಡುವಾಗ ಪಾದರಕ್ಷೆಯ ಮೊಳೆಗಳು ಸುಲಭವಾಗಿ ಮಂಜುಗಡ್ಡೆಯನ್ನು ಕಚ್ಚಿಕೊಳ್ಳಬಲ್ಲುವು. ಹಿಮನೆಲ 65 ಡಿಗ್ರಿಗಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ಇಳಿಜಾರಾಗಿದ್ದರೆ ಮೆಟ್ಟಿಲುಗಳನ್ನು ಕಡಿಯಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ.

ಮೇಲ ಮೇಲಕ್ಕೆ ಹೋದಂತೆ ಚಳಿ ಹೆಚ್ಚು. ಬೀಸುವ ಗಾಳಿಯೂ ಬಿರುಸಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಹಿಮ ಬಿರುಗಾಳಿ ಬೀಸಿದರಂತೂ ಮುಂದೆ ಸರಿಯುವುದೇ ಅಸಾಧ್ಯ. ಕೆಲವೊಮ್ಮೆ ಹಿಮಮುಚ್ಚಿದ ಪರ್ವತದ ದೊಡ್ಡ ಭಾಗವೇ ಜರಿದು ಹಿಮದಲ್ಲಿ ಸಿಕ್ಕಿದವರನ್ನೆಲ್ಲ ಮುಚ್ಚಿಬಿಡಬಹುದು. ಇದು ಹಿಮಪಾತ. ಹಾಗೆಯೇ ಹಿಮನದಿಯ ಹಾದಿಯಲ್ಲಿದ್ದವರು ಕಾಣೆಯಾಗುವುದುಂಟು. ಆದರೆ ಇವೆಲ್ಲಕ್ಕಿಂತ ದೊಡ್ಡ ಅಪಾಯ-ಎತ್ತರ

ಸುಮಾರು 21.00 ಅಡಿಗಳ ಎತ್ತರ ತಲಪಿದ ಮೇಲೆ ಪರ್ವತಾರೋಹಿಗಳು ನಿಶ್ಶಕ್ತರಾಗಿ ಅವರು ಏರುವ ವೇಗ ಕುಗ್ಗುತ್ತದೆ. ಅದ್ದರಿಂದ ಇದಕ್ಕಿಂತ ಎತ್ತರದ ಶಿಖರಗಳನ್ನು ಏರುವಾಗ ಬೇಗ ಬೇಗನೆ ಕೆಲಸವನ್ನು ಮುಗಿಸುವುದು ಮುಖ್ಯ. ಇದಕ್ಕಾಗಿ ಪರ್ವತಾರೋಹಿಗಳ ದಾರಿಯುದ್ದಕ್ಕೂ ಅಲ್ಲಲ್ಲಿ ಶಿಬಿರಗಳನ್ನು ಕಟ್ಟು



ಹಿಮಾಲಯದಲ್ಲಿ ಹಿಮ ಸೂಜಿಗಳಿರುವ ಗುಹ



ಪರ್ವತ ಹತ್ತಲು ಹಗ್ಗದ ಬಳಕೆ



ಪ್ರದೇಶಗಳಲ್ಲಿರುವ ಆಮ್ಲಜನಕದ ಅಭಾವ. ಉಸಿರಾಟಕ್ಕೆ ಬೇಕಾದ ಆಮ್ಲಜನಕವನ್ನು ಪರ್ವತಾರೋಹಿ ಸುಮಾರು ಮೂವತ್ತು ಪೌಂಡು ಭಾರದ ಸಿಲಿಂಡರುಗಳಲ್ಲಿ ಕೊಂಡೊಯ್ಯುತ್ತಾನೆ.

ಪರ್ವತಾರೋಹಣದಲ್ಲಿನ ಮಹತ್ವದ ಅಂಶ —ಸಾಂಘಿಕ ಮನೋಭಾವ ಅಥವಾ ತಂಡದ ಸ್ವಾಭಿಮಾನ. ಪರ್ವತ ಶಿಖರದ ತುದಿಗೆ ಏರುವವರು ಇಬ್ಬರು ಮೂವರಾದರೂ ಅದನ್ನು ಸಾಧಿಸಲು ನೂರಿನ್ನೂರು ಜನ ಕೆಲಸ ಮಾಡಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಆಹಾರ ಸಾಮಗ್ರಿ, ಡೇರೆಗಳನ್ನು ಕಟ್ಟಲು ಬೇಕಾದ ಸಲಕರಣೆ. ವೈಜ್ಞಾನಿಕ ಉಪಕರಣ ಮುಂತಾದುವನ್ನು ಹೊರಲು ಕೂಲಿಗಳನ್ನು ನೇಮಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಮೇಲ ಮೇಲಕ್ಕೆ ಹೋದಂತೆ, ನೆಲ ಇಳಿಜಾರಾದಂತೆ, ಪರ್ವತಾರೋಹಿಗಳು ಉದ್ದವಾದ ಹಗ್ಗಗಳನ್ನು ತಮ್ಮ ಸೊಂಟಕ್ಕೆ ಕಟ್ಟಿಕೊಂಡು ಅದೇ ಹಗ್ಗದಿಂದ ತಂಡದ ಇತರ ಸದಸ್ಯರ ಸಂಪರ್ಕವನ್ನು ಪಡೆದಿರುತ್ತಾರೆ.

ಗುಡ್ಡದ ಬಿರುಕಿನಲ್ಲಿ ಇಳಿಯುವುದು

ತ್ತಾರೆ. ಇಲ್ಲಿ ವಿಶ್ರಾಂತಿ ಪಡೆದುಕೊಂಡು ಪರ್ವತಾರೋಹಿಗಳು ಮುಂದು ವರಿಯುತ್ತಾರೆ. ಆದಷ್ಟು ಎತ್ತರದಲ್ಲಿ ನಿರ್ಮಿಸಲಾದ ಕೊನೆಯ ಶಿಬಿರದಿಂದ ಹೊರಟವರು ಶೀಘ್ರವಾಗಿ ಶಿಖರವನ್ನು ಹತ್ತಿ ಹಿಂದೆ ಬರಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಷಿಯಿಂಗ್ ಬಲ್ಲವರು ಮಂಜುಗಡ್ಡೆ ಪ್ರದೇಶವನ್ನು ಹೆಚ್ಚು ಶ್ರಮವಿಲ್ಲದೆ ಶೀಘ್ರವಾಗಿ ದಾಟಬಲ್ಲರು. 23,000 ಅಡಿಗಳಷ್ಟು ಎತ್ತರದವರೆಗೂ ಷಿಯಿಂಗ್‌ಗಳನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿದ ಉದಾಹರಣೆಗಳುಂಟು. 1955ರಲ್ಲಿ ಎವರೆಸ್ಟ್ ಆರೋಹಣ ಮಾಡಿದ ಸ್ವಿಟ್ಜರ್‌ಲೆಂಡಿನ ತಂಡದ ಕೆಲವು ಸದಸ್ಯರು ಷಿಗಳನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿದ್ದರು.

ಪರ್ವತಗಳ ಉದ್ದವಾದ ಕಣಿವೆಗಳಲ್ಲಿ ಷಿಯಿಂಗ್ ಆಡಲೆಂದೇ ಪರ್ವತಾರೋಹಣ ಮಾಡುವವರೂ ಇದ್ದಾರೆ.

ಜಗತ್ತಿನಾದ್ಯಂತ ಉತ್ಸಾಹಿ ಪರ್ವತಾರೋಹಿಗಳನ್ನು ಆಕರ್ಷಿಸುತ್ತಿರುವ ಪರ್ವತ ಶ್ರೇಣಿ ಹಿಮಾಲಯ. ಆದರೆ ಹಿಮಾಲಯದಲ್ಲಿ ಬೇಸಗೆಯ ಕೆಲವು ತಿಂಗಳುಗಳಲ್ಲಿ ಮಾತ್ರ ಪರ್ವತಾರೋಹಣ ಸಾಧ್ಯ. ವರ್ಷವಿಡೀ ಬಂಡೆ ಹತ್ತುವುದನ್ನು ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡಲು ದಕ್ಷಿಣ ಭಾರತದ ಪರ್ವತ ಶ್ರೇಣಿಗಳು ಅನುಕೂಲ.

1953ರಲ್ಲಿ ತೇನ್‌ಸಿಂಗ್ ನಾರ್ಕೆ ಮತ್ತು ಎಡ್ಮಂಡ್ ಹಿಲರಿ ಎವರೆಸ್ಟ್ ಆರೋಹಣ ಮಾಡಿದ ಬಳಿಕ ಭಾರತದಲ್ಲಿ ಪರ್ವತಾರೋಹಣ ತರಬೇತಿ ಸಂಸ್ಥೆಗಳು ಹುಟ್ಟಿಕೊಂಡುವು. ಇಂದು ಇಂಥ ಹದಿನಾರು ಸಂಸ್ಥೆಗಳು ಭಾರತದಲ್ಲಿವೆ.

ಅಗತ್ಯವಾದ ವ್ಯಾಯಾಮವನ್ನು ಒದಗಿಸಲೂ ಸಾಹಸದ ಬಯಕೆಯನ್ನು ಪೂರೈಸಲೂ ಪರ್ವತಾರೋಹಣ ಉತ್ತಮ ಅವಕಾಶ ಒದಗಿಸುತ್ತದೆ.

ನೋಡಿ : ಎನ್. ಸಿ. ಸಿ. ; ಎವರೆಸ್ಟ್ ಆರೋಹಣ
ತೇನ್‌ಸಿಂಗ್–ಹಿಲರಿ—ಸಂಪುಟ ೧

ಪವಿತ್ರ ಚೆಂಡಾಟ

ಅಲೆಮಾರಿಗಳಾದ ಜಿಪ್ಸಿಗಳ ಒಂದು ಜಾನಪದ ಕಥೆಯಲ್ಲಿ ಪವಿತ್ರ ಚೆಂಡಾಟ ವರ್ಣಿಸಲ್ಪಟ್ಟಿದೆ.

ಒಂದು ಬಂಗಾರ ಬಣ್ಣದ ಚೆಂಡು. ಆಡಲು ಬಯಸುವ ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬರ ಕೈಯಲ್ಲೂ ಇಂಥ ಚೆಂಡು ಇರಬೇಕು.

ಆರಂಭದಲ್ಲಿ ಚೆಂಡನ್ನು ನೆಲಕ್ಕೆ ಬಿಡಬೇಕು. ಅದು ಪುಟಿದು ಬಂದಾಗ ಬಲ ಅಂಗೈಯ ಹಿಂಭಾಗದಿಂದ ಅದನ್ನು ತಟ್ಟಬೇಕು. ಅದು ಮೇಲಕ್ಕೆ ಹೋಗಿ ಕೆಳಕ್ಕೆ ಬಂದಾಗ ಎಡಗೈಯಿಂದ ಹಿಡಿಯಬೇಕು ; ಹಿಡಿದು, ಜಾಣ್ಮೆಯಿಂದ ಮೇಲಕ್ಕೆಸೆಯಬೇಕು. ಅದು ಕೆಳಗೆ ಬಂದೊಡನೆ ಬಲಗೈಯಿಂದ ಹಿಡಿದು ಮೇಲಕ್ಕೆ ಕಳುಹಿಸಬೇಕು. ಮತ್ತೆ ಕೆಳಗೆ ಬಂದೊಡನೆ ಎಡಗೈಯಿಂದ ಹಾರಿಸಬೇಕು. ಹೀಗೆ ಚೆಂಡು ವೇಗವಾಗಿ ಮೇಲಕ್ಕೆ ಕೆಳಕ್ಕೆ ಹಾರುತ್ತ ಇರುತ್ತದೆ.

ಆಟಗಾರರೆಲ್ಲ ಆಡುವುದು ಏಕಕಾಲದಲ್ಲಿ. ಆಡುವಾಗ ಒಬ್ಬನ ಚೆಂಡು ಕೆಳಗೆ ಬಿದ್ದರೆ ಆತ ಔಟ್. ಎಲ್ಲರಿಗಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ಕಾಲ ಆಡುತ್ತ ಇರುವವರಿಗೆ ಜಯ.

ಜಾನಪದ ಕಥೆಯ ಪ್ರಕಾರ ಒಬ್ಬ ಜಿಪ್ಸಿ ರಾಜಕುಮಾರಿ ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ನಿಷ್ಣಾತೆಯಾಗಿದ್ದಳು. ಕೊನೆಯಲ್ಲಿ ಅವಳನ್ನು ಸೋಲಿಸಿದ ಯುವಕ ಆಕೆಯ ಪತಿಯಾದ.

ಇದರಿಂದಲೇ ಇರಬೇಕು, ಈ ಚೆಂಡಾಟಕ್ಕೆ 'ಪವಿತ್ರ' ಎಂಬ ವಿಶೇಷಣ.

ಪಳೆಯುಳಿಕೆ ಸಂಗ್ರಹ

ಭೂಮಿಯ ಯಾವ ಪ್ರದೇಶದಲ್ಲೇ ಆಗಲಿ ಗತ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ಬದುಕಿ ಅಳಿದುಹೋದ ಪ್ರಾಣಿ, ಸಸ್ಯಗಳ ಉಳಿಕೆಗಳು— ಪಳೆಯುಳಿಕೆಗಳು — ಇರಬಹುದು. ಇಂಥ ಪಳೆಯುಳಿಕೆಗಳನ್ನು ಸಂಗ್ರಹಿಸುವುದು ಒಂದು ಹವ್ಯಾಸ.

ಪ್ರಾಚೀನ ಕಾಲದಲ್ಲಿದ್ದ ಸಸ್ಯಗಳು ಹಾಗೂ ಪ್ರಾಣಿಗಳ ಜೀವ ವಿಕಾಸ, ಭೂಮಿಯಲ್ಲಿ ಕಾಲದಿಂದ ಕಾಲಕ್ಕೆ ಆದ ಬದಲಾವಣೆ ಮೊದಲಾದ ಅಧ್ಯಯನಗಳಿಗೆ ಪಳೆಯುಳಿಕೆಗಳ ಸೂಕ್ಷ್ಮ ಪರೀಕ್ಷೆ ಸಹಾಯಕವಾಗುತ್ತದೆ.

ಪಳೆಯುಳಿಕೆಯನ್ನು ಸಂಗ್ರಹಿಸಿದ ಅನಂತರ ಅದು ದೊರೆತ ನಿವೇಶನ, ಅದು ಯಾವುದರ ಪಳೆಯುಳಿಕೆ ಮೊದಲಾದ ವಿವರಗಳನ್ನು ಬರೆದಿಟ್ಟುಕೊಂಡು ಅನಂತರ ಮುಂದಿನ ಅಭ್ಯಾಸಕ್ಕೆ ತೊಡಗಿದರೆ ಉತ್ತಮ.

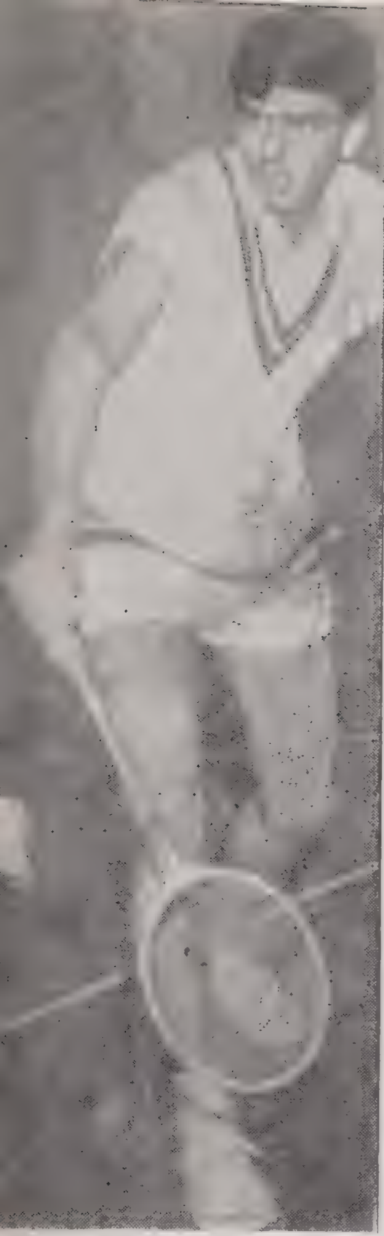
ನೋಡಿ : ಹವ್ಯಾಸ

ಪ್ರಕಾಶ ಪಡುಕೋಣೆ

ಸುರೇಶ್‌ಗೋಯೆಲ್, ರೊಮೆಂನ್ ಘೋಷ್ ಮತ್ತು ದೇವೀಂದರ್ ಅಹುಜ ಭಾರತದ ಬ್ಯಾಡ್ಮಿಂಟನ್ ಕ್ಷೇತ್ರದ ನುರಿತ ಆಟಗಾರರು ; ದೀರ್ಘ ಅನುಭವ ಉಳ್ಳವರು. 1972ರ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಇವರಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬರು ಗೆದ್ದು ಬರುವ ನಿರೀಕ್ಷೆಯಿತ್ತು. ಆದರೆ ಹದಿನೇಳು ವರ್ಷ ವಯಸ್ಸಿನ ಹುಡುಗನೊಬ್ಬ ಒಬ್ಬೊಬ್ಬ ಆಟಗಾರನನ್ನೇ ಜಯಿಸುತ್ತ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಚಾಂಪಿಯನ್ ಆದಾಗ ಕ್ರೀಡಾಪ್ರೇಮಿಗಳಲ್ಲಿ ಸಂಭ್ರಮ, ಕೋಲಾಹಲ ಅಷ್ಟಿಷ್ಟಲ್ಲ. ಒಂದೇ ವರ್ಷದಲ್ಲಿ ಅತ ಜೂನಿಯರ್ ಹಾಗೂ ಸೀನಿಯರ್ ಪ್ರಶಸ್ತಿಗಳೆರಡನ್ನೂ ಪಡೆದುಕೊಂಡ. 'ಬ್ಯಾಡ್ಮಿಂಟನ್ ಅಸೋಸಿಯೇಷನ್ ಆಫ್ ಇಂಡಿಯಾ'ದ ಅಧಿಕಾರಿಗಳು ಅವಸರವಸರವಾಗಿ ಸಭೆ ಕರೆದು ಈ ಹೊಸ ಆಟಗಾರನನ್ನು ಮ್ಯೂನಿಕ್‌ನಲ್ಲಿ ನಡೆಯಲಿದ್ದ ಪ್ರದರ್ಶನ ಪಂದ್ಯ ಹಾಗೂ ಆಲ್–ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್ ಪಂದ್ಯಕ್ಕೆ ಒಮ್ಮತದಿಂದ ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡಿದರು. ಆದರೆ ಕಾಲ ವಿಲಂಬವಾಗಿದ್ದುದರಿಂದ ಈತ ಈ ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಲಾಗಲಿಲ್ಲ.

ಈ ಹೊಸ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಚಾಂಪಿಯನ್ ಬೆಂಗಳೂರಿನ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿ ಪ್ರಕಾಶ್ ಪಡುಕೋಣೆ. ಭಾರತದಲ್ಲಿ ಇಷ್ಟು ಕಿರಿಯ ವಯಸ್ಸಿನಲ್ಲಿ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಚಾಂಪಿಯನ್ ಆದವರಿಲ್ಲ.

ಪ್ರಕಾಶ್‌ರ ಅಸಾಮಾನ್ಯ ಪ್ರತಿಭೆಗೆ ಇವರ ಕೌಟುಂಬಿಕ ಪರಿಸರವೇ ಕಾರಣವೆನ್ನಬೇಕು. ತಂದೆ ಪಡುಕೋಣೆ ರಮೇಶ್ ಉತ್ತಮ ಬ್ಯಾಡ್ಮಿಂಟನ್ ಆಟಗಾರರು. 1960ರಲ್ಲಿ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್ ಪಂದ್ಯವಲ್ಲಿ ಮೈಸೂರು ತಂಡದ ಸದಸ್ಯರಾಗಿದ್ದವರು. ತಾತ ಅಣ್ಣಾಜಿರಾವ್ ನುರಿತ ಟೆನಿಸ್ ಆಟಗಾರರು. ಪ್ರಕಾಶ ಏಳನೆಯ ವಯಸ್ಸಿಗೇ ಬ್ಯಾಡ್ಮಿಂಟನ್ ಕ್ಷೇತ್ರಕ್ಕೆ



ಪ್ರತಿಭೆ ಮತ್ತು ಪರಿಶ್ರಮ : ಪ್ರಕಾಶ್

ಇಳಿದಿದ್ದರು. 1964ರಲ್ಲಿ ರಾಜ್ಯ ಪ್ರಶಸ್ತಿ ಗೆದ್ದಿದ್ದರು. ಪ್ರಕಾಶ್ ಮತ್ತು ಇವರ ಅಣ್ಣ ಪ್ರದೀಪ್ 1970ರಲ್ಲಿ ಕಿರಿಯರಿಗಾಗಿ ಇರುವ ನಾರಾಂಗ್ ಕಪ್ಪನ್ನು ಮೈಸೂರಿಗೆ ದೊರಕಿಸಿಕೊಟ್ಟರು. ಪ್ರಕಾಶ್ – ಪ್ರದೀಪ್ ಜೋಡಿಗೆ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್ ಸಹ ಬಂದಿದೆ. ಕಿರಿಯರ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್ಪನ್ನು ಪ್ರಕಾಶ್ ಎರಡು ಬಾರಿ ಗಳಿಸಿದ್ದಾರೆ.

1971ರಲ್ಲಿ ಇಂಡೊನೇಷ್ಯದ ಶ್ರೇಷ್ಠ ಬ್ಯಾಡ್ಮಿಂಟನ್ ಆಟಗಾರ ರೂಡಿ ಹಾರ್ಟೋನೋ ಅವರ ಆಟವನ್ನು ನೋಡಿ, ಅವರೊಡನೆ ಆಡಿದ ಪ್ರಕಾಶ್ ತಮ್ಮ ಆಟದ ರೀತಿಯನ್ನು ಬದಲಾಯಿಸಿಕೊಂಡಿದ್ದಾರೆ. ಪ್ರತಿಭೆಯೊಡನೆ ಪರಿಶ್ರಮವೂ ಬೆರೆತಿರುವ ಆಟ ಅವರದು.

1972ರ ನವೆಂಬರ್‌ನಲ್ಲಿ ಜಕಾರ್ತದಲ್ಲಿ ನಡೆದ ಆರಂಭಿಕ ವಿಶ್ವ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್ ಪಂದ್ಯಕ್ಕೆ ಆಹ್ವಾನಿಸಲ್ಪಟ್ಟ ಭಾರತೀಯ ಆಟಗಾರ ಪ್ರಕಾಶ್ ಒಬ್ಬರೇ.

1973ರ ಆದಿ ಭಾಗದಲ್ಲಿ ಇವರು ಥಾಮಸ್ ಕಪ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಆಡಿದರು.

ಕೋರ್ಟ್‌ನಲ್ಲಿ ಇವರು ಚಲಿಸುವ ವೇಗ ಆಶ್ಚರ್ಯಕರ. ಆಟದ ರೀತಿ ಸರಾಗ. ಷಟ್ಲನ್ನು ತ್ವರಿತವಾಗಿ ಬೇರೆ ಬೇರೆ ದಿಕ್ಕುಗಳಲ್ಲಿ ಕಳುಹಿಸಿ ಎದುರಾಳಿಯನ್ನು ಕಕ್ಕಾಬಿಕ್ಕಿಗೊಳಿಸುವುದು ಪ್ರಕಾಶರ ವೈಶಿಷ್ಟ್ಯ.

ನೋಡಿ : ಬ್ಯಾಡ್ಮಿಂಟನ್ ; ದಿನೇಶ್ ಖನ್ನ ; ದೇವಿಂದರ್ ಮೋಹನ್ ; ನಂದೂ ನಟೇಕರ್ ; ರೂಡಿ ಹಾರ್ಟೋನೊ ; ಸುರೇಶ್ ಗೋಯೆಲ್

ಪ್ರತಿಮೆ

ಕೈ ಚಪ್ಪಾಳೆ ತಟ್ಟಿ ಮುಖಂಡನನ್ನು ಆರಿಸುತ್ತಾರೆ. ಅವನು ಒಂದು ಗೋಡೆಗೆ ಮುಖಮಾಡಿಕೊಂಡು ನಿಂತಿರುತ್ತಾನೆ. ಹಿಂದೆ ಸುಮಾರು ಐವತ್ತು ಹೆಜ್ಜೆ ದೂರದಲ್ಲಿ ಉಳಿದ ಆಟಗಾರರು ನಿಂತಿರುತ್ತಾರೆ. ಒಂದರಿಂದ ಹತ್ತು ಅಥವಾ ಹದಿನೈದು ಸಂಖ್ಯೆಗಳ ವರೆಗೆ ಮುಖಂಡ ಎಣಿಸುತ್ತಾನೆ.

ಎಣಿಸುವುದನ್ನು ಮುಗಿಸಿ ಹಿಂದಕ್ಕೆ ನೋಡುವಾಗ ಉಳಿದವರೆಲ್ಲ ಮುಂದುವರಿಯುತ್ತಿದ್ದವರು ಹಾಗೆಯೇ ನಿಲ್ಲಬೇಕು. ನೋಡುವಾಗ ಯಾರಾದರೂ ಚಲಿಸುತ್ತಿದ್ದರೆ ಅವರು ಔಟ್. ಔಟಾಗದಿದ್ದರೆ ಮತ್ತೆ ಎಣಿಸಲು ಆರಂಭಿಸುತ್ತಾನೆ.

ಮೊದಲೇ ಹೇಳಿದ ಒಂದು ಭಂಗಿಯಲ್ಲೇ ನಿಲ್ಲಬೇಕು ಎಂಬ ಷರತ್ತು ಹಾಕುವುದುಂಟು. ಮುಖಂಡ ಹಿಂತಿರುಗಿ ನೋಡಿದಾಗ ಆ ಭಂಗಿಯಲ್ಲಿಲ್ಲದವರು ಔಟಾಗುತ್ತಾರೆ. 'ಲಂಡನ್' ಎಂಬ ಆಟವನ್ನೂ ಹೀಗೆಯೇ ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಇಂಗ್ಲಿಷ್‌ನಲ್ಲಿ ಲಂಡನ್ ಪದಕ್ಕೆ 'ಎಲ್ ಓ ಎನ್ ಡಿ ಓ ಎನ್—ಲಂಡನ್' ಎಂಬ ಅಕ್ಷರಗಳು ಬರುತ್ತವೆ.



ಜೀವಂತ ಪ್ರತಿಮೆಗಳು

'ಎಲ್ ಓ ಎನ್ ಡಿ ಓ ಎನ್—ಲಂಡನ್' ಎಂದು ಜೋರಾಗಿ ಕೂಗಿಕೊಂಡು ತಕ್ಷಣ ಮುಖಂಡ ತಿರುಗುತ್ತಾನೆ. ಆಟಗಾರರು ತಾವು ತಾವು ಯಾವ ಸ್ಥಿತಿಯಲ್ಲಿದ್ದರೋ ಅದೇ ರೀತಿ ನಿಲ್ಲಬೇಕು. ಒಂದು ಕಾಲು ಮುಂದೆ ಹಾಕಿದ್ದರೆ ಹಾಗೆಯೇ ಇರಬೇಕು. ಕೈಗಳನ್ನು ಬೀಸುತ್ತಿದ್ದರೆ ಅದೇ ಭಂಗಿಯಲ್ಲಿರಬೇಕು. ಮೇಲೆತ್ತಿದ ಕಾಲನ್ನು ಕೆಳಕ್ಕೆ ಊರಬಾರದು.

ಇದೊಂದು ಮೋಜಿನ ಆಟ. ಪ್ರತಿಮೆ ಆಟಗಳು ಆಡುವವರಿಗಷ್ಟೇ ಅಲ್ಲದೆ ನೋಡುವವರಿಗೂ ಸ್ವಾರಸ್ಯಕರ.

ಪ್ರವೀಣ ಕುಮಾರ್

ಸ್ಟೆತೊಸ್ಕೋಪ್ ಇಲ್ಲದೆ ಎಲ್ಲಿಗಾದರೂ ಹೋಗುವ ವೈದ್ಯರು ಇರಬಹುದು. ಆದರೆ ಹ್ಯಾಮರ್ ಎಸೆತ ಸಲಕರಣೆ ಇಟ್ಟುಕೊಳ್ಳದೆ ತಿರುಗಾಡುವ ಪ್ರವೀಣ ಕುಮಾರ್ ಕಾಣಸಿಗುವುದು ಅಪರೂಪ. ಡಿಸ್ಕಸ್ ಎಸೆತ, ಹ್ಯಾಮರ್ ಎಸೆತಗಳಲ್ಲಿ ಏಷ್ಯನ್ ದಾಖಲೆ ಸ್ಥಾಪಿಸಿದ ಪ್ರವೀಣ ಕುಮಾರ್. ಈ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಬಹಳ ಪ್ರಿಯವಾದುವು.

6 ಅಡಿ 7 ಅಂಗುಲ ಎತ್ತರದ ಆಜಾನುಬಾಹು ಪ್ರವೀಣ ಕುಮಾರ್ ಭಾರತದ ಕ್ರೀಡಾಕ್ಷೇತ್ರದ ದೈತ್ಯ. ಹುಟ್ಟಿದ್ದು ಅಮೃತಸರ ಜಿಲ್ಲೆಯ ಸರ್‌ಹಲಿಯ ರೈತನೊಬ್ಬನ ಮನೆಯಲ್ಲಿ ; 1947 ಡಿಸೆಂಬರ್ 6ರಂದು. ಮನೆಯಲ್ಲಿ ಇತರರಂತೆ ಈ ಬಾಲಕನಿಗೂ ಕುಸ್ತಿಯಲ್ಲಿ. ಭಾರ ಎತ್ತುವುದರಲ್ಲಿ ಆಸಕ್ತಿ.

ಚಿಕ್ಕ ವಯಸ್ಸಿನಲ್ಲೇ ಬಹಳ ಉದ್ದವಾಗಿ ಬೆಳೆದ ಹುಡುಗನನ್ನು ಶಾಲೆಯಲ್ಲಿ ಬಾಸ್ಕೆಟ್ ಬಾಲ್ ತಂಡಕ್ಕೆ ಸೇರಿಸಿಕೊಂಡರು. ಒಮ್ಮೊಮ್ಮೆ ಅಥ್ಲೆಟಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲೂ ಆತ ಭಾಗವಹಿಸಿದ. ಕಾಲೇಜು ಸೇರಿದಾಗ ಅಧ್ಯಾಪಕರು ಪ್ರವೀಣನಿಗೆ ಡಿಸ್ಕಸ್ ಮತ್ತು ಹ್ಯಾಮರ್ ಎಸೆಯುವುದನ್ನು ಕಲಿಸಿದರು. ಯುವಕ ಪ್ರವೀಣ ಕುಮಾರ್‌ಗೆ ಇದೊಂದು ಹವ್ಯಾಸವಾಯಿತು.



ಡಿಸ್ಕಸ್ ಮತ್ತು ಹ್ಯಾಮರ್ ಎಸೆತದಲ್ಲಿ ಏಷ್ಯನ್ ದಾಖಲೆ : ಪ್ರವೀಣ ಕುಮಾರ್

ಮುಂಜಾನೆ ನಾಲ್ಕು ಗಂಟೆಗೇ ಎದ್ದು ಪ್ರವೀಣ್ ಸ್ವಲ್ಪ ಹೊತ್ತು ಭಾರ ಎತ್ತುವ ವ್ಯಾಯಾಮ ಮಾಡುತ್ತಾರೆ. ಅನಂತರ ಮೂರು ಗಂಟೆಗಳಷ್ಟು ತಮ್ಮ ಮೆಚ್ಚಿನ ಆಟಗಳನ್ನು ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಮಧ್ಯಾಹ್ನ ವಿಶ್ರಾಂತಿಯ ಬಳಿಕ ಮತ್ತೆ ಇದೇ ತರಬೇತಿ.

1966ರ ಏಷ್ಯನ್ ಕ್ರೀಡೋತ್ಸವದಲ್ಲಿ ಡಿಸ್ಕಸ್ ಎಸೆತದಲ್ಲಿ ಚಿನ್ನದ ಪದಕವನ್ನೂ ಮತ್ತು ಹ್ಯಾಮರ್ ಎಸೆತದಲ್ಲಿ ಕಂಚಿನ ಪದಕಗಳನ್ನೂ ಪ್ರವೀಣ್ ಪಡೆದರು. ಕಾಮನ್‌ವೆಲ್ತ್ ಆಟಗಳಲ್ಲೂ ಜಯಭೇರಿ ಬಾರಿಸಿದರು. 1968ರಲ್ಲಿ 54.22 ಮೀಟರ್ ದೂರಕ್ಕೆ ಡಿಸ್ಕಸ್‌ನ್ನೂ 62.12 ಮೀಟರ್ ದೂರಕ್ಕೆ ಹ್ಯಾಮರನ್ನೂ ಎಸೆದು ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ದಾಖಲೆಗಳನ್ನು ಸ್ಥಾಪಿಸಿದರು. ಹಲವು ಬಾರಿ ತಮ್ಮ ದಾಖಲೆಗಳನ್ನು ತಾವೇ ಮುರಿದರು.

ಒಮ್ಮೆ ಅಮೆರಿಕಕ್ಕೆ ಹೋಗಿದ್ದ ಪ್ರವೀಣ್, ಅಲ್ಲಿನ ಅನುಭವಿ ಕೋಚ್‌ಗಳ ಸಲಹೆಯಂತೆ ತಮ್ಮ ಸಾಮರ್ಥ್ಯವನ್ನೆಲ್ಲ ಹ್ಯಾಮರ್ ಎಸೆತದಲ್ಲಿ ಕೇಂದ್ರೀಕರಿಸಿದರು.

ಪ್ರವೀಣ ಕುಮಾರ್ ಗಡಿಭದ್ರತಾ ಪಡೆಯಲ್ಲಿ ಉದ್ಯೋಗಿ.

ಪ್ರಸನ್ನ

"ವಿಶ್ವದ ಅತ್ಯುತ್ತಮ ಆಫ್ ಸ್ಪಿನ್ನರ್" ಎಂದು ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯದ ಕ್ಯಾಪ್ಟನ್ ಬಿಲ್ ಲಾರಿ ಅಂಥವರಿಂದ ಹೊಗಳಿಸಿಕೊಂಡ ಇ.ಎ.ಎಸ್. ಪ್ರಸನ್ನ ಜಗತ್ತಿನ ಅತ್ಯುತ್ತಮ ಬೌಲರ್‌ಗಳಲ್ಲೊಬ್ಬರು. ಚೆಂಡಿನ ಎತ್ತರವನ್ನು ಉದ್ದೇಶಪೂರ್ವಕವಾಗಿ ಬದಲಾಯಿಸಿ ಬೌಲ್ ಮಾಡಬಲ್ಲವರು ಇವರು.

ಮೈಸೂರಿನಲ್ಲಿ 1940ರ ಮೇ 22ರಂದು ಜನಿಸಿದ ಪ್ರಸನ್ನರ ವಿದ್ಯಾಭ್ಯಾಸ ಬೆಂಗಳೂರಿನ ನ್ಯಾಷನಲ್ ಕಾಲೇಜಿನಲ್ಲಿ ಆಯಿತು. ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿ ದೆಸೆಯಲ್ಲೇ ಇವರ ತಂದೆ ತೀರಿಕೊಂಡರು. ಇವರ ವಿದ್ಯಾಭ್ಯಾಸ ಪೂರ್ಣಗೊಳ್ಳಲು ಮೈಸೂರು ರಾಜ್ಯ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಸಂಸ್ಥೆ ಆಗ ನೆರವು ನೀಡಿತು. ಮೈಸೂರಿನ ಎನ್. ಐ. ಇ. ಕಾಲೇಜಿನ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಯಾಗಿ ಇವರು ಎಲೆಕ್ಟ್ರಿಕಲ್ ಎಂಜಿನಿಯರಿಂಗ್ ಪದವಿ ಪಡೆದರು.



ಇವರು ಪ್ರಥಮ ದರ್ಜೆ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಮೊದಲು ಆಡಿದ್ದು 1961ರಲ್ಲಿ, ಹೈದರಾಬಾದ್ ವಿರುದ್ಧ ನಡೆದ ರಣಜಿ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ. ಮೈಸೂರಿನ ಪರವಾಗಿ ಆಡಿದ ಇವರು 15 ರನ್‌ಗಳಿಗೆ 3 ವಿಕೆಟ್ ಪಡೆದದ್ದಲ್ಲದೆ 26 ರನ್‌ಗಳನ್ನೂ ಗಳಿಸಿದರು. ಕೇರಳದ ವಿರುದ್ಧ ಇನ್ನೊಮ್ಮೆ ಒಂದೇ ಇನ್ನಿಂಗ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ 8 ವಿಕೆಟ್ ಪಡೆದರು. 1961–62ರಲ್ಲಿ ಭಾರತಕ್ಕೆ ಬಂದಿದ್ದ ಎಂ.ಸಿ.ಸಿ. ತಂಡದ ವಿರುದ್ಧ ಸಂಯುಕ್ತ ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾನಿಲಯಗಳ ಪರವಾಗಿ ಆಡಿದರು. ಅದೇ ವರ್ಷ ಎಂ.ಸಿ.ಸಿ. ವಿರುದ್ಧ ದಕ್ಷಿಣ ವಲಯದ ಪರವಾಗಿ ಆಡಿ 56 ರನ್‌ಗಳಿಗೆ ಆರು ವಿಕೆಟ್ ತೆಗೆದುಕೊಂಡರು. ಮದರಾಸಿನಲ್ಲಿ ನಡೆದ ಒಂದನೆಯ ಟೆಸ್ಟ್‌ಗೆ ಇವರನ್ನು ಆರಿಸಲಾಯಿತು. ಉತ್ತಮ ಬ್ಯಾಟುಗಾರರೂ ಆಗಿರುವ ಪ್ರಸನ್ನ 1965ರ ರಣಜಿ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಮದರಾಸು ವಿರುದ್ಧ 43 ರನ್ ಗಳಿಸಿದರು.

ಅವರು 28 ಟೆಸ್ಟ್‌ಗಳಲ್ಲಿ (47 ಇನ್ನಿಂಗ್ಸ್) ಬ್ಯಾಟುಗಾರರಾಗಿ 9 ಬಾರಿ ಔಟಾಗದೆ ಉಳಿದು 468 ರನ್ ಗಳಿಸಿದ್ದಾರೆ (ಸರಾಸರಿ : 12.31). 1973ರಲ್ಲಿ ಮದರಾಸಿನಲ್ಲಿ ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್ ವಿರುದ್ಧ ನಡೆದ ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಗಳಿಸಿದ 37 ರನ್‌ಗಳು ಅವರ ವೈಯಕ್ತಿಕ ಟೆಸ್ಟ್ ದಾಖಲೆ.

1972–73ರ ಸಾಲಿನ ತನಕ 28 ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಆಡಿರುವ ಪ್ರಸನ್ನ ಆರು ಚೆಂಡುಗಳ 1,138.3 ಓವರ್‌ಗಳನ್ನೂ 8 ಚೆಂಡುಗಳ 194.5 ಓವರ್‌ಗಳನ್ನೂ ಬೌಲ್ ಮಾಡಿದ್ದಾರೆ. ಇದರಲ್ಲಿ ಕ್ರಮವಾಗಿ 363 ಹಾಗೂ 35 ಮೇಡನ್ ಓವರ್‌ಗಳು. ಕೇವಲ 3,666 ರನ್‌ಗಳನ್ನಿತ್ತು 134 ವಿಕೆಟ್ ತೆಗೆದುಕೊಂಡಿದ್ದಾರೆ (ಸರಾಸರಿ : 27.35 ರನ್‌ಗಳಿಗೆ ಒಂದು ವಿಕೆಟ್‌ನಂತೆ). ಭಾರತದಲ್ಲಿ ಇವರನ್ನು ಬಿಟ್ಟರೆ ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ 100 ವಿಕೆಟ್ ತೆಗೆದುಕೊಂಡಿರುವವರು ಇನ್ನು ನಾಲ್ಕು ಮಂದಿ ಮಾತ್ರ : ವಿನೂ ಮಂಕಡ್ (162), ಎಸ್. ಪಿ. ಗುಪ್ತೆ (149), ಬಿಷನ್‌ಸಿಂಗ್ ಬೇಡಿ (121) ಮತ್ತು ಬಿ. ಎಸ್. ಚಂದ್ರಶೇಖರ್ (110).

ಫೀಲ್ಡರ್ ಆಗಿಯೂ ಪ್ರಸನ್ನ ಒಂಬತ್ತು ಕ್ಯಾಚ್ ಹಿಡಿದಿದ್ದಾರೆ.

ಸರಳ, ವಿನಯಶೀಲ ವ್ಯಕ್ತಿಯಾದ ಪ್ರಸನ್ನ ರಣಜಿ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಮೈಸೂರು ತಂಡದ ನಾಯಕತ್ವ ವಹಿಸಿದ್ದಾರೆ. ಇವರಿಗೆ 1968ರಲ್ಲಿ ಅರ್ಜುನ ಪ್ರಶಸ್ತಿ ಸಿಕ್ಕಿತು.

ನೋಡಿ : ಕ್ರಿಕೆಟ್ ; ಬೌಲ್ ಮಾಡುವುದು

ಪಾಟ್ ಕೆಲರ್ ಮ್ಯಾಕ್‌ಕಾರ್ಮಿಕ್

ಪುಟ್ಟ ಹುಡುಗಿ ಪಾಟ್‌ಗೆ ತನ್ನ ಅಣ್ಣ ಮಾಡಿದ್ದನ್ನೆಲ್ಲ ತಾನೂ ಮಾಡಬೇಕು ಎಂಬ ಹಟ. ಮನೆಯ ಹತ್ತಿರದಲ್ಲಿದ್ದ ಸೇತುವೆಯಿಂದ ಕೆಳಗೆ ನೀರಿಗೆ ಮುಳುಗುಹಾಕುವ ಪ್ರಯತ್ನದಲ್ಲಿ ಒಮ್ಮೆ ಇವಳು ತನ್ನ ಮೂಗು ಮುರಿದುಕೊಂಡಳು. ಈಜು ಕೊಳದಲ್ಲಿ 'ಜಾಕ್ ನೈಫ್' ರೀತಿಯ ಮುಳುಗನ್ನು ಮಾಡಿದಾಗ ಪಕ್ಕೆಲುಬು ಮುರಿಯಿತು. ಆದರೂ ಪಾಟ್‌ಗೆ ಮುಳುಗುವಿಕೆಯ ಗೀಳು ಬಿಟ್ಟುಹೋಗಲಿಲ್ಲ.

ಅಮೆರಿಕದ ಲಾಸ್ ಏಂಜೆಲೆಸ್‌ನ ಈಜು ಕ್ಲಬ್‌ನಲ್ಲಿ ಅವಳು ಪ್ರತಿದಿನ 5–6 ಗಂಟೆಗಳ ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡಿದಳು. ಹದಿನೆಂಟನೆಯ ವಯಸ್ಸಿನಲ್ಲಿದ್ದಾಗ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸುವ ಅಮೆರಿಕದ ತಂಡದ ಸದಸ್ಯತ್ವ ಪಾಟ್‌ಗೆ ಸ್ವಲ್ಪದರಲ್ಲೇ ತಪ್ಪಿಹೋಯಿತು. ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಇವಳ ಗೆಳತಿ ವಿಕೀ ಡ್ರೇಕ್ 'ಹೈಬೋರ್ಡ್' ಹಾಗೂ 'ಸ್ಪ್ರಿಂಗ್ ಬೋರ್ಡ್' ಮುಳುಗು ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಮೊದಲ ಸ್ಥಾನ ಗಳಿಸಿದ್ದು ಕಂಡು ಪಾಟ್‌ಗೆ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್ 'ಡಬಲ್' ಗಳಿಸುವುದೇ ಮಹತ್ವಾಕಾಂಕ್ಷೆಯಾಯಿತು.

1951ರಲ್ಲಿ ಪಾಟ್ ಅಮೆರಿಕದ ಹೊರಾಂಗಣ ಮತ್ತು ಒಳಾಂಗಣ ಮುಳುಗುವಿಕೆಯ ಐದೂ ಪ್ರಶಸ್ತಿಗಳನ್ನು ಗಳಿಸಿದರು. ಇದು ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್ ಚಾಂಪಿಯನ್ ವಿಕೀ ಡ್ರೇಕ್ ಸಹ ಮಾಡಿರದ ಸಾಧನೆ.



ಮುಳುಗಿನ – ನಾಲ್ಕು ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್ ಪದಕ : ಪಾಟ್

1952ರ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಎರಡು ಬಗೆಯ ಮುಳುಗಿನಲ್ಲಿ ಇವರು ಚಿನ್ನದ ಪದಕಗಳನ್ನು ಪಡೆದರು. 1956ರ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಮತ್ತೆ ಎರಡು ಪದಕಗಳು ಇವರಿಗೆ ಸಿಕ್ಕಿದುವು.

ಮುಳುಗಿನಲ್ಲಿ ನಾಲ್ಕು ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಪದಕಗಳನ್ನು ಪಡೆದ ಪ್ರಥಮ ಮಹಿಳೆ ಇವರು.

' ಪಾಪ ಬೆಕ್ಕು '

ನಗು ಉಕ್ಕಿ ಬರುತ್ತಿರುವಾಗಲೂ ನಗದಿರುವ ಆಟ— 'ಪಾಪ ಬೆಕ್ಕು'

ಆಟಗಾರರು ವೃತ್ತಾಕಾರದಲ್ಲಿ ಒಳಗೆ ಮುಖ ಮಾಡಿಕೊಂಡು ಕುಳಿತು ಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಬೆಕ್ಕಾದವನು ವೃತ್ತದ ಒಳಗೆ ಇರುತ್ತಾನೆ. ಅಂಬೆ ಗಾಲಿಡುತ್ತ ವೃತ್ತದ ಒಳಗೆಲ್ಲ ತಿರುಗಾಡುತ್ತಾನೆ.

ಮಧ್ಯೆ ಮಧ್ಯೆ ಯಾವನಾದರೊಬ್ಬ ಆಟಗಾರನ ಮುಂದೆ ಮಂಡಿ ಯೂರಿ ಕುಳಿತು. ದುಃಖಿತನಾದಂತೆ ಮುಖ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾನೆ· ಆ ಆಟಗಾರ ಬೆಕ್ಕಿನ ತಲೆ ಸವರುತ್ತ ಮೂರು ಬಾರಿ "ಪಾಪ ಬೆಕ್ಕು" ಎಂದು ಹೇಳಬೇಕು. ಹೀಗೆ ಹೇಳುವಾಗ ನಗಬಾರದು.

ನಕ್ಕ ಆಟಗಾರ ' ಬೆಕ್ಕು ' ಆಗುತ್ತಾನೆ. ಬೆಕ್ಕಾಗಿದ್ದವನು ಅವನ ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿ ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾನೆ.

ಈ ರೀತಿ ಎಷ್ಟು ಹೊತ್ತು ಬೇಕಾದರೂ ಆಡಬಹುದು.

' ಪಾರಿವಾಳ ಗಿಡುಗ ಆಟ '

' ಪಾರಿವಾಳ ಗಿಡುಗ ಆಟ 'ದಲ್ಲಿ ತೊಡಗುವ ಬಾಲಕ, ಬಾಲಕಿಯರು ಮರಳಿನಲ್ಲಿ ಎರಡು ಸಾಲುಗಳನ್ನು ಮಾಡುತ್ತಾರೆ. ಎಷ್ಟು ಆಡುವ ಹುಡುಗರಿರುತ್ತಾರೋ ಅಷ್ಟು ಚೀಟಿಗಳನ್ನು ಸಿದ್ಧಗೊಳಿಸಿ, ಒಂದರಲ್ಲಿ ಮಾತ್ರ ' ಗಿಡುಗ ' ಎಂದು ಬರೆದು ಅವೆಲ್ಲವನ್ನೂ ಒಟ್ಟಿಗೆ ಬೆರೆಸಿಡುತ್ತಾರೆ. ಅನಂತರ ಆ ಚೀಟಿಗಳನ್ನು ಟೋಪಿಯಿಂದಲೋ ಚೌಕದಿಂದಲೋ ಮುಚ್ಚುತ್ತಾರೆ. ಆಮೇಲೆ ಹುಡುಗರು ಒಬ್ಬೊಬ್ಬರಾಗಿ ಒಂದೊಂದು ಚೀಟಿ ತೆಗೆಯುತ್ತಾರೆ. ಯಾರಿಗೆ ' ಗಿಡುಗ ' ಎಂದು ಬರೆದ ಚೀಟಿ ಸಿಗುತ್ತದೋ ಆ ಹುಡುಗ ಗಿಡುಗನಾಗುತ್ತಾನೆ. ಉಳಿದವರೆಲ್ಲರೂ ಪಾರಿವಾಳಗಳಾಗುತ್ತಾರೆ.

ಮರಳು ಸಾಲುಗಳ ಆಚೆ ಈಚೆಗೆ ಪಾರಿವಾಳಗಳೂ ಗಿಡುಗನೂ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ಎಷ್ಟು ಪಾರಿವಾಳಗಳಿರುತ್ತವೆಯೋ ಎರಡು ಮರಳು ಸಾಲುಗಳ ನಡುವೆ ಅಷ್ಟು ಕಲ್ಲುಗಳಿರುತ್ತವೆ. ಆ ಪಾರಿವಾಳಗಳು ತಮ್ಮ ಮುಂದಿರುವ ಮರಳು ಸಾಲನ್ನು ದಾಟಿ ಒಂದೊಂದು ಕಲ್ಲನ್ನು

ಎತ್ತಿಕೊಂಡು ಹೋಗಬೇಕು. ಹಾಗೆ ಅವರು ಸಾಲುಗಳ ನಡುವೆ ಬಂದಾಗ, ಗಿಡುಗನೂ ತನ್ನ ಮುಂದಿನ ಸಾಲನ್ನು ದಾಟಿ ಅವುಗಳಲ್ಲಿ ಒಂದನ್ನು ಹಿಡಿಯಲು ಯತ್ನಿಸಬೇಕು. ಹಾಗೆ ಯಾರನ್ನಾದರೂ ಹಿಡಿದಾಗ, ಸೋತ ಹುಡುಗ ಗಿಡುಗನಾಗುತ್ತಾನೆ. ಅನಂತರ ಆಟ ಪುನಃ ಮೊದಲಿನಂತೆ ಆರಂಭವಾಗುತ್ತದೆ.

ಪಾರಿವಾಳ ಪಟಕ್

ಚಿಕ್ಕ ಮಕ್ಕಳೂ ದೊಡ್ಡ ಮಕ್ಕಳೂ ಸೇರಿ ಪಾರಿವಾಳ ಪಟಕ್ ಆಟ ಆಡಿದರೆ ಬಹಳ ಸ್ವಾರಸ್ಯಕರವಾಗುತ್ತದೆ.

ದೊಡ್ಡ ಹುಡುಗರು ಇಬ್ಬರಿದ್ದರೆ ಸಾಕು. ಚಿಕ್ಕ ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಹೊತ್ತು ಒಯ್ಯುವುದು ಆಟದ ಒಂದು ಭಾಗ. ಚಿಕ್ಕ ಮಕ್ಕಳು ದೊಡ್ಡವರ ಸುತ್ತಲು ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ದೊಡ್ಡ ಹುಡುಗರಲ್ಲಿ ವೃತ್ತದ ಒಳಗೊಬ್ಬರು, ಹೊರಗೊಬ್ಬರು ನಿಂತು ಒಂದೊಂದು ಕೈಯನ್ನು ಹುಡುಗರ ತಲೆಯ ಮೇಲೆ ಹಿಡಿದು ಸುತ್ತುತ್ತ ಇರುತ್ತಾರೆ. ಆಗ "ಪಾರಿವಾಳ ಪಟಕ್" ಎಂದು ಹೇಳಿ, ಯಾವನಾದರೂ ಒಬ್ಬ ಆಟಗಾರನ ತಲೆಯ ಮೇಲೆ ಕೈಯಿಟ್ಟು ಕೂಡಿಸುತ್ತಾರೆ. ಇದೇ ರೀತಿ ಆಟಗಾರರನ್ನು ಒಬ್ಬೊಬ್ಬರಾಗಿ ಕೂಡಿಸಿದ ಅನಂತರ ಆಟದ ಮುಂದಿನ ಘಟ್ಟ.

ಹುಡುಗರು ಕಾಲ ಮೇಲೆ ಕಾಲು ಹಾಕಿ ಕುಳಿತು ಕಾಲಿನ ಹೆಬ್ಬೆರಳು ಗಳನ್ನು ಎರಡು ಕೈಗಳಿಂದ ಭದ್ರವಾಗಿ ಹಿಡಿಯಬೇಕು. ಆಗ ದೊಡ್ಡ ಆಟಗಾರರಿಬ್ಬರೂ ಅವರಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬೊಬ್ಬರನ್ನೇ ಕಂಕುಳಿಗೆ ಕೈಹಾಕಿ ಎತ್ತುತ್ತ, "ಕುಟ್ಟಲೋ ? ಬೀಸಲೋ ?" ಎಂದು ಕೇಳುತ್ತಾರೆ. ಅಷ್ಟು ದೂರ ತೆಗೆದುಕೊಂಡುಹೋಗಿ ಆಟಗಾರ ಏನು ಹೇಳಿದರೆ ಹಾಗೆ ಮಾಡುತ್ತಾರೆ.

'ಬೀಸು' ಎಂದರೆ ತೂಗಾಡಿ ಕೂಡಿಸುತ್ತಾರೆ. 'ಕುಟ್ಟು' ಎಂದರೆ ಒಂದೇ ಬಾರಿಗೆ ಮೇಲಿಂದ ಕೆಳಕ್ಕೆ ಕೂಡಿಸಿ ಬಿಡುತ್ತಾರೆ. ಕಾಲಿನ ಬೆರಳು ಹಿಡಿದ ಆಟಗಾರರು ಮಾತ್ರ ತಮ್ಮ ಬೆರಳಮೇಲಿನ ಹಿಡಿತ ಬಿಟ್ಟರೆಂದರೆ ಏಕಾಕಿಯಾಗಿ ಉಳಿದವರನ್ನು ಮುಟ್ಟಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ.

ಪಾರಿವಾಳ ಪಂದ್ಯ

ಬ್ರೆಜಿಲಿನ ಜಾಕುಯಿ ಎಂಬ ಪಾರಿವಾಳ 1972ರ ಸೆಪ್ಟೆಂಬರ್ 1ರಂದು 90 ಇತರ ಪಾರಿವಾಳಗಳೊಂದಿಗೆ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಿತು. ಪಂದ್ಯ ಪ್ರಾರಂಭವಾದಾಗ ಅದರ ಭಾರ ಕೇವಲ 150 ಗ್ರಾಮ್. 14 ದಿನಗಳ ಹಾರಾಟದಲ್ಲಿ 1,700 ಕಿಲೊಮೀಟರ್ ದೂರ ಸಾಗಿ ಹೊಸ ವಿಶ್ವದಾಖಲೆ ಸ್ಥಾಪಿಸಿತು. ಮಾತ್ರವಲ್ಲ, ಎಲ್ಲ ಪಾರಿವಾಳಗಳಿಗಿಂತ ಮೊದಲು ಸಾಗಿತು. ತನ್ನ ಗೂಡಿಗೆ ಮರಳಿ ಬಂದು ಮೊಟ್ಟೆಯಿಟ್ಟಿತು. ಪಟಪಟನೆ ರೆಕ್ಕೆ ಬಡಿದು ಹೃದಯಾಘಾತದಿಂದ ಪ್ರಾಣ ಬಿಟ್ಟಿತು. ಜಾಕುಯಿಯ ವಿಶ್ವದಾಖಲೆಯನ್ನು ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಪಾರಿವಾಳ ಸಂಸ್ಥೆಯ ದಾಖಲೆ ಪಟ್ಟಿಯಲ್ಲಿ ಗುರುತಿಸುವಷ್ಟರಲ್ಲಿಯೇ ಈ ದುರಂತ ನಡೆದುಹೋಯಿತು. ಬ್ರೆಜಿಲಿನ ಪಾರಿವಾಳ ಪಂದ್ಯದ ಪ್ರೇಮಿಗಳೆಲ್ಲ ಶೋಕತಪ್ತರಾದರು.

ಕ್ರಿ. ಪೂ. 100ರಲ್ಲಿ ಇಸ್ರೇಲಿನ ಅರಸ ಸಾಲೊಮನ್ ಮತ್ತು ಶೀಬಾದ ರಾಣಿ ತಮ್ಮ ಸಂದೇಶಗಳನ್ನು ಪಾರಿವಾಳಗಳ ಮೂಲಕ ಕಳುಹಿಸು ತ್ತಿದ್ದರಂತೆ. ಕಾರ್ಥೇಜಿನ ವೀರ ದಳಪತಿ ಹ್ಯಾನಿಬಾಲನ ಕಾಲದಿಂದ

(ಕ್ರಿ. ಪೂ. 247–183) ಎರಡನೆಯ ಜಾಗತಿಕ ಯುದ್ಧದ ವರೆಗೂ ಪಾರಿವಾಳಗಳು ಸಂದೇಶ ವಾಹಕಗಳಾಗಿ ಸೇವೆ ಸಲ್ಲಿಸಿದುವು.

ಹಲವು ಸಾವಿರ ಮೈಲಿ ಪ್ರಯಾಣ ಮಾಡಿದ ಪಾರಿವಾಳಗಳ ದೃಷ್ಟಾಂತವೂ ಇದೆ. ಪ್ರಥಮ ವೆಲಿಂಗ್ಟನ್ ಡ್ಯೂಕ್ (1769-1852) ಸಾಕಿದ್ದ ಪಾರಿವಾಳ ಪಶ್ಚಿಮ ಆಫ್ರಿಕದ ಇಚಾಬೋ ದ್ವೀಪದಿಂದ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿಗೆ ಹಾರಿಬಂತು. ತನ್ನ ಗೂಡಿಗೆ ಬರಿಯ ಒಂದು ಮೈಲು ದೂರ ಇರುವಾಗ ಇದು ಸತ್ತುಬಿದ್ದದ್ದು ಕಂಡುಬಂತು.

ಮೊದಲನೆಯ ಜಾಗತಿಕ ಯುದ್ಧದಲ್ಲಿ ಶತ್ರುಪಕ್ಷದವರು ಟೆಲಿಗ್ರಾಫ್ ತಂತಿಗಳನ್ನು ಕಡಿದು ಸಂಪರ್ಕ ಸಾಧನಗಳನ್ನು ನಾಶಗೊಳಿಸಿದಾಗ ಅಮೂಲ್ಯ ಸಂದೇಶಗಳನ್ನು ಬರೆದ ಕಾಗದವನ್ನು ಚಿಕ್ಕ ಅಲ್ಯೂಮಿನಿಯಂ ಡಬ್ಬದಲ್ಲಿರಿಸಿ ಪಾರಿವಾಳಗಳ ಕಾಲಿಗೆ ಕಟ್ಟಿ ಹಾರಿಸಿದರು.

ಎರಡನೆಯ ಮಹಾಯುದ್ಧದಲ್ಲಿ ಟ್ಯೂನಿಸ್‌ನ ಪತನದ ವಾರ್ತೆ ಮಿತ್ರ ರಾಷ್ಟ್ರಗಳಿಗೆ ಮೊತ್ತಮೊದಲು ತಿಳಿದುಬಂದದ್ದು ಪಾರಿವಾಳಗಳ ಮೂಲಕ.

1972ರಲ್ಲಿ ಮ್ಯೂನಿಕ್‌ನಲ್ಲಿ ನಡೆದ 20ನೆಯ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಕ್ರೀಡೋತ್ಸವದಲ್ಲಿ ಛಾಯಾಗ್ರಾಹಕನೊಬ್ಬ ದೋಣಿ ಪಂದ್ಯದ ಫೋಟೋಗಳನ್ನು ತೆಗೆದು ಶೀಘ್ರವಾಗಿ ಕಳುಹಿಸಿಕೊಡಲು ಪಾರಿವಾಳಗಳನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿದ. ಹೀಗೆ ಹಿಂದಿನಿಂದ ಇಂದಿನ ತನಕ ಪಾರಿವಾಳಗಳ ಬಳಕೆ ಆಗಿದೆ.

ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಗೆದ್ದು ಬಂದ ತರುಣ ಪಾರಿವಾಳಗಳನ್ನು ಆರಿಸಿ ಅವುಗಳಿಂದ ಉತ್ತಮ ತಳಿಯ ಪಾರಿವಾಳಗಳನ್ನು ಪಡೆಯುತ್ತಾರೆ. ಪಾರಿವಾಳಗಳು ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಎರಡು ಮೊಟ್ಟೆಗಳನ್ನಿಡುತ್ತವೆ. ಹುಟ್ಟಿದ ಮರಿಗಳಿಗೆ ಪ್ರಾರಂಭದ ಪೋಷಣೆ ಪಾಲಕ ಪಾರಿವಾಳಗಳಿಂದ. ಹುಟ್ಟಿದ 8 ದಿನಗಳಲ್ಲಿ ಚಿಕ್ಕ ಲೋಹದ ಬಳೆಯನ್ನು ಅವುಗಳ ಕಾಲಿಗೆ ತೊಡಿಸುತ್ತಾರೆ. ಅವು ಪಂದ್ಯದ ಪಾರಿವಾಳಗಳು ಎಂಬುದನ್ನು ಅವುಗಳ ಜೀವಮಾನ ಪರ್ಯಂತ ಆ ಬಳೆ ಸೂಚಿಸುತ್ತದೆ.

ಪಾರಿವಾಳ ಮರಿ ಹುಟ್ಟಿ 21 ದಿನಗಳಾದ ಬಳಿಕ ಸುತ್ತಮುತ್ತಲಿನ ಪರಿಸರದ ಪರಿಚಯವಾಗಲು ಗೂಡಿನ ಮೇಲೆ ಬಿಡುತ್ತಾರೆ. ಒಂದು ತಿಂಗಳಾದ ಬಳಿಕ ಪಾರಿವಾಳಗಳನ್ನು ಗೂಡಿನಿಂದ ಹೊರ ತಂದು ಸ್ವಲ್ಪ ದೂರ ಕೊಂಡೊಯ್ದು ಹಾರಲು ಬಿಡುತ್ತಾರೆ. ಸಕಾಲದಲ್ಲಿ ಗೂಡಿಗೆ ತಲಪಲು ಸಮರ್ಥವಾದಲ್ಲಿ, ಮರುದಿವಸ ಇನ್ನೂ ಹೆಚ್ಚು ದೂರ ಕೊಂಡೊಯ್ದು ಹಾರಲು ಬಿಡುತ್ತಾರೆ. ಕ್ರಮೇಣ 1, 2, 5 ಮೈಲಿನಿಂದ ಪ್ರಾರಂಭಿಸಿ 10, 20, 30, 40 ಮೈಲುಗಳ ತನಕ ಹಾರಿ ತಮ್ಮ ಗೂಡಿಗೆ ಹಿಂದಿರುಗಿ ಬಂದು ತಲಪುವಂತೆ ಪಾರಿವಾಳಗಳಿಗೆ ತರಬೇತಿ ನೀಡುತ್ತಾರೆ. ಇಂಥ ಪಾರಿವಾಳಗಳು ಹುಟ್ಟಿದ ಮೂರು ತಿಂಗಳಲ್ಲಿ ಪಂದ್ಯಕ್ಕೆ ತಯಾರಾಗುತ್ತವೆ.

ಪಂದ್ಯ ಆರಂಭವಾಗುವ ದಿನಕ್ಕೆ ಒಂದು ವಾರ ಮೊದಲು 10, 20, 30 ಮೈಲು ದೂರದ ತನಕ ಅವುಗಳನ್ನು ಹಾರಲು ಬಿಟ್ಟು ತರಬೇತಿ ನೀಡುತ್ತಾರೆ. ಪಂದ್ಯದ ಪಾರಿವಾಳಗಳಿಗೆ ಒಳ್ಳೆಯ ಗಾಳಿ, ಬೆಳಕು ಅತ್ಯವಶ್ಯ. ಹಸಿರು ಧಾನ್ಯ, ಮೇಪ್‌ಲ್ ಕಾಳು – ಅವುಗಳ ಪ್ರಮುಖ ಆಹಾರ.

1871ರಲ್ಲಿ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ಡಬ್ಲ್ಯು. ಬಿ. ಟಿಗೆಟ್‌ಮಿಯರ್ ಎಂಬಾತ ಪಾರಿವಾಳ ಪಂದ್ಯ ಪ್ರಾರಂಭಿಸಿದ. 5ನೆಯ ಜಾರ್ಜ್ ದೊರೆ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನಲ್ಲಿ ಪ್ರತಿ ವರ್ಷವೂ ಗೆದ್ದು ಬಂದ ಪಾರಿವಾಳಗಳಿಗೆ 5 ಕಪ್‌ಗಳನ್ನು ನೀಡುತ್ತಿದ್ದ.

ಬೆಲ್‌ಫಾಸ್ಟ್‌ನ (ಐರ್‌ಲೆಂಡ್) ಎಚ್. ಎಮ್. ಮಾಸೆನ್ ಎಂಬವನ ಪಾರಿವಾಳ 83 ಮೈಲಿನ ಒಂದು ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಗಂಟೆಗೆ 93 ಮೈಲು 960 ಗಜ ವೇಗದಲ್ಲಿ ಹಾರಿ, ಗೆದ್ದುಬಂದು ಒಂದು ದಾಖಲೆ ಸ್ಥಾಪಿಸಿತು.

ಪಾಲ್ ಚಾರ್ಲ್ಸ್ ಮರ್ಫಿ

ಹತ್ತು ವರ್ಷದ ಹುಡುಗನಾಗಿದ್ದಾಗಲೇ ಮರ್ಫಿ ತನ್ನ ತಂದೆಯಿಂದ ಚದುರಂಗದಾಟವನ್ನು ಕಲಿತರು. ಹನ್ನೆರಡು ವರ್ಷವಾಗುವುದರೊಳಗೆ ತಾವು ಕಂಡ ಚದುರಂಗದ ಪ್ರಚಂಡರನ್ನೆಲ್ಲ ಸೋಲಿಸಿದರು. ತಮ್ಮ ಮಿದುಳನ್ನೇ ಚದುರಂಗದ ಹಾಸನ್ನಾಗಿ ಮಾಡಿಕೊಂಡು, ತಮ್ಮ ಆಲೋಚನೆ–ಚಿಂತನೆಗಳನ್ನೇ ಕಾಯಿಗಳಂತೆ ನಡೆಸಿದ ಇವರು 19ನೆಯ ಶತಮಾನದ ಅತ್ಯಂತ ಪ್ರಮುಖ ಚದುರಂಗ ಆಟಗಾರ.

ಅಮೆರಿಕದ ನ್ಯೂ ಆರ್ಲಿಯನ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ 1837ರ ಜೂನ್ 22ರಂದು ಜನಿಸಿದ ಪಾಲ್ ಚಾರ್ಲ್ಸ್ ಮರ್ಫಿ ಸ್ಪ್ರಿಂಗ್ ಹಿಲ್ ಕಾಲೇಜ್, ಲೂಸಿಯಾನ ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾಲಯಗಳಲ್ಲಿ ಕಾನೂನು ವಿಷಯ ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡಿದರು. ಈ ವೇಳೆಗಾಗಲೇ ಆ ಸುತ್ತುಮುತ್ತಲಿನ ಪ್ರದೇಶದ ಚದುರಂಗದ ಪಟುಗಳನ್ನು ಇವರು ಸೋಲಿಸಿದ್ದರು. 1857ರಲ್ಲಿ ನ್ಯೂಯಾರ್ಕ್‌ನಲ್ಲಿ ನಡೆದ 'ಅಮೆರಿಕನ್ ಚೆಸ್ ಕಾಂಗ್ರೆಸ್'ನ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಅತ್ಯಂತ ಪ್ರಮುಖ ಆಟಗಾರರನ್ನೆಲ್ಲ ಪರಾಜಯಗೊಳಿಸಿ ಅಮೆರಿಕದ ಪ್ರಥಮ ಚದುರಂಗ ಚಾಂಪಿಯನ್ ಆದರು.

ಅನಂತರ ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್. ಪ್ಯಾರಿಸ್‌ಗಳಲ್ಲಿ ಆಡಿ ಹೆನ್ರಿ ಇ ಬರ್ಡ್, ಬೊಡೆನ್, ಜೆ. ಜೆ. ಲಾವೆನ್‌ಥಲ್, ಹಾರ್‌ವಿಟ್ಸ್‌ರಂಥ ವಿಖ್ಯಾತ ಆಟಗಾರರನ್ನು ಸೋಲಿಸಿದರು. ಚದುರಂಗದ ಕಾಯಿಗಳ ಚಲನವಲನ, ಸ್ಥಾನಗಳನ್ನು ಮನಸ್ಸಿನಲ್ಲೇ ಗ್ರಹಿಸಿಕೊಂಡು ಕಣ್ಣು ಮುಚ್ಚಿ ಆಡುತ್ತಿದ್ದ ಇವರ ಪ್ರತಿಭೆ ಅಪೂರ್ವವಾಗಿತ್ತು.

ಚದುರಂಗದಲ್ಲಿ ದೀರ್ಘಕಾಲದ ಚಿಂತನೆ, ಅಭ್ಯಾಸಗಳನ್ನು ಮರ್ಫಿ ಮಾಡಲಿಲ್ಲ. ಆದರೆ ಇಂಥ ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡಿದವರಲ್ಲಿ ಕಂಡುಬರುವ ಅಂಶಗಳೆಲ್ಲ ಅವರಲ್ಲಿದ್ದುವು.

1859ರಲ್ಲಿ ಅಮೆರಿಕಕ್ಕೆ ಹಿಂದಿರುಗಿದರು. ಅಲ್ಲಿ ಜರ್ಮನಿಯ ಆಟಗಾರ ಅಡಾಲ್ಫ್ ಅಂಡರ್‌ಸನ್‌ರೊಡನೆ ಆಡಿದ 11 ಆಟಗಳಲ್ಲಿ 7 ಆಟಗಳನ್ನು ಗೆದ್ದರು.

ಒಮ್ಮೆ ಈ ಪ್ರಚಂಡ ಮೇಧಾವಿ ಆಟಗಾರ ತನ್ನ "ರಾಣಿ"ಯನ್ನು ಕೊಟ್ಟು ಎದುರಾಳಿಯನ್ನು ಎಂಟನೆಯ ನಡೆಯಲ್ಲಿ ಸೋಲಿಸಿ ಜಗತ್ತನ್ನೇ ವಿಸ್ಮಯಗೊಳಿಸಿದರು.

ಮುಂದೆ ಮರ್ಫಿ ವಕೀಲಿ ವೃತ್ತಿಯನ್ನು ಕೈಗೊಂಡರು. ಆದರೆ ಅವರ ಮಿದುಳು ಚದುರಂಗದ ಪ್ರಪಂಚದಿಂದ ಹೊರಬರಲು ನಿರಾಕರಿಸಿತು. ಚದುರಂಗಕ್ಕೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ಎಲ್ಲವನ್ನೂ ಮರೆಯಲು ಮರ್ಫಿ ಪ್ರಯತ್ನಿಸಿದರು. ಚದುರಂಗದ ಬಗೆಗೆ ಮಾತನಾಡುವುದಕ್ಕೂ ಮರ್ಫಿ ನಿರಾಕರಿಸಿದರು. ಆದರೂ ವಕೀಲಿವೃತ್ತಿಯಲ್ಲಿ ವಿಫಲರಾದಾಗ ನ್ಯೂ ಆರ್ಲಿಯನ್ಸ್‌ಗೆ ಬಂದು ನೆಲೆಸಿದರು. ಕೊನೆಗಾಲದಲ್ಲಿ ತನ್ನ ಮನೆಯ ವರಾಂಡದಲ್ಲಿ ಜಂಬದಿಂದ ತಲೆಯೆತ್ತಿ "ಆ ಸಣ್ಣ ರಾಜ ನಾಚಿಕೆಯಿಲ್ಲದೆ ಹೊರಟು ಹೋಗುತ್ತಾನೆ" ಎಂದು ಫ್ರೆಂಚ್ ಭಾಷೆಯಲ್ಲಿ ಹೇಳಿಕೊಂಡು ಓಡಾಡುತ್ತಿದ್ದರು.

ನ್ಯೂ ಆರ್ಲಿಯನ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿಯೇ, ತಾವು ಸ್ನಾನ ಮಾಡುತ್ತಿದ್ದ ತೊಟ್ಟಿಯಲ್ಲಿ 1884ರ ಜುಲೈ 10ರಂದು ಪಾಲ್‌ಚಾರ್ಲ್ಸ್ ಮರ್ಫಿ ನಿಧನರಾದರು. ಮಿದುಳಿನಲ್ಲಿ ರಕ್ತನಾಳ ಒಡೆದು ಮರಣ ಸಂಭವಿಸಿರಬೇಕು ಎಂದು ಊಹೆ.

ನೋಡಿ : ಚದುರಂಗ

ಪಾಲಿ ಉಮ್ರಿಗರ್

ಐವತ್ತೊಂಬತ್ತು ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಾಡಿ ಮೂರು ಸಾವಿರಕ್ಕೂ ಹೆಚ್ಚು ಓಟ ಗಳಿಸಿದ ಪಾಲಿ ಉಮ್ರಿಗರ್ ಭಾರತದ ಅತ್ಯುತ್ತಮ ಹಿರಿಯ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಆಟಗಾರರಲ್ಲೊಬ್ಬರು. 1948ರಿಂದ 1962ರ ವರೆಗೆ ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಾಡಿ ಉತ್ತಮ 'ಆಲ್ ರೌಂಡರ್' ಎಂದು ಅವರು ಹೆಸರು ಪಡೆದರು.

ಮಹಾರಾಷ್ಟ್ರದ ಸೊಲ್ಲಾಪುರದಲ್ಲಿ 1926ರ ಮಾರ್ಚ್ 28ರಂದು ಉಮ್ರಿಗರ್ ಜನಿಸಿದರು.

1944ರಲ್ಲಿ ಪೆಂಟಾಂಗ್ಯುಲರ್‌ನಲ್ಲಿ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಆಡತೊಡಗಿದ ಉಮ್ರಿಗರ್ 1946ರ ವೇಳೆಗೆ ಮುಂಬಯಿ ತಂಡದಲ್ಲಿ ಆಡತೊಡಗಿದರು. ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಯಾಗಿದ್ದಾಗ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಜೊತೆಗೆ ಹಾಕಿ, ಫುಟ್‌ಬಾಲ್, ವಾಲಿಬಾಲ್‌ಗಳನ್ನು ಆಡುತ್ತಿದ್ದರು. ಕಾಲೇಜಿಗೆ ಬಂದಾಗ ಭಾರತದ ಪ್ರಖ್ಯಾತ ವಿಕೆಟ್ ಕೀಪರ್ ಆಗಿದ್ದ ಬಹಾದುರ್ ಕಪಾಡಿಯ ಅವರ ಬಳಿ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಕಲಿತರು. 1946-47ರಲ್ಲಿ ಮುಂಬಯಿ ಮತ್ತು ಸಿಂಧ್‌ಗಳ ನಡುವೆ ನಡೆದ ರಣಜಿ ಟ್ರೋಫಿಯಲ್ಲಿ ಇವರು ಮುಂಬಯಿಯ ತಂಡದಲ್ಲಿ ಆಡಿದರು. ಇದು ಇವರು ಆಡಿದ ಮೊದಲ ಪ್ರಥಮ ದರ್ಜೆ ಪಂದ್ಯ. 1950ರಲ್ಲಿ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ಲಾಂಕಾಷಿರ್ ಲೀಗ್‌ನ ಪರವಾಗಿ ಕೊಂಚ ಕಾಲ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಆಡಿದರು.

ವೆಸ್ಟ್ ಇಂಡೀಸ್ ವಿರುದ್ಧ 1948ರಲ್ಲಿ ಮುಂಬಯಿಯಲ್ಲಿ ನಡೆದ ದ್ವಿತೀಯ ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯದ ಮೂಲಕ ಉಮ್ರಿಗರ್ ಟೆಸ್ಟ್ ರಂಗಕ್ಕೆ ಪ್ರವೇಶಿಸಿದರು. ಆ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಕೇವಲ 30 ರನ್ ಗಳಿಸಿದರೂ ಇವರು ಮುಂದೆ ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಐವತ್ತರ ಮೇಲೆಯೇ ರನ್ ಗಳಿಸುತ್ತಿದ್ದರು.

1952ರಲ್ಲಿ ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್ ಪ್ರವಾಸ ಮಾಡಿದ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ತಂಡದಲ್ಲಿ ಉಮ್ರಿಗರ್ ಇದ್ದರು. ಆ ಸರಣಿಯಲ್ಲಿ 1,688 ರನ್ ಗಳಿಸಿದ್ದರು (ಸರಾಸರಿ : 48.22). ಮರುವರ್ಷ ವೆಸ್ಟ್ ಇಂಡೀಸ್‌ನ ಪ್ರವಾಸದಲ್ಲೂ ಭಾಗವಹಿಸಿ ಮೊದಲ ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲೇ 130 ರನ್ ಗಳಿಸಿದರು. 1954–55ರಲ್ಲಿ ಪಾಕಿಸ್ತಾನದಲ್ಲಿ ಆಡಿದ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ 651 ರನ್‌ಗಳನ್ನು (ಸರಾಸರಿ : 65.10) ಹೊಡೆದರು.



ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನಲ್ಲಿ 1959ರಲ್ಲಿ ಆಡಿದ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಒಟ್ಟು 1,826 ರನ್‌ಗಳನ್ನು (ಸರಾಸರಿ : 55.33) ಉಮ್ರಿಗರ್ ಗಳಿಸಿದರು. ನಾಲ್ಕನೆಯ ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಹೊಡೆದ 118 ರನ್‌ಗಳೂ, ಕೇಂಬ್ರಿಜ್ ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾನಿಲಯದ ವಿರುದ್ಧ ಹೊಡೆದ 252 ರನ್‌ಗಳೂ ಈ ಪ್ರವಾಸದ ಇವರ ಉತ್ತಮ ಗಳಿಕೆಗಳು. ಅದೇ ವರ್ಷ ಭಾರತದಲ್ಲಿ ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯದ ವಿರುದ್ಧ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲೂ ಉಮ್ರಿಗರ್ ಭಾಗವಹಿಸಿದರು. ಕಾನ್ಪುರದಲ್ಲಿ ನಡೆದ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ 27 ರನ್‌ಗಳಿಗೆ ನಾಲ್ಕು ವಿಕೆಟ್ ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಭಾರತ ಗೆಲ್ಲುವಂತೆ ಮಾಡಿದರು.

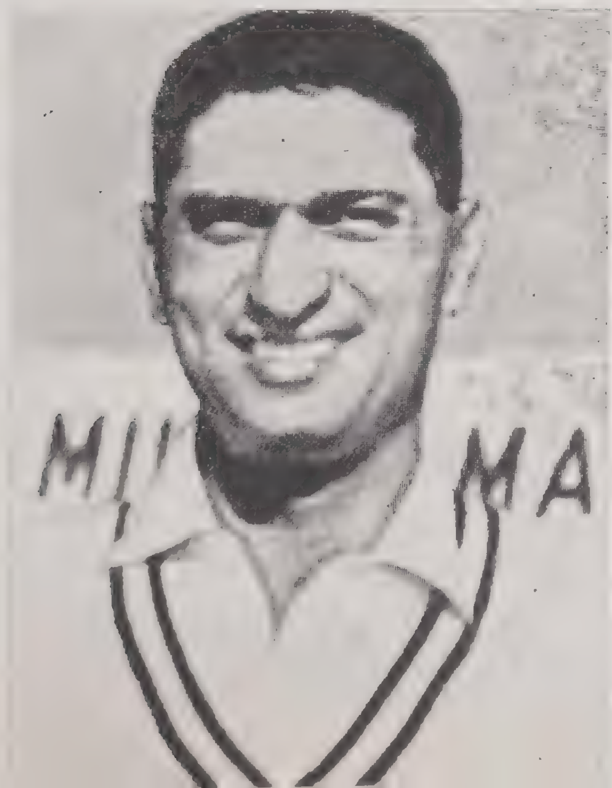
1961–62ರಲ್ಲಿ ಕಾನ್ಪುರದಲ್ಲಿ ದ್ವಿತೀಯ ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯ ಆಡಿದ ಎಂ.ಸಿ.ಸಿ. ವಿರುದ್ಧ 147 ರನ್ ಗಳಿಸಿ ಔಟಾಗದೆ ಉಳಿದರು.

1962ರಲ್ಲಿ ಭಾರತ ವೆಸ್ಟ್ ಇಂಡೀಸ್‌ಗೆ ಹೋಗಿ ಆಡಿದ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲೂ ಇವರು ಭಾಗವಹಿಸಿದ್ದರು. ಆಡಿದ 10 ಇನ್ನಿಂಗ್ಸ್‌ಗಳಲ್ಲಿ 445 ರನ್ ಗಳಿಸಿದ್ದರು. ಹಾಲ್, ಗ್ರಿಫಿತ್, ಕಿಂಗ್, ರಾಮಧಿನ್‌ರಂಥ ಪ್ರಚಂಡ ಬೌಲರುಗಳನ್ನೆದುರಿಸಿ ಉತ್ತಮ ಸ್ಕೋರು ಗಳಿಸಿದ ಇವರು ಒಮ್ಮೆ ಔಟಾಗದೆ 172 ರನ್‌ಗಳನ್ನು ಗಳಿಸಿದರು. ಬೌಲರಾಗಿ 9 ವಿಕೆಟ್ ಪಡೆದರು. ಈ ಪ್ರವಾಸದಿಂದ ಹಿಂತಿರುಗಿದಾಗ ಉಮ್ರಿಗರ್‌ಗೆ 36 ವರ್ಷ ವಯಸ್ಸು. ಆಗಲೇ ಅವರು ಆಟದಿಂದ ನಿವೃತ್ತರಾಗುವುದಾಗಿ ಸಾರಿದರು.

1946ರಿಂದ 1963ರ ವರೆಗೆ ಪ್ರಥಮ ದರ್ಜೆ ಕ್ರಿಕೆಟ್‌ನಲ್ಲಿ ಆಡಿದ ಉಮ್ರಿಗರ್ ಒಟ್ಟು 4,102 ರನ್ ಗಳಿಸಿದ್ದಾರೆ. (ಸರಾಸರಿ : 70.72). ಇದರಲ್ಲಿ 13 ಶತಕಗಳೂ ಇವೆ. ಬೌಲರಾಗಿ 19.72 ರನ್‌ಗಳಿಗೆ ಒಂದರಂತೆ 137 ವಿಕೆಟ್ ಪಡೆದಿದ್ದಾರೆ. ಫೀಲ್ಡರಾಗಿ 66 ಕ್ಯಾಚು ಹಿಡಿದಿದ್ದಾರೆ. ಇವರು ಎಂಥ ಉತ್ತಮ ಆಟಗಾರರೆಂದು ತೋರಿಸಲು ಈ ಅಂಕಿ–ಅಂಶಗಳೇ ಸಾಕು.

ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಇವರಷ್ಟು ಒಟ್ಟು ರನ್ ಗಳಿಸಿರುವವರು ಭಾರತದಲ್ಲೇ ಬೇರೆ ಯಾರೂ ಇಲ್ಲ. 59 ಟೆಸ್ಟ್‌ಗಳಲ್ಲಿ 12 ಶತಕಗಳುಳ್ಳ 3,631 ರನ್ (ಸರಾಸರಿ : 42.22) ಗಳಿಸಿದ್ದಾರೆ. ಇವರನ್ನು ಬಿಟ್ಟರೆ ಟೆಸ್ಟ್‌ಗಳಲ್ಲಿ 3,000 ರನ್‌ಗಳ ಗಡಿ ದಾಟಿದವರು ಇಬ್ಬರೇ–ವಿಜಯ ಮಂಜ್ರೇಕರ್ ಮತ್ತು ಚಂದೂ ಬೋರ್ಡೆ.

[illegible] ಪಂದ್ಯಗಳ [illegible] ಪಡೆದ ಭಾರತೀಯರು. [illegible] ಉಮ್ರಿಗರ್



ಉತ್ತಮ ಫೀಲ್ಡರ್ ಆಗಿದ್ದ ಉಮ್ರಿಗರ್ ಟೆಸ್ಟ್‌ಗಳಲ್ಲಿ 34 ಕ್ಯಾಚುಗಳನ್ನು ಹಿಡಿದಿದ್ದಾರೆ. ಬೌಲರರಾಗಿ 35 ವಿಕೆಟ್ ತೆಗೆದುಕೊಂಡಿದ್ದಾರೆ.

ಅವರು ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯಗಳಿಗೆ ಕ್ಯಾಪ್ಟನ್ ಸಹ ಆಗಿದ್ದರು. ಆಗ ಎಂಟು ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ನಾಲ್ಕು 'ಡ್ರಾ' ಆಗಿ, ಎರಡನ್ನು ಗೆದ್ದು, ಇನ್ನೆರಡರಲ್ಲಿ ಮಾತ್ರ ಭಾರತ ತಂಡ ಸೋತಿದ್ದಿತು.

1962ರಲ್ಲಿ ಇವರಿಗೆ ಪದ್ಮಶ್ರೀ ಪ್ರಶಸ್ತಿ ಸಿಕ್ಕಿತು. ಉಮ್ರಿಗರ್‌ರ ಪ್ರಚಂಡ ಆಟವನ್ನು ಭಾರತೀಯರು ಮರೆತಿಲ್ಲವೆಂಬುದನ್ನು ತೋರಿಸಲು 1972ರ ಮೇ ತಿಂಗಳಲ್ಲಿ ಕೊಲ್ಹಾಪುರದಲ್ಲಿ ಉಮ್ರಿಗರ್ ಗೌರವಾರ್ಥ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಪಂದ್ಯವೊಂದು ನಡೆಯಿತು.

ಪಾವೊ ನುರ್ಮಿ

1952ರಲ್ಲಿ ಫಿನ್‌ಲೆಂಡಿನ ರಾಜಧಾನಿ ಹೆಲ್ಸಿಂಕಿಯಲ್ಲಿ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್ ನಡೆದಾಗ ಕ್ರೀಡಾಂಗಣದ ಹೊರಗೆ, ಓಡುವ ಭಂಗಿಯ ಸುಂದರ ವಿಗ್ರಹವೊಂದನ್ನು ಸ್ಥಾಪಿಸಿದರು. ಜಗತ್ತಿನ ಅತ್ಯಂತ ಮಹತ್ವದ ದೂರ ಓಟಗಾರ ಎನಿಸಿರುವ ಫಿನ್‌ಲೆಂಡಿನ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ವೀರ ಪಾವೊ ನುರ್ಮಿಗೆ ತೋರಿಸಿದ ಗೌರವ ಇದು.



ಫಿನ್‌ಲೆಂಡಿನ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್ ವೀರ : ಪಾವೊ ನುರ್ಮಿ

ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಹೆಚ್ಚು ಪದಕಗಳನ್ನು ಗಳಿಸುತ್ತಿದ್ದ ಅಮೆರಿಕದ ಪ್ರತಿಷ್ಠೆಯೊಡನೆ ಫಿನ್‌ಲೆಂಡಿನಂಥ ಪುಟ್ಟ ದೇಶ 1920ರ ದಶಕದಲ್ಲಿ ಪೈಪೋಟಿ ನಡೆಸಿತು. ಅದನ್ನು ಸಾಧಿಸಿದ ಫಿನ್‌ಲೆಂಡಿನ ಆಟಗಾರರಲ್ಲಿ ನುರ್ಮಿ ಪ್ರಮುಖರು.

ಪಾವೋ ಜೊಹನಸ್ ನುರ್ಮಿ ಜನಿಸಿದ್ದು 1897ರಲ್ಲಿ ಬಡ ಕುಟುಂಬದಲ್ಲಿ. 12ನೆಯ ವಯಸ್ಸಿನಿಂದ ಇವರು ಸ್ವತಃ ಸಂಪಾದಿಸಿ ಹೊಟ್ಟೆ ಹೊರೆಯಬೇಕಾಯಿತು. ಆದರೆ ಓಡುವುದು ನುರ್ಮಿಗೆ ಮೊದಲಿನಿಂದಲೂ ಇಷ್ಟ. ರಸ್ತೆಗಳಲ್ಲಿ ಕಾರುಗಳೊಡನೆ ಸ್ಪರ್ಧಿಸಿ ಓಡುತ್ತಿದ್ದರು. 23ನೆಯ ವಯಸ್ಸಿನಲ್ಲಿ ಆಂಟ್‌ವರ್ಪ್ (1920) ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಿದಾಗ 10,000 ಮೀಟರ್ ಓಟ ಮತ್ತು 10,000 ಮೀಟರ್ ಹಳ್ಳಿಗಾಡು ಓಟಗಳಲ್ಲಿ ನುರ್ಮಿ ಚಿನ್ನದ ಪದಕ ಗಳಿಸಿದರು. 5,000 ಮೀಟರ್ ಓಟದಲ್ಲಿ ಬೆಳ್ಳಿ ಪದಕ ಪಡೆದರು. ಫಿನ್‌ಲೆಂಡಿನ ಇತರ ಆಟಗಾರರೂ ಸಹ ಓಟ ಮತ್ತು ಭಾರ ಎಸೆತಗಳಲ್ಲಿ ವಿಕ್ರಮ ಸಾಧಿಸಿದ್ದುದರಿಂದ, ಫಿನ್‌ಲೆಂಡ್ ಮಾರ್ಗ ಮತ್ತು ಬಯಲು ಮೇಲಾಟಗಳಲ್ಲಿ ಒಂಬತ್ತು—ಅಂದರೆ ಅಮೆರಿಕ ಗಳಿಸಿದಷ್ಟೇ ಸಂಖ್ಯೆಯ—ಚಿನ್ನದ ಪದಕಗಳನ್ನು ಗಳಿಸಿತು.

1923ರಲ್ಲಿ ಒಂದು ಮೈಲು ದೂರವನ್ನು 4 ಮಿನಿಟು 10.4 ಸೆಕೆಂಡುಗಳಲ್ಲಿ ಓಡಿ ನುರ್ಮಿ ಹೊಸ ಜಾಗತಿಕ ದಾಖಲೆ ನಿರ್ಮಿಸಿದರು. ಪ್ಯಾರಿಸ್ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ (1924) 1,500 ಮೀ., 5,000 ಮೀ. ಮತ್ತು 10,000 ಮೀ. ಹಳ್ಳಿಗಾಡು ಓಟಗಳಲ್ಲಿ ಚಿನ್ನದ ಪದಕ ಗಳಿಸಿದರು. ಅವುಗಳಲ್ಲಿ ಮೊದಲಿನ ಎರಡೂ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳು ಎರಡು ಗಂಟೆಯ ಅವಧಿಯೊಳಗೆ ಮುಗಿದಿದ್ದರೂ ನುರ್ಮಿ ಒಬ್ಬರೇ ಎರಡರಲ್ಲೂ ಹೊಸ ದಾಖಲೆ ಸ್ಥಾಪಿಸಿ ವಿಜೇತರಾದರು. 3,000 ಮೀ. ರಿಲೇ ಓಟದಲ್ಲಿ ಅವರು ಭಾಗವಹಿಸಿದ್ದರು. ಅವರ ತಂಡವೇ ಗೆದ್ದಿತು. ಹೀಗೆ ನುರ್ಮಿ ಪ್ಯಾರಿಸಿನಲ್ಲಿ ದೊರಕಿಸಿಕೊಂಡ ಚಿನ್ನದ ಪದಕಗಳು ಒಟ್ಟು ನಾಲ್ಕು. ಆ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಅಮೆರಿಕ ಹನ್ನೆರಡು ಚಿನ್ನದ ಪದಕ ಗಳಿಸಿತು; ಫಿನ್‌ಲೆಂಡ್ ಹತ್ತನ್ನು ಗೆದ್ದು ದ್ವಿತೀಯ ಸ್ಥಾನ ಪಡೆಯಿತು.

1928ರ ಆಮ್‌ಸ್ಟರ್‌ಡ್ಯಾಮ್ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ 10,000 ಮೀ. ಓಟದಲ್ಲಿ ನುರ್ಮಿ ಹೊಸ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್ ದಾಖಲೆ ಸ್ಥಾಪಿಸಿ ಚಿನ್ನದ ಪದಕ ಗಳಿಸಿದರು. ಅದು ಅವರು ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಗಳಿಸಿದ ಒಟ್ಟು ಏಳನೆಯ ಮತ್ತು ವೈಯಕ್ತಿಕ ಆರನೆಯ ಚಿನ್ನದ ಪದಕ. ಅದೇ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಅವರು ಇತರ ಎರಡು ದೂರ ಓಟ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಲ್ಲಿ ಬೆಳ್ಳಿಯ ಪದಕ ಗಳಿಸಿದರು.

ಹೀಗೆ ನುರ್ಮಿ ಸತತ ಮೂರು ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ಗಳಲ್ಲಿ 10 ಓಟ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಿ ಏಳು ಚಿನ್ನದ ಪದಕ ಮತ್ತು ಮೂರು ಬೆಳ್ಳಿ ಪದಕಗಳನ್ನು ಗೆದ್ದರು. ಈ ಸಾಧನೆ ಮಾಡಿದವರಲ್ಲಿ ಮತ್ತು ಒಂದೇ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಮೂರು ವೈಯಕ್ತಿಕ ಚಿನ್ನದ ಪದಕ ಗಳಿಸಿದವರಲ್ಲಿ ನುರ್ಮಿ ಮೊದಲಿಗರು.

1932ರಲ್ಲಿ ನುರ್ಮಿ ವೃತ್ತಿಪರ ಓಟಗಾರರಾದರು. 1920ರಿಂದ 1932ರ ಅವಧಿಯಲ್ಲಿ ವಿವಿಧ ದೂರ ಓಟಗಳಲ್ಲಿ 20 ಜಾಗತಿಕ ದಾಖಲೆಗಳನ್ನು ಸ್ಥಾಪಿಸಿದ ನುರ್ಮಿಗೆ 'ಫ್ಲೈಯಿಂಗ್ ಫಿನ್' – 'ಫಿನ್‌ಲೆಂಡಿನ ಹಾರುವ ಮನುಷ್ಯ'—ಎಂಬುದು ಅನ್ವರ್ಥನಾಮವಾಯಿತು.

ನುರ್ಮಿ ಆಟೋಪಕರಣಗಳ ವ್ಯಾಪಾರ ವೃತ್ತಿ ಕೈಗೊಂಡು ಜೀವನ ನಡೆಸುವವರು. ಸಂತೋಷಕ್ಕಾಗಿ ಮಾತ್ರ ಈಗ ಅವರು ಓಡುತ್ತಾರೆ.

ನೋಡಿ : ಎಮಿಲ್ ಜಟೊಪೆಕ್ ; ಜೆಸ್ಸಿ ಓವೆನ್ಸ್ ; ವಲೇರಿ ಬೊರ್ಜೋವ್

ಪಾರ್ಶ್ವ ಓಟ ಸ್ಪರ್ಧೆ

ಜೋಡಿ ಆಟಗಾರರ ಓಟ ಸ್ಪರ್ಧೆಯ ಒಂದು ವಿಚಿತ್ರ ಬಗೆ ಪಕ್ಕಪಕ್ಕಕ್ಕೆ ಓಡುವುದು.

ಇಬ್ಬರು ಆಟಗಾರರು ಒಬ್ಬರಿಗೊಬ್ಬರು ಬೆನ್ನು ಮಾಡಿಕೊಂಡು, ತೋಳುಗಳನ್ನು ಹಿಂದಕ್ಕೆ ಚಾಚಿ ಇನ್ನೊಬ್ಬನ ಸೊಂಟವನ್ನು ಬಳಸಿ ಹಿಡಿದುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಈ ಸ್ಥಿತಿಯಲ್ಲಿ ಇಬ್ಬರೂ ಕೂಡಿ ಪಕ್ಕಪಕ್ಕಕ್ಕೆ ಓಡಬೇಕು. ಸುಮಾರು ಇಪ್ಪತ್ತೈದು ಹೆಜ್ಜೆಗಳ ಆಚೆಗಿರುವ ಗುರಿಗೆರೆಗೆ ಕೈಗಳನ್ನು ಬಿಡದೆ ತಲಪಿದ ಜೋಡಿ ಗೆಲ್ಲುತ್ತದೆ.

ಇಬ್ಬರೇ ಆಟಗಾರರು ಆಡುವುದಿದ್ದರೆ ಕೈ ಮೊದಲು ಸಡಿಲಿಸಿದವರು ಸೋಲುತ್ತಾರೆ. ಆದರೆ ಜೋಡಿ ಜೋಡಿಗಳ ಮಧ್ಯೆ ಈ ಸ್ಪರ್ಧೆ ನಡೆದರೇ ಹೆಚ್ಚು ಸ್ವಾರಸ್ಯಕರ.

ಪ್ಯಾರಷೂಟ್ ಕ್ರೀಡೆ

ವಿಮಾನದಿಂದ ಹಾರಿ ಸುರಕ್ಷಿತವಾಗಿ ನೆಲ ಸೇರಲು ಇರುವ ಸಾಧನ ಪ್ಯಾರಷೂಟ್. ವಿಮಾನದಿಂದ ಧುಮುಕಿದ ಮೇಲೆ ಪ್ಯಾರಷೂಟ್ ತೆರೆದು ಕೊಳ್ಳುವ ವರೆಗೆ ಅತಿ ವೇಗದಿಂದ ಗಾಳಿಯಲ್ಲಿ ಬೀಳುತ್ತಿರುವುದು, ಪ್ಯಾರ ಷೂಟ್ ತೆರೆದುಕೊಂಡ ಮೇಲೆ ಗಾಳಿಯಲ್ಲಿ ತೇಲುತ್ತ ಕೆಳಕ್ಕಿಳಿಯುವುದು —ಇವು ಮನೋಲ್ಲಾಸ ನೀಡುವ ಅನುಭವಗಳು. ವಿಮಾನಗಳಲ್ಲಿ ಎತ್ತರಕ್ಕೆ ಏರಿ ಧುಮುಕುವುದು ಪ್ಯಾರಷೂಟ್ ಹಾರಾಟ, ಈಗ ಜನಪ್ರಿಯ ಕ್ರೀಡೆಯಾಗಿದೆ.

ಪ್ಯಾರಷೂಟ್ ಕ್ರೀಡೆಯಲ್ಲಿ ಎರಡು ರೀತಿ : ಒಂದನೆಯದು ವಿಮಾನ ದಿಂದ ಹಾರಿದ ಮೇಲೆ ಪ್ಯಾರಷೂಟನ್ನು ತೆರೆಯುವ ವರೆಗಿನ ಕೆಲವು ಸೆಕೆಂಡುಗಳ ಅವಧಿಯಲ್ಲಿ ಗಾಳಿಯಲ್ಲಿ ಮಾಡುವ ಕಸರತ್ತು ; ಎರಡನೆಯದು ಭೂಮಿಯ ಮೇಲಿನ ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಸ್ಥಳವನ್ನು ಗುರಿಯಾಗಿ ಇಟ್ಟುಕೊಂಡು ಅಲ್ಲಿಗೆ ತಲಪುವುದು.

ಹಾರುವಾತ ವಿಮಾನವನ್ನು ಬಿಟ್ಟೊಡನೆ ನೆಲದ ಕಡೆಗೆ ಮುಖಮಾಡಿ, ಬೆನ್ನು ಹಿಂದಕ್ಕೆ ಬಾಗಿಸಿ, ಕೈಕಾಲುಗಳನ್ನು ದೂರಕ್ಕೆ ಚಾಚಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾನೆ. ಈ ಭಂಗಿಯಲ್ಲಿ ಅವನು ಹಲವು ಕಸರತ್ತುಗಳನ್ನು ಮಾಡಬಹುದು. ತಾನು ಬೀಳುತ್ತಿರುವ ವೇಗವನ್ನು ಬದಲಾಯಿಸಬಹುದು. ನೆಲದಿಂದ ಈತ ಕಡಮೆಯೆಂದರೆ ಸುಮಾರು 2,200 ಅಡಿ ಎತ್ತರದಲ್ಲಿರುವಾಗ ಪ್ಯಾರ ಷೂಟನ್ನು ತೆರೆಯಬೇಕು. ಇದಕ್ಕೆ ತನ್ನ ಕೈಯಲ್ಲಿರುವ ಒಂದು ಹಗ್ಗವನ್ನು ಎಳೆದರೆ ಸಾಕು.

ಪ್ಯಾರಷೂಟ್ ತೆರೆದುಕೊಂಡು ಗಾಳಿಯಲ್ಲಿ ತೇಲುತ್ತಿರುವಾಗ ನೆಲಕ್ಕೆ ಸಮಾನಾಂತರವಾಗಿ —ತನಗೆ ಬೇಕಾದ ದಿಕ್ಕಿಗೆ— ತುಸು ದೂರ ಹೋಗು ವುದು ಸಾಧ್ಯ. ಇದರಿಂದ ಆತ ತಾನು ತಲಪಬೇಕಾದ ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಸ್ಥಳದತ್ತ ತೇಲಬಹುದು.



ಪ್ಯಾರಷೂಟ್ ಕ್ರೀಡೆಯಲ್ಲಿ ವಿಶ್ವಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್ ಸ್ಪರ್ಧೆ ನಡೆಯು ತ್ತದೆ.

ಪ್ರಾಣಾಯಾಮ

ಉಸಿರಾಟವನ್ನು ಕ್ರಮಗೊಳಿಸಲು ಪ್ರಾಣಾಯಾಮ ಒಂದು ವಿಶಿಷ್ಟ ವ್ಯಾಯಾಮ.

ಶ್ವಾಸಕೋಶ ಮತ್ತು ಹೃದಯಗಳಿಗೆ ಪ್ರಾಣಾಯಾಮದಿಂದ ಬಲ ಬರುತ್ತದೆ. ರಕ್ತ ಪರಿಚಲನೆಗೆ ಅಗತ್ಯವಾದ ಶುದ್ಧ ಗಾಳಿ ಹೆಚ್ಚು ದೊರೆತು ಆರೋಗ್ಯ ವೃದ್ಧಿಸುತ್ತದೆ.

ಯೋಗಾಭ್ಯಾಸಿಗಳು ಮಾತ್ರವಲ್ಲದೆ ಸಾಮಾನ್ಯ ಜನರೂ ಪ್ರಾಣಾಯಾಮ ದಿಂದ ಉಪಯೋಗ ಪಡೆಯಬಹುದು. ಧ್ಯಾನ, ಧಾರಣಗಳು ಮತ್ತು ಮನಸ್ಸಿನ ಏಕಾಗ್ರತೆಗೆ ಪ್ರಾಣಾಯಾಮ ಸಹಕಾರಿ.

ಅಷ್ಟಾಂಗ ಯೋಗದಲ್ಲಿ ಯಮ, ನಿಯಮ, ಆಸನ, ಪ್ರಾಣಾಯಾಮ, ಪ್ರತ್ಯಾಹಾರ, ಧ್ಯಾನ, ಧಾರಣ, ಸಮಾಧಿಗಳಲ್ಲಿ ಪ್ರಾಣಾಯಾಮ ನಾಲ್ಕನೆಯ ಅಭ್ಯಾಸ. ಭಾರತದಲ್ಲಿ ಪ್ರಾಚೀನ ಕಾಲದಿಂದಲೂ ಪ್ರಾಣಾ ಯಾಮ ಮಹತ್ವ ಪಡೆದಿದೆ. ಆರ್ಯರ ಧಾರ್ಮಿಕ ಸಂಧ್ಯಾವಂದನ, ಅನುಷ್ಠಾನ ಕರ್ತವ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಪ್ರಾಣಾಯಾಮವೂ ಒಂದು ಅಂಗ. ಧೀಃ ಶಕ್ತಿ ಯನ್ನು ಪ್ರಚೋದಿಸುವಂತೆ ದೇವತೆಯನ್ನು ಬೇಡುವಾಗ ಏಕಾಗ್ರಚಿತ್ತ ಧ್ಯಾನಗಳಿಗೆ ಅನುಕೂಲಿಸುವ ನಾಡಿಗಳನ್ನು ಚೇತನಗೊಳಿಸುವ ಸಾಧನಾ ಕ್ರಮವಾಗಿ ಪ್ರಾಣಾಯಾಮ ರೂಢಿಯಲ್ಲಿತ್ತು.

ಪ್ರಾಣಾಯಾಮದಲ್ಲಿ ಮೂಗಿನ ಹೊಳ್ಳೆಗಳನ್ನು ಕ್ರಮವರಿತು ಮುಚ್ಚಿ ಬಿಚ್ಚಿ ಉಚ್ಛ್ವಾಸ, ನಿಶ್ವಾಸಗಳ ಮೇಲೆ ಹತೋಟಿ ಸಾಧಿಸುವ ಅಭ್ಯಾಸ ಗುರುಮುಖೇನ ಪ್ರತ್ಯಕ್ಷದರ್ಶನದಿಂದ ಅರಿಯಲೇಬೇಕು. ಪರೋಕ್ಷವಾಗಿ ತಿಳಿದು ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡುವುದು ಅತಿ ಅಪಾಯಕರ.

ನೋಡಿ : ವ್ಯಾಯಾಮ ; ಸೂರ್ಯ ನಮಸ್ಕಾರ

'ಪ್ರಾಣಿಕಾಲು'

'ನಾಲ್ಕು ಕಾಲು'–ಆಡು, 'ಎರಡು ಕಾಲು' –ಕಾಗೆ. ಹೀಗೆ ಕಾಲುಗಳ ಸಂಖ್ಯೆ ಹೇಳಿದರೆ ಅದಕ್ಕೆ ಅನುಗುಣವಾದ ಪ್ರಾಣಿಯ ಹೆಸರನ್ನು ಹೇಳಬಹುದು. ಇದರಲ್ಲಿ ಸ್ಪರ್ಧೆ ನಡೆಸಬಹುದು.

ಮುಖಂಡ 'ಇಷ್ಟು ಕಾಲು' ಎಂದು ಕೂಗಿದಾಗ ಆಟಗಾರ ಪ್ರಾಣಿಯ ಹೆಸರನ್ನು ಹೇಳಬೇಕು. 'ಎರಡು' ಎಂದು ಕೂಗಿ ದಾಗ ಯಾವುದಾದರೂ ಪಕ್ಷಿಯ ಹೆಸರು ಹೇಳಬಹುದು. 'ಏನೂ ಇಲ್ಲ' ಎಂದಾಗ 'ಹಾವು' ಎಂದು ಉತ್ತರಿಸಬಹುದು.

ಯಾವ ಆಟಗಾರ ಅಥವಾ ತಂಡ ಮೊದಲು ಪ್ರಾಣಿಯ ಹೆಸರು ಹೇಳಲು ಶಕ್ತರಾಗುವರಲ್ಲೇ ಇಲ್ಲಿ ಸ್ಪರ್ಧೆ.

ಪಿ. ಎಂ. ಜೋಸೆಫ್

ಕರ್ತೃತ್ವ ಶಕ್ತಿ, ದಕ್ಷ ಆಡಳಿತ, ಶುಭ್ರತೆ, ಅಚ್ಚುಕಟ್ಟಿಗೆ ಇನ್ನೊಂದು ಹೆಸರೆಂದು ಖ್ಯಾತರಾಗಿರುವ ಪಿ. ಎಂ. ಜೋಸೆಫ್ ಶರೀರ ಶಿಕ್ಷಣ ಕ್ಷೇತ್ರದಲ್ಲಿ ಉನ್ನತಸ್ಥಾನ ಗಳಿಸಿಕೊಂಡಿದ್ದಾರೆ.

ಪಿ. ಎಂ. ಜೋಸೆಫ್ 1904ರ ಜೂನ್ 23ರಂದು ಕೇರಳದಲ್ಲಿ ಜನಿಸಿದರು. ಪ್ರಾರಂಭದ ವಿದ್ಯಾಭ್ಯಾಸ ಕೇರಳದಲ್ಲೇ ನಡೆದು



ಕರ್ತೃತ್ವ, ಶಕ್ತಿ, ದಕ್ಷ ಆಡಳಿತ : ಜೋಸೆಫ್

ಇಂಟರ್ ಮೀಡಿಯೆಟ್ ಶಿಕ್ಷಣಕ್ಕೆ ಮದರಾಸು ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾನಿಲಯ ಸೇರಿದರು. 1925ರಲ್ಲಿ ಜೋಸೆಫ್ ಪಂಜಾಬ್ ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾನಿಲಯದಿಂದ ಬಿ. ಎಸ್‌ಸಿ. ಪದವಿ ಪಡೆದರು.

ವಿದ್ಯಾಭ್ಯಾಸದ ಕಾಲದಲ್ಲೇ ಆಟಗಳತ್ತ ಅವರ ಒಲವಿತ್ತು. ಚೆನ್ನಾಗಿ ಆಡುತ್ತಿದ್ದುದರಿಂದ ಶಾಲೆ–ಕಾಲೇಜುಗಳ ಪರವಾಗಿ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಲು ಅವಕಾಶ ದೊರಕುತ್ತಿತ್ತು. ಶರೀರ ಶಿಕ್ಷಣ ಅವರ ಮೆಚ್ಚಿನ ವಿಷಯ. ಮದರಾಸಿನ ವೈ. ಎಂ. ಸಿ. ಎ. ಕಾಲೇಜಿಗೆ ಸೇರಿ ಪ್ರಥಮ ತರಗತಿಯಲ್ಲಿ 1929ರಲ್ಲಿ ತೇರ್ಗಡೆಹೊಂದಿ ಡಿಪ್ಲೊಮಾ ಗಳಿಸಿದರು. ಮಧುರೆಯ ಅಮೆರಿಕನ್ ಮಿಷನ್ ಕಾಲೇಜಿನಲ್ಲಿ 1929–30ರಲ್ಲಿ ಅವರು ಶರೀರ ಶಿಕ್ಷಣ ಡೈರೆಕ್ಟರ್ ಆಗಿದ್ದರು. ಇಲ್ಲಿ ಅವರ ಸಂಘಟನಾ ಸಾಮರ್ಥ್ಯ ಬೆಳಕಿಗೆ ಬಂತು. ಹೆಚ್ಚಿನ ಅಧ್ಯಯನಕ್ಕಾಗಿ ಅಮೆರಿಕದ ಸ್ಪ್ರಿಂಗ್‌ಫೀಲ್ಡಿಗೆ ಹೋಗುವ ಸೌಲಭ್ಯ ದೊರಕಿತು. ಎರಡು ವರ್ಷಗಳಲ್ಲಿ ಬಿ.ಪಿ.ಇ., ಎಮ್.ಎಡ್. ಪದವಿಗಳನ್ನು ಪಡೆದರು.

ಅಮೆರಿಕದಿಂದ ಹಿಂದಿರುಗಿದ ಅನಂತರ ಮದರಾಸಿನ ವೈ.ಎಂ.ಸಿ.ಎ. ಕಾಲೇಜಿನ ಉಪನ್ಯಾಸಕರಾಗಿ 6 ವರ್ಷ ಕೆಲಸ ಮಾಡಿದರು. ಆ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ಮದ್ರಾಸ್ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಅಸೋಸಿಯೆಷನ್ ಸದಸ್ಯರಾಗಿ, ಮದ್ರಾಸ್ ಬಾಕ್ಸಿಂಗ್ ಅಸೋಸಿಯೇಷನ್ ಹಾಗೂ ಮದ್ರಾಸ್ ಕಾಲೇಜುಗಳ ಅಥ್ಲೆಟಿಕ್ ಅಸೋಸಿಯೇಷನ್‌ಗಳ ಕಾರ್ಯದರ್ಶಿಯಾಗಿ ದುಡಿದರು. ಮದರಾಸು ರಾಜ್ಯದಲ್ಲಿ ಗ್ರಾಮೀಣ ಮನೋರಂಜನಾ ಚಳುವಳಿಯನ್ನು ಸಂಘಟಿಸಿದ್ದೂ ಇವರೇ.

ಮುಂಬಯಿಯ ಕಾಂದಿವಲಿಯಲ್ಲೊಂದು ಶರೀರ ಶಿಕ್ಷಣ ತರಬೇತಿ ಕೇಂದ್ರ ಆರಂಭವಾದಾಗ ಜೋಸೆಫರು ಅದರ ಪ್ರಥಮ ಪ್ರಿನ್ಸಿಪಾಲರಾಗಿ ಹೋಗಿ 1957ರ ವರೆಗೆ ಕೆಲಸ ಮಾಡಿದರು. ಮುಂಬಯಿಯ 'ಶರೀರ ಶಿಕ್ಷಣ ಮತ್ತು ಮನೋಲ್ಲಾಸ ಮಂಡಲಿ'ಯ ಕಾರ್ಯದರ್ಶಿಯ ಹೊಣೆ ಹೊತ್ತರು. ಆ ಸ್ಥಾನದಲ್ಲಿದ್ದಾಗ ದೇಶದಲ್ಲೆಲ್ಲ ಸಂಚರಿಸುವ ಸಂದರ್ಭ ಬಂತು. ಶರೀರ ಶಿಕ್ಷಣ ಪರಿಸ್ಥಿತಿಯನ್ನು ಕೂಲಂಕಷವಾಗಿ ಪರಿಶೀಲಿಸಿ ವರದಿ ಕೊಟ್ಟರು. ಮುಂಬಯಿ ರಾಜ್ಯಮಟ್ಟದ ಕ್ರೀಡಾ ಮಹೋತ್ಸವ ಕಾರ್ಯದರ್ಶಿಯಾಗಿ ಅದನ್ನು ಸಂಘಟಿಸಿದರು. ಯುನೆಸ್ಕೊದ ಪರವಾಗಿ 'ಮೂಲಭೂತ ಶಿಕ್ಷಣ'ವನ್ನು ಕುರಿತಾದ ಚರ್ಚೆ 1952ರಲ್ಲಿ ರಂಗೂನಿನಲ್ಲಿ ನಡೆದಾಗ ಜೋಸೆಫರು ಅದರ ಸಂಚಾಲಕರಾಗಿದ್ದರು.

1956ರಲ್ಲಿ ಭಾರತ ಸರಕಾರ ರಷ್ಯಕ್ಕೆ ಕಳುಹಿಸಿದ ಶೈಕ್ಷಣಿಕ ಮಂಡಳಿಯಲ್ಲಿ ಜೋಸೆಫ್ ಸದಸ್ಯರಾಗಿದ್ದರು. ಶರೀರ ಶಿಕ್ಷಣ ತಜ್ಞರೆಂದು ಭಾರತ ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕ ಸಮಿತಿಯ ಸದಸ್ಯರಾಗಿ ಯೂರೋಪು, ಜಪಾನ್, ಅಮೆರಿಕಗಳಿಗೆ ಹಲವಾರು ಬಾರಿ ಭೇಟಿ ನೀಡಿದ್ದಾರೆ.

1957ರಲ್ಲಿ ಗ್ವಾಲಿಯರ್‌ನಲ್ಲಿ 'ರಾಣೀ ಲಕ್ಷ್ಮೀಬಾಯಿ ಶರೀರ ಶಿಕ್ಷಣ ಕಾಲೇಜು' ಪ್ರಾರಂಭವಾಯಿತು. ಇಲ್ಲಿ ಶರೀರ ಶಿಕ್ಷಣದ ಸ್ನಾತಕ ತರಗತಿಗಳನ್ನು ತೆರೆಯಲಾಯಿತು. ಜೋಸೆಫ್ ಅದರ ಪ್ರಿನ್ಸಿಪಾಲರಾದರು. ಈ ಕಾಲೇಜು ಮಧ್ಯಪ್ರದೇಶದ ಶಿವಾಜಿ ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾಲಯಕ್ಕೆ ಸೇರಿತ್ತು. ಜೋಸೆಫ್ ಆ ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾಲಯದ ಶರೀರ ಶಿಕ್ಷಣ ವಿಭಾಗದ ಡೀನರಾಗಿದ್ದರು.

1967ರಲ್ಲಿ ಭಾರತ ಸರ್ಕಾರ ಪದ್ಮಶ್ರೀ ಪ್ರಶಸ್ತಿಯಿತ್ತು ಜೋಸೆಫ್‌ರ ಸಾಧನೆಗಳನ್ನು ಗೌರವಿಸಿತು. ಅಮೆರಿಕದ ಸ್ಪ್ರಿಂಗ್‌ಫೀಲ್ಡ್ ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾಲಯದವರು ಅವರಿಗೆ ಗೌರವ ಡಾಕ್ಟರೇಟ್ ಪ್ರಶಸ್ತಿ ನೀಡಿದರು.

1967ರ ಜೂನಿನಲ್ಲಿ ನಿವೃತ್ತರಾದ ಜೋಸೆಫ್ ಕೇರಳದಲ್ಲಿ ವಿಶ್ರಾಂತ ಜೀವನ ಆರಂಭಿಸಿದರು. ಶರೀರ ಶಿಕ್ಷಣಕ್ಕೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ಹಲವಾರು ಲೇಖನಗಳನ್ನೂ ಪುಸ್ತಿಕೆಗಳನ್ನೂ ಅವರು ಬರೆದಿದ್ದಾರೆ.

ಪಿಚಕಾರಿ

ಮೈ ಹಾಗೂ ಬಟ್ಟೆಯ ಮೇಲೆ ಗುಲಾಲು. ಕೆಂಪು, ನೀಲಿ, ಹಳದಿ ಬಣ್ಣಗಳು ಇದು ಹೋಳಿ ಹಬ್ಬದ ದಿನ ಕಂಡುಬರುವ ಸಾಮಾನ್ಯ ದೃಶ್ಯ.

ಹೋಳಿ ಹಬ್ಬ, ಫಾಲ್ಗುಣ ಮಾಸದ ಹುಣ್ಣಿಮೆಯ ದಿವಸ ನಡೆಯುತ್ತದೆ. ಬಣ್ಣದ ನೀರನ್ನು ಪಿಚಕಾರಿಗಳಲ್ಲಿ ತುಂಬಿಕೊಂಡು ಪರಸ್ಪರ ಎರಚಾಡುತ್ತಾರೆ. ಬಟ್ಟೆ ಹಾಳಾಗುವುದೆಂಬ ಚಿಂತೆಯೂ ಇಲ್ಲ. ಆನಂದೋತ್ಸಾಹಗಳಿಂದ ಬಣ್ಣದ ನೀರನ್ನು ಚಿಮ್ಮುತ್ತಾರೆ. ತಾವು ಇನ್ನೊಬ್ಬರಿಗೆ ಎರಚುವಷ್ಟೇ ಉತ್ಸಾಹದಿಂದ ತಾವೂ ಮತ್ತೊಬ್ಬರಿಂದ ಎರಚಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ.

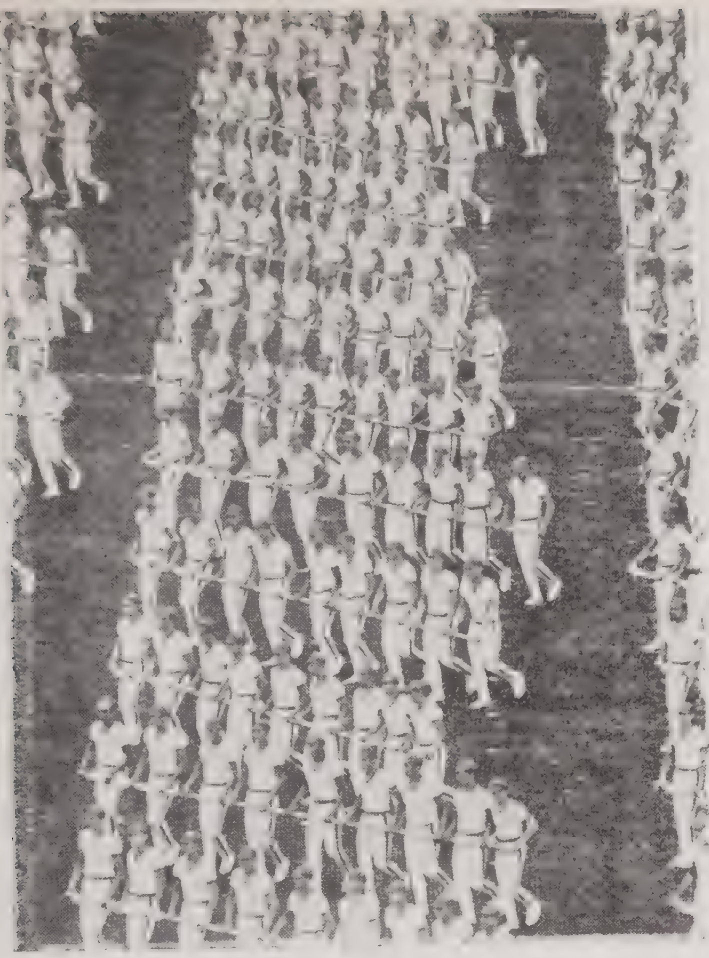
ಬಣ್ಣದ ನೀರನ್ನು ಸೀಸೆಯಲ್ಲಿ ತುಂಬಿಕೊಂಡು ಎರಚುವುದೂ ಇದೆ. ಆದರೆ ಪಿಚಕಾರಿಯಲ್ಲಿ ರಭಸದಿಂದ ಎರಚುವುದು ಹೆಚ್ಚು ಮೋಜಿನದು.

ಪಿ. ಟಿ.

ಶಾಲೆ, ಕಾಲೇಜುಗಳ ಶಿಕ್ಷಣ ವ್ಯವಸ್ಥೆಯಲ್ಲಿ 'ಪಿ. ಟಿ.' ತರಗತಿಗಳು ಸಾಮಾನ್ಯ. ಪಿ. ಟಿ.—ಶರೀರ ತರಬೇತಿ—ತರಗತಿಯಲ್ಲಿ ದೇಹದಾರ್ಢ್ಯ, ಆರೋಗ್ಯಗಳನ್ನು ಬೆಳೆಸುವ ದೈಹಿಕ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳು ನಡೆಯುತ್ತವೆ.

ಪಿ. ಟಿ.ಯ ಮೂಲ ಪ್ರಾಚೀನ ಗ್ರೀಕ್ ಶರೀರ ಶಿಕ್ಷಣದಲ್ಲೇ ಇದೆ. ಮನಸ್ಸು ಹರಿತವಾಗಿರಬೇಕಾದರೆ, ನೆಮ್ಮದಿಯಿಂದ ಕೆಲಸ ಮಾಡಬೇಕಾದರೆ ಅದಕ್ಕೂ ದೇಹದಾರ್ಢ್ಯಕ್ಕೂ ನಿಕಟವಾದ ಸಂಬಂಧವಿದೆ ಎಂಬುದು ಗ್ರೀಕರ ಅಭಿಪ್ರಾಯವಾಗಿತ್ತು. ಆದರೆ ಈ ಭಾವನೆ ಅನಂತರದ ರೋಮನರಲ್ಲಾಗಲೀ ಮುಂದಿನ ಐರೋಪ್ಯ ಸಮಾಜದಲ್ಲಾಗಲೀ ಕಂಡುಬರಲಿಲ್ಲ. ಅನಂತರ ಪಿ.ಟಿ.ಗಳೆಲ್ಲ ಸೈನಿಕರ ದೈಹಿಕ ಕೌಶಲಕ್ಕಾಗಿ, ಸೀಮಿತ ವ್ಯಾಯಾಮಗಳ ರೂಪದಲ್ಲಿ ಕಲಿಸಲ್ಪಡುತ್ತಿದ್ದುವು. ಯುದ್ಧಕ್ಕೆ ಹೋಗುವವರು ಮಾತ್ರ ವ್ಯಾಯಾಮ ಹಾಗೂ ಕಸರತ್ತುಗಳುಳ್ಳ ಪಿ.ಟಿ. ತರಬೇತಿಗೆ ಒಳಗಾಗಬೇಕಿತ್ತು.

1762ರಲ್ಲಿ ಫ್ರಾನ್ಸಿನ ಜೀನ್ ಜಾಕಸ್ ರೂಸೋ ಬರೆದ 'ಎಮಿಲಿ' ಎಂಬ ಪುಸ್ತಕ ಆಗಿನ ಶಾಲಾ ಪಠ್ಯಕ್ರಮದ ಬಗೆಗೆ ಹೊಸ ವಿಚಾರ ತರಂಗಗಳನ್ನೆಬ್ಬಿಸಿತು. ರೂಸೋ ಕಲ್ಪಿತ ಕಥಾನಾಯಕಿಯ ಬಾಲ್ಯದಿಂದ ವಿವಾಹದ





ಪರೆಗೆ ಪಡೆಯುವ ತರಬೇತಿ ಹಾಗೂ ವಿದ್ಯಾಭ್ಯಾಸ —ಆಧುನಿಕ ಪಿ.ಟಿ.ಯ ಮೂಲ ವಿಚಾರಗಳಿಗೆ ಕಾರಣವಾದುವು. ಫ್ರೆಡರಿಕ್ ಫ್ರೀಬಲ್ ಎಂಬವರು ಮಗುವಿನ ಬೆಳವಣಿಗೆಯಲ್ಲಿ ದೈಹಿಕ ಶಿಕ್ಷಣ ಬಹಳ ಪರಿಣಾಮ ಕಾರಿಯಾದುದೆಂದು ಹೇಳಿ ಶರೀರ ಶಿಕ್ಷಣ ಕ್ರಮದ ಮೇಲೆ ಪ್ರಭಾವ ಬೀರಿದರು. ಫ್ರೆಡರಿಕ್ ಲಡ್‌ವಿಗ್ ಜಾನ್ ಎಂಬವರು ಕಸರತ್ತು, ದೈಹಿಕ ಸ್ಪರ್ಧೆ, ತಂಡದಾಟಗಳಿಗೇ ಮೀಸಲಾದ ಒಂದು ಸಂಸ್ಥೆಯನ್ನು 19ನೆಯ ಶತಮಾನದ ಪ್ರಥಮಾರ್ಧದಲ್ಲಿ ತೆರೆದರು. ಕ್ರಮೇಣ ಶಾಲೆಯ ಸಾಧಾರಣ ಪಠ್ಯಕ್ರಮದ ಅಂಗವಾಗಿ ಪಿ.ಟಿ.ಯೂ ಸೇರಿಸಲ್ಪಟ್ಟಿತು. ಬಗೆಬಗೆಯ ವ್ಯಾಯಾಮ ಪದ್ಧತಿಗಳು ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಜಾಗಗಳಲ್ಲಿ ಅಳವಡಿಸಲ್ಪಟ್ಟುವು. ಸ್ವೀಡನಿನ ಪರ್ ಹೆನ್ರಿಕ್ ಲಿಂಗ್ ಡ್ರಿಲ್ ಪದ್ಧತಿಯನ್ನು ರೂಪಿಸಿದರು.

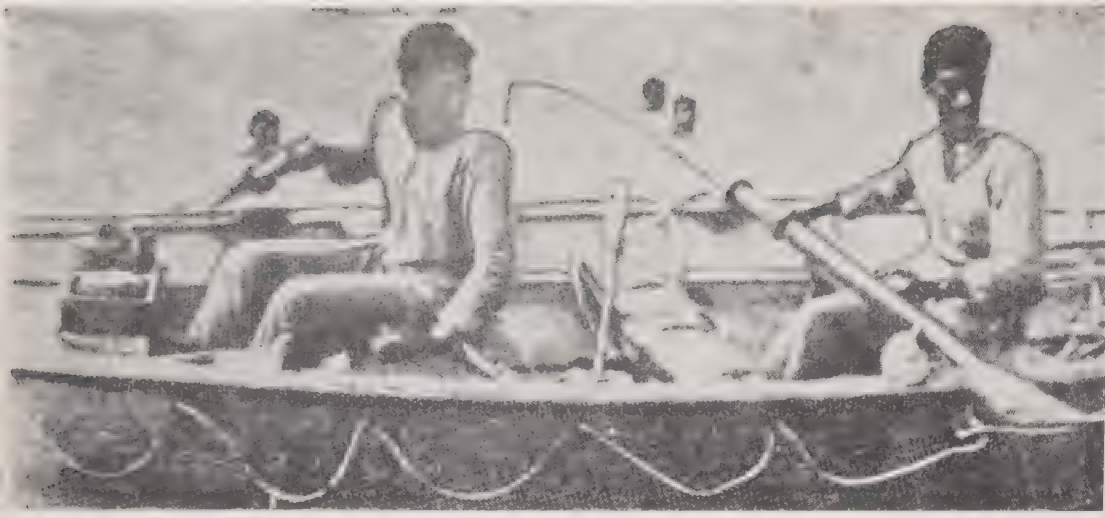
ಪಿ. ಟಿ. ಗಳಲ್ಲಿ ಹಲವಾರು ಕ್ರಮಗಳಿವೆ. ಸಾಂಡೊ ರೂಪಿಸಿದ ವಿಧಾನದ ಪಿ.ಟಿ.ಯಲ್ಲಿ ಸ್ನಾಯು ಬೆಳವಣಿಗೆಗೆ ಪ್ರಾಶಸ್ತ್ಯವಿದೆ. ಜೆ. ಪಿ. ಮುಲರನ ವಿಧಾನದಲ್ಲಿ ಮನುಷ್ಯ ತನ್ನ ಆರೋಗ್ಯ ಕಾಪಾಡಿಕೊಂಡು ಜೀವಿಸಿರುವುದಕ್ಕೆ ಮಹತ್ವವಿದೆ. ಹೀಗೆ ಸರಿಯಾದ ಕ್ರಮ, ಮುಂದಾಲೋಚನೆಯಿಂದ ಅಪೇಕ್ಷಿತ ಫಲಿತಾಂಶ ಗಳಿಸುವುದಕ್ಕಾಗಿ ಪಿ.ಟಿ. ವಿಧಾನ ಬಳಸಬಹುದು. ಇಂದಿನ ಎಲ್ಲ ಬಗೆಯ ಆಟಗಳಿಗೆ, ಪಂದ್ಯಗಳಿಗೆ ದೇಹವನ್ನು ಸೂಕ್ತವಾಗಿ ಹದಗೊಳಿಸಲು ಪಿ.ಟಿ. ಅಗತ್ಯವಾಗಿದೆ. ಪಿ.ಟಿ. ನಡೆಸಲು ತರಬೇತಿ ಪಡೆದ ಶಿಕ್ಷಕರು ಇರುತ್ತಾರೆ.

ಪಿ. ಟಿ. ಹಾಗೂ ಸರಿಯಾದ ಆಹಾರ ಪದ್ಧತಿಯಿಂದ ಕ್ರೀಡಾಪಟುವಿಗೆ ಉತ್ತಮ ಫಲಿತಾಂಶ ದೊರೆಯುತ್ತದೆ.

ನೋಡಿ : ವ್ಯಾಯಾಮ ; ಶರೀರ ಶಿಕ್ಷಣ







'ಅಂಗ್ರೆ' ಯಲ್ಲಿ ಡ್ಯೂಕ್ ಮತ್ತು ಚಟರ್ಜಿ

ಪಿನಾಕಿ–ಡ್ಯೂಕ್

'ಎಕ್ಸ್‌ಪ್ಲೋರರ್ಸ್ ಕ್ಲಬ್ ಆಫ್ ಇಂಡಿಯ' ಸಂಸ್ಥೆಯವರು ಕಲ್ಕತ್ತದಿಂದ ಅಂಡಮಾನ್‌ವರೆಗೆ 750 ಮೈಲು ದೂರದ ಹುಟ್ಟು ದೋಣಿಯಾನ ನಡೆಸುವ ಯೋಜನೆ ಮಾಡಿದರು. ಯಾನ 1969ರಲ್ಲಿ ನಡೆಯಿತು. ಪಿನಾಕಿ ರಂಜನ್ ಚಟರ್ಜಿ ಮತ್ತು ಜಾರ್ಜ್ ಅಲ್ಬರ್ಟ್ ಡ್ಯೂಕ್ ಇದನ್ನು ಸಾಧಿಸಿದರು. ಇವರದೊಂದು ಸಾಹಸದ ಕಥೆ.

ಕಲ್ಕತ್ತದಲ್ಲಿ ಯಾನಕ್ಕಾಗಿ 20 ಅಡಿ ಉದ್ದ, 5 ಅಡಿ 5 ಅಂಗುಲ ಅಗಲ ವಿದ್ದ 750 ಕಿಲೊಗ್ರಾಮ್ ಭಾರದ ದೋಣಿ ತಯಾರಾಯಿತು. ಅದಕ್ಕೆ ಮೂರು ಜೊತೆ ಹುಟ್ಟುಗಳಿದ್ದುವು. ಅದರೆ ಹಾಯಿಪಟ, ಎಂಜಿನು ಗಳಿರಲಿಲ್ಲ. ಪೋರ್ಚುಗೀಸ್ ಕಡಲುಗಳ್ಳರೊಡನೆ ಹೊಡೆದಾಡಿದ ವೀರನ ಸ್ಮರಣಾರ್ಥ ಅಡ್ಮಿರಲ್ ಕನ್ಹೋಜಿ ಅಂಗ್ರೆ ಎಂದು ದೋಣಿಗೆ ಹೆಸರಿಟ್ಟರು.

ದೋಣಿ ತಯಾರಾದ ಅನಂತರ ಉಳಿದ ಸಿದ್ಧತೆಗಳಿಗೆ 2 ವರ್ಷಗಳು ಬೇಕಾದುವು. ವಿಶೇಷವಾಗಿ ತಯಾರಾದ ಆಹಾರವನ್ನು ಡಬ್ಬಗಳಲ್ಲಿ ತುಂಬಿಸಿ ಸಿದ್ಧಪಡಿಸಿದರು. ಕುಡಿಯುವ ನೀರನ್ನು ಶೇಖರಿಸಿಡಲಾಯಿತು. ಸಮುದ್ರ ನೀರಿನಿಂದ ಕುಡಿಯುವ ನೀರು ಪಡೆಯುವ ವ್ಯವಸ್ಥೆಯನ್ನು ದೋಣಿಯಲ್ಲಿ ಅಳವಡಿಸಿದರು. ಸಂಪರ್ಕ ವ್ಯವಸ್ಥೆಗಾಗಿ ಸಣ್ಣ ರೇಡಾರ್ ಜೋಡಿಸಿದರು. ಸಹಾಯ ಬೇಕಾದಾಗ 100 ಮೈಲು ದೂರ ಸಂಜ್ಞೆಗಳನ್ನು ಕಳುಹಿಸಬಲ್ಲ ರೇಡಿಯೋ ಪ್ರೇಷಕವನ್ನು ಇರಿಸಿದರು.

ಸಾಹಸದ ಕೆಲಸಕ್ಕಾಗಿ ಯುವಕರಿಗೆ ಕರೆ ನೀಡಿದಾಗ 250 ಜನ ಅಭ್ಯರ್ಥಿಗಳು ಮುಂದೆ ಬಂದರು. ವೈದ್ಯಕೀಯ ಪರೀಕ್ಷೆ, ಬುದ್ಧಿಶಕ್ತಿ ಪರೀಕ್ಷೆಗಳ ಅನಂತರ 25 ವರ್ಷದ ನೌಕಾಧಿಕಾರಿ ಜಾರ್ಜ್ ಅಲ್ಬರ್ಟ್ ಡ್ಯೂಕ್ ಮತ್ತು 22 ವಯಸ್ಸಿನ ಕಲ್ಕತ್ತದ ಪಿ.ಎಚ್.ಡಿ. ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿ ಪಿನಾಕಿ ರಂಜನ್ ಚಟರ್ಜಿ ಆಯ್ಕೆಯಾದರು.



ಇಬ್ಬರು ಯುವಕರಿಗೂ ಮೂರು ವಾರಗಳ ತರಬೇತಿ ದೊರೆಯಿತು. ಪ್ರತಿ ದಿನ ಬೆಳಗ್ಗೆ 5 ಮೈಲು ದೂರ ಓಟ, ಅನಂತರ ವ್ಯಾಯಾಮ, ನದಿ ಮತ್ತು ಸಮುದ್ರದಲ್ಲಿ ಬಹಳ ದೂರ ಹುಟ್ಟು ಹಾಕುವುದು, ದೋಣಿ ಮಗುಚಿ ಬಿದ್ದಾಗ ಅದನ್ನು ಸರಿಪಡಿಸುವುದು—ಇವುಗಳಲ್ಲಿ ಅವರು ತರಬೇತಿ ಪಡೆದರು.

ಎಲ್ಲ ಸಿದ್ಧತೆಯ ಅನಂತರ ಇಬ್ಬರು ಯುವಕರೂ ಫೆಬ್ರವರಿ 1969ರಲ್ಲಿ ಕಲ್ಕತ್ತದಿಂದ ದೋಣಿಯಲ್ಲಿ ದಕ್ಷಿಣಾಭಿಮುಖವಾಗಿ ಹೊರಟರು. ಬಿಸಿಲು ರಕ್ಷಣೆಗಾಗಿ ತಂಪು ಕನ್ನಡಕ, ತಲೆಗೆ 'ಸನ್‌ಕ್ಯಾಪ್' ಧರಿಸಿದ್ದರು.

ಪ್ರಥಮ ಹಲವು ದಿನಗಳ ಪ್ರಯಾಣ ಬಹು ಕಷ್ಟಕರವಾಗಿತ್ತು. ಭರತ ಇಳಿತಗಳಿಗೆ ಹೊಂದಿಕೊಂಡು ದೋಣಿಯನ್ನು ಮುಂದಕ್ಕೊಯ್ಯುವುದೇ ಪ್ರಯಾಸಕರವಾಗಿತ್ತು. ಸುತ್ತ ಎತ್ತ ಕಣ್ಣು ಹಾಯಿಸಿದರೂ ನೀರು. ವಾಯು ಬೆಲೂನನ್ನು ಹಾರಿಸಿ ತಾವು ಕಷ್ಟದಲ್ಲಿರುವ ವಾರ್ತೆಯನ್ನು ಕೊಡಲು ಡ್ಯೂಕ್ ಫೆಬ್ರವರಿ 14ರಂದು ಪ್ರಯತ್ನಿಸಿದರು. ಇವರ ಕರೆಗೆ ಓಗೊಟ್ಟು ಪೈಲಟ್ ಹಡಗೊಂದು ಬಂದಿತು. ಇಬ್ಬರೂ ಅವರೊಡನೆ ಮನೆಗೆ ಕಾಗದಗಳನ್ನು ಕಳುಹಿಸಿದರು. ಹಡಗು ಹೊರಟುಹೋಯಿತು.

ಡ್ಯೂಕ್ ದೋಣಿಯ ಪಥವನ್ನು ಬರ್ಮಾದತ್ತ ತಿರುಗಿಸಿದರು. ಕಲ್ಕತ್ತ ಬಿಟ್ಟ 13 ದಿನಗಳಲ್ಲಿ 950 ಮೈಲು ಸಾಗಿದ್ದರೂ ಅವರು ಗುರಿ ತಲುಪಿರಲಿಲ್ಲ. ಬಿರುಗಾಳಿಯೆದ್ದು ಪ್ರಕ್ಷುಬ್ಧಗೊಂಡ ಸಮುದ್ರದಲ್ಲಿ ಮೂರು ದಿನಗಳ ಕಾಲ ದೋಣಿ ಹೊಯ್ದಾಡಿತು. ಮಳೆಯಿಂದ ಇಬ್ಬರೂ ತೊಯ್ದು ಹೋದರು. ಕ್ಯಾನ್ವಾಸ್ ಹೊದಿಕೆ ಕೊಚ್ಚಿ ಹೋಗಿ ದೋಣಿ ಮುಳುಗಿಯೇ ಹೋಗುತ್ತದೇನೋ ಎನ್ನುವಂತಾಯಿತು.

ಕಲ್ಕತ್ತಾ ಬಿಟ್ಟು 22 ದಿನಗಳಾದಾಗ ಭಾರತ ನೌಕಾಪಡೆಯ ಹಡಗೊಂದು ಕಾಣಿಸಿತು. ಹಡಗು ಇವರ ಕಡೆ ಬರತೊಡಗಿತು. ಇವರೂ ಹುಟ್ಟುಹಾಕಿಕೊಂಡು ಹಡಗಿನ ಬಳಿ ಬಂದರು. ಇವರನ್ನು ಒಳಗೆ ಕರೆದುಕೊಂಡು ಪರೀಕ್ಷಿಸಿದ ಹಡಗಿನ ವೈದ್ಯರು ಸಾಹಸವನ್ನು ಕೈಬಿಡುವುದೇ ಒಳ್ಳೆಯದೆಂದು ಸೂಚಿಸಿದರು. ಸಾಹಸಿ ಯುವಕರು ಒಪ್ಪಲಿಲ್ಲ. ಸ್ನಾನ ಮಾಡಿ, ಊಟ ಮುಗಿಸಿಕೊಂಡು ದೋಣಿಗೆ ಹಿಂದಿರುಗಿದರು.

ಚೇತರಿಸಿಕೊಂಡ ಯುವಕರಿಬ್ಬರೂ ಹೆಚ್ಚು ಉತ್ಸಾಹದಿಂದ ದೋಣಿ ನಡೆಸಿದರು. ಮಾರ್ಚ್ 2ರಂದು ಪ್ರಿಪೇರ್ ದ್ವೀಪ 15 ಮೈಲು ದೂರದಲ್ಲಿತ್ತು. ದುರ್ಬೀನಿನಿಂದ ನೋಡುತ್ತಿದ್ದ ಡ್ಯೂಕ್‌ಗೆ ನೆಲ ಕಂಡು ಅಪಾರ ಆನಂದವಾಯಿತು. 'ನೆಲ!' ಎಂದು ಕೂಗಿಕೊಂಡರು. ದೋಣಿ ಹಾದಿ ಬದಲಿಸಿ ಗ್ರೇಟ್ ಕೋಕೊ ದ್ವೀಪದತ್ತ ತಿರುಗಿತು.

ಮುಂದಿನ ಮೂರು ದಿನಗಳು ಪ್ರತಿಕೂಲ ಪ್ರವಾಹದೊಡನೆ ಹೋರಾಡ ಬೇಕಾಯಿತು. ಒಂದು ರಾತ್ರಿ ಹಡಗಿನ ಚುಕ್ಕಾಣಿ ಮುರಿದು ದೋಣಿ ಎತ್ತೆತ್ತಲೋ ಹೋಗತೊಡಗಿತು. ಆಗ ದೋಣಿಗೆ ಲಂಗರು ಹಾಕಿ ನಿಲ್ಲಿಸಿ ಬೆಳಗಾಗುವುದನ್ನೇ ಎದುರು ನೋಡಿದರು.

ಬೆಳಗ್ಗೆ ಇಬ್ಬರೂ ಹುಟ್ಟು ಹಿಡಿದು ಹವಳದ ಕಾಲುವೆ ಪ್ರವೇಶಿಸಿದರು. ಪ್ರವಾಹದ ವಿರುದ್ಧ ಹುಟ್ಟು ಹಾಕುತ್ತ ಪೋರ್ಟ್ ಬ್ಲೇರಿನ ಸಮುದ್ರದಂಡೆಯ ಹತ್ತಿರ ತಲುಪಿದರು. ಇಬ್ಬರೂ ಕಾಲಿಟ್ಟಾಗ ಕಲ್ಕತ್ತದಿಂದ ಹೊರಟು 33 ದಿನಗಳಾಗಿದ್ದುವು. ಈ ಅವಧಿಯಲ್ಲಿ ಅವರು 1,200 ಮೈಲುಗಳನ್ನು ಕ್ರಮಿಸಿದ್ದರು. ಕೊನೆಗೂ ಅವರ ದೀರ್ಘ ಪಯಣ ಕೊನೆಗೊಂಡಿತು.

ಆನಂದಭರಿತರಾದ ದ್ವೀಪವಾಸಿಗಳು ಹರ್ಷೋದ್ಗಾರ ಮಾಡಿದರು. 300 ಅಡಿ ಎತ್ತರದ ಮೇಲೆ ದೀಪಸ್ತಂಭವಿತ್ತು. ಅದರ ಮೇಲಕ್ಕೆ ಹತ್ತಿ ಭಾರತದ ರಾಷ್ಟ್ರಧ್ವಜ, ಭಾರತೀಯ ನೌಕಾಪಡೆಯ ಲಾಂಛನ ಮತ್ತು ಎಕ್ಸ್‌ಪ್ಲೋರರ್ಸ್ ಕ್ಲಬ್‌ನ ಬಾವುಟಗಳನ್ನು ಹಾರಿಸಿದರು.

ಪೀಟರ್ ಮೇ

ಪೀಟರ್ ಮೇ ಬ್ಯಾಟಿಂಗ್ ಮಾಡುತ್ತಿದ್ದರೆ ಬೌಲರುಗಳನ್ನೇ ತಮ್ಮ ತಾಳಕ್ಕೆ ತಕ್ಕಂತೆ ಕುಣಿಸುತ್ತಿದ್ದಾರೆ ಎಂದು ಅನಿಸುವುದಿತ್ತು. ಎಂಥ ಚೆಂಡು ಬಂದರೂ ಅದಕ್ಕೆ ತಕ್ಕ ಹೊಡೆತ ಸಿದ್ಧವಾಗಿಯೇ ಇರುತ್ತಿತ್ತು. ಪೀಟರ್ ಮೇ ಜಗತ್ತಿನ ಅತಿಶ್ರೇಷ್ಠ ಬ್ಯಾಟ್‌ಗಾರರಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬರಾಗಿದ್ದರು.

ಅತಿವೇಗದ ಚಲನೆ : ಮೇ

ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಪ್ರಪಂಚಕ್ಕೆ ಅನೇಕ ಜಗತ್ಪ್ರಸಿದ್ಧ ಆಟಗಾರರನ್ನು ಕೊಟ್ಟ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ಬರ್ಕ್‌ಷಿರ್ ಪ್ರಾಂತ ಪೀಟರ್ ಮೇ ಅವರ ತವರು. ಶಾಲಾ ಬಾಲಕರಾಗಿದ್ದಾಗಲೇ ಇವರು ತಮ್ಮ ಪ್ರತಿಭೆಯನ್ನು ಪ್ರದರ್ಶಿಸಿದರು. 1951ರಲ್ಲಿ ಇವರು ತಮ್ಮ ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾಲಯಕ್ಕೆ ಆಡಿ 1,286 ರನ್‌ಗಳನ್ನು ಗಳಿಸಿದರು (ಸರಾಸರಿ 71.44 ರನ್ನು). ಇದು ಆಗ ಒಂದು ದಾಖಲೆ.

ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ನೌಕಾದಳವನ್ನು ಸೇರಿದ ಪೀಟರ್ ಮೇ ರಕ್ಷಣಾ ಪಡೆಯ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ತಂಡದ ಪ್ರಮುಖ ಆಟಗಾರರಾದರು.

ಅವರದು 6 ಅಡಿ ಎತ್ತರ : ಅತಿ ವೇಗದ ಚಲನೆ. ಅವರು ಆಡುವಾಗ ಬಹಳ ಸಲೀಸಾಗಿ ಹೊಡೆದಂತೆ ತೋರಿದರೂ ಚೆಂಡು ರಭಸವಾಗಿ ಧಾವಿಸುತ್ತಿತ್ತು.

ತಮ್ಮ ತಂಡ ಅಪಾಯ ಸ್ಥಿತಿಯಲ್ಲಿರುವಾಗ ಇವರ ಆಟ ಅತ್ಯುತ್ತಮ ಮಟ್ಟ ತಲಪುತ್ತಿತ್ತು. ವೆಸ್ಟ್ ಇಂಡೀಸ್ ವಿರುದ್ಧ ಆಡಿದ ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಪೀಟರ್ ಮೇ 285 ರನ್ ಬಾರಿಸಿ ಔಟ್ ಆಗದೆ ಉಳಿದರು ; ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್ ತಂಡವನ್ನು ಸೋಲಿನ ದವಡೆಯಿಂದ ತಪ್ಪಿಸಿದರು.

ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಪೀಟರ್ ಮೇ ನಾಯಕತ್ವವನ್ನೂ ವಹಿಸಿದ್ದಾರೆ.

ಪೀಟರ್ ಸ್ನೆಲ್

"ಇವನೊಬ್ಬ ಓಟಗಾರನಲ್ಲ : ದೇವರು"

—ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ 1,500 ಮೀಟರ್ ಓಟದ ಸ್ಪರ್ಧೆಯ ವೀಕ್ಷಕನೊಬ್ಬನ ಉದ್ಗಾರ. ಈ ಪ್ರಶಂಸೆಗೆ ಪಾತ್ರನಾದವನು ನ್ಯೂಜಿಲೆಂಡಿನ ಓಟಗಾರ ಪೀಟರ್ ಸ್ನೆಲ್. ಒಮ್ಮೆ ಇವರದು —800 ಮೀಟರ್, 880 ಗಜ ಮತ್ತು ಒಂದು ಮೈಲು ಓಟ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಲ್ಲಿ—ವಿಶ್ವ ದಾಖಲೆಯಾಗಿತ್ತು.

ಸ್ನೆಲ್ ಜನಿಸಿದ್ದು ನ್ಯೂಜಿಲೆಂಡಿನ ಪಶ್ಚಿಮ ತೀರದ ಒಪುನಾಕೆಯಲ್ಲಿ. ಚಿಕ್ಕವನಾಗಿದ್ದಾಗಲೇ ಸ್ನೆಲ್‌ಗೆ ಶ್ರೇಷ್ಠ ಓಟಗಾರನಾಗುವ ಹಂಬಲ.

ಕ್ರಿಕೆಟ್, ರಗ್ಬಿ, ಟೆನಿಸ್‌ಗಳನ್ನು ಚೆನ್ನಾಗಿ ಆಡುತ್ತಿದ್ದ ಸ್ನೆಲ್ ಅಥ್ಲೆಟಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಇನ್ನೂ ಉತ್ತಮವಾಗಿ ಆಡಬಲ್ಲೆ ಎಂಬುದನ್ನು ತಿಳಿಯಲು ಸ್ವಲ್ಪ ಕಾಲ ಬೇಕಾಯಿತು. ಇದಕ್ಕೆ ಕಾರಣವಾದ ಘಟನೆ ಸ್ನೆಲ್ ಮನೆಯವರು ತಮ್ಮ ವಾಸಸ್ಥಾನವನ್ನು ಟೆ ಆರೋಹಾ ಎಂಬಲ್ಲಿಗೆ ಬದಲಾಯಿಸಿದ ಅನಂತರ ನಡೆಯಿತು.

1958ರಲ್ಲಿ ಹೊಸ ವರ್ಷದ ದಿನ ನಡೆದ ಅಥ್ಲೆಟಿಕ್ ಕೂಟದಲ್ಲಿ ಅರ್ಧ ಮೈಲು ಹ್ಯಾಂಡಿಕ್ಯಾಪ್ ಓಟದಲ್ಲಿ ಸ್ನೆಲ್ ಭಾಗವಹಿಸಿದರು. ನ್ಯೂಜಿಲೆಂಡಿನ ಚಾಂಪಿಯನ್ ಜಿಲ್ ಬೈಲಿಗಿಂತ ಇವರನ್ನು 15 ಗಜ ಮುಂದೆ ನಿಲ್ಲಿಸಿದರು. ಸ್ನೆಲ್ ಅಷ್ಟೇ ದೂರದ ಅಂತರದಲ್ಲಿ ಗುರಿ ಮುಟ್ಟಿ ವಿಜಯ ಗಳಿಸಿದರು.

1958ರ ಚಳಿಗಾಲದಲ್ಲಿ ಆಕ್‌ಲೆಂಡಿನ ವೈಟಾಕೀನ್ ರೇಂಜಿನಲ್ಲಿ 22 ಮೈಲು ಓಟ ಸ್ನೆಲ್‌ಗೆ ದಾರ್ಢ್ಯವನ್ನು ತಂದುಕೊಟ್ಟಿತು.

ಮುಂದೆ ಎರಡು ವರ್ಷಗಳಲ್ಲೇ ರೋಮ್‌ನಲ್ಲಿ ನಡೆದ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಿದರು. 800 ಮೀಟರ್ ಓಟವನ್ನು 1 ಮಿನಿಟು 46.3 ಸೆಕೆಂಡುಗಳಲ್ಲಿ ಮುಗಿಸಿ ಪ್ರಥಮ ಸ್ಥಾನ ಪಡೆದು ಚಿನ್ನದ ಪದಕ ಗಳಿಸಿದರು. ನಾಲ್ಕು ವರ್ಷಗಳಲ್ಲಿ ಸ್ನೆಲ್ ತಮ್ಮ ಮಟ್ಟವನ್ನು ಉತ್ತಮಪಡಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಹವಣಿಸಿದರು. 1964ರಲ್ಲಿ ಟೋಕಿಯೋದಲ್ಲಿ ನಡೆದ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಎರಡು ಚಿನ್ನದ ಪದಕಗಳು ಇವರದಾದುವು. 800 ಮೀಟರ್ ಓಟ (1 ಮಿನಿಟು 45.1 ಸೆಕೆಂಡು) ಮತ್ತು 1,500 ಮೀಟರ್ ಓಟಗಳಲ್ಲಿ (3 ಮಿನಿಟು 38.1 ಸೆಕೆಂಡು) ಗೆದ್ದು ಎರಡು ಚಿನ್ನದ ಪದಕಗಳನ್ನು ಗಳಿಸಿದರು.

ಚಿಂತೆ, ಹೆದರಿಕೆ, ಇತರ ಆಟಗಾರರು ತಮ್ಮ ಬಗೆಗೆ ಮಾಡುವ ಕಲ್ಪನೆಗಳ ಆಲೋಚನೆ ಇವುಗಳಿಗೆಲ್ಲ ಸ್ನೆಲ್ ಎಡೆಕೊಡುತ್ತಿರಲಿಲ್ಲ. ಬಲವಾದ ಸ್ನಾಯುಗಳಿದ್ದ ಮೈಕಟ್ಟು ಅವರದು. ಅವರ ಕೋಚ್ ಆರ್ಥರ್ ಲಿಡಿಯಾರ್ಡ್ ಅವರು ತಮ್ಮ ದೈಹಿಕ ಗುಣಗಳನ್ನೆಲ್ಲ ಸ್ನೆಲ್‌ಗೆ ಕರಗತ ಮಾಡಿಸಿದರು. ಪೀಟರ್ ಸ್ನೆಲ್ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್ ಶ್ರೇಷ್ಠರಲ್ಲೊಬ್ಬರು.



ದೈಹಿಕ [illegible] ಉಪಯೋಗ : ಪೀಟರ್ ಸ್ನೆಲ್



[illegible] ಪೀಲೆ

ಪೀಲೆ

ಬ್ರೆಜಿಲಿನ ಬೃಹದಾಕಾರದ ಕ್ರೀಡಾಂಗಣ ಬೆಲೋಹೊರಿಜೋಂಟೆಯಲ್ಲಿ ಯಾವುದೇ ಪಂದ್ಯ ನಡೆಯಲಿ. ಅದರ 10ನೆಯ ನಂಬರಿನ ಸೀಟು 'ಪೀಲೆ ರಾಜ'ನಿಗೆ ಮೀಸಲು. 10ನೆಯ ನಂಬರಿನ ಷರ್ಟ್ ಹಾಕಿಕೊಂಡು ಅಂತರ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಜಯಭೇರಿ ಬಾರಿಸುತ್ತಿದ್ದ ಪೀಲೆಗೆ ಬ್ರೆಜಿಲಿನ ಜನರ ಹೃದಯದಲ್ಲಿ ಶಾಶ್ವತ ಸ್ಥಾನ ದೊರೆತಿದೆ. ಪೀಲೆ ಬ್ರೆಜಿಲಿನ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ವೀರ: ಜಗತ್ತಿನ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ರಂಗದ ಸಾರ್ವಭೌಮ.

ಜಗತ್ತಿನಾದ್ಯಂತ ಕ್ರೀಡಾಭಿಮಾನಿಗಳಿಗೆ ಪೀಲೆ ಎಂಬ ಹೆಸರಿನಿಂದ ಪರಿಚಿತರಾಗಿರುವ ಎಡ್‌ಸನ್ ಅರಾಂಟಿಸ್ ಡೋ ನೆಸಿಮೆಂಟೋ ಬ್ರೆಜಿಲಿನ ಸಣ್ಣ ಊರು ಟ್ರೆಸ್ ಕೊರಾಕಾಸ್‌ನಲ್ಲಿ 1940ರಲ್ಲಿ ಹುಟ್ಟಿದರು. ತಂದೆ ಸ್ವತಃ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ಆಟಗಾರ. ಶಾಲೆಗೆ ಸೇರುವ ಮೊದಲೇ ಪೀಲೆ ಅಣ್ಣಂದಿರೊಂದಿಗೆ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ಆಡಲು ಆರಂಭಿಸಿದರು. ಬ್ರೆಜಿಲಿನ ಪ್ರಖ್ಯಾತ ಸಾಂಟೋಸ್ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ತಂಡಕ್ಕೆ ಇವರು 1956ರಲ್ಲಿ ಸೇರಿದರು.

"ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ದೇವರ ಕಾಣಿಕೆ. ಇದನ್ನು ಆದಷ್ಟು ಉತ್ತಮ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಉಪಯೋಗಿಸುವುದು ನಮ್ಮ ಕರ್ತವ್ಯ" ಎನ್ನುತ್ತಿದ್ದ ಪೀಲೆ ತನಗೆ ಸಿಕ್ಕ ಅವಕಾಶವೊಂದನ್ನೂ ಅವರು ಬಿಡಲಿಲ್ಲ. ತಮ್ಮ ಹದಿನೆಂಟನೆಯ ವಯಸ್ಸಿನಲ್ಲಿ ಪೀಲೆ ವಿಶ್ವ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಶಿಪ್‌ನ ಜೂಲ್ಸ್ ರಿಮೆಟ್ ಕಪ್ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಬ್ರೆಜಿಲಿನ ತಂಡಕ್ಕೆ ಆಯ್ಕೆಯಾದರು. ಪಂದ್ಯದ ಅಂತಿಮ ಹಂತದಲ್ಲಿ ಬ್ರೆಜಿಲ್ ಸ್ವೀಡನನ್ನು 5–2 ಗೋಲುಗಳಿಂದ ಸೋಲಿಸಿತು. ಬ್ರೆಜಿಲಿನ ಕಡೆಯಿಂದ ಪೀಲೆ ಮೂರು ಗೋಲುಗಳನ್ನು ಹೊಡೆದರು. 1962 ಹಾಗೂ 1970ರಲ್ಲೂ ಪೀಲೆ ತಂಡ ವಿಶ್ವ ಚಾಂಪಿಯನ್ ಆಯಿತು. ಜೂಲ್ಸ್ ರಿಮೆಟ್ ಕಪ್ಪನ್ನು ಮೂರು ಬಾರಿ ಗೆದ್ದದ್ದರಿಂದ ಅದು ಶಾಶ್ವತವಾಗಿ ಬ್ರೆಜಿಲಿನ ಆಸ್ತಿಯಾಯಿತು.

ವಿಶ್ವ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಶಿಪ್ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಗೆಲ್ಲುವುದು ಜಗತ್ತಿನ ಹಲವು ದೇಶಗಳಲ್ಲಿ ರಾಷ್ಟ್ರ ಗೌರವದ ಪ್ರಶ್ನೆ. [illegible] ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಸೋತರೆ, ಇಡೀ ದೇಶಕ್ಕೆ ದುರ್ಗತಿ ಎಂಬ ಭಾವನೆಯುಂಟು. ಹೀಗಿರುವಾಗ ಯಾವ ರೀತಿಯಿಂದಲಾದರೂ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಗೆಲ್ಲಲು ಆಟಗಾರರು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುತ್ತಾರೆ. ಬ್ರೆಜಿಲಿನ ವಿರುದ್ಧ ಗೆಲ್ಲಬೇಕಾದರೆ ಮೊದಲು ಪೀಲೆಯನ್ನು ಆಡದಂತೆ ಮಾಡಬೇಕು ಎಂದು ವಿರೋಧಿಗಳು. ಹೀಗಾಗಿ ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಪೀಲೆ ಮೇಲೆಯೇ ಆಕ್ರಮಣ ಮಾಡುತ್ತಿದ್ದರು. ಅದ್ದರಿಂದಲೇ ಅಂತರ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಪಂದ್ಯಗಳ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ಪೀಲೆ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ಮೈದಾನದಲ್ಲಿರುವುದಕ್ಕಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ಸಮಯವನ್ನು ಚಿಕಿತ್ಸಾಲಯಗಳಲ್ಲಿಯೇ ಕಳೆಯುತ್ತಿದ್ದರು. 1966ರಲ್ಲಿ ಜೂಲ್ಸ್ ರಿಮೆಟ್ ಕಪ್ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಬ್ರೆಜಿಲ್ ಅಂತಿಮ ಹಂತ ತಲುಪುವುದಕ್ಕೆ ಮೊದಲೇ ಪೀಲೆ ತೀವ್ರವಾಗಿ ಗಾಯಗೊಂಡದ್ದರಿಂದ ಆ ವರ್ಷ ಕಪ್ ಬ್ರೆಜಿಲಿನ ಕೈ ತಪ್ಪಿತು.

ಹದಿನಾಲ್ಕು ವರ್ಷಗಳ ಕಾಲ ತನ್ನ ದೇಶಕ್ಕಾಗಿ ಆಡಿದ ಮೇಲೆ ಪೀಲೆ ನಿವೃತ್ತಿ ಹೊಂದುವ ಯೋಚನೆ ಮಾಡಿದರು. "ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ತರಬೇತಿ, ಆಟ, ವಿದೇಶ ಪ್ರಯಾಣಗಳಿಂದಾಗಿ ನಾನು ಹೆಂಡತಿ ಮಕ್ಕಳೊಡನೆ ಇದ್ದದ್ದೇ ಅಪರೂಪ. ಈಗಲಾದರೂ ಸ್ವಲ್ಪ ಬಿಡುವು ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು" ಎಂದುಕೊಂಡರು.

ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಅತ್ಯಂತ ಹೆಚ್ಚು ಬಾರಿ ಭಾಗವಹಿಸಿದ ಆಟಗಾರ–ಪೀಲೆ. 1969ರ ವರೆಗೆ ಇವರು ಪ್ರಥಮ ದರ್ಜೆಯ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ 1,000 ಗೋಲುಗಳನ್ನು ಹೊಡೆದರು. 1971ರ ಜೂಲೈಯಲ್ಲಿ ಪೀಲೆ ತಮ್ಮ ಕೊನೆಯ ಹಾಗೂ ಪ್ರಮುಖ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಿದರು. ಇದು ತಮ್ಮ ರಾಷ್ಟ್ರಕ್ಕಾಗಿ ಆಡಿದ 110ನೆಯ ಪಂದ್ಯ. ರಿಯೋ ಡಿ ಜನಿರೋ ಕ್ರೀಡಾಂಗಣದಲ್ಲಿ ತುಂಬಿದ 2,00,000 ಜನ ಪೀಲೆ ಆಡುವುದನ್ನು ಕೊನೆಯ ಬಾರಿ ನೋಡಿ ಕಣ್ಣೀರಿಟ್ಟು ಬೀಳ್ಕೊಟ್ಟರು.

"ವೃತ್ತಿಪರ ಕೋಚ್ ಆಗುವುದಿಲ್ಲ. ಆದರೆ ಶಾಲಾಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ಕಲಿಸಲು ಜಗತ್ತಿನ ಎಲ್ಲೆಡೆಗೂ ಹೋಗಬೇಕೆಂದಿದ್ದೇನೆ"

—ಇದು ಪೀಲೆಯ ಆಶಯ.

ನೋಡಿ : ಫುಟ್‌ಬಾಲ್

ಪುಟಾಣಿ ರೈಲು

ಬೆಂಗಳೂರಿನ ಕಬ್ಬನ್ ಪಾರ್ಕಿನ ಜವಾಹರಲಾಲ ಬಾಲಭವನದಲ್ಲಿ ಎಕ್ಸ್‌ಪ್ರೆಸ್ ಎಂದು ಬರೆದ ಪುಟ್ಟ ರೈಲು ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಹೊತ್ತು ಸೇತುವೆಯ

[illegible] ಪುಟಾಣಿ ರೈಲು



ಮೇಲೆ, ಸುರಂಗದ ಮೂಲಕ, ಗಿಡಮರಗಳ ನಡುವೆ ಹಾಯ್ದು ಬರುತ್ತದೆ. ಇದು ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ನಿಜಕ್ಕೂ ಸಂತೋಷದ ಅನುಭವ.

ಪುಟಾಣಿ ರೈಲು ಪುಟ್ಟ ಹಳಿಗಳ ಮೇಲೆ ಓಡುತ್ತದೆ.

ಪುಟಾಣಿ ರೈಲುಗಳನ್ನು ದೊಡ್ಡ ವಸ್ತು ಪ್ರದರ್ಶನಗಳಲ್ಲಿಯೂ ಕೂಡ ಮಕ್ಕಳ ಮನರಂಜನೆಗಾಗಿ ಓಡಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಪುಪ್ಪುಸ ಶಕ್ತಿ

ಶ್ವಾಸಕೋಶ ಅಥವಾ ಪುಪ್ಪುಸ ಶಕ್ತಿ ಎಷ್ಟೆಂದು ಆಟವಾಡಿಯೇ ತಿಳಿಯಬಹುದು.

ದೊಡ್ಡದಾದ ಗಟ್ಟಿ ಬಟ್ಟೆಯ ಅಂಚನ್ನು ಆಟಗಾರರಲ್ಲಿ ತಮ್ಮ ಕತ್ತಿಗಿಂತ ಸ್ವಲ್ಪ ಕೆಳಗೆ ಬರುವಂತೆ ಎಳೆದು ಹಿಡಿದು ನಿಲ್ಲಬೇಕು. ಒಂದು ಪಿಂಗ್‌ಪಾಂಗ್ ಚೆಂಡನ್ನು ಇದರ ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ಇರಿಸಿ ಸೂಚನೆ ಕೊಟ್ಟ ಕೂಡಲೇ ಈ ಚೆಂಡನ್ನು ತಮ್ಮಿಂದ ದೂರ ಹೋಗುವಂತೆ ಊದಬೇಕು.

ಹೀಗೆ ಎಲ್ಲರೂ ಒಟ್ಟಿಗೇ ಊದಲು ಆರಂಭಿಸುವುದರಿಂದ ಆಟಗಾರರು ಚೆಂಡನ್ನು ತಮ್ಮಿಂದ ದೂರಕ್ಕೆ ಊದುವುದು ಕಷ್ಟ. ಯಾರ ಎಡ ಹೆಗಲಿನ ಮೇಲೆ ಚೆಂಡು ಹಾಯುವುದೋ ಅವರು ಔಟ್.

ಒಬ್ಬ ಆಟಗಾರ ಉಳಿಯುವ ವರೆಗೆ ಆಟ ಮುಂದುವರಿಯುತ್ತದೆ.

ಪುಸ್ತಕ ಪರೀಕ್ಷೆ

ಒಂದು ಪುಸ್ತಕವನ್ನು ಸ್ವಲ್ಪ ಹೊತ್ತು ನೋಡುವುದು ; ಅನಂತರ ಆ ಪುಸ್ತಕಕ್ಕೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳನ್ನು ಉತ್ತರಿಸುವುದು —ಇದು ಈ ಆಟದ ವಿಧಾನ.

ಪುಸ್ತಕದ ಉದ್ದ, ಅಗಲ, ದಪ್ಪ, ಪುಟಗಳ ಸಂಖ್ಯೆ ಇತ್ಯಾದಿಗಳ ಬಗೆಗೆ ಮುಖಂಡ ಪ್ರಶ್ನೆ ಕೇಳಬಹುದು. ಪುಸ್ತಕದ ಹೆಸರು, ಅದರ ಲೇಖಕ, ಪ್ರಕಾಶಕ ಅಥವಾ ಚಿತ್ರಕಾರರ ಹೆಸರುಗಳನ್ನು ಕೇಳಬಹುದು. ಸರಿಯಾದ ಉತ್ತರಕ್ಕೆ ಒಂದೊಂದು ಅಂಕದಂತೆ ಕೊಟ್ಟು ಹೆಚ್ಚು ಅಂಕ ಗಳಿಸಿದವರು ಯಾರು ಎಂದು ಮುಖಂಡ ತಿಳಿಸುತ್ತಾನೆ.

ಮೊದಲು ಮಕ್ಕಳ ಗುಂಪಿನಲ್ಲಿ ಪುಸ್ತಕವನ್ನು ಒಬ್ಬೊಬ್ಬರಿಗೆ ಸುಮಾರು 10 ಸೆಕೆಂಡು ಕಾಲ ಕೊಟ್ಟು ನೋಡಲು ಬಿಡಬೇಕು. ಅಷ್ಟು ಹೊತ್ತಿನಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬೊಬ್ಬ ಬಾಲಕ ಆ ಪುಸ್ತಕವನ್ನು ಸರಿಯಾಗಿ ಪರೀಕ್ಷಿಸಿ, ಸಂಬಂಧಪಟ್ಟ ವಿಷಯಗಳನ್ನು ಗ್ರಹಿಸಿಕೊಂಡು ಅನಂತರ ಮುಖಂಡನ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳಿಗೆ ಉತ್ತರಿಸಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ.

ಒಂದು ವಸ್ತುವಿಗೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದಂತೆ ಆದಷ್ಟು ಹೆಚ್ಚು ವಿಷಯಗಳನ್ನು ಸಮರ್ಪಕವಾಗಿ ಗ್ರಹಿಸಿ, ನೆನಪಿನಲ್ಲಿಟ್ಟುಕೊಳ್ಳುವ ಜಾಣ್ಮೆ ಈ ಆಟದಿಂದ ಬೆಳೆಯುತ್ತದೆ.

ಪುಸ್ತಕ ಸಂಗ್ರಹ

1947ರಲ್ಲಿ ನ್ಯೂಯಾರ್ಕಿನಲ್ಲಿ ನಡೆದ ಒಂದು ಪುಸ್ತಕ ಹರಾಜಿನಲ್ಲಿ 1640 ರಲ್ಲಿ ಪ್ರಕಟವಾಗಿದ್ದ ' ದಿ ಬೇ ಸಾಮ್ ಬುಕ್ ' 1,51,000 ಡಾಲರುಗಳಿಗೆ ಮಾರಾಟವಾಯಿತು. ಪುಸ್ತಕ ಸಂಗ್ರಹದ ಶ್ರೀಮಂತ ಹವ್ಯಾಸಿಗಳು ಅಪರೂಪದ ಪುಸ್ತಕಗಳಿಗೆ ಹೀಗೆ ಹೆಚ್ಚು ಬೆಲೆ ಕೊಟ್ಟು ಕೊಂಡು ಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ.

ಮೆಚ್ಚುಗೆಯ ಲೇಖಕನ ಪುಸ್ತಕಗಳನ್ನೂ ಸಂಗ್ರಹಿಸುವುದಷ್ಟೇ ಅಲ್ಲದೆ ಪುಸ್ತಕಗಳ ವಿವಿಧ ಆವೃತ್ತಿಗಳನ್ನೂ ಶೇಖರಿಸಬಹುದು.

ವಿಷಯ ಸಂಗ್ರಹಕ್ಕೆ ಗಮನಕೊಡುವ ಸಂಗ್ರಹಕಾರನ ವ್ಯಾಪ್ತಿ ವಿಶಾಲವಾದದ್ದು. ಅವನು ತನಗೆ ಇಷ್ಟವಾದ ಯಾವುದೇ ವಿಷಯದ ಮೇಲೆ ಅಲ್ಲಿಯ ವರೆಗೆ ಹೊರಬಿದ್ದಿರುವ ಎಲ್ಲ ಪುಸ್ತಕಗಳನ್ನೂ ಸಂಗ್ರಹಿಸ ಬಹುದು. ಪತ್ತೇದಾರಿ ಕಥಾನಕಗಳು, ಭೂಗೋಳ, ಚದುರಂಗ, ಕಾಫಿ ಹೀಗೆ ಯಾವ ವಿಷಯದಲ್ಲಿ ಸಂಗ್ರಹಕಾರನಿಗೆ ಆಸಕ್ತಿ ಇರುತ್ತದೆಯೋ ಅದರ ಮೇಲೆ ಪುಸ್ತಕಗಳನ್ನು ಅವನು ಸಂಗ್ರಹಿಸುತ್ತ ಬರುತ್ತಾನೆ.

ತಾನು ಯಾವ ತರಹದ ಪುಸ್ತಕಗಳನ್ನು ಸಂಗ್ರಹಿಸಬೇಕು. ಸಂಗ್ರಹ ಎಷ್ಟು ದೊಡ್ಡದಾಗಿ ಬೆಳೆಸಲು ತನಗೆ ಸಾಧ್ಯ ಎಂಬುದನ್ನು ಸಂಗ್ರಹಕಾರ ಯೋಜಿಸಬೇಕು. ಪುಸ್ತಕಪಟ್ಟಿ, ಗ್ರಂಥ ವಿವರಣಪಟ್ಟಿಗಳನ್ನು ನೋಡಿ ಅರ್ಥಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಲು ಕಲಿಯಬೇಕು. ಮುದ್ರಣಕಲೆಯಲ್ಲಿ ಆಸಕ್ತಿ ಇರುವವನು ಹಿಂದಿನ ಕಾಲದ ಶ್ರೇಷ್ಠ ಮುದ್ರಕರ ಪುಸ್ತಕಗಳು, ಆಧುನಿಕ ಕಾಲದ ಖಾಸಗಿ ಮುದ್ರಣಾಲಯದ ಪುಸ್ತಕಗಳನ್ನು ಸಂಗ್ರಹಿಸ ಹೊರಡುತ್ತಾನೆ. ಕೆಲವರಿಗೆ ಶಿಶು ಸಾಹಿತ್ಯದಲ್ಲಿ ಅಭಿರುಚಿ. ಅವರು ಜಗತ್ತಿನ ಎಲ್ಲ ಭಾಗಗಳಲ್ಲಿ ದೊರಕುವ ಶಿಶು ಸಾಹಿತ್ಯ ಪುಸ್ತಕಗಳನ್ನು ದೊರಕಿಸಲು ಯತ್ನಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಪ್ರಥಮ ಆವೃತ್ತಿಯ ಪುಸ್ತಕಗಳು ಅಮೂಲ್ಯ. ಇವುಗಳಿಗಾಗಿ ಹಳೆಯ ಪುಸ್ತಕದಂಗಡಿಗಳಲ್ಲಿ ಹುಡುಕಾಡುತ್ತಾರೆ.

ಪುಸ್ತಕ ಸಂಗ್ರಹ ಬಹಳ ಆಸಕ್ತಿ ಕೆರಳಿಸುವ ಹವ್ಯಾಸ, ಜ್ಞಾನಾಭಿ ವೃದ್ಧಿಯ ಸಾಧನ.

ಪೂರಕ ಆಟಗಳು

ವಾಲಿಬಾಲ್, ಹಾಕಿ, ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ಇತ್ಯಾದಿಗಳು ಸುಸಂಘಟಿತ ಆಟಗಳೆನಿಸಿವೆ. ಅವುಗಳನ್ನು ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ನೀತಿ, ನಿಯಮಗಳ ಪ್ರಕಾರ ಆಡಬೇಕು. ಆಡುವ ತಂಡಗಳಲ್ಲಿ ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಸಂಖ್ಯೆಯ ಸದಸ್ಯರಿರಬೇಕು.

ಈ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ನೈಪುಣ್ಯಗಳಿಸಲು ಸಹಾಯಕವಾಗುವ ಆಟಗಳನ್ನು ಪೂರಕ ಆಟಗಳು ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ.

ಟೋಪಿ ಆಟ, ಜೂಟಾಟ, ಬಂದಿ ಬಿಡುಗಡೆ —ಇವುಗಳು ಕಬಡ್ಡಿಯ ಕೆಲವು ಪೂರಕ ಆಟಗಳು.

ಚೆಂಡು ನೆಲಕ್ಕೆ ಬೀಳದಂತೆ ಆಡುವ ವಾಲಿಬಾಲ್, ಒಂದು ಹೊಡೆತದ ವಾಲಿಬಾಲ್, ತಗ್ಗಿಸಿ ಕಟ್ಟಿದ ನೆಟ್‌ನ ವಾಲಿಬಾಲ್—ಇವು ವಾಲಿಬಾಲ್‌ನ ಪೂರಕ ಆಟಗಳು.

ಹಾಕಿಗೆ ಪೂರಕ ಆಟಗಳಾಗಿ ನಂಬರ್ ಹಾಕಿ, ಸರ್ಕಲ್ ಹಾಕಿ. ರೊಟೇಷನ್ ಹಾಕಿ, ಲಾನ್ ಹಾಕಿ, ಫೈವ್ ಮೆನ್ ಹಾಕಿ ಇತ್ಯಾದಿ ಆಟಗಳಿವೆ.

ವರ್ತುಲ ಕೊಕ್ಕೊ, ಕಳ್ಳ ಪೋಲೀಸ್—ಇವು ಕೊಕ್ಕೋ ಆಟಕ್ಕೆ ಪೂರಕಗಳು. ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ಆಟಕ್ಕೆ ಎಣಿಕೆಯ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್, ವರ್ತುಲ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್, ಲಾನ್ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್, ಪಿನ್ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ಆಟಗಳು ಪೂರಕಗಳು.

ಪಿನ್ ಬಾಸ್ಕೆಟ್‌ಬಾಲ್, ನಾಲ್ಕು ಕೋರ್ಟ್‌ಗಳ ಬಾಸ್ಕೆಟ್‌ಬಾಲ್. ಇಬ್ಬರ ವಿರುದ್ಧ ಇಬ್ಬರು ಆಡುವ ಬಾಸ್ಕೆಟ್‌ಬಾಲ್, ಮೂವರ ವಿರುದ್ಧ

ಮೂವರ ಬಾಸ್ಕೆಟ್‌ಬಾಲ್— ಇವು ಬಾಸ್ಕೆಟ್‌ಬಾಲ್ ಆಟದ ಪೂರಕ ಆಟಗಳೆನಿಸಿವೆ.

ಪೂರಕ ಆಟಗಳಿಗೆ ಕಠಿಣ ನಿಯಮಗಳಿರುವುದಿಲ್ಲ. ಪ್ರಮಾಣೀಕೃತ ಆಟಗಳ ನೈಪುಣ್ಯ ಸಾಧನೆಯೇ ಪೂರಕ ಆಟಗಳ ಮುಖ್ಯ ಗುರಿ.

ನೋಡಿ : ಆಣಕ ಆಟ

ಪೆಟ್ಲು ಹೊಡೆಯುವುದು

ಒಂದು ಪೊಳ್ಳಾದ ಸ್ತಂಭಾಕೃತಿಯ ಒಳಭಾಗಕ್ಕೆ ಸರಿಯಾಗಿ ಜೋಡಿಕೊಳ್ಳುವಂಥ ನೀಳ ಆಡುಬೆಣೆಯಂಥ (ಪಿಸ್ಟನ್) ಭಾಗ. ಗುಂಡಿನಂತೆ ಹೊಡೆಯಲು ಶ್ರೀಗಂಧ ಮರದ ಕಾಯಿ ಇಲ್ಲವೆ ತೋಯಿಸಿದ ಕಾಗದದ ಗಟ್ಟಿ ಮುದ್ದೆಯನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಬಿದಿರಿನ ನಳಿಗೆ. ಅದರ ಒಳಗೆ ಸೀಳಿದ ಬಿದಿರನ್ನು ಹೆರೆದು ಮಾಡಿದ ಪಿಸ್ಟನ್. ಪಿಸ್ಟನ್ ತುದಿಗೆ ಕಾಯಿಯನ್ನು ಸಿಕ್ಕಿಸಿ ನಳಿಗೆಯೊಳಗೆ ತೂರಿಸಿ ತುದಿಗೆ ದೂಡುತ್ತಾರೆ.

ಇನ್ನೊಂದು ಕಾಯಿಯನ್ನು ಬೆಣೆಯ ತುದಿಗೆ ಸಿಕ್ಕಿಸಿ ನಳಿಗೆಯೊಳಗಿನಿಂದ ತೂರಿಸಿ ತಳ್ಳಿದರೆ ಮೊದಲಿನ ಕಾಯಿ ಬಂದೂಕಿನ ಗುಂಡಿನಂತೆ ಸದ್ದು ಮಾಡುತ್ತ ಚಿಮ್ಮುತ್ತದೆ.

ಎದುರೆದುರಾಗಿ ನಿಂತು ಪೆಟ್ಲು ಹೊಡೆಯುವುದರಲ್ಲಿ ಯಾರು ಮಿಗಿಲು ಎಂದು ಹುಡುಗರಲ್ಲಿ ಸ್ಪರ್ಧೆ ಏರ್ಪಡುವುದಿದೆ. ಗೋಕುಲಾಷ್ಟಮಿಯ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಪೆಟ್ಲು ಹೊಡೆಯುವ ಆಟದಲ್ಲಿ ಕಿರಿಯರು ತಲ್ಲೀನರಾಗುತ್ತಾರೆ.

ಪೆಲೋಟ

ಗಟ್ಟಿಯಾದ ಚೆಂಡು. ಸಾಗುತ್ತಿರುವಾಗ ಕೆಲವೊಮ್ಮೆ 200—250 ಕಿ.ಮೀ.ಗಳ ವೇಗ. ಇಂಥ ಚೆಂಡನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿ ಆಡುವ ಆಟ ಪೆಲೋಟ ಅಥವಾ ಹೈಲೈ. ಸ್ಪಾನಿಷ್ ಭಾಷೆಯಲ್ಲಿ ಪೆಲೋಟ ಎಂದರೆ ಚೆಂಡು ಎಂದರ್ಥ. ಸ್ಪೇನ್, ಫ್ರಾನ್ಸ್‌ಗಳಲ್ಲಿ ಪ್ರಚಾರವಿರುವ ಬಾಸ್ಕ್ ಭಾಷೆಯಲ್ಲಿ ಹೈಲೈ ಎಂದರೆ 'ಹರ್ಷದ ಹಬ್ಬ' ಎಂದರ್ಥ.

ಪುರಾತನ ಈಜಿಪ್ಟ್, ಗ್ರೀಸ್‌ಗಳಲ್ಲಿ ಪೆಲೋಟವನ್ನು ಹೋಲುವ ಆಟ ಆಡುತ್ತಿದ್ದರು. ಮೆಕ್ಸಿಕೋದ ಅಜ್‌ಟೆಕರು (ಅಮೆರಿಕದ ಮೂಲನಿವಾಸಿಗಳು) ಇಂಥದೇ ಆಟ ಆಡುತ್ತಿದ್ದರು. ನೂರಾರು ವರ್ಷಗಳಿಂದ ಇದು ಸ್ಪೇನಿನ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಕ್ರೀಡೆಯಾಗಿದೆ. ಈ ಆಟದ ಅಂಗಣಗಳು ಈಜಿಪ್ಟ್, ಕ್ಯೂಬ, ಇಟಲಿ, ಫ್ರಾನ್ಸ್, ಮೆಕ್ಸಿಕೋ, ಚೀನ, ಸ್ಪೇನ್, ಫಿಲಿಪೀನ್ಸ್ ಹಾಗೂ ಅಮೆರಿಕದ ಅನೇಕ ರಾಷ್ಟ್ರಗಳಲ್ಲಿವೆ.



ಸೆಸ್ಟದಿಂದ ಪೆಲೋಟವನ್ನು ಹೊಡೆಯುವುದು

ಪೆಲೋಟ ಬಹಳ ವೇಗಗತಿಯ ಆಟ. ಆಟಗಾರರಿಗೆ ಬಹಳ ಜಾಣ್ಮೆ, ವೇಗ, ಸಹಿಷ್ಣುತೆ, ಸ್ಥೈರ್ಯ ಅಗತ್ಯ.

ಆಟದ ಕಟ್ಟಡವನ್ನು ಫ್ರಾನ್‌ಟೋನ್ ಎಂದು ಕರೆಯುತ್ತಾರೆ; ಅಂಗಣವನ್ನು ಕಾಂಚಾ ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ. ಇದರ ಉದ್ದ ಸುಮಾರು 180 ಅಡಿಗಳು. ಮುಂದುಗಡೆ, ಹಿಂದುಗಡೆ ಮತ್ತು ಒಂದು ಪಕ್ಕದಲ್ಲಿ ಗೋಡೆಗಳಿರುತ್ತವೆ. ಮುಂದುಗಡೆಯ ಗೋಡೆ 50 ಅಡಿ ಅಗಲವಿರುತ್ತದೆ. ಇಲ್ಲಿ ಒಂದು ತಂತಿಯ ಬೇಲಿ ಹಾಕಿ ಬೇಲಿಯ ಆಚೆ ಪ್ರೇಕ್ಷಕರು ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳುವ ವ್ಯವಸ್ಥೆ ಇರುತ್ತದೆ. ಮುಂದುಗಡೆ ಗೋಡೆಗೆ 15 ಅಡಿ ಅಗಲದ ಮರದ ಅಂಚಿರುತ್ತದೆ. ಚೆಂಡು ಪುಟವೆದ್ದು ಮರಕ್ಕೆ ತಗಲುವುದು ತಪ್ಪು. ಉಳಿದ ಭಾಗಕ್ಕೆ (35 ಅಡಿಗಳು) ಆಟವಾಡುವ ಸ್ಥಳದ ಇತರ ಮೇಲ್ಮೈಯಂತೆ ಸಿಮೆಂಟ್ ಹಾಕುತ್ತಾರೆ.

ಪೆಲೋಟವನ್ನು ಹೊರಾಂಗಣ ಒಳಾಂಗಣಗಳೆರಡರಲ್ಲೂ ಆಡಬಹುದು. ಗೋಡೆ ಇಲ್ಲದ ಭಾಗದಲ್ಲಿ ಆಟದ ಬಗೆಗೆ ನಿರ್ಣಯ ಕೊಡುವ 3 ಮಂದಿ ಅಂಪೈರರು ಮತ್ತು ಒಬ್ಬ ರೆಫರಿ ಇರುತ್ತಾರೆ. ಇವರ ಹಿಂದುಗಡೆ ಪ್ರೇಕ್ಷಕರು.

ಆಟಕ್ಕೆ ಉಪಯೋಗಿಸುವ ಚೆಂಡು ಟೆನಿಸ್ ಚೆಂಡಿನಷ್ಟು ದೊಡ್ಡದು. ರಬ್ಬರನ್ನು ಬಿಗಿಯಾಗಿ ಸುತ್ತಿ, ಅದರ ಮೇಲೆ ಲಿನನ್ ಬಟ್ಟೆ, ಮತ್ತೆ ಎರಡು ಪದರ ಮೇಕೆ ಚರ್ಮವನ್ನು ಸುತ್ತಿರುತ್ತಾರೆ. ಚೆಂಡು ಭಾರವಾಗಿ ಗಟ್ಟಿಯಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಬುಟ್ಟಿಯಂತಿರುವ ಬ್ಯಾಟನ್ನು ಸೆಸ್ಟ ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ. ಸೆಸ್ಟವನ್ನು ಕೈ ಮಣಿಕಟ್ಟಿಗೆ ಕಟ್ಟಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬ ಆಟಗಾರನಿಗೂ

ಆಟದಲ್ಲಿ ಚೆಂಡಿನ ಚಲನೆ : A ಯಿಂದ ಮುಂದಿನ ಗೋಡೆಗೆ, ತಡೆಯಲು ವಿಫಲನಾದ B, ಪುಟಿದೆದ್ದಾಗ C ಯಿಂದ ಮುಂದಿನ ಗೋಡೆಗೆ, ಹಿಂದಿನ ಗೋಡೆಯಿಂದ ಬರುತ್ತಿರುವ ಚೆಂಡನ್ನು ಹಿಂದಿರುಗಿಸಲು ಸಿದ್ಧನಾದ D, ಕುಳಿತವರು ತೀರ್ಪುಗಾರರು



ಅವನ ಅಳತೆಗೆ ಸರಿಹೋಗುವಂತೆ ಸೆಸ್ಟ ರಚಿಸುತ್ತಾರೆ. ಅಂಗಣದ ಮುಂಭಾಗ ಆಡುವವರ ಸೆಸ್ಟ ಹಿಂಭಾಗವು ಆಡುವವರದ್ದಕ್ಕಿಂತ ಚಿಕ್ಕದು.

ಆಟಗಾರರು ಬಿಳಿ ಪ್ಯಾಂಟು, ನೀಲಿ ಅಥವಾ ಕೆಂಪು ನಡುಪಟ್ಟಿ ಬಿಳಿ ಅಥವಾ ಗೆರೆಯಿರುವ ಅಂಗಿ ಧರಿಸುತ್ತಾರೆ. ಶರ್ಟಿನ ಮೇಲೆ ಆಟಗಾರನ ಸ್ಥಳ ನಿರ್ದೇಶಿಸುವ ಸಂಖ್ಯೆ ಇರುತ್ತದೆ. ಶಬ್ದ ಮಾಡದ ಷೂ ಹಾಕುತ್ತಾರೆ.

ಒಬ್ಬೊಬ್ಬರಾಗಿ, ಇಬ್ಬಿಬ್ಬರಾಗಿ ಅಥವಾ ನಾಲ್ಕು ಜನರ ತಂಡಗಳಲ್ಲಿ ಆಡ ಬಹುದು. ಮುಂದುಗಡೆ ಗೋಡೆಯ ಮೇಲೆ ಒಂದು ಗೆರೆ ಹಾಕಿರುತ್ತಾರೆ. ಚೆಂಡು ಈ ಗೆರೆಯ ಮೇಲಿನಿಂದ ಪುಟಿದು ಹಿಂದೆ ಬರಬೇಕು.

ಆರಂಭದ ಆಟಗಾರ ಮುಂದುಗಡೆ ಗೋಡೆಗೂ ಸರ್ವಿಸ್ ಗೆರೆಗೂ ಮಧ್ಯೆ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾನೆ. ಚೆಂಡನ್ನು ಕೈಯಿಂದ ಬೀಳಿಸಿ ಪುಟವೆದ್ದಾಗ ಸೆಸ್ಟದಲ್ಲಿ ಹಿಡಿದು, ಮುಂದುಗಡೆ ಗೋಡೆಗೆ ಎಸೆಯುತ್ತಾನೆ. ಆಗ ಚೆಂಡು ಸರ್ವಿಸ್ ಗೆರೆ ದಾಟಿ ಹಿನ್ನೆಗೆದು ಬರಬೇಕು.

ಚೆಂಡು ಹೀಗೆ ಹಿಂದಿರುಗದಿದ್ದರೆ ಎದುರು ಪಕ್ಷದವರಿಗೆ ಒಂದು ಗೆಲ್ಲಂಕ.

ಚೆಂಡು ಪುಟಿಯುತ್ತಿರುವಾಗ ಎದುರು ಪಕ್ಷದ ಆಟಗಾರ ಸೆಸ್ಟದಿಂದ ಮುಂದುಗಡೆ ಗೋಡೆಯತ್ತ ಒಗೆಯುತ್ತಾನೆ. ಆಟಗಾರನೊಬ್ಬ ಸೆಸ್ಟದಿಂದ ಚೆಂಡನ್ನು ಗೋಡೆಗೆ ಅಪ್ಪಳಿಸುವುದರಲ್ಲಿ ವಿಫಲನಾಗುವ ವರೆಗೂ ಆಟ ಮುಂದುವರೆಯುತ್ತದೆ. ಒಬ್ಬ ಆಟಗಾರ ವಿಫಲನಾದಾಗ ಎದುರು ಪಕ್ಷದವರಿಗೆ ಒಂದು ಗೆಲ್ಲಂಕ. ಸರ್ವಿಸ್ ಮಾಡುತ್ತಿರುವವನು ಚೆಂಡನ್ನು ಗೋಡೆಗೆ ಹೊಡೆಯುವುದರಲ್ಲಿ ಅಯಶಸ್ವಿಯಾದರೂ ಎದುರು ಪಕ್ಷದವ ರಿಗೆ ಒಂದು ಗೆಲ್ಲಂಕ. ಹಿಂದುಗಡೆ ಗೋಡೆಗೆ ತಗಲಿ ಹಿಂದಿರುಗಿ ಬಂದ ಚೆಂಡನ್ನು ಒಮ್ಮೆ ಪುಟಿದ ಅನಂತರ ಹೊಡೆಯಬಹುದು : ಪಕ್ಕದ ಗೋಡೆ ಯಿಂದ ಬಂದರೂ ಅಷ್ಟೆ.

ಆಟದ ಸೋಲು ಗೆಲುವಿಗೆ ಗೆಲ್ಲಂಕ ಎಷ್ಟು ಇಟ್ಟುಕೊಳ್ಳಬೇಕೆಂಬುದನ್ನು ಮೊದಲೇ ನಿರ್ಧರಿಸಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಎಷ್ಟು ಜನ ಆಟಗಾರ ರಿರುತ್ತಾರೋ ಅದಕ್ಕಿಂತ ಒಂದು ಸಂಖ್ಯೆ ಕಡಮೆ ಇಟ್ಟುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಎಂಟು ಜನರಿದ್ದರೆ ಮೊದಲು 7 ಗೆಲ್ಲಂಕ ಪಡೆದ ತಂಡ ಗೆಲ್ಲುತ್ತದೆ.

4–5 ವರ್ಷ ವಯಸ್ಸಿನ ಬಾಸ್ಕ್ ಹುಡುಗ ಕೈಚೆಂಡು ಆಡಿ ಪೆಲೋಟಕ್ಕೆ ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾನೆ. ಅನಂತರ ಹವ್ಯಾಸಿ ಆಟದ ಅಂಗಣದಲ್ಲಿ ಪೆಲೋಟ ಆಡತೊಡಗುತ್ತಾನೆ. 18 ವರ್ಷಕ್ಕೆ ಹುಡುಗರು ವೃತ್ತಿ ಆಟಗಾರ ರಾಗುವುದುಂಟು. ಮೊದಲನೆಯ ಬಾರಿ ಸೆಸ್ಟ ಧರಿಸುವ ಅವಕಾಶವನ್ನು ಸ್ಪೇನಿನ ಹುಡುಗರು ಆಸ್ಥೆಯಿಂದ ಎದುರು ನೋಡುತ್ತಿರುತ್ತಾರೆ.

ಪೇಂದ ಹುದೇಸ್

ನೆಲದ ಮೇಲೆ ನಾಲ್ಕು ಗೆರೆಗಳಿಂದ ಆವೃತವಾದ ಚೌಕಾಕಾರದ (ಪೇಂದ) ಜಾಗದಲ್ಲಿ ಮಧ್ಯ ಒಂದು ಗೆರೆಯನ್ನು ಎಳೆದು ಅದರ ಮೇಲೆ ಸೋತವರ ಗೋಲಿಗಳನ್ನಿಟ್ಟು ಗೆದ್ದ ತಂಡದವರು ತಮ್ಮ ಗೋಲಿಗಳಿಂದ ಅವುಗಳನ್ನು ಹೊಡೆದು ಹೊರಕ್ಕೆ ಹಾಕುವ ಆಟಕ್ಕೆ 'ಪೇಂದ ಹುದೇಸ್ ' ಎಂದು ಹೆಸರು. ಆಟದಲ್ಲಿ ಸೋತವರು ಒಂದು ರೀತಿಯ ಶಿಕ್ಷೆಗೊಳಗಾಗುತ್ತಾರೆ. ಗೋಲಿ ಹೊಡೆಯಬೇಕಾದರೆ ಎಡಗೈ ಹೆಬ್ಬೆರಳನ್ನು ನೆಲದ ಮೇಲೆ ಊರಿ ತೋರು ಬೆರಳು ಅಥವಾ ಮಧ್ಯದ ಬೆರಳು ಹಾಗೂ ಬಲಗೈ ಬೆರಳು ಗಳಿಂದ ಚಿಮ್ಮಿಸಿ ಹೊಡೆಯಬೇಕು.

ಆಟವಾಡಲು ತಂಡದಲ್ಲಿ ಇಷ್ಟೇ ಜನರಿರಬೇಕೆಂಬ ನಿಯಮವಿಲ್ಲ; ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ತಂಡದಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬರಿಗಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ಜನರಿರುತ್ತಾರೆ. ಒಬ್ಬೊಬ್ಬರೇ ಇದ್ದರೆ ಒಬ್ಬೊಬ್ಬರೂ ಎರಡು ಗೋಲಿಗಳನ್ನು ಉಪ ಯೋಗಿಸಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ.

ಯಾರು ಮೊದಲು ಆಡಬೇಕೆಂಬುದನ್ನು 'ಟಾಸ್' ಮೂಲಕ ನಿರ್ಧರಿಸುತ್ತಾರೆ. 'ಟಾಸ್' ಸೋತವರು ಒಬ್ಬೊಬ್ಬರು ಒಂದೊಂದು ಗೋಲಿಯನ್ನು ಪೇಂದದ ಮಧ್ಯದ ಗೆರೆಯಲ್ಲಿಡಬೇಕು. ಪೇಂದದಿಂದ ಸುಮಾರು 15–20 ಅಡಿ ದೂರದಿಂದ ಮತ್ತೊಂದು ತಂಡದವರು ತಮ್ಮ ತಮ್ಮ ಗೋಲಿಗಳನ್ನು ಪೇಂದದ ಹತ್ತಿರಕ್ಕೆ ಎಸೆಯಬೇಕು. ಹಾಗೆ ಎಸೆದಾಗ ಗೋಲಿಗಳು ಪೇಂದದ ಒಳಗಡೆ ಹಾಗೂ ಪೇಂದಕ್ಕೆ 4 ಬೆರಳು ಗಳ (ಅಂದರೆ ಸುಮಾರು 3—4 ದೂರ) ಅಂತರದೊಳಗೆ ನಿಲ್ಲಬಾರದು. ಹಾಗೆ ನಿಂತರೆ ಆ ಗೋಲಿಯನ್ನು ಪೇಂದದೊಳಗೆ ಇಡುತ್ತಾರೆ.

ಎಲ್ಲರೂ ಗೋಲಿಗಳನ್ನು ಪೇಂದದ ಬಳಿಗೆ ಎಸೆದ ನಂತರ ಒಬ್ಬೊಬ್ಬ ರಾಗಿ ತಮ್ಮ ತಮ್ಮ ಗೋಲಿಗಳಿಂದ ಪೇಂದದೊಳಗಿರುವ ಗೋಲಿಗಳನ್ನು ಹೊರಕ್ಕೆ ಕಳುಹಿಸಬೇಕು. ಹಾಗೆ ಹೊರಕ್ಕೆ ಕಳುಹಿಸುವಾಗ ಹೊಡೆಯು ವವರ ಗೋಲಿಯೇನಾದರೂ ಪೇಂದದೊಳಗ ನಿಂತರೆ ಅದನ್ನು ಪೇಂದದಲ್ಲೇ ಆಡಬೇಕು. ಅವನ ತಂಡದ ಉಳಿದವರು ಮತ್ತೆ ಮೊದಲಿನಿಂದ ಆಟ ಪ್ರಾರಂಭಿಸಬೇಕು. ಈಗ ತಮ್ಮ ಜೊತೆಯಾಟಗಾರನ ಗೋಲಿಯನ್ನು ಬಿಡಿಸಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು ಹಾಗೂ ಎದುರಾಳಿಗಳ ಗೋಲಿಗಳನ್ನು ಪೇಂದದಿಂದ ಹೊರಕ್ಕೆ ಕಳುಹಿಸಬೇಕು. ಹೀಗೆ ಹೊರಕ್ಕೆ ಕಳುಹಿಸುವಾಗ ಒಳಗಿರುವ ಗೋಲಿಗಳಿಗೆ ಏಟು ಬೀಳದಿದ್ದರೆ ಆ ಆಟಗಾರನ ಸರದಿ ಮುಗಿದಂತೆ.

ಏಟು ಬಿದ್ದರೆ ಗೋಲಿಗಳೆಲ್ಲ ಹೊರಕ್ಕೆ ಹೋಗುವವರೆಗೂ ಮತ್ತೆ ಮತ್ತೆ ಹೊಡೆಯುತ್ತಿರಬಹುದು. ಎಲ್ಲ ಗೋಲಿಗಳನ್ನೂ ಹೊರಕ್ಕೆ ಕಳುಹಿಸಿದ ಮೇಲೆ 'ಎ' (ಗೆದ್ದಿರುವ) ತಂಡದವರು ತಮ್ಮ ತಮ್ಮ ಗೋಲಿಗಳನ್ನು ಪ್ರಾರಂಭದ ಗೆರೆಯಿಂದ 'ಬಿ' (ಸೋತಿರುವ) ತಂಡದವರ ಹತ್ತಿರವಿರುವ ಯಾವುದಾದರೂ ಗೋಲಿಯ ಬಳಿಗೆ ಎಸೆಯುತ್ತಾರೆ.

ಆಗ 'ಬಿ' ತಂಡದವರು ಯಾರು ಯಾವ ಗೋಲಿಗೆ ಹೊಡೆಯ ಬೇಕೆಂಬುದನ್ನು ನಿರ್ಧರಿಸುತ್ತಾರೆ. ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ದೂರವಿರುವ ಗೋಲಿಗಳಿಗೆ ಹೊಡೆಯಲು ಹೇಳುತ್ತಾರೆ. ಒಬ್ಬೊಬ್ಬರು ಒಂದೊಂದು ಗೋಲಿಗೆ ಹೊಡೆಯಬೇಕು. ಹಾಗೆ ಹೊಡೆದು ಆ ಗೋಲಿಗಳನ್ನು ಪೇಂದದಿಂದ ಆದಷ್ಟು ದೂರ ಕಳುಹಿಸಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುತ್ತಾರೆ. ಯಾರೊಬ್ಬರೂ ಗೋಲಿಗಳಿಗೆ ಹೊಡೆಯದೆ ಹೋದರೆ ಆ ತಂಡದವರ ಸರದಿ ಮುಗಿದಂತೆ. ಆಗ 'ಬಿ' ತಂಡದವರು ತಮ್ಮ ತಮ್ಮ ಗೋಲಿ ಗಳನ್ನು ಅವುಗಳಿರುವ ಸ್ಥಳದಿಂದ ತಮ್ಮ ಮೊಳಸಂದು ಮೂಳೆಯಲ್ಲಿ ನೂಕಂತ್ತಾ ಪೇಂದದೊಳಕ್ಕೆ ಹಾಕಬೇಕು. ಇದೇ ಸೋತವರು ಅನುಭವಿಸಬೇಕಾದ ಶಿಕ್ಷೆ. ಹಾಗೆ ನೂಕುವಾಗ ಗೋಲಿಗಳು ಪೇಂದದ ಯಾವುದೇ ಗೆರೆಯ ಮೇಲೆ ಕೂಡಕೂಡದು; ಹಾಗೂ ಪೇಂದದಿಂದ 4 ಬೆರಳುಗಳ ಅಂತರದೊಳಗೆ ನಿಲ್ಲಬಾರದು. ಹಾಗೇನಾದರೂ ಆದರೆ ಆ ತಂಡದವರು ಪುನಃ ಸೋತಂತೆ. ಯಶಸ್ವಿಯಾಗಿ ಪೇಂದದೊಳಕ್ಕೆ ತಮ್ಮ ಗೋಲಿಗಳನ್ನು ನೂಕಿದರೆ ಆಟವಾಡುವ ಅರ್ಹತೆ ಪಡೆಯುತ್ತಾರೆ.

ಪೇಪರ್ ಚೇಸ್

'ಕಾಗದ ಹಿಂಬಾಲಿಸು' ಅಥವಾ ಪೇಪರ್ ಚೇಸ್ ಬೆಳದಿಂಗಳ ರಾತ್ರಿ ಯಲ್ಲಿ ಅಲೆಯುವ ತಂಡ ಆಟ. ಒಂದು ಗುಂಪಿನ ಆಟಗಾರರು ಚೀಲದಲ್ಲಿ ಹರಿದ ಕಾಗದದ ಚೂರುಗಳನ್ನು ತುಂಬಿಕೊಂಡು ಹೊರಡುತ್ತಾರೆ.



ದಾರಿಯುದ್ದಕ್ಕೂ ಕಾಗದ ಚೂರು

ಅವರು ದಾರಿಯುದ್ದಕ್ಕೂ ಅಲ್ಲಲ್ಲಿ ಕಾಗದದ ಚೂರುಗಳನ್ನು ಬೀಳಿಸುತ್ತ ಹೋಗಿ ಒಂದು ಕಡೆ ಅವಿತುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ.

ಇವರು ಹೊರಟ ಸ್ವಲ್ಪ ಕಾಲದ ಅನಂತರ ಇವರನ್ನು ಹುಡುಕಿಕೊಂಡು ಎರಡನೆಯ ಗುಂಪು ಹೊರಡುತ್ತದೆ. ಇವರಿಗೆ ಕಾಗದದ ಚೂರುಗಳೇ ಮಾರ್ಗದರ್ಶಿ. ಕಾಗದದ ಚೂರುಗಳು ಎರಡು–ಮೂರು ದಿಕ್ಕುಗಳಲ್ಲಿ ಹೋಗಿರುವುದು ಕಾಣಿಸುತ್ತದೆ. ಗುಂಪೂ ವಿಭಾಗಗೊಂಡು ಒಂದೊಂದು ತಂಡ ಒಂದೊಂದು ಕಡೆ ಹೊರಡುತ್ತವೆ. ಸ್ವಲ್ಪ ದೂರ ಹೋದರೆ ಕೆಲವು ಕವಲು ದಾರಿಗಳಲ್ಲಿ ಮುಂದೆಲ್ಲೂ ಕಾಗದದ ಚೂರುಗಳಿಲ್ಲ ದಾಗಬಹುದು. ಕಾಗದ ಚೂರುಗಳು ಬಿದ್ದ ಕೆಲವು ದಾರಿಗಳು ಕಟ್ಟಡ ಅಥವಾ ಮರದ ಎದುರು ಕೊನೆಗಾಣಬಹುದು. ಆಟಗಾರರ ಸುಳಿವೂ ಸಿಗದಿರಬಹುದು. ಮುಂದೆ ಹೋದ ಗುಂಪು ಇವರಿಗೆ ದಾರಿ ತಪ್ಪಿಸಲು ಮಾಡಿರುವ ಉಪಾಯಗಳಲ್ಲಿ ಇದೊಂದು. ತಂಡಗಳು ಆಗ ಕವಲೊಡೆದ ಸ್ಥಳಕ್ಕೇ ಹಿಂದಿರುಗುತ್ತವೆ. ಹೀಗೆ ಇವರು ಹೋಗುವ ವೇಳೆಗೆ ಮೊದಲನೆಯ ಗುಂಪು ಬೇರೊಂದು ಹಾದಿ ಹಿಡಿದು ಆರಂಭದ ಸ್ಥಳಕ್ಕೇ ಬಂದಿದ್ದರೆ, ಹುಡುಕಲು ಹೊರಟ ಗುಂಪು ಸೋತುಹೋದಂತೆ.

ಆಟಗಾರರೆಲ್ಲ ಪಂತಿಗೆ ಹಾಕಿ ಕೊನೆಗೆ ತಿಂಡಿ, ಪಾನೀಯಗಳ ವ್ಯವಸ್ಥೆ ಮಾಡುತ್ತಾರೆ. ಬೆಳದಿಂಗಳ ಆಹ್ಲಾದಕರ ವಾತಾವರಣದಲ್ಲಿ ತಿಂಡಿ ತಿಂದು ಹರಟೆ ಹೊಡೆದು ಮನೆಗೆ ಹಿಂದಿರುಗುತ್ತಾರೆ.

'ಪೇಪರ್ ಚೇಸ್' ಎಂಬ ಹೆಸರಿನ ಭಿನ್ನವಾದೊಂದು ಒಳಾಂಗಣ ಆಟ ಇದೆ. ಇದರಲ್ಲಿ ಒಂದು ದಿನಪತ್ರಿಕೆಯ ಒಂದೇ ದಿನದ ಆರು ಪ್ರತಿಗಳನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ.

ಆರು ಜನ ಆಟಗಾರರು ಈ ಪ್ರತಿಗಳನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಮುಖಂಡ ಯಾವುದೋ ಒಂದು ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಸುದ್ದಿಯನ್ನು ಪತ್ರಿಕೆಯಲ್ಲಿ ಹುಡುಕಲು ಹೇಳುತ್ತಾನೆ. ಯಾರು ಬೇಗ ಹುಡುಕುತ್ತಾನೋ ಅವನು ವಿಜಯಿ. ಹೀಗೆ ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಆರು ಆಟಗಾರರಲ್ಲಿ ವಿಜಯಿಗಳನ್ನು, ಆರಿಸಿ ಅನಂತರ ಅವರ ನಡುವೆ ಸ್ಪರ್ಧೆ ಏರ್ಪಡಿಸಿ ಅಂತಿಮವಾಗಿ ಯಾರು ವಿಜಯಿ ಎಂದು ನಿರ್ಧರಿಸುವುದು.

ಪೇಷನ್ಸ್

ಪೇಷನ್ಸ್ ಎಂಬ ಇಂಗ್ಲಿಷ್ ಪದಕ್ಕೆ ಸಹನೆ ಎಂದರ್ಥ. ಇದು ಇಸ್ಪೀಟೆಲೆ ಗಳಿಂದ ಒಬ್ಬರೇ ಆಡಬಹುದಾದಂಥ ಒಂದು ಆಟದ ಹೆಸರೂ ಹೌದು. ಹೆಸರಿಗೆ ತಕ್ಕಂತೆ ಈ ಆಟ ಆಡಲು ಬಹಳ ಸಹನೆ ಬೇಕು. ಪೇಷನ್ಸ್ ಆಟವನ್ನು ಸಾಲಿಟೇರ್ ಎಂದೂ ಕರೆಯುತ್ತಾರೆ. ಸುಮಾರು ನೂರಕ್ಕೂ ಹೆಚ್ಚು ಬಗೆಯ ಪೇಷನ್ಸ್ ಆಟಗಳಿವೆ.

ಈ ಎಲ್ಲ ಆಟಗಳಿಗೆ ಸಮನಾದ ಕೆಲವು ಅಂಶಗಳಿವೆ. ಪಕ್ಕಪಕ್ಕದಲ್ಲಿ ಹಾಕಿದ ಎಲೆಗಳ ಗುಂಪಿಗೆ ಸಾಲುಗಳೆಂದೂ ಇದಕ್ಕೆ ಲಂಬವಾಗಿ ಎಂದರೆ ಒಂದರ ಕೆಳಗೊಂದರಂತೆ ಇರುವ ಎಲೆಗಳ ಗುಂಪಿಗೆ ಸ್ತಂಭಗಳೆಂದೂ ಹೆಸರು. ಪೇಷನ್ಸ್ ಆಟವನ್ನು ಸಾಧಾರಣವಾಗಿ ಒಂದು ಕಟ್ಟಿನ ಇಸ್ಪೀಟೆಲೆ ಗಳಿಂದ ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಕೆಲವು ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಎರಡು ಕಟ್ಟುಗಳನ್ನು ಬೆರೆಸಿ ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಆಟದಲ್ಲಿ ಎಲ್ಲ ಎಲೆಗಳನ್ನೂ ಒಮ್ಮೆಗೆ ಉಪಯೋಗಿಸು ವುದಿಲ್ಲ. ಆಯಾ ಆಟಕ್ಕೆ ತಕ್ಕಂತೆ ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಸಂಖ್ಯೆಯ ಎಲೆಗಳನ್ನು ಆಡ ಬೇಕು. ಸಾಲಿನಲ್ಲಿರಲೀ ಸ್ತಂಭದಲ್ಲಿರಲೀ ಹೀಗೆ ಆಡಿಕೊಂಡ ಎಲೆಗಳ ಒಟ್ಟು ತಂಡಕ್ಕೆ ರಾಶಿ (ಪೈಲ್) ಎಂದು ಹೆಸರು. ಆಟದ ಎಲ್ಲ ಎಲೆಗಳನ್ನೂ ಅನುಗೊಳಿಸುವ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಮೂರು ಪ್ರಧಾನ ವಿಭಾಗಗಳಿವೆ. ಒದಗಣೆ ತಂಡ ; ಮೂಲ ಎಲೆಗಳು ಹಾಗೂ ದಾಸ್ತಾನು ತಂಡ ಮತ್ತು ಕೈಗಾವಲು ತಂಡ. ಸಾಧಾರಣವಾಗಿ ಪೇಷನ್ಸ್ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಶ್ರೇಣಿ ಕಟ್ಟುತ್ತಾರೆ. ಹಾಸು (ಎಕ್ಕ), 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, ಜಾಕಿ, ರಾಜ, ರಾಣಿ ಇತ್ಯಾದಿ ಇಂಥ ಶ್ರೇಣಿಗೆ ಮೂಲ ಎಲೆ— ಹಾಸು.

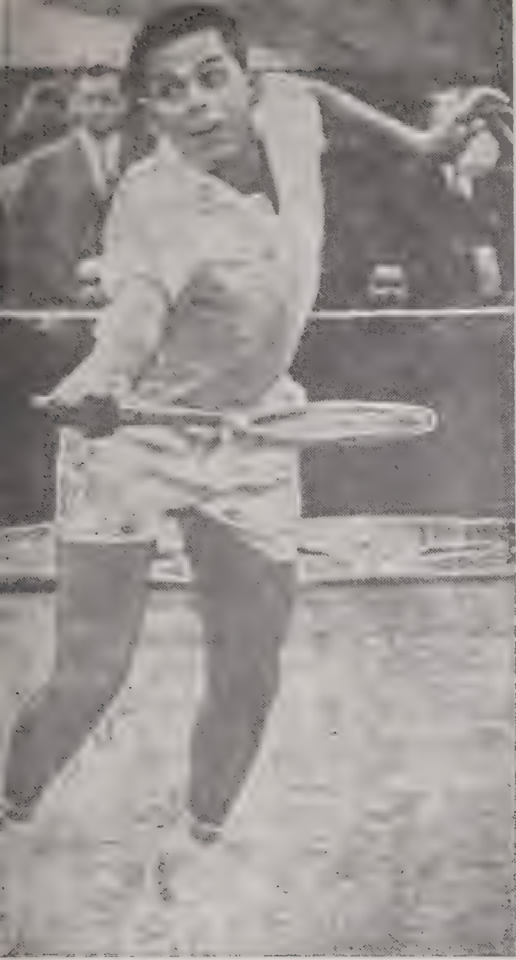
ಒದಗಣೆ ತಂಡದಿಂದ ಎಲೆಗಳನ್ನು ಎತ್ತಿ ಶ್ರೇಣಿಯನ್ನು ಪೂರೈಸ ಬಹುದು. ಸಾಧಾರಣವಾಗಿ ಈ ಶ್ರೇಣಿ ಬೇರೆ ಬೇರೆ ರಂಗಿನ ಎಲೆಗಳಿಂದ ಕೂಡಿರುತ್ತದೆ. ಉದಾ : ಹಾಸು ಇಸ್ಪೀಟಿನದಾದರೆ, 2 ಆಟೀನು ಅಥವಾ ಡಯಮಂಡಿನದಾಗಿರಬಹುದು. ಅನಂತರ 3 ಕಳಾವರ್ ಇಲ್ಲವೆ ಇಸ್ಪೀಟಿನದಾಗಿರಬಹುದು. ಒದಗಣೆ ತಂಡದ ಮೇಲೆಯೇ ಶ್ರೇಣಿ ಕಟ್ಟುತ್ತ ಹೋಗಬಹುದು. ಇದಕ್ಕೆ ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಕ್ರಮವಿದೆ. ಕೆಲವರು ತೆರೆದಿಟ್ಟ ಎಲೆಯ ಕೆಳಗಿನ ಮೌಲ್ಯದ ಎಲೆಗಳನ್ನು ಇರಿಸಿ ಕಟ್ಟುತ್ತಾರೆ. ಅಂದರೆ 7 ಇದ್ದರೆ, 6, 4, 5, ಸೇರಿಸುತ್ತ ಹೋಗಬೇಕು. ಕೆಲವರು ಹೆಚ್ಚಿನ ಮೌಲ್ಯದ ಎಲೆಗಳನ್ನು ಕಟ್ಟುವುದೂ ಉಂಟು.

ಕೈಗಾವಲು ತಂಡದ ಎಲೆಗಳನ್ನು ಒಂದೊಂದನ್ನೇ ತೆಗೆದು ಉಪ ಯೋಗಿಸುತ್ತಾರೆ. ಕೈಗಾವಲು ತಂಡ ಎಲ್ಲ ಪೇಷನ್ಸ್ ಆಟಗಳಲ್ಲಿಯೂ ಇಲ್ಲ. ಈ ಎಲೆಗಳ ಸಂಖ್ಯೆ ನಿರ್ದಿಷ್ಟವಾದದ್ದು. ಹೀಗೆ ಎಲೆಗಳನ್ನೆಲ್ಲ ವಿಭಾಗಿಸಿ ಉಳಿದದ್ದು ದಾಸ್ತಾನು ತಂಡ. ಇದರಿಂದ ಎಲೆಗಳನ್ನು ಒಂದೊಂದಾಗಿ ಅಥವಾ ಕೆಲವು ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಮೂರು ಮೂರು ಎಲೆಗಳನ್ನಾಗಿ ತೆರೆದು ಉಪಯೋಗಿಸುತ್ತಾರೆ. ದಾಸ್ತಾನು ತಂಡದಿಂದ ತೆಗೆದ ಎಲೆಗಳಲ್ಲಿ ಶ್ರೇಣಿಗೆ ಹೋದರೆ ಉಳಿಯುವಂಥವನ್ನು ಒಂದು ಕಡೆಗೆ ಇಡುತ್ತಾರೆ. ಇದು ವರ್ಜಿತ ತಂಡ. ದಾಸ್ತಾನು ಎಲೆಗಳೆಲ್ಲ ಮುಗಿದ ಮೇಲೆ ವರ್ಜಿತ ಎಲೆ ಗಳನ್ನು ಮತ್ತೆ ತೆಗೆದು ಕಲಸಿ ಉಪಯೋಗಿಸಬಹುದು. 'ಜೇಡ' ಎಂಬ ಪೇಷನ್ಸ್ ಆಟ ಬಿಟ್ಟರೆ ಇನ್ನಾವ ಬಗೆಯಲ್ಲೂ ಒಮ್ಮೆ ಕಟ್ಟಿದ ಶ್ರೇಣಿ ಯೊಂದರ ಎಲೆಗಳನ್ನು ತೆಗೆಯುವಂತಿಲ್ಲ.

ಕ್ಲಾಂಡೈಕ್, ಕ್ಯಾನ್ ಫೀಲ್ಡ್ ಇವು ಬಹು ವ್ಯಾಪಕವಾಗಿ ಆಡಲ್ಪಡುವ ಆಟಗಳು. ನೂರಾರು ವಿವಿಧ ಬಗೆಯ ಪೇಷನ್ಸ್‌ಗಳಲ್ಲಿ ಪಿರಮಿಡ್, ಜೇಡ. ನಲವತ್ತು ಮಂದಿ ಕಳ್ಳರು, ರಷ್ಯನ್ ಬ್ಯಾಂಡ್‌ಗಳನ್ನು ಹೆಸರಿಸಬಹುದು.

ಫ್ರಾನ್ಸಿನ ಚಕ್ರವರ್ತಿ ನೆಪೋಲಿಯನ್ ಬೋನಪಾರ್ಟ್ (1769—1821) ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ರಾಣಿ ವಿಕ್ಟೋರಿಯ (1819—1901) ಇವರಿಗೆ ಪೇಷನ್ಸ್ ಮೆಚ್ಚಿನ ಆಟವಾಗಿತ್ತು.

ನೋಡಿ : ಇಸ್ಪೀಟು ; ಕ್ಯಾಸಿನೋ ; ಪೋಕರ್ ; ಬ್ರಿಜ್ ; ರವಿ



ಪ್ರೇಮಜಿತ್ ಲಾಲ್

ಭಾರತದ ಟೆನಿಸ್ ಕ್ಷೇತ್ರದ ಒಬ್ಬ ಉತ್ತಮ ಆಟಗಾರ ಪ್ರೇಮಜಿತ್ ಲಾಲ್.

ಪ್ರೇಮಜಿತ್ ಲಾಲ್ ಹುಟ್ಟಿದ್ದು 1940ರ ಅಕ್ಟೋಬರ್ 20ರಂದು. ಟೆನಿಸ್ ರಂಗಕ್ಕೆ ಕಾಲಿಡುವಾಗ ಪ್ರೇಮಜಿತ್ ಲಾಲ್ ಅವರಿಗೆ 14 ವರ್ಷ ವಯಸ್ಸು. ಟೆನಿಸ್ ಇವರಿಗೆ ರಕ್ತಗತವಾಗಿ ಬಂದದ್ದು. ಇವರ ಮಾವ ದಿಲಿಪ್ ಬೋಸ್ ಏಷ್ಯದ ಟೆನಿಸ್ ಚಾಂಪಿಯನ್ ಆಗಿದ್ದರು. ಬೋಸ್ ಅವರು 1954ರಲ್ಲಿ ಲಾಲ್ ಅವರ ಪ್ರತಿಭೆಯನ್ನು ಕಂಡು ಪ್ರೋತ್ಸಾಹಿಸಿದರು. ಲಾಲ್ ಮೂರೇ ವರ್ಷಗಳಲ್ಲಿ ಉತ್ತಮ ಆಟಗಾರರ ಮಟ್ಟಕ್ಕೇರಿದರು. ಎರಡು ಬಾರಿ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಜೂನಿಯರ್ ಪ್ರಶಸ್ತಿ ಪಡೆದರು. 1958ರಲ್ಲಿ ವಿಂಬಲ್ಡನ್ ಜೂನಿಯರ್ ಪ್ರಶಸ್ತಿ ಇವರದಾಯಿತು. 1957ರಿಂದ ಡೇವಿಸ್ ಕಪ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಭಾರತವನ್ನು ಪ್ರತಿನಿಧಿಸಿದರು.

1966ರಲ್ಲಿ ಪ್ರೇಮಜಿತ್ ಲಾಲ್ ಲಂಡನ್ ಗ್ರಾಸ್ ಕೋರ್ಟ್ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್ ಮತ್ತು ಕೆಂಟ್ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಲು ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿಗೆ ತೆರಳಿದರು. ಬಿರುಸಿನ ಹೊಡೆತಗಳಿಂದ ಅವರ ಆಟ ಕೌತುಕಕಾರಿಯಾಗಿರುತ್ತಿತ್ತು. ಈ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಅವರು ಅನೇಕ ವಿಶ್ವಆಟಗಾರರ ಮೇಲೆ ವಿಜಯ ಗಳಿಸಿದರು. ಆದರೆ ಕೆಂಟ್ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್ ಪಂದ್ಯದ ಅಂತಿಮ ಹಂತದಲ್ಲಿ ಜಾನ್ ನ್ಯೂಕೊಂಬ್‌ಗೆ ಸೋಲಬೇಕಾಯಿತು.

1966ರಲ್ಲಿ ಡೇವಿಸ್‌ಕಪ್ ಆಹ್ವಾನ ಸುತ್ತನ್ನು ಮುಟ್ಟಿದ ಭಾರತೀಯ ತಂಡದಲ್ಲಿ ಇವರಿದ್ದರು. ಡೇವಿಸ್ ಕಪ್‌ನ ಪೂರ್ವವಲಯ ಅಂತಿಮ ಪಂದ್ಯಗಳು 1967ರಲ್ಲಿ ನವದೆಹಲಿಯಲ್ಲಿ ನಡೆದುವು. ಈ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಲಾಲ್‌ರ ಆಟ ಉನ್ನತ ಮಟ್ಟದ್ದಾಗಿತ್ತು. ಮೊದಲನೆಯ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಜಪಾನಿನ ಕೆ. ವತಾನಬೆಯನ್ನೂ, ಮುಂದಿನ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಐ. ಕೋನಿಶಿಯನ್ನೂ ಪರಾಭವಗೊಳಿಸಿದರು.

ಡಬಲ್ಸ್ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ರಾಮನಾಥನ್ ಕೃಷ್ಣನ್ ಜೊತೆ ಜಪಾನಿನ ಕೆ. ವತಾನಬೆ ಮತ್ತು ಐ. ವತಾನಬೆ ಜೋಡಿಯ ಮೇಲೆ ಇವರು ಜಯ ಗಳಿಸಿದರು.

ಲಾಲ್ ಅವರು 1967, 1968 ಮತ್ತು 1970ರಲ್ಲಿ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಸಿಂಗಲ್ಸ್ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್ ಪಂದ್ಯಗಳನ್ನು ಗೆದ್ದಿದ್ದಾರೆ. 1961—64 ಅವಧಿಯಲ್ಲಿ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಡಬಲ್ಸ್ ಪ್ರಶಸ್ತಿಯನ್ನೂ ತಾವೇ ಗಳಿಸಿದರು.

1968ರ ಏಷ್ಯನ್ ಟೆನಿಸ್ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಜಯದೀಪ್ ಮುಖರ್ಜಿಯವರೊಂದಿಗೆ ಪುರುಷರ ಡಬಲ್ಸ್ ಆಟದಲ್ಲಿ ಲಾಲ್ ಜಯ ಗಳಿಸಿದರು.

1969 ರಲ್ಲಿ "ಗ್ರಾಂಡ್ ಸ್ಲಾಮ್" ಸಾಧಿಸಲು ಹೊರಟ ಪ್ರಸಿದ್ಧ ಕ್ರೀಡಾಪಟು ರಾಡ್ ಲೇವರ್‌ರನ್ನು ವಿಂಬಲ್ಡನ್‌ನಲ್ಲಿ ಎದುರಿಸಿದ ರೀತಿ ಆಶ್ಚರ್ಯಕರ ಎನಿಸುವಂಥದು. ಇವರು 5 ಸೆಟ್‌ಗಳ ಆಟದಲ್ಲಿ ಮೊದಲ ಎರಡು ಸೆಟ್‌ಗಳನ್ನು ಗೆದ್ದುಕೊಂಡರು. ನ್ಯೂಕೊಂಬ್‌ರಂಥ ಆಟಗಾರರನ್ನೇ ಸೋಲಿಸಿದ ಸಾಧನೆ ಲಾಲ್‌ರದ್ದು. 1970ರಲ್ಲಿ ಬೆಂಗಳೂರಿನಲ್ಲಿ ನಡೆದ ಡೇವಿಸ್ ಕಪ್ ಪೂರ್ವವಲಯ ಅಂತಿಮ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಭಾರತ ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯವನ್ನು ಸೋಲಿಸುವುದರಲ್ಲಿ ಲಾಲ್ ಪ್ರಮುಖ ಪಾತ್ರ ವಹಿಸಿದರು. 1967ರಿಂದ 1970ರ ತನಕ ಅವರು ಭಾರತದ ಸರ್ವಶ್ರೇಷ್ಠ ಆಟಗಾರನೆಂದು ಪರಿಗಣಿಸಲ್ಪಟ್ಟರು. 1967ರಲ್ಲಿ ಅವರಿಗೆ ಅರ್ಜುನ ಪ್ರಶಸ್ತಿಕೊಟ್ಟು ಗೌರವಿಸಲಾಯಿತು.

ಪ್ರೇಮಜಿತ್ ಲಾಲ್‌ರದ್ದು ಎತ್ತರ ನಿಲುವು, ಆಕರ್ಷಕ ರೂಪ. ಲಾಲ್ ಎದುರಾಳಿಯ ಕಡೆಯಿಂದ ಬಂದ ಚೆಂಡು ನೆಲ ಮುಟ್ಟುವ ಮೊದಲೇ ಹಿಂದಿರುಗಿಸುವ ರೀತಿ ಅದ್ಭುತವಾದದ್ದು. ಸರ್ವಿಸ್ ಆಗಿ ಬಂದ ಚೆಂಡನ್ನು ಕೆಳಮಟ್ಟದಲ್ಲಿ ಹಿಂದಿರುಗಿಸುತ್ತಾರೆ. ಇವರ ಹಿಂಗೈ ಹೊಡೆತ ಶ್ರೇಷ್ಠ ಮಟ್ಟದ್ದು.

ನೋಡಿ : ಜಯದೀಪ್ ಮುಖರ್ಜಿ : ರಾಮನಾಥನ್ ಕೃಷ್ಣನ್

ಪ್ರೇಮನಾಥ್

ಶಾಲಾ ಬಾಲಕನಾಗಿದ್ದಾಗಲೇ ಟೋಕಿಯೋದಲ್ಲಿ ನಡೆದ ಜ್ಯೂನಿಯರ್ ವಿಶ್ವ ಚಾಂಪಿಯನ್ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಿ ಐದನೆಯ ಸ್ಥಾನ ಪಡೆದವರು ಪ್ರೇಮನಾಥ್.

1972ರ ಮ್ಯೂನಿಕ್ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಬಾಂಟಮ್ ವೇಯ್ಟ್ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಪ್ರೇಮನಾಥ್ ಉತ್ತಮ ಪ್ರದರ್ಶನ ನೀಡಿದರು.

ಪೋಕರ್

ಜಗತ್ತಿನ ಎಲ್ಲ ಭಾಗಗಳಲ್ಲೂ ಪ್ರಚಾರದಲ್ಲಿರುವ ಒಂದು ಇಸ್ಪೀಟು ಆಟ—ಪೋಕರ್. ಇದರಲ್ಲಿ ಅಲ್ಪಸ್ವಲ್ಪ ಬದಲಾವಣೆಗಳೊಡನೆ ಹಲವು ಬಗೆಯ ಆಟಗಳು ಸಾಧ್ಯ. ಸ್ಕಾಟ್, ಡ್ರಾ, ಸ್ಟ್ರೈಟ್, ಸ್ಟಡ್, ವಿಸ್ಕಿ—ಇವೆಲ್ಲ ಪೋಕರ್ ಗುಂಪಿನ ಆಟಗಳು.

ಡ್ರಾ ಆಟ ಹೆಚ್ಚು ಕಡಮೆ ಪೋಕರ್‌ನಂತೆ. ಸಾಧಾರಣವಾಗಿ ಆರು ಜನರು ಈ ಆಟ ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಮೊದಲಿಗೆ ಎಲ್ಲರಿಗೂ ಎಲೆ ಹಾಕುತ್ತಾರೆ, ಕೆಲವು ನಿಯಮಿತ ಕ್ರಮಗಳಲ್ಲಿ ಎಲೆಗಳನ್ನು ಕೂಡಿಸಿಡುವುದು ಆಟದ ಉದ್ದೇಶ. ಅವುಗಳಲ್ಲಿ ಒಂದೊಂದು ಬಗೆಯ ಸಂಚಯಕ್ಕೆ ಒಂದೊಂದು ಬಗೆಯ ಮೌಲ್ಯವಿರುತ್ತದೆ. ಇಂಥ ಒಟ್ಟು ಒಂಬತ್ತು ಸಂಚಯಗಳನ್ನು ನಿಗದಿಮಾಡಲಾಗಿದೆ. 1. ಒಂದೇ ರಂಗಿನ ಐದು ಎಲೆಗಳ ಶ್ರೇಣಿ. ಇದರಲ್ಲಿ ಹೆಚ್ಚು ಮೌಲ್ಯವಿರುವ ಎಲೆಗಳ ಗುಂಪಿಗೆ ಪ್ರಥಮ ಸ್ಥಾನ; 2. ಒಂದೇ ಬಗೆಯ ನಾಲ್ಕು ಎಲೆಗಳು ಉದಾ : 8, 8, 8, 8 ಜೊತೆಗೆ ಗುಂಪು ಸೇರದ ಒಂದು 'ವಿಲಕ್ಷಣ' ಎಲೆ ; 3. ಒಂದೇ ಸಂಖ್ಯೆಯ ಮೂರು ಎಲೆಗಳು ಮತ್ತು ಒಂದು ಜೋಡಿ : 4. ಒಂದು ರಂಗಿನ ಐದು ಎಲೆಗಳು ; 5. ಶ್ರೇಣಿಯಲ್ಲಿರುವ ಬೇರೆ ಬೇರೆ ರಂಗಿನ ಎಲೆಗಳು : 6. ಒಂದೇ ಸಂಖ್ಯೆಯಿರುವ (ಉದಾ : 3, 3, 3) ಎಲೆಗಳು ಮತ್ತು ಎರಡು

ಭಿನ್ನ ಎಲೆಗಳು (ಉದಾ : 7, 5) ; 7. ಒಂದೇ ಸಂಖ್ಯೆ ಅಥವಾ ಚಿತ್ರ ಇರುವ ಎರಡು ಎಲೆಗಳು ಮತ್ತು ಗುಂಪಿಗೆ ಸೇರದ ಒಂದು ಎಲೆ ; 8. ಒಂದೇ ಬಗೆಯ ಎಲೆಗಳ ಒಂದು ಜೋಡಿ ಮತ್ತು ಗುಂಪು ಸೇರದ ಮೂರು ಎಲೆಗಳು ; 9. ಆಟಗಾರರು ಮೇಲಿನ ಯಾವ ಸಂಚಯಗಳಲ್ಲಿ ಒಂದನ್ನೂ ಹೊಂದದಿದ್ದರೆ ಆಗ ಅವರವರ ಕೈಯಲ್ಲಿರುವ ಇತರ ಬಗೆಯ ಸಂಚಯಗಳಲ್ಲಿ ಮೌಲ್ಯ ಯಾವುದಕ್ಕೆ ಹೆಚ್ಚಿದೆಯೋ ಆ ಕೈ ಗೆಲ್ಲುತ್ತದೆ. ಇಲ್ಲಿ 'ವಿಲಕ್ಷಣ' ಎಲೆ ಸಾಧಾರಣವಾಗಿ ಇಸ್ಪೀಟು ಅಥವಾ ಆಟೀನಿನ ಜಾಕ್ ಆಗಿರುತ್ತದೆ.

ಪೋಕರ್ ಮುಖ್ಯವಾಗಿ ಪಣ ಒಡ್ಡಿ ಆಡುವ ಆಟ. ಎಲೆಗಳನ್ನು ಕಲಸಿ ಆಡುವ ಮೊದಲೇ ಪಣ ಎಷ್ಟು ಒಡ್ಡುತ್ತೇವೆ ಎಂದು ಆಟಗಾರರು ಹೇಳಬೇಕು. ಯಾರು ಆಯಾ ಗುಂಪಿನಲ್ಲಿ ನಿಯತವಾದ ಪಣಕ್ಕೆ ಸಮನಾದ ಬಾಜಿ ಕಟ್ಟುವುದಿಲ್ಲವೋ ಅವರು ತಮ್ಮ ಎಲೆಗಳನು ಮುಗುಚಿಟ್ಟು ಆಟ ಬಿಟ್ಟು ಎದ್ದು ಹೋಗುತ್ತಾರೆ. ಪಣ ಒಡ್ಡುವುದು ಹಲವು ಸುತ್ತುಗಳಲ್ಲಿ ಮುಂದುವರಿಯುತ್ತಲೇ ಇರುತ್ತದೆ. ಪ್ರತಿ ಸುತ್ತಿಗೂ ಬಾಜಿ ಹಣದ ಮೊತ್ತ ಏರುತ್ತ ಹೋಗುತ್ತದೆ. ಕಡೆಗೆ ಎಲ್ಲರೂ ತಮ್ಮ ಎಲೆಗಳನ್ನು ತೆಗೆದು ಇಡುತ್ತಾರೆ. ಯಾರ ಸಂಚಯಗಳು ಅತಿ ಹೆಚ್ಚಿನವೋ ಅವರಿಗೆ ಹಣ ಸೇರುತ್ತದೆ.



ಬಾಬ್ ಸೀಗ್ರೆನ್ : ವಿಶ್ವದಾಖಲೆ

ಪೋಲ್‌ವಾಲ್ಟ್

"ಪೋಲ್" ಎಂದರೆ ಕೋಲು. "ವಾಲ್ಟ್" ಎಂದರೆ ಜಿಗಿತ. ಕೋಲನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿ ಎತ್ತರಕ್ಕೆ ಜಿಗಿಯುವ ಆಟವಾದ್ದರಿಂದ ಪೋಲ್‌ವಾಲ್ಟ್ ಎಂದು ಹೆಸರು. ಇದನ್ನೇ ಕಿರಿಯರು ಕೆಲವೊಮ್ಮೆ "ಕೋಲ್ ಜಂಪ್" ಎನ್ನುವುದುಂಟು.

ಕೋಲೊಂದನ್ನು ಆಧಾರವಾಗಿಟ್ಟುಕೊಂಡು ಚಿಕ್ಕ ಹೊಂಡಗಳನ್ನೋ ಮೋಟು ಗೋಡೆಗಳನ್ನೋ ದಾಟಲು ಕಲಿತದ್ದೇ ಪೋಲ್‌ವಾಲ್ಟ್ ಆಟ ಆರಂಭವಾಗಲು ಕಾರಣವಾಯಿತು. ಈಗ ಒಂದಕ್ಕಿಂತ ಒಂದು ಉತ್ತಮ ಕೋಲುಗಳಿಂದ, ಸುಧಾರಿಸಿದ ಹಾರುವ ವಿಧಾನಗಳಿಂದ, ಆಟಗಾರರು ಆದಷ್ಟು ಹೆಚ್ಚಿನ ಎತ್ತರವನ್ನು ದಾಟಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಪೋಲ್‌ವಾಲ್ಟ್‌ಗೆ ಉಪಯೋಗಿಸುವ ಕೋಲು 12 ರಿಂದ 16 ಅಡಿ ಉದ್ದ. ಆಟಗಾರ ಇದನ್ನು ಒಂದು ತುದಿಯಲ್ಲಿ—ತನ್ನ ಎರಡು ಹಸ್ತಗಳ ನಡುವಿನ ದೂರ ಸುಮಾರು 2½ ಅಡಿ ಇರುವಂತೆ—ಹಿಡಿದುಕೊಂಡು 100–150 ಅಡಿ ದೂರದಿಂದ ಹಾರಬೇಕಾದ ಅಡ್ಡಪಟ್ಟಿಯ ಕಡೆಗೆ ವೇಗವಾಗಿ ಓಡಿಬರುತ್ತಾನೆ. ಅಡ್ಡಪಟ್ಟಿಯ ಕೆಳಗೆ ಮೇಲ್ಭಾಗದಲ್ಲಿ ತೆರೆದಿರುವ ಒಂದು ಲೋಹದ ಪೆಟ್ಟಿಗೆಯನ್ನು ಭದ್ರವಾಗಿ ಹುಗಿದಿಡುತ್ತಾರೆ.



ಪೋಲ್‌ವಾಲ್ಟ್ ಹಂತಗಳು

ಪೆಟ್ಟಿಗೆಯ ಮೈ ಇಳಿಜಾರು. ಇಳಿಜಾರು ಪೆಟ್ಟಿಗೆಯ ಹಿಂಭಾಗದಿಂದ ಅಡ್ಡಪಟ್ಟಿಯ ಕಡೆಗೆ. ಓಡಿಬಂದ ಪೋಲ್‌ವಾಲ್ಟ್ ಆಟಗಾರ ಕೋಲಿನ ತುದಿಯನ್ನು ಪೆಟ್ಟಿಗೆಯಲ್ಲಿ ಇರಿಸುತ್ತಾನೆ. ಅದೇ ಕ್ಷಣದಲ್ಲಿ ತನ್ನ ಕೆಳಗಿರುವ ಕೈ ಮೇಲಿರುವ ಕೈಯನ್ನು ತಗಲುವಂತೆ ಮೇಲಕ್ಕೆ ಸರಿಸುತ್ತಾನೆ. ಓಟದಿಂದ ಪಡೆದ ಸಂವೇಗ ಆಟಗಾರನನ್ನು ಮೇಲಕ್ಕೆ ಎತ್ತುತ್ತದೆ. ಆಟಗಾರ ಕೋಲಿಗೆ ನೇತಾಡುತ್ತ ಸ್ವಲ್ಪ ಮೇಲೇರಿದ ಮೇಲೆ ತನ್ನ



ಕೋಲು ಬಿಟ್ಟು ಅಡ್ಡಪಟ್ಟಿಯಾಚೆ

ಎರಡೂ ಕೈಗಳ ಬಲವನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿ ತನ್ನನ್ನು ಮತ್ತೂ ಮೇಲಕ್ಕೆ ಎಳೆದುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾನೆ. ಕಾಲುಗಳು ಜೋತಾಡುತ್ತ ಮೇಲಕ್ಕೇರಿ ಆಟಗಾರ ತ ಕೆಳಗಾಗಿ ನಿಂತಿದ್ದಾನೇನೋ ಅನಿಸುತ್ತದೆ. ಆಗ ಇವನ ಮುಖ ನೆಲದ ಕಡೆಗಿದ್ದು ಕಾಲುಗಳು ಆಕಾಶದತ್ತ ಇರುತ್ತವೆ. ಇವನು ತನ್ನ ಕೈಗಳಿಂದ ಕೋಲನ್ನು ತಳ್ಳಿ, ತನ್ನ ಎತ್ತರವನ್ನು ಮತ್ತಷ್ಟು ಹೆಚ್ಚಿಸುತ್ತಾನೆ. ಆಟಗಾರ ಅಡ್ಡಪಟ್ಟಿಯ ಮೇಲ್ಭಾಗದಲ್ಲಿರುವ ಅವಧಿಯಲ್ಲಿ ಕೋಲನ್ನು ಹಿಂದಕ್ಕೆ ನೂಕಿ ಬಿಟ್ಟು, ತಾನು ಅಡ್ಡಪಟ್ಟಿಯ ಮತ್ತೊಂದು ಭಾಗಕ್ಕೆ ಬೀಳುತ್ತಾನೆ. ಮರದ ಪುಡಿಯ ರಾಶಿ ಅಥವಾ ಮೆತ್ತಗಿನ ಸ್ಪಂಜಿನ ಹಾಸಿಗೆ ಇರುವುದರಿಂದ ಎತ್ತರದಿಂದ ಬಿದ್ದರೂ ನೋವು ಆಗುವುದಿಲ್ಲ.

ರ್ವ ಜರ್ಮನಿಯ ವೂಲ್ಫ್‌ಗಾಂಗ್ ನಾರ್ಡ್ವಿಗ್ ಮ್ಯೂನಿಕ್ ಸ್ವರ್ಣಪದಕ

ವೇಗವಾಗಿ ಓಡುವ ಸಾಮರ್ಥ್ಯ, ದೇಹದ ಸ್ನಾಯುಗಳ ಸುಸಂಘಟನೆ ಮತ್ತು ಕಸರತ್ತುಗಳನ್ನು ಮಾಡುವ ಅನುಭವ ಈ ಕ್ರೀಡಾಪಟುವಿಗೆ ಇರಬೇಕು. ಮೊದಲಿಗೆ ಕೋಲು ಬಿದಿರಿನದಾಗಿರುತ್ತಿತ್ತು. 1960ರಲ್ಲಿ ಡಾನ್ ಬ್ರಾಗ್ ಅಲ್ಯೂಮಿನಿಯಮಿನ ಕೋಲನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿ 15 ಅಡಿ 9¼ ಅಂಗುಲ ಹಾರಿ ವಿಶ್ವದಾಖಲೆ ಸ್ಥಾಪಿಸಿದರು. ಅನಂತರ ಬಳಕೆಗೆ ಬಂದ ಫೈಬರ್‌ಗ್ಲಾಸ್ ಕೋಲುಗಳಿಂದಾಗಿ ಆಟಗಾರರು ಈ ದಾಖಲೆಯನ್ನು ಸುಲಭವಾಗಿ ಮುರಿಯುವಂತಾಯಿತು. ಫೈಬರ್ ಗ್ಲಾಸಿನ ಕೋಲು, ಆಟಗಾರನ ಭಾರದಿಂದ ಬಳುಕಿ ಮತ್ತೆ ನೇರವಾದಾಗ ಆಟಗಾರನನ್ನು ಮತ್ತಷ್ಟು ಎತ್ತರಕ್ಕೆ ಒಗೆಯುತ್ತದೆ.

1970ರಲ್ಲಿ ಗ್ರೀಸಿನ ಕ್ರಿಸ್ ಪಾಪಾನಿಕೋಲೋ 18 ಅಡಿಗಳ ಎತ್ತರವನ್ನು ಹಾರಿದವರಲ್ಲಿ ಮೊದಲಿಗನಾದರು. ಅನಂತರ ಸ್ವೀಡನಿನ ಜೆಲ್ ಐಸಾಕ್‌ಸನ್ 18 ಅಡಿ 1 ಅಂಗುಲ ಹಾರಿದರು. ಅಮೆರಿಕದ ಬಾಬ್ ಸೀಗ್ರೆನ್ 18 ಅಡಿ 5¾ ಅಂಗುಲ ದಾಟಿ ಈ ದಾಖಲೆಯನ್ನು ಮುರಿದರು.

ನೋಡಿ: ಡೆಕಾಥ್ಲನ್; ಮಾರ್ಗ ಮತ್ತು ಬಯಲು ಮೇಲಾಟ

ಪೋಲೋ

ಕುದುರೆ ಸವಾರರು ಆಡುವ ತಂಡ ಆಟ ಪೋಲೋ. ಎದುರು ತಂಡದ ಗೋಲಿನಲ್ಲಿ ಚೆಂಡನ್ನು ನುಗ್ಗಿಸುವುದು ಆಟದ ಉದ್ದೇಶ.

'ಕುದುರೆಯ ಮೇಲೆ ಕುಳಿತು ಆಡುವ ಹಾಕಿ' ಎಂದು ಇದನ್ನು ಕರೆಯುವುದುಂಟು. ಪೋಲೋ ಆಟದ ಮೈದಾನದ ಅಧಿಕೃತ ಅಳತೆ 300 ಗಜ ಉದ್ದ, 200 ಗಜ ಅಗಲ. ಮರದ ಹಲಗೆಗಳು ಹಾಸಿದ ಮೈದಾನವಾದರೆ ಅಗಲ 160 ಗಜ ಮಾತ್ರ. ಆಟದ ದಾಂಡಿನ ಉದ್ದ 52 ಅಂಗುಲ. ಇದಕ್ಕೆ ಬಡಿಗೆಯನ್ನು ಹೋಲುವ ಶಿರೋಭಾಗವಿರುತ್ತದೆ. ಈ ಭಾಗದಿಂದ ಚೆಂಡನ್ನು ಹೊಡೆಯುತ್ತಾರೆ. ಚೆಂಡನ್ನು ತಯಾರಿಸುವುದು ವಿಲೋ ಮರದ ಬೇರಿನಿಂದ. ಇದರ ವ್ಯಾಸ ಮೂರೂ ಕಾಲು ಅಂಗುಲ. ತೂಕ ನಾಲ್ಕೂವರೆಯಿಂದ ನಾಲ್ಕೂ ಮುಕ್ಕಾಲು ಔನ್ಸ್‌ಗಳು. ಎರಡು ಕಡೆಯ ಗೋಲುಗಳ ಮಧ್ಯೆ ಪರಮಾವಧಿ 260 ಗಜ ದೂರವಿರಬಹುದು. ಗೋಲಿನ ಕಂಬಗಳ ನಡುವೆ 24 ಅಡಿ ಅಂತರವಿರುತ್ತದೆ. ಗೋಲು ಕಂಬದ ಎತ್ತರ 10 ಅಡಿ. ಇದರ ಮಧ್ಯಭಾಗವನ್ನು ಸುಲಭವಾಗಿ ಮುರಿಯುವ ಸಾಮಗ್ರಿಯಿಂದ ಮಾಡಿರುತ್ತಾರೆ. ಇದರಿಂದ ಸವಾರ ಆಕಸ್ಮಿಕವಾಗಿ ನುಗ್ಗಿದರೂ ಅವನಿಗಾಗಲೀ ಕುದುರೆಗಾಗಲೀ ಅಪಾಯವಿಲ್ಲ.

ಹಾಕಿ, ಐಸ್ ಹಾಕಿಗಳಂತೆ ಪೋಲೋ ತ್ವರಿತವಾಗಿ, ರಭಸದಿಂದ ಸಾಗುವ ಆಟ. ಇದರಿಂದ ಹಲವು ಸಂರಕ್ಷಣಾ ನಿಯಮಗಳು ರಚಿಸಲ್ಪಟ್ಟಿವೆ.

ಆಟದ ಮೈದಾನದ ಎಲ್ಲೆಯ ಸುತ್ತಲೂ 11 ಅಂಗುಲದ ಎತ್ತರದ ಫಲಕಗಳನ್ನು ನೆಟ್ಟಿರುತ್ತಾರೆ. ಪ್ರತಿಯೊಂದು ತಂಡದಲ್ಲಿ ನಾಲ್ಕು ಜನ ಆಟಗಾರರು. ಇವರಿಗೆ 1, 2, 3, 4 ಎಂಬ ಸಂಖ್ಯೆಗಳನ್ನು ಕೊಡುತ್ತಾರೆ. ಇದು ಅವರವರ ನೆಲೆಗಳಿಗೆ ಸಂಬಂಧಪಟ್ಟಿದೆ.



ಆಕ್ರಮಣ ಮಾಡುವುದರಲ್ಲಿ ಹಿಂದಿನ ನೆಲೆ 1ನೆಯವನದ್ದು ಪ್ರಮುಖ ಪಾತ್ರ. ಈ ಸ್ಥಾನದಲ್ಲಿ ಎಲ್ಲರಿಗಿಂತ ಮುಂದೆ ಇರುವವನಿಗೆ ಗೆಲ್ಲಂಕ ಗಳಿಸುವ ಅವಕಾಶ. ಆಟದಲ್ಲಿ ಕಷ್ಟದ ಸವಾರಿ 2ನೆಯವನದು. ಆಕ್ರಮಣವೇ ಇವನ ಕಾರ್ಯ. ಆಕ್ರಮಣ, ರಕ್ಷಣೆ ಎರಡೂ ಕಾರ್ಯಗಳು 3ನೆಯವನಿಗೆ. ಬಹುಮಟ್ಟಿಗೆ ರಕ್ಷಣೆಮಾಡುವುದು 4ನೆಯವನ ಹೊಣೆ. 3ನೆಯವನು ಚೆಂಡನ್ನು ದಾಟಿಸುವಾಗ ತನ್ನ ತಂಡದ ಒಂದನೆಯ ಅಥವಾ 2ನೆಯವನಿಗೆ ಗೆಲ್ಲಂಕ ಗಳಿಸುವುದರಲ್ಲಿ ಅವನು ನೆರವಾಗುತ್ತಾನೆ.

ಚೆಂಡನ್ನು ನೇರವಾಗಿ ಹಿಂದಕ್ಕೆ ಅಥವಾ ಮುಂದಕ್ಕೆ ಹೊಡೆಯುವುದು ಆಟದ ಸಾಮಾನ್ಯ ವಿಧಾನ. ಇದಕ್ಕಾಗಿ ಉರುಳುತ್ತಿರುವ ಚೆಂಡಿಗೆ ಸಮಾನಾಂತರವಾಗಿ, ಅದು ತನ್ನ ಬಲಬದಿಗೆ ಬರುವಂತೆ ಸವಾರ ಸರಿಯುತ್ತಾನೆ. ಚೆಂಡನ್ನು ಎಡಬದಿಗೆ ಅಥವಾ ಹಿಂದಕ್ಕೆ ದಾಟಿಸಬೇಕಾದಾಗ ಕೆಲವು ನುರಿತ ಆಟಗಾರರು ತಮ್ಮ ಕುದುರೆಯ ಕತ್ತಿನ ಕೆಳಗಿಂದ ಚೆಂಡಿಗೆ ಏಟು ಕೊಡುವುದುಂಟು. ಇದಕ್ಕೆ, ಸವಾರನಿಗೆ ಉತ್ತಮ ಕಾಲಪರಿಜ್ಞಾನ ಇರಬೇಕು ; ಒಳ್ಳೆಯ ತರಬೇತಿ ಪಡೆದ ಕುದುರೆಯೂ ಬೇಕು.

ಪೋಲೋ ಆಟವನ್ನು ಎಂಟು ಸುತ್ತುಗಳಲ್ಲಿ ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಒಂದೊಂದು ಸುತ್ತಿನ ಅವಧಿ ಏಳೂವರೆ ಮಿನಿಟುಗಳು. ಪ್ರತಿ ಸುತ್ತಿಗೆ ಮಧ್ಯೆ 3 ಮಿನಿಟುಗಳ ವಿರಾಮ. ನಾಲ್ಕು ಆಟಗಳು ಮುಗಿದ ಅನಂತರ 5 ಮಿನಿಟುಗಳ ವಿರಾಮ. ಈ ಸುತ್ತುಗಳಿಗೆ ' ಚಕ್ಕರ್ ' ಗಳೆಂಬ ಭಾರತೀಯ ಪದವನ್ನೇ ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯವಾಗಿಯೂ ಉಳಿಸಿಕೊಳ್ಳಲಾಗಿದೆ. ಒಂದು ಸುತ್ತಿಗೆ ಕುದುರೆ ಸುಮಾರು ಮೂರು ಮೈಲಿ ಓಡಿರುತ್ತದೆ. ಚಕ್ಕರ್‌ನಲ್ಲಿ ತಿರುಗಬೇಕು, ನಿಲ್ಲಬೇಕು, ದೌಡಾಯಿಸಬೇಕು. ಇದರಿಂದ ಕುದುರೆಗೆ ಶ್ರಮ ಸಹಜ. ಹೀಗಾಗಿ ಪ್ರತಿ ಸುತ್ತಿನ ಅನಂತರ ಸವಾರ ಕುದುರೆ ಬದಲಿಸಬೇಕು. ಹೀಗೆ ಬದಲಿಸಿದ ಕುದುರೆಯನ್ನು ಇನ್ನೊಂದು ಸುತ್ತಿಗೆ ಉಪಯೋಗಿಸಬಹುದು. ಚೆಂಡು ದಾಂಡುಗಳೆರಡೂ ಲಘುವಾಗಿರುವುದರಿಂದ ಸವಾರನಿಗಾಗಲೀ ಕುದುರೆಗಾಗಲೀ ಅವುಗಳಿಂದ ಗಾಯಗಳಾಗುವುದು ಅಪರೂಪ. ಯಾವ ತಂಡ ಹೆಚ್ಚು ಗೋಲುಗಳನ್ನು ಪಡೆಯುತ್ತದೋ ಅದು ಗೆಲ್ಲುತ್ತದೆ. ಈ ಆಟದ ಒಂದು ವೈಶಿಷ್ಟ್ಯ ಹ್ಯಾಂಡಿಕ್ಯಾಪ್ ಅಥವಾ ಒಂದು ಬಗೆಯ ರಿಯಾಯಿತಿ ಒಬ್ಬ ಆಟಗಾರ ತನ ತಂಡದ ಪರವಾಗಿ ಎಷ್ಟು ಗೋಲುಗಳನ್ನು ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಗಳಿಸುತ್ತಾನೆ ಎಂಬ ಎಣಿಕೆಯ ಮೇಲೆ ಅವನಿಗೆ ಸಂಖ್ಯೆ ಅನ್ವಯಿಸುತ್ತಾರೆ. 10 ಹ್ಯಾಂಡಿಕ್ಯಾಪ್ ಆಟಗಾರ ಪಂದ್ಯದ 10 ಗೋಲುಗಳನ್ನು ಗಳಿಸಿದವನು ಇದು ಒಂದು ಉತ್ತಮ ಸಾಧನೆಯೇ ಸರಿ. ನಿರಂತರ ಅಭ್ಯಾಸದಿಂದ ಇದು ಸಾಧ್ಯ.



ಒಂದು ತಂಡದ ಒಟ್ಟು ಹ್ಯಾಂಡಿಕ್ಯಾಪ್ 12 ಎಂದಿಟ್ಟುಕೊಳ್ಳೋಣ. ಇನ್ನೊಂದು ತಂಡದ ಹ್ಯಾಂಡಿಕ್ಯಾಪ್ 16 ಇರಲಿ. ಆಗ ಆಟದ ಪ್ರಾರಂಭದಲ್ಲಿ ಮೊದಲ ತಂಡದ ಲೆಕ್ಕಕ್ಕೆ ಮೊದಲಿಗೇ 4 ಗೋಲುಗಳನ್ನು ಎಣಿಸಿರುತ್ತಾರೆ.



ಅಧ್ಯವರ್ಗದ [illegible] 16[illegible] ಪರ್ಷಿಯದಲ್ಲಿ

ತಂಡಗಳನ್ನು ವರ್ಗೀಕರಿಸುವುದರಲ್ಲಿಯೂ ಹ್ಯಾಂಡಿಕ್ಯಾಪ್ ಅನುಕೂಲವಾಗಿದೆ. ಭಾಗವಹಿಸುವ ತಂಡಗಳ ಸಾಮರ್ಥ್ಯಗಳಿಗೆ ಅನುಗುಣವಾಗಿ 8 ಗೋಲ್ ಟೂರ್ನಮೆಂಟ್, 12 ಗೋಲ್ ಟೂರ್ನಮೆಂಟ್, 20 ಗೋಲ್ ಟೂರ್ನಮೆಂಟ್ ಎಂದು ಗುರುತಿಸಬಹುದು. 20 ಗೋಲ್ ಟೂರ್ನಮೆಂಟ್ ಶ್ರೇಷ್ಠ ದರ್ಜೆಯ ಆಟ.

ಪೋಲೋ ಆಟದಲ್ಲಿ ಕುದುರೆ ಸವಾರಿ ಮಾಡುವ ಇಬ್ಬರು ಅಂಪೈರುಗಳೂ ಪಾರ್ಶ್ವ ಎಲ್ಲೆಯಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬ ರೆಫರಿಯೂ ಇರುತ್ತಾರೆ. ಅಂಪೈರುಗಳಲ್ಲಿ ವಿವಾದವಿದ್ದರೆ ರೆಫರಿಯದೇ ಅಂತಿಮ ನಿರ್ಧಾರ. ಆಟದ ಮೊದಲಿಗೆ ಹಾಗೂ ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಗೋಲಾದ ಅನಂತರ ಚೆಂಡನ್ನು ಮೈದಾನದ ಮಧ್ಯಕ್ಕೆ ಎಸೆದು ಆಟ ಆರಂಭಿಸುವವರು ಅಂಪೈರುಗಳು. ಆಗ ಎರಡು ತಂಡದವರೂ ಅಂಪೈರನ ಎರಡು ಪಾರ್ಶ್ವಗಳಲ್ಲಿ ಸಾಲಾಗಿ ನಿಂತಿರುತ್ತಾರೆ. ಪ್ರತಿ ಗೋಲಿಗೂ ತಂಡಗಳು ಬದಿ ಬದಲಾಯಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತವೆ.

ಪೋಲೋಗೆ ಬೇಕಾದ ಕುದುರೆಗಳು, ಇಂಥದೇ ತಳಿಯವು ಇರಬೇಕು ಎಂಬ ನಿಯಮವಿಲ್ಲ. ಆದರೆ ಚುರುಕಾದ ಓಟವಿರಬೇಕಾದುದರಿಂದ 'ಥರೋ ಬ್ರೆಡ್' ಎಂಬ ಶುದ್ಧ ತಳಿಯ ಅಂಶವಿರುವ ಕುದುರೆಗಳೇ ಹೆಚ್ಚು ರೂಢಿಯಲ್ಲಿವೆ. ಒಂದು ಕಾಲಕ್ಕೆ ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಗುಣಗಳ ಪಿತ್ರಾರ್ಜಿತ ಕುದುರೆಗಳೇ ಆಗಬೇಕೆಂಬ ನಿರ್ಬಂಧವಿದ್ದಿತು. ಈಗ ಈ ನಿರ್ಬಂಧವಿಲ್ಲ. ಆಟದ ಕುದುರೆಗೆ ಹಲವು ವರ್ಷಗಳ ತರಬೇತಿ ಬೇಕು. ಹೀಗೆ ತರಬೇತಾದ ಕುದುರೆ ಚುರುಕಾಗಿ ಓಡಬಲ್ಲುದು ; ಸೂಕ್ಷ್ಮಮತಿಯಿಂದ ಚೆಂಡಿನ ಗತಿ ತಿಳಿಯಬಲ್ಲುದು. ಚೆಂಡಿನಿಂದ ಸಮದೂರಕ್ಕೆ ಸವಾರನಿಗೆ ಅನುಕೂಲವಾಗುವಂತೆ ನಿಲ್ಲಬಲ್ಲುದು. ಭಯಪಡದೆ, ಸರಾಗವಾಗಿ ಸವಾರನ ಆದೇಶಗಳನ್ನು ತಕ್ಷಣ ಪಾಲಿಸಬಲ್ಲ, ಗಟ್ಟಿಯಾದ ನೆಲದ ಮೇಲೂ ದೌಡಾಯಿಸಿ ಓಡಬಲ್ಲ, ಒಳ್ಳೆಯ ಸ್ನಾಯು ಬಲದ ಕುದುರೆ — ಸವಾರನಿಗೆ ಒಂದು ದೊಡ್ಡ ಆಸ್ತಿ. ಪೋಲೋದಲ್ಲಿ ಸವಾರ ಹಾಗೂ ಕುದುರೆ

ಕೂಡಿಯೇ ಒಂದು ತಂಡದಂತೆ ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಈಗ ಜಗತ್ತಿನಲ್ಲಿ ಪೋಲೋ ಆಟದ ಮುಖ್ಯ ರಾಷ್ಟ್ರಗಳು : ಬ್ರಿಟನ್, ಅಮೆರಿಕದ ಸಂಯುಕ್ತ ಸಂಸ್ಥಾನ ಹಾಗೂ ದಕ್ಷಿಣ ಅಮೆರಿಕದ ಅರ್ಜೆಂಟೀನ. ಮಹಾಯುದ್ಧಗಳಿಂದಾಗಿ ಇತರ ರಾಷ್ಟ್ರಗಳಲ್ಲಿ ಪೋಲೋ ಹಿಂದೆ ಬಿದ್ದರೂ ಅರ್ಜೆಂಟೀನ ಇನ್ನೂ ಪೋಲೋದಲ್ಲಿ ತನ್ನ ಉತ್ತಮ ಮಟ್ಟವನ್ನು ಕಾಯ್ದುಕೊಂಡಿದೆ. ಭಾರತ, ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯ, ನ್ಯೂಜಿಲೆಂಡ್‌ಗಳಲ್ಲಿಯೂ ಈ ಆಟ ಬಳಕೆಯಲ್ಲಿದೆ.

ಪ್ರಾಚ್ಯದೇಶಗಳಲ್ಲಿ ಪುರಾತನ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ಪೋಲೋ ಇದ್ದಿತೆಂಬುದು ನಿರ್ವಿವಾದ. ಟಿಬೆಟ್ ಭಾಷೆಯಲ್ಲಿ ' ಪುಲು ' ಎಂದರೆ ಚೆಂಡು. ಈ ಪದ ದಿಂದ ' ಪೋಲೋ ' ಹೆಸರು ಬಂದಿತು. ಟಿಬೆಟ್‌ನಲ್ಲಿ ಹಲವು ನೂರು ವರ್ಷಗಳಿಂದ ಇದು ಬಹಳ ಜನಪ್ರಿಯವಾಗಿದ್ದಿತು. ಸುಮಾರು ಹನ್ನೆರಡು ನೂರು ವರ್ಷಗಳ ಕೆಳಗೆ ಪರ್ಷಿಯನರು (ಇಂದಿನ ಇರಾನ್) ಈ ಆಟ ಆಡುತ್ತಿದ್ದರು. ಇದರ ಮೊತ್ತಮೊದಲ ದಾಖಲೆ ಪರ್ಷಿಯದ ಕವಿ ಫಿರ್ದೂಸಿಯ ' ಶಾಹನಾಮ ' ದಲ್ಲಿ ಕಂಡುಬರುತ್ತದೆ. ಪರ್ಷಿಯದಿಂದ ಈಜಿಪ್ಟ್, ಅನಂತರ ಚೀನಾ, ಜಪಾನ್, ಟಿಬೆಟ್ ಹಾಗೂ ಭಾರತ ಗಳಿಗೆ ಪೋಲೋ ಹರಡಿತು.

ಇರಾನಿನ ಇಸ್ಫಹಾನ್‌ನಲ್ಲಿ ಸುಮಾರು 12ನೆಯ ಶತಮಾನದ ಆಟದ ಮೈದಾನ ಒಂದಿದೆ. 8 ಗಜ ಅಗಲ, 300 ಗಜ ದೂರದಲ್ಲಿರುವ ಕಲ್ಲಿನ ಗೋಲ್ ಕಂಬಗಳು ಇಲ್ಲಿ ನೆಟ್ಟದ್ದು ಹಾಗೇ ಇವೆ. ಹಿಂದೆ ಇಲ್ಲಿ ಪೋಲೋ ಆಟ ಆಡುತ್ತಿದ್ದರು. ಯಾವುದೇ ಚೆಂಡಾಟದ ಮೈದಾನಕ್ಕಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ವಿಸ್ತಾರದ ಪ್ರದೇಶ ಪೋಲೋ ಆಟಕ್ಕೆ ಬೇಕು.

ಭಾರತದಲ್ಲಿ ಇದು ಮೊಗಲ್ ರಾಜರ ಮೆಚ್ಚಿನ ಆಟವಾಯಿತು. ' ಚೌಗನ್ ' ಎಂಬ ಹೆಸರಿನ ಅವರ ಈ ಆಟ ಇಂದಿನ ಪೋಲೋವನ್ನು ಬಹಳ ಹೋಲುತ್ತಿತ್ತು. ಅಕ್ಬರ್ ಚಕ್ರವರ್ತಿ ಒಳ್ಳೆಯ ಚೌಗನ್ ಪಟು ವಾಗಿದ್ದ. ಹೊಸ ನಿಯಮಗಳನ್ನು ಸೇರಿಸಿದ್ದು ಅವನ ಕೊಡುಗೆ. ಮೊಗಲರ ಅವನತಿಯ ಅನಂತರ ಭಾರತದಲ್ಲಿ ಪೋಲೋ ಮೂಲೆಗುಂಪಾ ಯಿತು. ಆದರೆ ಉತ್ತರ ಪರ್ವತ ಪ್ರದೇಶದ ಜನರು ತಮ್ಮದೇ ಆದ ಒಂದು ಒರಟು ಬಗೆಯ ಪೋಲೋ ಆಟವನ್ನು ಆಡುತ್ತಿದ್ದರು. ಇಂಥ ಆಟವನ್ನು ಒಮ್ಮೆ ಅಸ್ಸಾಮಿನ ಚಹ ತೋಟದ ಆಂಗ್ಲ ಮಾಲಿಕರು ಗಂಡ್ಡ ಗಾಡಿನಲ್ಲಿ ಕಂಡರು. ಆಟದ ವೇಗ ಅವರಿಗೆ ಹಿಡಿಸಿತು. ಇದರಿಂದ 1859ರಲ್ಲಿ ಅಸ್ಸಾಮಿನಲ್ಲಿ 'ಪೋಲೋ ಕ್ಲಬ್' ಸಂಘಟನೆಯಾಯಿತು.

10 ವರ್ಷಗಳ ಅನಂತರ ಪೋಲೋ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿಗೆ ಬಂದಿತು. ಕಳೆದ ಶತಮಾನಾಂತ್ಯದ ವೇಳೆಗೆ ಪೋಲೋ ಇನ್ನಾವ ದೇಶದಲ್ಲೂ ಬಳಕೆ ಯಲ್ಲಿರದಷ್ಟು ಭಾರತದಲ್ಲಿ ವ್ಯಾಪಕವಾಗಿದ್ದಿತು. 1892ರಲ್ಲಿ ಇಂಡಿಯನ್ ಪೋಲೋ ಅಸೋಸಿಯೇಷನ್ (ಐ.ಪಿ.ಎ.) ಸ್ಥಾಪನೆಯಾಯಿತು. ಜೋಧ ಪುರ್, ಜಯಪುರ, ಬಿಕನೇರ್, ಪಾಟಿಯಾಲ, ಹೈದರಾಬಾದ್ ಪ್ರಾಂತ್ಯ ಗಳಲ್ಲಿ ಉತ್ತಮ ಮಟ್ಟದ ಪೋಲೋ ತಂಡಗಳಿದ್ದುವು. 1930ರಿಂದ 1938ರ ವರೆಗೆ ಅಖಿಲ ಭಾರತ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್‌ಗಳನ್ನು ಜಯಪುರದ ತಂಡ ಗೆದ್ದಿತು. 1933ರಲ್ಲಿ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ಎಲ್ಲ ಮುಕ್ತ ಟೂರ್ನಮೆಂಟು ಗಳಲ್ಲಿ ಈ ತಂಡ ಜಯಶಾಲಿಯಾಯಿತು.

1900, 1908, 1920, 1924 ಹಾಗೂ 1936ರಲ್ಲಿ ಪೋಲೋ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಒಂದಾಗಿದ್ದಿತು. 1939ರಲ್ಲಿ ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಪೋಲೋ ನಿಯಮಗಳು ರಚಿಸಲ್ಪಟ್ಟುವು. ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಪೋಲೋ ಟೂರ್ನಮೆಂಟುಗಳೂ ಪ್ರಶಸ್ತಿಗಳೂ ಈಗ ಇವೆ.

ಪೋಲೋ ಆಟಗಾರನಿಗೆ ಸಂಯಮದ ಗುಣ. ಅಂಗಾಂಗಗಳ ಸಮನ್ವಯ, ದೃಢದೇಹ, ಬಲವಾದ ಮಣಿಕಟ್ಟು ಇರಬೇಕು. ವೇಗ ನಿರ್ಧಾರ ಕೈಗೊಳ್ಳುವ ಶಕ್ತಿ ಬೇಕು. ಅನ್ಯ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಸಾಮಾನ್ಯವಾದ ವೇಳೆಗೆ ಆಟಗಾರರು ನಿವೃತ್ತಿಹೊಂದಿದರೆ, ಪೋಲೋ ಆಟಗಾರ ಉಚ್ಛ್ರಾಯಸ್ಥಿತಿ ತಲಪುವುದೇ 40 ವರ್ಷ ವಯಸ್ಸಿನ ಅನಂತರ.

ಕರ್ನಲ್ ಪ್ರೇಮ್‌ಸಿಂಗ್ ಭಾರತದ ಉತ್ತಮ ಪೋಲೋ ಆಟಗಾರರು. ಜಯಪುರದ ಮಹಾರಾಜರೂ ಅಮೆರಿಕದ ಸೆಸಿಲ್ ಸ್ಮಿತ್ ಅವರೂ ಶ್ರೇಷ್ಠ ಪೋಲೋ ಆಟಗಾರರಾಗಿದ್ದರು.

ಪೋಲೋ ಆಟ ಆಡುವುದು ಸರ್ವರಿಗೂ ಸಾಧ್ಯವಿಲ್ಲದುದಕ್ಕೆ ಕಾರಣ ಕುದುರೆಗಳ ನಿರ್ವಹಣೆ. ಆದ್ದರಿಂದಲೇ ಸೈಕಲ್‌ಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಪೋಲೋ ಆಡುವುದಕ್ಕೆ ಪ್ರಾಶಸ್ತ್ಯವಿದೆ. 1891ರಲ್ಲಿ ಐರ್ಲೆಂಡಿನ ರಿಚಾರ್ಡ್ ಮಕ್ರೆಡಿ ಸೈಕಲ್ ಪೋಲೋವನ್ನು ರೂಪಿಸಿದರು. ಹಿಂದೆ ಭಾರತದ ಅನೇಕ ಸಂಸ್ಥಾನಗಳಲ್ಲಿ ಟೆನಿಸ್ ಚೆಂಡನ್ನು ಬಳಸಿ ಸೈಕಲ್ ಪೋಲೋ ಆಡು ತ್ತಿದ್ದರು. ಪಾಟಿಯಾಲ ಸಂಸ್ಥಾನದ ಸೈನಿಕರಿಗೆ ಸೈಕಲ್ ಪೋಲೋ ಆಟ ಕಡ್ಡಾಯವಾಗಿತ್ತು. ನಮ್ಮ ದೇಶದಲ್ಲಿ ಅಗ್ಗ ಸೈಕಲ್‌ಗಳ ಉತ್ಪಾದನೆ ಸಾಧ್ಯವಾದದ್ದರಿಂದ ಸೈಕಲ್ ಪೋಲೋ ಆಟಕ್ಕೆ ಹೆಚ್ಚಿನ ಭವಿಷ್ಯವಿದೆ.

ನೋಡಿ : ಜಲ ಪೋಲೋ

ಫನ್ ಫೇರ್

ಚಿಕ್ಕ ಮಕ್ಕಳಿಗೂ ದೊಡ್ಡವರಿಗೂ ಮನೋರಂಜನೆ ಒದಗಿಸುವ ಪರಿಷೆ ಫನ್‌ಫೇರ್.

ಫನ್ ಫೇರ್‌ಗಳಲ್ಲಿ ಮನೋರಂಜನೆಯ ಸಂತೆ, ನಾಟಕ ಒಂದು ಕಡೆ ಮತ್ತೊಂದು ಕಡೆ ನಾನಾ ಬಗೆಯ ತಿಂಡಿತಿನಿಸುಗಳ ಅಂಗಡಿಗಳು. ನಿಂತೂ ತಿನ್ನಬಹುದು ; ಕುಳಿತೂ ತಿನ್ನಬಹುದು. ಇಡೀ ಜಾಗ ವರ್ಣರಂಜಿತ ಅಂಗಡಿಗಳಿಂದ, ಪ್ರದರ್ಶನಗಳಿಂದ ಕೂಡಿರುತ್ತದೆ. ಅದಕ್ಕೆ ಸರಿಯಾಗಿ ನಾನಾ ಬಗೆಯ ಸದ್ದುಗದ್ದಲಗಳು.

ಮೆರಿ–ಗೋ–ರೌಂಡ್, ತಿರುಗಂತೊಟ್ಟಿಲು ಅಥವಾ ರಾಟವಾಳೆ, ಪುಟಾಣಿರೈಲು, ಚಿಕ್ಕ ಮೃಗಾಲಯ, ವಿಚಿತ್ರ ಪ್ರಾಣಿಗಳು, ಅತಿ ಕುಳ್ಳ ಅಥವಾ ಅತಿ ಉದ್ದನೆಯ ಮನುಷ್ಯರು ಮುಂತಾದ ಸೃಷ್ಟಿಯ ವಿಚಿತ್ರಗಳು ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಮೋಜೆನಿಸುತ್ತವೆ. ಸೂತ್ರದ ಗೊಂಬೆಯಾಟ, ಅನೇಕ ಬಗೆಯ ಆಟದ ಸಾಮಾನುಗಳು, ಬಂದೂಕಿನಿಂದ ಗುರಿಯಿಟ್ಟು ಹೊಡೆಯುವುದು, ದೇಹ ಸಾಮರ್ಥ್ಯವನ್ನು ಒರೆಗೆ ಹಚ್ಚುವ ಯಂತ್ರ, ತೂಕ ತೋರಿಸುವ ಯಂತ್ರ, ಉಂಗುರಾಕಾರದ ಪದಾರ್ಥವನ್ನು ಬಳೆಗೆ ಗುರಿಯಿಟ್ಟು ಹೊಡೆದು ಬಹುಮಾನ ಗಿಟ್ಟಿಸುವುದು–ಮುಂತಾದುವೆಲ್ಲ ದೊಡ್ಡವರಿಗಾಗಿ ಇರುವ ಮನೋರಂಜನೆಗಳು.

ದೊಂಬರಾಟಗಳು, ನಕಲಿ ಮಾಡುವವರು ಹಾಗೂ ಗೊಂಬೆ ಅಂಗಡಿ ಗಳು ಫನ್‌ಫೇರ್‌ಗಳಲ್ಲಿ ಇರುತ್ತವೆ. ಚಿಕ್ಕಪುಟ್ಟ ವ್ಯಾಪಾರಿಗಳು ಕಡಲೆ ಕಾಯಿ, ಐಸ್‌ಕ್ಯಾಂಡಿ ಮಾರುತ್ತ ಓಡಾಡುತ್ತಿರುತ್ತಾರೆ. ಜೊತೆಗೆ ಒಂದು ದೊಡ್ಡ ತಂತಿಗೋಲದಲ್ಲಿ ಮೋಟರ್ ಸೈಕಲ್ ಸವಾರಿ ಮಾಡುವ ಪ್ರದರ್ಶನವಿರುತ್ತದೆ. ಹೀಗೆ ಫನ್‌ಫೇರ್ ಆಕರ್ಷಣೆಗಳಿಗೆ ಲೆಕ್ಕವಿಲ್ಲ. 'ಲೂಪ್ ಓ–ಪ್ಲೇನ್' ಎಂಬ ಸವಾರಿಯಲ್ಲಿ ಉಕ್ಕಿನ ತೋಳುಗಳಂಥ ಭಾಗಕ್ಕೆ ವಿಮಾನವನ್ನು ಹೋಲುವ ಡಬ್ಬಿಗಳನ್ನು ಜೋಡಿಸಲಾಗಿರುತ್ತದೆ. ತೋಳು ಗಳು ಎತ್ತರ ಎತ್ತರಕ್ಕೆ ಹೋದಂತೆ ಡಬ್ಬಿಗಳೂ ಮೇಲೇರುತ್ತವೆ. 'ಹೀಗೆ

ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಡಬ್ಬಿ ಒಂದು ಬಾರಿ ಸಂಪೂರ್ಣ ತಿರುಗುತ್ತದೆ. 'ಟಿಲ್ಟ್ ಓ–ವರ್ಲ್ಡ್' ಎಂಬ ಸವಾರಿಯಲ್ಲಿ ಬಾನೆಯಂಥ ಡಬ್ಬಿಗಳಲ್ಲಿ ಜನ ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಡಬ್ಬಿಗಳು ವೃತ್ತಾಕಾರದ ಪಥದಲ್ಲಿ ಚಲಿಸುತ್ತವೆ. ಡಬ್ಬಿ ಏರುತ್ತ ಏರುತ್ತ ಒಂದು ಜಾಗ ತಲಪಿದಾಗ ಅದು ತಿರುಗಿ ದಿಕ್ಕು ಬದಲಿಸುತ್ತದೆ.

ಕೆಲವು ವರ್ಷ ಚಳಿಗಾಲದಲ್ಲಿ ಥೇಮ್ಸ್ ನದಿಯ ನೀರು ಬಹಳ ಆಳಕ್ಕೆ ಹೆಪ್ಪುಗಟ್ಟುತ್ತದೆ; ಅದರ ಮೇಲೆ ಜನ ಸುರಕ್ಷಿತವಾಗಿ ಓಡಾಡಬಹುದು. 16ನೆಯ ಶತಮಾನದಲ್ಲಿ ಒಂದು ಬಾರಿ ರಾತ್ರಿ ಕಳೆಯುವುದರೊಳಗೆ ಥೇಮ್ಸ್ ನದಿ ಹೆಪ್ಪುಗಟ್ಟಿತು. ಆಗ ಅದರ ಮೇಲೆ ಬಗೆಬಗೆಯ ಉಯ್ಯಾಲೆಗಳು, ಸವಾರಿಗಳು, ಊಟ, ಪಾನಾದಿಗಳಿಗಾಗಿ ಅಂಗಡಿಗಳೂ ತೆರೆಯಲ್ಪಟ್ಟುವು. ಇಂಥ ಜಾತ್ರೆಗಳನ್ನು ಫ್ರಾಸ್ಟ್‌ಫೇರ್‌ಗಳೆಂದು ಕರೆದರು. 'ಫ್ರಾಸ್ಟ್' ಎಂದರೆ ಘನಹಿಮ. ಫ್ರಾಸ್ಟ್‌ಫೇರ್ ಒಂದು ವಿಧದ ಫನ್‌ಫೇರ್.

ನೋಡಿ : ಉಯ್ಯಾಲೆ ; ತಿರುಗುತೊಟ್ಟಿಲು : ಮೆರಿ–ಗೋ–ರೌಂಡ್ ; ಲಕ್ಕಿ ಡಿಪ್

ಫರೂಕ್ ಎಂಜಿನಿಯರ್

ಭಾರತೀಯ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಆಟಗಾರರಲ್ಲಿ ಉತ್ತಮ ವಿಕೆಟ್ ಕೀಪರ್ ಹಾಗೂ ಬ್ಯಾಟುಗಾರರೆಂದು ಹೆಸರು ಪಡೆದವರು ಫರೂಕ್ ಎಂಜಿನಿಯರ್. ಹಾಸ್ಯ ಮನೋಭಾವದ ಈ ವ್ಯಕ್ತಿ ವಿಕೆಟ್‌ಗಳ ಹಿಂದೆ ನಿಂತಿದ್ದರೆ, ಆ ತಂಡದ ಆಟಗಾರರಿಗೆ, ಎಲ್ಲರಿಗಿಂತ ಮಿಗಿಲಾಗಿ ಬೌಲರುಗಳಿಗೆ, ಆತ್ಮವಿಶ್ವಾಸ ಮೂಡುತ್ತದೆ. 1938ರ ಫೆಬ್ರವರಿ 25ರಂದು ಜನಿಸಿದ ಇವರು ಮುಂಬಯಿ ಪರವಾಗಿ ಆಡಲು ಪ್ರಾರಂಭಿಸಿದರು. ಸೌರಾಷ್ಟ್ರದ ವಿರುದ್ಧ 1959ರಲ್ಲಿ ಇವರು ಪ್ರಥಮ ಬಾರಿಗೆ ರಣಜಿ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ (ಮುಂಬಯಿ ಪರವಾಗಿ) ಆಡಿದರು. ಈ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ವಿಕೆಟ್ ಕೀಪರ್ ಆಗಿ ಮೂವರನ್ನು ಔಟ್ ಮಾಡಿದರು; 50 ರನ್ ಗಳಿಸಿದರು.

1961ರಿಂದ ಎಂಜಿನಿಯರ್ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಟೆಸ್ಟ್‌ಗಳಲ್ಲಿ ಆಡಲಾರಂಭಿಸಿದರು.



1972–73ರ ವರೆಗೆ ಇವರು ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್ ವಿರುದ್ಧ 15, ವೆಸ್ಟ್ ಇಂಡೀಸ್ ವಿರುದ್ಧ 4, ನ್ಯೂಜಿಲೆಂಡ್ ವಿರುದ್ಧ 10, ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯ ವಿರುದ್ಧ 9 ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಆಡಿದ್ದಾರೆ.

ಒಟ್ಟು 38 ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಆಡಿರುವ ಎಂಜಿನಿಯರ್, ಎರಡು ಬಾರಿ ಔಟಾಗದೆ 2,194 ರನ್ ಗಳಿಸಿದ್ದಾರೆ. ವೆಸ್ಟ್ ಇಂಡೀಸ್ ವಿರುದ್ಧ 1966–67ರಲ್ಲಿ 109 ರನ್, 1973ರ ಮುಂಬಯಿ ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ 121 ರನ್—ಇವು ಇವರು ಗಳಿಸಿದ ಎರಡು ಶತಕಗಳು. ಇವರ ಸರಾಸರಿ ಸ್ಕೋರು 31.04. ವಿಕೆಟ್‌ಗಳ ಹಿಂದೆ 54 ಕ್ಯಾಚುಗಳನ್ನು ಹಿಡಿದಿದ್ದಾರೆ. 15 ಬಾರಿ ಸ್ಟಂಪ್ ಮಾಡಿದ್ದಾರೆ.

ಟೆಸ್ಟ್‌ಗಳಲ್ಲಿ ಭಾರತದ ತಂಡದಲ್ಲಿ, ಆಡುತ್ತಿದ್ದು ಕೌಂಟಿ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ಲಾಂಕಾಷಿರ್ ತಂಡದ ಪರವಾಗಿ ಆಡುವ ಇವರು ವಿಶ್ವದ ಅತ್ಯುತ್ತಮ ವಿಕೆಟ್ ಕೀಪರ್‌ಗಳಲ್ಲೊಬ್ಬರು.

ಫ್ಲವರ್ ಡ್ರಿಲ್

ಹೂವು ಅರಳಿದಂತೆ, ಮುಚ್ಚಿದಂತೆ ತೋರುವ ಸುಂದರ ಕವಾಯತು–ಫ್ಲವರ್ ಡ್ರಿಲ್ ಅಥವಾ ಹೂ ಕವಾಯತು. ಹುಡುಗರ ಸಂಖ್ಯೆ ನೂರಕ್ಕಿಂತ ಹೆಚ್ಚಿರಬೇಕು. ಒಂದು ಕೇಂದ್ರಭಾಗಕ್ಕೆ ಸುತ್ತಿ ವೃತ್ತಾಕಾರದಲ್ಲಿ ಹುಡುಗರು ನಿಂತಿರುತ್ತಾರೆ. ಇವರ ಸುತ್ತ ದೊಡ್ಡ ವೃತ್ತಗಳಲ್ಲಿ ಡ್ರಿಲ್ ಮಾಡುವವರು ನಿಲ್ಲಬೇಕು. ಹೂವು ಅರಳಿದರೆ, ಮುಚ್ಚಿದರೆ ಯಾವರೀತಿ ಕಾಣಬಹುದೋ ಆ ಬಗೆಯಲ್ಲಿ ಚಲನೆಯನ್ನು ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡಿ ಪ್ರದರ್ಶಿಸಬೇಕು. ಸಮವಸ್ತ್ರವೂ ಹೂವಿನ ಬಣ್ಣಗಳಿಗೆ ಹೊಂದಿಕೆಯಾಗುವಂತಿದ್ದರೆ ಚೆನ್ನಾಗಿ ಕಾಣುತ್ತದೆ.



ಅರಳುವ ಮುಚ್ಚುವ ಹೂ

ಇದನ್ನು ಹೋಲುವ ಇನ್ನೂ ಹಲವು ಕವಾಯತುಗಳಿವೆ. ಸುರುಳಿಯಾಗಿ ಎದುರು ಬದುರಾಗಿ ಸುತ್ತುವುದು. ಕತ್ತರಿಯ ಆಕಾರದಲ್ಲಿ ಚಲಿಸಿ ವೃತ್ತ ರಚಿಸುವುದು, ಅರ್ಧವರ್ತುಲ, ಚೌಕ, ಗಾಲಿ, ಹಾವಿನ ಅಂಕುಡೊಂಕಿನಂತೆ ಒಳಹೊರಗೆ ಸುತ್ತುವುದು ; ಕಾಮನಬಿಲ್ಲು ಮಾಡುವುದು, ಬೀಸಣಿಗೆ ಅಥವಾ ಕಮಲದಳ, ಕತ್ತರಿ, ಆರು ಮೂಲೆ ಮುಂತಾದ ಅನೇಕ ವಿನ್ಯಾಸಗಳು–ಇವನ್ನೆಲ್ಲ ಮಾಡಬಹುದು.

ಭಾಗವಹಿಸುವವರ ಸಂಖ್ಯೆ ಹೆಚ್ಚಾಗಿರುವುದರಿಂದ ಮೊದಲೇ ಉತ್ತಮ ತರಬೇತಿ ಕೊಟ್ಟಿರಬೇಕು.

ಫಾಂಜಿಯೋ

ಅರ್ಜೆಂಟೀನದ ಯುವಾನ್ ಫಾಂಜಿಯೋರಂತೆ ರಸ್ತೆಯ ನಿಯಮಗಳನ್ನು ಕಟ್ಟುನಿಟ್ಟಾಗಿ ಪಾಲಿಸುವ ನಾಗರಿಕರು ಬಹಳ ಕಡಮೆ.



5 ಬಾರಿ ಡ್ರೈವರ್ಸ್ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಶಿಪ್, 24 ಬಾರಿ ಗ್ರಾಂಡ್ ಪ್ರಿ ವಿಜಯ : ಫಾಂಜಿಯೋ

ಹೋಗಿ' ಬೋರ್ಡು ಕಂಡರೆ ಕಾರನ್ನು ಪೂರ್ತಿ ನಿಲ್ಲಿಸಿಯೇ ಮುಂದುವರಿಯುವವರು ಇವರು. ಸಾರ್ವಜನಿಕ ರಸ್ತೆಯಲ್ಲಿ ಇತರ ವಾಹನಗಳ ಚಾಲಕರು ಇವರನ್ನು ಹಿಂದೆ ಹಾಕಿ ಹೋಗಿಬಿಡುತ್ತಿದ್ದರು.

ಆದರೆ ಮೋಟರುಕಾರು ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಫಾಂಜಿಯೋರವರ ಸಮಕ್ಕೆ ಇತರರು ಬರುವುದನ್ನು ಕಲ್ಪಿಸುವುದೂ ಕಷ್ಟ. ಐದು ಬಾರಿ ವಿಶ್ವ ಚಾಂಪಿಯನ್ ಆದ ಅಸಾಮಾನ್ಯ ಕಾರು ಚಾಲಕ ಇವರು.

23 ದೇಶಗಳಲ್ಲಿ 180ಕ್ಕಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ಒಂದಕ್ಕಿಂತ ಒಂದು ಅಪಾಯ ಕಾರಿಯಾದ ಕಾರು ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಿ ಅವುಗಳಲ್ಲಿ ಅರ್ಧಕ್ಕಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳನ್ನು ಗೆದ್ದವರು ಫಾಂಜಿಯೋ. ಎಂಥ ಧೈರ್ಯಶಾಲಿ ಚಾಲಕನಿಗೂ ಸವಾಲಿನಂತಿರುವ ಜರ್ಮನಿಯ ಗ್ರಾಂಡ್ ಪ್ರಿಯಲ್ಲಿ ಇವರು ಬಿಡದೆ ನಾಲ್ಕು ಬಾರಿ ಜಯ ಗಳಿಸಿದ್ದಾರೆ. 1957ರಲ್ಲಿ ಹವಾನಾದ ಗ್ರಾಂಡ್‌ಪ್ರಿ ಯಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಲು ಇವರು ಬಂದಿದ್ದಾಗ –ತಮ್ಮ ದೇಶದ ವರಿಗೆ ಗೆಲ್ಲಲು ಸ್ವಲ್ಪವಾದರೂ ಅವಕಾಶ ಇರಲಿ ಎಂದು ಕ್ಯೂಬಾದ ಕ್ರಾಂತಿಕಾರಿಗಳು ಇವರನ್ನು 26 ಗಂಟೆಗಳ ಕಾಲ ಅಪಹರಣ ಮಾಡಿದ್ದರು,

ಆಗ ಫಾಂಜಿಯೋಗೆ 46 ವರ್ಷ ವಯಸ್ಸು. ಬೋಳುತಲೆಯ, ಬೊಜ್ಜು ಮೈಯ ಫಾಂಜಿಯೋ ರೇಸ್ ಡ್ರೈವರ್ ಎಂದರೆ ನಂಬುವುದೇ ಕಷ್ಟವಾಗಿತ್ತು. ಗಂಟೆಗೆ 90 ಮೈಲು ವೇಗದಲ್ಲಿ ತಿರುವು ಒಂದರಲ್ಲಿ ಕಾರಿನ ನಾಲ್ಕೂ ಚಕ್ರಗಳು ಜಾರುತ್ತಿದ್ದರೂ ಫಾಂಜಿಯೋ ಶಾಂತ ವಾಗಿಯೇ ಇರುತ್ತಿದ್ದರು. ಕಾರಿನ ಎಂಜಿನನ್ನು ವ್ಯರ್ಥವಾಗಿ ದಂಡಿಸು ವವರೂ ಅಲ್ಲ. ಮೋಟರ್ ಮೆಕ್ಯಾನಿಕ್ ಆಗಿದ್ದ ಅವರಿಗೆ ಪ್ರತಿಕ್ಷಣವೂ ಕಾರಿನ ಒಳಗೆ ಏನೇನು ಆಗುತ್ತಿದೆ ಎಂಬುದು ಚೆನ್ನಾಗಿ ಗೊತ್ತು.

ಯುಆನ್ ಫಾಂಜಿಯೋ ಇಟಲಿಯಿಂದ ಅರ್ಜೆಂಟೀನಕ್ಕೆ ವಲಸೆ ಬಂದ ಒಬ್ಬ ಗಾರೆ ಕೆಲಸಗಾರನ ಮಗ. ಹನ್ನೊಂದು ವರ್ಷದರಾಗಿ ದ್ದಾಗಲೇ ಕಾರು ರಿಪೇರಿ ಅಂಗಡಿಯಲ್ಲಿ ಕೆಲಸಕ್ಕೆ ಸೇರಿದರು. ಸಮಯ ಸಿಕ್ಕಾಗಲೆಲ್ಲ ರಿಪೇರಿ ಮಾಡಿದ ಕಾರುಗಳನ್ನು ವೇಗವಾಗಿ ಓಡಿಸುವುದು ಇವರ ಹವ್ಯಾಸವಾಯಿತು.

ಇಪ್ಪತ್ತನಾಲ್ಕನೆಯ ವಯಸ್ಸಿನಲ್ಲಿ ಇವರು ಮೊದಲಬಾರಿಗೆ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಕಾರನ್ನು ಓಡಿಸಿದರು. 1940ರಲ್ಲಿ ಮೊತ್ತಮೊದಲಿಗೆ ಕಾರಿನ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಗೆದ್ದರು. ಅನಂತರ ಗೆಲುವಿನ ಮೇಲೆ ಗೆಲುವು. 1951, 54, 55, 56 ಮತ್ತು 57ರಲ್ಲಿ ಇವರು ವಿಶ್ವಚಾಂಪಿಯನ್ ಆದರು. ಇವರ ಮೊದ ಲಾಗಲೀ ಅನಂತರವಾಗಲೀ ಇಷ್ಟು ಬಾರಿ ಜಗತ್ತಿನ ಅತ್ಯುತ್ತಮ ಮೋಟರು ಚಾಲಕ ಅನಿಸಿದವರು ಬೇರೆಯವರಿಲ್ಲ. 1958ರಲ್ಲಿ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಿಂದ ವಿಶ್ರಾಂತ ರಾಗುವ ಮೊದಲು ಇವರು 24 ಬಾರಿ ಗ್ರಾಂಡ್‌ಪ್ರಿ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಲ್ಲಿ ಜಯಗಳಿಸಿದರು.

ಫಾಶಿ

ಕಾಗದ, ಲೇಖನಿಗಳಿಂದ ಕಲ್ಪನೆಯ ಶಿಕ್ಷೆಗಳನ್ನು ನೀಡುತ್ತ ಆಡುವ ಆಟ–ಫಾಶಿ. ಪದಗಳನ್ನು ಊಹಿಸುವುದು ಇಲ್ಲಿ ಮುಖ್ಯ.



ಪ್ರತಿ ಸೋಲಿನೊಡನೆ ಸ್ಫುಟಗೊಳ್ಳುವ ಫಾಶಿ ಚಿತ್ರ

ಒಬ್ಬ ಆಟಗಾರ ಒಂದು ಪದವನ್ನು ಮನಸ್ಸಿನಲ್ಲಿಟ್ಟುಕೊಂಡು, ಆ ಪದ ದಲ್ಲಿರುವ ಅಕ್ಷರಗಳನ್ನು ಕಾಗದದ ಮೇಲೆ ಚುಕ್ಕಿಗಳಂತೆ ರೂಪಿಸುತ್ತಾನೆ.

ಎರಡನೆಯ ಆಟಗಾರ ಅಕ್ಷರಗಳು ಏನಿರಬಹುದೆಂದು ಊಹಿಸಿ ಹೇಳು ತ್ತಾನೆ. ಊಹೆ ಮಾಡುವಾಗ ಮಾಡುವ ಪ್ರತಿ ತಪ್ಪಿಗೂ ಗಲ್ಲುಕಂಬ, ಅದಕ್ಕೆ ಹಾಕಿರುವ ಹಗ್ಗ, ಮನುಷ್ಯನನ್ನು ನೇತು ಹಾಕುವುದು ಇತ್ಯಾದಿ ವಿವಿಧ ಹಂತಗಳಲ್ಲಿ ಏರ್ಪಾಡು ಬೆಳೆಯುತ್ತದೆ. ಗಲ್ಲಿಗೆ ಬೀಳದಂತೆ ನೋಡಿಕೊಳ್ಳುವುದಕ್ಕೆ ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬರು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಫ್ಯಾನಿ ಬ್ಲಾಂಕರ್ಸ್-ಕೊಎನ್

ನೆದರ್‌ಲೆಂಡ್ಸಿನ ಫ್ಯಾನಿ ಬ್ಲಾಂಕರ್ಸ್-ಕೊಎನ್, ಒಂದೇ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ನಾಲ್ಕು ಚಿನ್ನದ ಪದಕಗಳಿಸಿದ ಪ್ರಥಮ ಮಹಿಳೆ.

ಬಾಲ್ಯದಿಂದಲೇ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್ ವಿಜೇತೆಯಾಗುವ ಕನಸು ಕಾಣುತ್ತಿದ್ದ ನೆದರ್‌ಲೆಂಡ್ಸಿನ ಫ್ಯಾನಿ ಬ್ಲಾಂಕರ್ಸ್-ಕೊಎನ್ 1948ರ ಲಂಡನ್ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್ ನಲ್ಲಿ ಮೂರು ವೈಯಕ್ತಿಕ ಓಟಸ್ಪರ್ಧೆ ಮತ್ತು ಒಂದು ರಿಲೇಓಟ ಸ್ಪರ್ಧೆ ಗಳಲ್ಲಿ ಚಿನ್ನದ ಪದಕ ಗಳಿಸಿದರು. ಓರ್ವ ವ್ಯಕ್ತಿ ಮೂರಕ್ಕಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ವೈಯಕ್ತಿಕ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸದಂತೆ ಅಡ್ಡಿಪಡಿಸುವ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್ ನಿಯಮದಿಂದಾಗಿ ಆಕೆ ಈಜು ಮತ್ತು ನೆಗೆತ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸ ಲಾಗಲಿಲ್ಲ.

1919ರಲ್ಲಿ ಜನಿಸಿದ ಫ್ಯಾನಿ (ಪೂರ್ಣ ಹೆಸರು : ಫ್ರಾನ್ಸಿನಾ ಬ್ಲಾಂಕರ್ಸ್ ಕೊಎನ್) 17ನೆಯ ವಯಸ್ಸಿನಲ್ಲಿ ಪ್ರಥಮವಾಗಿ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಭಾಗ

ಹಾರುವ ಡಚ್ ಮಹಿಳೆ : ಫ್ಯಾನಿ



ವಹಿಸಿದರು. ಆಗ 1936ರ ಬರ್ಲಿನ್ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನ ಎತ್ತರ ನೆಗೆತದಲ್ಲಿ 6ನೆಯ ಸ್ಥಾನದಲ್ಲಿ ವಿಜೇತರಾದರು. ಬರ್ಲಿನಿನಿಂದ ಮರಳಿದ ಅವರು ಪುನಃ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಲು 12 ವರ್ಷ ಕಾಯಬೇಕಾಯಿತು. ದ್ವಿತೀಯ ಮಹಾಯುದ್ಧದಿಂದಾಗಿ ಎರಡು ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ನಡೆಯಲಿಲ್ಲ. ಅನಂತರ ಲಂಡನ್ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಿದಾಗ, ಆಗಲೇ ಮದುವೆಯಾಗಿ ಎರಡು ಮಕ್ಕಳ ತಾಯಿಯಾಗಿದ್ದರು. ಪತಿ ಜಾನ್ ಬ್ಲಾಂಕರ್ಸ್ ಸಹಾ ಖ್ಯಾತ ಕ್ರೀಡಾಪಟು. ಅವರೇ ಆಕೆಗೆ ಕೋಚ್.

ಮಾರ್ಗ ಮತ್ತು ಬಯಲು ಮೇಲಾಟಗಳಲ್ಲಿ ಹೇಗೋ ಹಾಗೆ ಈಜು ವಿಕೆಯಲ್ಲಿಯೂ ಫ್ಯಾನಿ ಮುಂದೆ. ಆದರೆ ಆಗ ನೆದರ್‌ಲೆಂಡ್ಸಿನಲ್ಲಿ ಬೇರೆ ಸಮರ್ಥ ಈಜುಗಾರ್ತಿಯರೂ ಇದ್ದರು. ಆದ್ದರಿಂದ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಮಾರ್ಗ ಮತ್ತು ಬಯಲು ವಿಭಾಗದಲ್ಲಿ ಸ್ಪರ್ಧಿಸುವ ಹೊಣೆ ಆಕೆಯದಾಯಿತು. 100 ಮೀ. ಓಟ, 200 ಮೀ. ಓಟ, ಮತ್ತು 80ಮೀ. ತಡೆ ಓಟಗಳಲ್ಲಿ ವೈಯಕ್ತಿಕ ಚಿನ್ನದ ಪದಕ ಗಳಿಸಿದ್ದಲ್ಲದೆ 400 ಮೀ. ರಿಲೇಯಲ್ಲಿ ನೆದರ್‌ಲೆಂಡ್ಸ್ ತಂಡದ ವಿಜಯಕ್ಕೆ ಕಾರಣರಾದರು. ದೂರ ಮತ್ತು ಎತ್ತರ ನೆಗೆತಗಳಲ್ಲಿ ಆಗಲೇ ಹೊಸ ಜಾಗತಿಕ ದಾಖಲೆ ಸ್ಥಾಪಿಸಿದ್ದರೂ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಆ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಿಗೆ ಸೇರಲು ಆಕೆಗೆ ಆಗಲಿಲ್ಲ. ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ 80 ಮೀ. ತಡೆ ಓಟದಲ್ಲಿ ಅವರದು ಹೊಸ ದಾಖಲೆ (11.2 ಸೆಕೆಂಡು) ಆಯಿತು.

1952ರ ಹೆಲ್ಸಿಂಕಿ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಆಕೆ ಭಾಗವಹಿಸಿದರೂ ಗೆಲುವು ದೊರೆಯಲಿಲ್ಲ. ಆಗ ಆಕೆಗೆ 33 ವರ್ಷ. ಆದರೂ ಕ್ರೀಡಾಕೂಟಗಳಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸುವುದನ್ನೂ ತರಬೇತಿಯನ್ನೂ ಮುಂದುವರಿಸಿದರು. 1956ರಲ್ಲಿ ಅವರು ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಿಂದ ನಿವೃತ್ತರಾದರು.

ನೆದರ್‌ಲೆಂಡ್ಸಿನ ಕ್ರೀಡಾತಾರೆ ಎನಿಸಿರುವವರು ಫ್ಯಾನಿ ಬ್ಲಾಂಕರ್ಸ್ ಕೊ ಎನ್. ಅವರದು ನಿರಾಡಂಬರದ ವಿನಯ ಸಂಪನ್ನ ವ್ಯಕ್ತಿತ್ವ. ಅಡುಗೆ, ಹೊಲಿಗೆ ಇತ್ಯಾದಿ ಮನೆಗೆಲಸಗಳಲ್ಲಿ ಅವರಿಗೆ ಇಷ್ಟ. ತಮ್ಮಂಥ ಗೃಹಿಣಿ ಏನೋ ಸ್ವಲ್ಪ ಸಾಧಿಸಿದರೆ ಜನ ಅದನ್ನು ಮಹತ್ವದ್ದೆಂದು ಗೌರವಿಸುತ್ತಾರೆ ಎಂಬ ವಿನಯ ಅವರದ್ದು. ಫ್ಯಾನಿ 1972ರ ಮ್ಯೂನಿಕ್ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಅತಿಥಿಯಾಗಿ ಆಮಂತ್ರಿಸಲ್ಪಟ್ಟ ಮಾಜಿ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್ ಪಟುಗಳಲ್ಲಿ ಅವರೂ ಒಬ್ಬರು.

ಫ್ರಾಂಕ್ ಟೈಸನ್

ಫ್ರಾಂಕ್ ಟೈಸನ್ ಬೌಲ್ ಮಾಡುವುದನ್ನು ನೋಡಿದರೆ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಆಟದ ಕೋಚ್‌ಗಳು ಆಶ್ಚರ್ಯದಿಂದ ಹುಬ್ಬೇರಿಸುತ್ತಿದ್ದರು. "ಇವರು ಮಾಡುವ ಪ್ರತಿ ಚಲನೆಯೂ ತಪ್ಪು" ಎಂದು ಉದ್ಗಾರ ಎತ್ತುತ್ತಿದ್ದರು. ಟೈಸನ್ ಹೇಗೆಂದರೆ ಹಾಗೆ ಓಡಿ ಬಂದು ಬೌಲ್ ಮಾಡುತ್ತಿದ್ದರು. ಆದರೆ ಅವರ ಚೆಂಡಿನ ವೇಗ ಗಂಟೆಗೆ 89 ಮೈಲುಗಳಷ್ಟಿತ್ತು. ಅದನ್ನು ಎದುರಿಸಲು ಬ್ಯಾಟುಗಾರರಿಗೆ ನಡುಕ.

ಆಂಗ್ಲ ಆಟಗಾರ ಫ್ರಾಂಕ್ ಟೈಸನ್ ಹುಟ್ಟಿದ್ದು ಮ್ಯಾಂಚೆಸ್ಟರ್ ಸಮೀಪದ ವಿಡ್ಸ್‌ಟನ್‌ನಲ್ಲಿ. ಚಿಕ್ಕಂದಿನಿಂದಲೇ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಹುಚ್ಚು. ಹಗಲಿಡೀ ಗೆಳೆಯರೊಂದಿಗೆ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಆಡುವುದೇ ಕೆಲಸ. ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನಲ್ಲಿ ಕೌಂಟಿ ಕ್ರಿಕೆಟಿಗೆ ಹೆಸರಾದ ಲಾಂಕಾಷಿರ್ ತಂಡಕ್ಕೆ ಸೇರಬೇಕು ಎಂಬುದೇ ಆಗಿನ ಅವರ ಹೆಬ್ಬಯಕೆ. ಆದರೆ ಕೊನೆಯ ವರೆಗೂ ಈ ತಂಡದಲ್ಲಿ ಆಡುವ ಅವಕಾಶ ಒದಗಲಿಲ್ಲ.



'ತುಫಾನ್' ಟೈಸನ್

ಟೈಸನ್ ನಾರ್ತಾಂಟ್ಸ್ ಕೌಂಟಿಯನ್ನು ಸೇರಿದರು. ಮೊಟ್ಟಮೊದಲ ದೊಡ್ಡ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಅವರು ಭಾಗವಹಿಸಿದರು. ಈ ತಂಡದಲ್ಲಿದ್ದಾಗ, ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್ ಪ್ರವಾಸಕ್ಕೆ ಬಂದಿದ್ದ ಭಾರತೀಯರ ವಿರುದ್ಧ ಆಡಿದ ನಾರ್ತಾಂಟ್ಸ್ ತಂಡದಲ್ಲಿ ಇವರಿದ್ದರು. ಟೈಸನ್‌ರ ವೇಗದ ಚೆಂಡನ್ನು ಎದುರಿಸಲು ಪಂಕಜ ರಾಯ್ ಬಂದಿದ್ದರು. ಟೈಸನ್ ಎಸೆದ ಮೊದಲ ಎರಡು ಚೆಂಡುಗಳು ರಾಯ್ ಅವರ ಕಣ್ಣಿಗೆ ಕಾಣುವಷ್ಟರಲ್ಲಿ ಸುಯ್ಯೆಂದು ಅವರನ್ನು ದಾಟಿ ಹೋಗಿತ್ತು. ಮೂರನೆಯ ಚೆಂಡು ಇವರ ಬ್ಯಾಟಿನ ಅಂಚಿಗೆ ತಾಗಿ 'ಫಸ್ಟ್ ಸ್ಲಿಪ್'ನಲ್ಲಿದ್ದ ಫೀಲ್ಡರ್‌ನ ಕಡೆಗೆ ಧಾವಿಸಿತು. ಫೀಲ್ಡರ್ ಚೆಂಡನ್ನು ನೋಡುವುದಕ್ಕೆ ಮೊದಲೇ ಬಂದು ಅವನ ಮೊಣಕಾಲಿಗೆ ಬಡಿಯಿತು. ಓವರ್‌ನ ಕೊನೆಯ ಚೆಂಡನ್ನು ಹೊಡೆಯಲು ರಾಯ್ ಪ್ರಯತ್ನಿಸಿದಾಗ ವಿಕೆಟ್‌ಕೀಪರ್ ಸುಲಭವಾಗಿ ಕ್ಯಾಚ್ ಹಿಡಿದ.

ಟೈಸನ್‌ನ ಬೌಲಿಂಗ್ ಅತ್ಯುತ್ತಮ ಮಟ್ಟ ತಲಪಿದ್ದು 1954–55ರಲ್ಲಿ. ಆ ವರ್ಷ ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯ ಪ್ರವಾಸದಲ್ಲಿ ಟೈಸನ್ ತನ್ನ ತಂಡ 'ಆ್ಯಷಸ್' ಗೆಲ್ಲಲು ಮುಖ್ಯ ಕಾರಣ. ಎರಡನೆಯ ಟೆಸ್ಟ್‌ನಲ್ಲಿ ಇವರು ಬರಿಯ 45 ರನ್‌ಗಳಿಗೆ 4 ವಿಕೆಟುಗಳನ್ನು ಪಡೆದರು. ಇನ್ನೊಮ್ಮೆ ಕೇವಲ 5 ರನ್‌ಗಳಿಗೆ 5 ವಿಕೆಟುಗಳನ್ನು ಉರುಳಿಸಿದರು— ಅದೂ ಏಳು ಓವರ್‌ಗಳಲ್ಲಿ!

ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯ ಪ್ರವಾಸದ ಬಳಿಕ ದಕ್ಷಿಣ ಆಫ್ರಿಕದ ವಿರುದ್ಧ ಆಡಿದ ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯ ಒಂದರಲ್ಲಿ 28 ರನ್‌ಗಳಿಗೆ 6 ವಿಕೆಟ್ಟುಗಳನ್ನು ಟೈಸನ್ ಪಡೆದರು.

ಇವರು ಆಡುತ್ತಿದ್ದ ನಾರ್ತಾಂಟ್ಸ್ ಕೌಂಟಿಯ ಮೈದಾನ ಸ್ಪಿನ್ ಬೌಲರುಗಳಿಗೆ ತಕ್ಕುದಾಗಿತ್ತು. ವೇಗದ ಬೌಲರ್‌ಗಳು ಇದರಲ್ಲಿ ಆಡುತ್ತಿದ್ದರೆ ಅವರ ಬೌಲಿಂಗ್ ಕೆಡುವುದು ಖಂಡಿತವಾಗಿತ್ತು. ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯ ಪ್ರವಾಸದಿಂದ ಜಗತ್ಪ್ರಸಿದ್ಧರಾಗಿದ್ದ ಫ್ರಾಂಕ್ ಟೈಸನ್ ಯಾವುದೇ ಕೌಂಟಿ ತಂಡವನ್ನು ಸೇರಬಹುದಿತ್ತು. ಆದರೂ ಅವರು ತಮ್ಮ ಹಿಂದಿನ ತಂಡದಲ್ಲೇ ಇರಲು ಇಷ್ಟಪಟ್ಟರು.

ಒಂದೆರಡು ವರ್ಷಗಳಲ್ಲೇ ಟೈಸನ್ ತಮ್ಮ ಹಿಂದಿನ ಕುಶಲತೆಯನ್ನು ಕಳೆದುಕೊಂಡರು. ಇನ್ನೊಮ್ಮೆ ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯ ಪ್ರವಾಸಕ್ಕೆ ಬಂದು ಹೋದರೂ ಇವರು ಹಿಂದಿನ 'ತುಫಾನ್' ಟೈಸನ್ ಆಗಿರಲಿಲ್ಲ.

ಫ್ರ್ಯಾಂಕ್ ಎಂ. ವೊರೆಲ್

ವೆಸ್ಟ್ ಇಂಡೀಸ್ ಮತ್ತು ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್ ತಂಡಗಳ ನಡುವೆ ನಡೆಯುತ್ತಿದ್ದ ಒಂದು ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯ. ವೆಸ್ಟ್ ಇಂಡೀಸ್ ತಂಡ ಬ್ಯಾಟ್ ಮಾಡುತ್ತಿತ್ತು. ಆಗ ಒಬ್ಬ ಆಟಗಾರ ಔಟಾಗಿ ಯುವಕ ಆಟಗಾರ ಫ್ರಾಂಕ್ ವೊರೆಲರ ಸರದಿ ಬಂತು. ಇದು ವೊರೆಲ್ ಅವರ ಪ್ರಥಮ ಟೆಸ್ಟ್. ಇವರು ಬ್ಯಾಟ್ ಹಿಡಿದು ಕೊಂಡು ಮೈದಾನಕ್ಕೆ ಇಳಿಯುವುದನ್ನೇ ಎಲ್ಲರೂ ಕಾಯುತ್ತಿದ್ದರು, ಆದರೆ ಆಟಗಾರನ ಪತ್ತೆಯಿಲ್ಲ. ನೋಡಿದರೆ ವೊರೆಲ್ ಪೆವಿಲಿಯನ್‌ನಲ್ಲಿ ಸಂಖನಿದ್ರೆಯಲ್ಲಿದ್ದರು. ಟೆಸ್ಟ್‌ರಂಗ ಪ್ರವೇಶಿಸುತ್ತಿರುವಾಗಲೇ ಈ ಬಗೆಯ ಸಮಚಿತ್ತ, ಹೊಸ ಆಟಗಾರರಲ್ಲಿರಬೇಕಾದ ಸಂಭ್ರಮ, ದುಗುಡ ಒಂದೂ ಇಲ್ಲ. ವೊರೆಲರನ್ನು ನಿದ್ರೆಯಿಂದ ಎಬ್ಬಿಸಿ ಆಟಕ್ಕೆ ಕಳುಹಿಸಿದರು. ಆಗಲೂ ಗಾಬರಿಯಿಲ್ಲದೆ ಆಟವಾಡಿ ವೊರೆಲ್ 97 ರನ್ ಗಳಿಸಿದರು.

ಆದರ್ಶ ನಾಯಕ. ಉತ್ತಮ ಆಟಗಾರ. ಸಹನೆ. ಸೌಜನ್ಯಗಳ ಸಾಕಾರ ಮೂರ್ತಿ— ಫ್ರಾಂಕ್ ವೊರೆಲ್. ಜಗತ್ತಿನ ಅತ್ಯುತ್ತಮ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಆಟಗಾರರ ಲ್ಲೊಬ್ಬರೆಂದು ಹೆಸರಾದ ವೆಸ್ಟ್ ಇಂಡೀಸ್‌ನ ವೊರೆಲ್ ತಮ್ಮ ರಾಷ್ಟ್ರದ ಕ್ರಿಕೆಟ್‌ರಂಗಕ್ಕೆ ಮಾತ್ರವಲ್ಲದೆ ಇಡೀ ಆಟಕ್ಕೆ ಹೊಸ ಚೈತನ್ಯವಿತ್ತು ಹೊಸ ಅರ್ಥ ಕಲ್ಪಿಸಿಕೊಟ್ಟರು. ವೆಸ್ಟ್ ಇಂಡೀಸ್‌ನದ್ದು ಜಗತ್ತಿನ ಅತ್ಯಂತ ಪ್ರಬಲ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ತಂಡವೆಂದು ಹೆಸರು ಪಡೆದದ್ದು ಇವರಿಂದಾಗಿ. ಆದರೂ ಇವರು ಆಡಿದ್ದು ನೋಡುವವರನ್ನು ರಂಜಿಸಲೆಂದು. ಗೆಲುವಿಗಾಗಿ ವೊರೆಲ್ ಕಷ್ಟಪಟ್ಟವರೇ ಅಲ್ಲ.

ಬಾರ್ಬಡಾಸ್‌ನಲ್ಲಿ 1924ರ ಆಗಸ್ಟ್ 1ರಂದು ಜನಸಿದ ವೊರೆಲ್ ಚಿಕ್ಕಂದಿನಲ್ಲೇ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಆಡಲಾರಂಭಿಸಿದರು. ಇವರ ಮನೆಯಲ್ಲಿ ಅದು ವರೆಗೆ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಬ್ಯಾಟನ್ನು ಹಿಡಿದವರೇ ಇಲ್ಲ. ಯಾರ ಮಾರ್ಗದರ್ಶನವೂ ಇವರಿಗೆ ಲಭಿಸಲಿಲ್ಲ. ತಮ್ಮ ಶಾಲೆಯ ಉಪಾಧ್ಯಾಯ ಹಾಗೂ ಟೆಸ್ಟ್ ಆಟಗಾರ ರಾಗಿದ್ದ ಜೆ. ಡಿ. ಸೀಲಿ ಅವರ ಆಟವೇ ಆಕರ್ಷಕವಾಗಿ ಕಂಡು. ತಾವೂ ಅವರಂತೆ ಆಡಲಾರಂಭಿಸಿದರು. ಮೊದಲಿಗೆ ಕೇವಲ ಬೌಲರಾಗಿ ತಮ್ಮ ಪ್ರತಿಭೆ ತೋರಿಸಿದ ವೊರೆಲ್ ಕ್ರಮವಾಗಿ ಬ್ಯಾಟುಗಾರ ರಾಗಿಯೂ ಉತ್ತಮ ಕೀರ್ತಿ ಸಂಪಾದಿ ಸಿದರು.



... ಜೊತೆಯಾಟ : ವಾಲ್ಕಾಟ್

ವೆಸ್ಟ್ ಇಂಡೀಸ್‌ನ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಆಟಗಾರ ರಲ್ಲಿ 'ಮೂವರು ಡಬ್ಲ್ಯುಗಳು' (ಡಬ್ಲ್ಯು ಇಂಗ್ಲಿಷ್ ಅಕ್ಷರದಿಂದ ಪ್ರಾರಂಭವಾಗುವ ಹೆಸರುಳ್ಳವರು) ಅತ್ಯಂತ ಪ್ರಮುಖರು : ವೊರೆಲ್, ವಾಲ್ಕಾಟ್ ಮತ್ತು ವೀಕ್ಸ್. ವೊರೆಲ್ ಮಿಕ್ಕ ಇಬ್ಬರ ಜೊತೆಯಲ್ಲೂ ಅತ್ಯುತ್ತಮ ಜೊತೆಯಾಟ ಆಡಿದ್ದಾರೆ. ಒಮ್ಮೆ ವಾಲ್ಕಾಟ್‌ರೊಂದಿಗೆ ನಾಲ್ಕನೆಯ ವಿಕೆಟ್ ಜೊತೆ ಯಾಟದಲ್ಲಿ 574 ರನ್ ಗಳನ್ನೂ ವೀಕ್ಸ್ ಜೊತೆ ಮೂರನೆಯ ವಿಕೆಟ್ ಜೊತೆಯಾಟದಲ್ಲಿ 338 ರನ್ ಗಳನ್ನೂ ಗಳಿಸಿದ್ದಾರೆ.

ಒಟ್ಟು 51 ಟೆಸ್ಟ್‌ಗಳಲ್ಲಿ ಆಡಿ ವೊರೆಲ್ 87 ಇನ್ನಿಂಗ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ 3,860 ರನ್ ಗಳಿಸಿ ದ್ದಾರೆ. 9 ಬಾರಿ ಔಟಾಗದೆ ಉಳಿದ ಇವರ ಸರಾಸರಿ ರನ್‌ಗಳು 49.48. ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಇವರು ಒಂಬತ್ತು ಶತಕಗಳನ್ನು ಗಳಿಸಿದರು. ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್ ವಿರುದ್ಧ ಪಾರಿಸಿದ 261 ರನ್‌ಗಳು, ಇವರ ಅತಿ ಹೆಚ್ಚಿನ ಟೆಸ್ಟ್ ಸ್ಕೋರು.

ತಮ್ಮ ಇಡೀ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ 40 ಶತಕಗಳನ್ನು ಹೊಡೆದಿದ್ದರು. ಟ್ರಿನಿಡಾಡ್ ವಿರುದ್ಧ ಗಳಿಸಿದ 308 ರನ್‌ಗಳು ಇವರ ಪ್ರಥಮ ದರ್ಜೆ ಆಟದ ಅತಿ ಹೆಚ್ಚು ಸ್ಕೋರು. ಬೌಲರಾಗಿ ಟೆಸ್ಟ್ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಸರಾಸರಿ 38.73 ರನ್‌ಗಳಿಗೆ ಒಂದರಂತೆ 69 ವಿಕೆಟ್ ತೆಗೆದುಕೊಂಡಿದ್ದಾರೆ. ಟೆಸ್ಟ್‌ಗಳಲ್ಲಿ ಹಿಡಿದ 43 ಕ್ಯಾಚುಗಳು ಇವರು ಉತ್ತಮ ಫೀಲ್ಡರ್ ಸಹ ಎಂಬುದನ್ನು ತೋರಿಸುತ್ತವೆ.

ಆದರೆ ಇವರು ಪ್ರಖ್ಯಾತರಾದದ್ದು ಕೇವಲ ಉತ್ತಮ ಆಟಗಾರರೆಂದು ಮಾತ್ರವಲ್ಲ. ವೆಸ್ಟ್ ಇಂಡೀಸ್ ತಂಡದಲ್ಲಿ ಸರಿಯಾದ ಒಗ್ಗಟ್ಟಿಲ್ಲದ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಇವರು ನಾಯಕತ್ವ ವಹಿಸಿಕೊಂಡು ಆಟಗಾರರಿಂದ ಅತ್ಯುತ್ತಮ ರೀತಿಯ ಪ್ರತಿಫಲ ಪಡೆದರು. ಇಡೀ ತಂಡ ಸಾಮರಸ್ಯ ದಿಂದ ಆಡುವಂತೆ ಮಾಡಿದರು. ಸೋಬರ್ಸ್, ಹಾಲ್‌ರಂಥ ಪ್ರಚಂಡ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಪಟುಗಳನ್ನು ಪ್ರಪಂಚಕ್ಕೆ ನೀಡಿದರು. ಎಂಥ ಕಠಿಣ, ಉದ್ರಿಕ್ತ ಸ್ಥಿತಿ ಇದ್ದಾಗಲೂ ಧ್ವನಿಯನ್ನು ಎತ್ತರಿಸದೆ ನಸುನಗುತ್ತ ಇರುತ್ತಿದ್ದ ಇವರ ವ್ಯಕ್ತಿತ್ವ ತೀರ ಅಪೂರ್ವವಾದದ್ದು. ಕ್ರೀಡೆ, ಕ್ರೀಡಾಮನೋ ಭಾವ ಮಾನವನಿಗೆ ಯಾವ ರೀತಿಯ ಉತ್ತಮ ಸಂಸ್ಕಾರ ಒದಗಿಸ ಬಲ್ಲುದು ಎಂಬುದಕ್ಕೆ ಇವರು ಉತ್ತಮ ನಿದರ್ಶನ.



ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯದ ಜನತೆ ವೊರೆಲ್ ಮತ್ತು ಅವರ ತಂಡದವರಿಗೆ ಇತ್ತ ಅಪೋಘ ಬೀಳ್ಕೊಡುಗೆ ವೊರೆಲ್ ಅವರ ದಿಟ್ಟ ನಾಯಕತ್ವಕ್ಕೆ ನೀಡಿದ ಚಿರಸ್ಮರಣೀಯ ಸ್ಮಾರಕ.

ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯ ಮತ್ತು ವೆಸ್ಟ್ ಇಂಡೀಸ್ ತಂಡಗಳೊಳಗೆ ನಡೆಯುವ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಗೆದ್ದವರಿಗೆ 'ಫ್ರಾಂಕ್ ವೊರೆಲ್ ಟ್ರೋಫಿ'ಯನು ನೀಡಲಾಗುತ್ತಿದೆ.

1963ರಲ್ಲಿ 'ಸರ್' ಪದವಿ ಪಡೆದ ವೊರೆಲ್ ಜಮೈಕದ ಸೆನೆಟರ್ ಮತ್ತು ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾಲಯದಲ್ಲಿ ಡೀನ್ ಆಗಿದ್ದರು.

ರಕ್ತದ ಕ್ಯಾನ್ಸರ್‌ನಿಂದಾಗಿ 1967ರ ಮಾರ್ಚ್ 13ರಂದು ವೊರೆಲ್ ನಿಧನರಾದರು.

ಫ್ರಾನ್ಸಿಸ್ ಚಿಚೆಸ್ಟರ್

ಐವತ್ತಾರರ ಆಂಗ್ಲ ಧನಿಕ ಫ್ರಾನ್ಸಿಸ್ ಚಿಚೆಸ್ಟರ್‌ರಿಗೆ ಕ್ಯಾನ್ಸರ್ ಎಂದು ವೈದ್ಯರು ಕಂಡುಹಿಡಿದರು. "ಬೇಗ ಶಸ್ತ್ರಚಿಕಿತ್ಸೆ ಮಾಡದಿದ್ದರೆ ಸಾವನ್ನಪ್ಪಿದಂತೆಯೇ" ಎಂದೂ ಹೇಳಿಬಿಟ್ಟರು. ಆದರೆ ಚಿಚೆಸ್ಟರ್‌ನ ಹೆಂಡತಿ ಹಳೆಯ ಸಂಪ್ರದಾಯದಾಕೆ. ಎಷ್ಟು ಹೇಳಿದರೂ ಶಸ್ತ್ರಚಿಕಿತ್ಸೆ ಮಾಡಲು ಬಿಡಲಿಲ್ಲ.

ಚಿಚೆಸ್ಟರ್ ಪುಟ್ಟ ಹಾಯಿದೋಣಿಯಲ್ಲಿ ಏಕಾಂಗಿಯಾಗಿ ಸಮುದ್ರಯಾನ ಮಾಡುವ ಹವ್ಯಾಸ ಮುಂದುವರಿಸಿದರು. ಅಟ್ಲಾಂಟಿಕ್ ಸಮುದ್ರವನ್ನು ದಾಟುವ ಕೆಲವು ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಲ್ಲಿ ಗೆದ್ದು ಬಂದರು. ತಮ್ಮ ಹಾಯಿದೋಣಿಯಲ್ಲಿ ಪ್ರಪಂಚ ಪ್ರದಕ್ಷಿಣೆಯನ್ನೂ ಮಾಡಿದರು. ಬ್ರಿಟನಿನ ರಾಣಿಯಿಂದ 'ನೈಟ್' ಪದವಿ ಪಡೆದು, ಸರ್ ಫ್ರಾನ್ಸಿಸ್ ಚಿಚೆಸ್ಟರ್ ಆದರು.

ಚಿಚೆಸ್ಟರ್ ಹುಟ್ಟಿದ್ದು ಬಾರ್ನ್‌ಸ್ಟಾಪ್‌ಲ್ ಎಂಬ ಊರಲ್ಲಿ, 1901 ಸೆಪ್ಟೆಂಬರ್ 17ರಂದು. ಮಾರ್ಲ್‌ಬರೋ ಕಾಲೇಜಿನಲ್ಲಿ ವಿದ್ಯಾಭ್ಯಾಸ. 20,000 ಪೌಂಡು ಗಳಿಸಿದ ಮೇಲೆಯೇ ತಾಯ್ನಾಡಿಗೆ ಮರಳುವುದು ಎಂಬ ನಿರ್ಧಾರದೊಂದಿಗೆ, ಇವರು ನ್ಯೂಜಿಲೆಂಡಿಗೆ ವಲಸೆ ಹೋದರು. ಗಣಿ ಉದ್ಯಮ ಮತ್ತು ಜಮೀನು ವಹಿವಾಟಿಗೆ ಇಳಿದು ತಾನು ಎಣಿಸಿದ್ದಕ್ಕಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ಸಂಪಾದನೆ ಮಾಡಿದ ಮೇಲೆ 1929ರಲ್ಲಿ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿಗೆ ಹಿಂದಿರುಗಿದರು.



ಕೆಲವೇ ತಿಂಗಳಲ್ಲಿ ವಿಮಾನ ಚಾಲಕನ ಲೈಸೆನ್ಸ್ ಪಡೆದು ಹಳೆಯ ಮಾದರಿಯ ಒಂದು ವಿಮಾನದಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬಂಟಿಗರಾಗಿ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನಿಂದ ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯಕ್ಕೆ ಪ್ರಯಾಣ ಬೆಳೆಸಿದರು. ಎತ್ತರ ಆಕಾಶದಲ್ಲಿ ದಾರಿ ಕಂಡು ಹಿಡಿಯಲು ತಮ್ಮದೇ ಆದ ಹೊಸ ಪದ್ಧತಿ ಅನುಸರಿಸಿದರು. ಜಪಾನ್, ಕೆನಡ ದಾರಿಯಾಗಿ ಭೂಮಿಗೆ ಒಂದು ಸುತ್ತು ಬರುವ ಯೋಜನೆಯನ್ನು ಮಾತ್ರ ಅರ್ಧದಲ್ಲೇ ಬಿಡಬೇಕಾಯಿತು. ಜಪಾನಿನ ಒಂದು ಪಟ್ಟಣದಲ್ಲಿ ಎತ್ತರದಲ್ಲಿದ್ದ ಸರಿಗೆಗಳಿಗೆ ವಿಮಾನ ಡಿಕ್ಕಿ ಹೊಡೆಯಿತು. ವಿಮಾನಕ್ಕೂ ಚಾಲಕನಿಗೂ ಗಾಯಗಳಾದುವು.

ಎರಡನೆಯ ಮಹಾಯುದ್ಧದ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಚಿಚೆಸ್ಟರ್ ನೌಕಾಚಾಲನ ತಜ್ಞರಾಗಿ ತಾಯ್ನಾಡಿಗೆ ಸೇವೆ ಸಲ್ಲಿಸಿದರು. ಯುದ್ಧದ ಬಳಿಕ ಭೂಪಟಗಳನ್ನು ಪ್ರಕಟಿಸುವ ವ್ಯವಹಾರ ಕೈಗೊಂಡರು. ಇವರು ಸಮುದ್ರದಲ್ಲಿ ಹಾಯಿ ದೋಣಿ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಲು ಆರಂಭಿಸಿದ್ದು ಮಧ್ಯ ವಯಸ್ಸು ದಾಟಿದ ಮೇಲೆಯೇ. ತಮ್ಮ ಅರವತ್ತೈದನೆಯ ವರ್ಷ ತಲುಪಿದ ಮೇಲೆಯೇ ಏಕಾಂಗಿಯಾಗಿ ಹಾಯಿ ದೋಣಿಯಲ್ಲಿ ಜಗತ್ತನ್ನು ಸುತ್ತಿಬರುವ ಸಾಹಸಕ್ಕೆ ಇಳಿದದ್ದು.

ತಿಂಗಳುಗಟ್ಟಲೆ ಕಾಲ ಜನರ, ನೆಲಭಾಗದ ದರ್ಶನವಿಲ್ಲ. ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯದಿಂದ ಅಮೆರಿಕದ ವರೆಗಿನ ದೂರವನ್ನು ಯಾವ ಬಂದರಿನಲ್ಲೂ ನಿಲ್ಲದೆ ಪ್ರಯಾಣ ಮಾಡಿದವರಲ್ಲಿ ಚಿಚೆಸ್ಟರ್ ಮೊದಲಿಗರಾದರು. ತಮ್ಮ ದೋಣಿಯ ಸ್ನಾನದ ಮನೆಯಲ್ಲಿ ಬೆಳೆಸಿದ ಗೋಧಿ ಗಿಡಗಳ ಎಳೆಯ ತೆನೆಗಳನ್ನೇ ತಿಂದು ತಮಗೆ ಸ್ಕರ್ವಿ ರೋಗ ಬರದಂತೆ ನೋಡಿಕೊಂಡರು. ಒಮ್ಮೊಮ್ಮೆ ಬಲವಾಗಿ ಬೀಸುವ ಗಾಳಿಯಿಂದಾಗಿ ದೋಣಿಯ ಹಾಯಿಕಂಬ ನೀರು ಮುಟ್ಟುವಷ್ಟು ಬಗ್ಗಿ ಅವರ ಜೀವಕ್ಕೇ ಅಪಾಯ ಒಡ್ಡಿದ್ದೂ ಉಂಟು. ಆದರೂ ಚಿಚೆಸ್ಟರ್ ತಾವು ಕೈಗೊಂಡ ಸಾಹಸವನ್ನು ಮುಗಿಸಿಯೇ ಬಿಟ್ಟರು.

ಕೊನೆಯ ತನಕವೂ ಒಂದಲ್ಲ ಒಂದು ಸಾಹಸಕ್ಕೆ ಕೈಹಾಕುತ್ತಲೇ ಇದ್ದ ಚಿಚೆಸ್ಟರರ ಜೀವನ 71ನೆಯ ವಯಸ್ಸಿನಲ್ಲಿ 1972ರಲ್ಲಿ ಕೊನೆಗಂಡಿತು. ಈ ಏಕಾಂಗಿ ನಾವಿಕನ ಬಾಳ್ವೆಯ ವಿವಿಧ ಘಟನೆಗಳನ್ನು ವಿವರಿಸುವ ಜೀವನ ವೃತ್ತಗಳು ಕುತೂಹಲಕಾರಿ ಕಥೆಗಳಂತೆ ಇವೆ.

ಫೀಲ್ಡ್ ಮಾಡುವುದು

ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಒಂದು ತಂಡ ಬ್ಯಾಟ್ ಮಾಡುತ್ತಿದ್ದರೆ, ಇನ್ನೊಂದು ತಂಡ ಫೀಲ್ಡ್ ಮಾಡುತ್ತದೆ. ಬ್ಯಾಟು ಮಾಡುತ್ತಿರುವವರನ್ನು ಆದಷ್ಟು ಬೇಗನೆ ಔಟ್ ಮಾಡಲು ಒಬ್ಬ ಬೌಲ್ ಮಾಡುವಾಗ ಮಿಕ್ಕ ಆಟಗಾರರು ಅತ್ಯಂತ ಸಮರ್ಥ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಸಹಕರಿಸುತ್ತಾರೆ. ಸಮರ್ಥವಾಗಿ ಫೀಲ್ಡ್ ಮಾಡದಿದ್ದರೆ ಬೌಲ್ ಮಾಡುವುದು ಎಷ್ಟು ಚೆನ್ನಾಗಿದ್ದರೂ ಕೆಟ್ಟಂತೆಯೇ.

ಫೀಲ್ಡ್ ಮಾಡಬೇಕಾದ ಟೀಮಿನ ಹನ್ನೊಂದು ಮಂದಿ ಆಟಗಾರರಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬ ವಿಕೆಟ್‌ಕೀಪರ್ ಆಗುತ್ತಾನೆ. ಮತ್ತೊಬ್ಬ ಬೌಲ್ ಮಾಡಲು ಸಿದ್ಧನಾಗುತ್ತಾನೆ. ಮಿಕ್ಕ ಒಂಬತ್ತು ಮಂದಿ ಆಟಗಾರರು ಕ್ಯಾಪ್ಟನ್ ಹೇಳಿದ ಸ್ಥಾನಗಳಲ್ಲಿ ನಿಂತುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ.

ಬ್ಯಾಟುಗಾರ ಹೊಡೆದ ಚೆಂಡನ್ನು ಫೀಲ್ಡರ್ ಆದಷ್ಟು ಬೇಗ ತಡೆದು ಹಿಡಿದು, ಅದನ್ನು ವಿಕೆಟ್‌ಕೀಪರ್ ಅಥವಾ ಬೌಲರ್ ಕಡೆಗೆ ಎಸೆಯುತ್ತಾನೆ. ತತ್‌ಕ್ಷಣ ಎಸೆದು ಬಿಟ್ಟರೆ ಬ್ಯಾಟುಗಾರ ಹೆಚ್ಚು ರನ್ ಗಳಿಸಲು ಆಗುವುದಿಲ್ಲ.

ಬ್ಯಾಟುಗಾರನ ಚಲನೆಯನ್ನು ಗಮನಿಸುತ್ತಿದ್ದಂತೆ ಅವನು ಯಾವ ಕಡೆ ಹೊಡೆಯುತ್ತಾನೆಂಬ ಬಗ್ಗೆ ತಿಳಿದುಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಆ ಕಡೆಯ ಫೀಲ್ಡರು

ಕ್ಯಾಚ್ ಹಿಡಿಯುವ ವಿಧಾನಗಳು





ಬ್ಯಾಟಿಂಗ್‌ಗೆ ತಕ್ಕಂತೆ ಫೀಲ್ಡಿಂಗ - ಒಂದೇ ಬದಿಗೆ ಏಳು ಫೀಲ್ಡರುಗಳು

ಕೂಡಲೇ ಚುರುಕಾಗಬೇಕು. ಚೆಂಡು ತಮ್ಮ ಮುಂದೆ ಬರುತ್ತಿದ್ದರೆ ಅವರು ಅದಕ್ಕಾಗಿ ಕಾಯದೆ ತಾವೇ ಹೋಗಿ ಹಿಡಿದು ವಿಕೆಟ್ ಕಡೆಗೆ ಎಸೆಯಬೇಕು.



ಎಸ್. ಎಸ್. ತಮ್ಹಾನೆ - 1959ರ ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್ ಪ್ರವಾಸದಲ್ಲಿ ವಿಕೆಟ್ ಕೀಪರ್

ಫೀಲ್ಡರುಗಳು ಬ್ಯಾಟುಗಾರನನ್ನು ಎರಡು ರೀತಿ ಔಟ್ ಮಾಡಬಹುದು. ಚೆಂಡು ನೆಲಕ್ಕೆ ಬೀಳುವ ಮುನ್ನವೇ ಹಿಡಿಯುವುದು ಅಥವಾ ಕ್ಯಾಚ್ ಮೊದಲನೆಯ ವಿಧ. ಕೆಲವು ಆಟಗಾರರು ಹಾರಿ ನೆಲಕ್ಕೆ ಬಿದ್ದು ಒಂದೇ ಕೈಯಲ್ಲಿ ಕ್ಯಾಚ್ ಹಿಡಿದು ಬ್ಯಾಟುಗಾರನನ್ನು ಔಟ್ ಮಾಡಿರುವುದುಂಟು. ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ಎಫ್. ವೂಲಿ 1906ರಿಂದ 1938ರ ವರೆಗೆ ಆಡಿದ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಒಟ್ಟು 913 ಕ್ಯಾಚುಗಳನ್ನು ಹಿಡಿದರಂತೆ. ವಾಲ್ಟರ್ ಹ್ಯಾಮಂಡ್ ಆಡಿದ ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಒಟ್ಟು 110 ಕ್ಯಾಚುಗಳನ್ನು ಹಿಡಿದಿದ್ದರು. ಒಂದೇ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ 10 ಕ್ಯಾಚುಗಳನ್ನು ಹಿಡಿದ ದೃಷ್ಟಾಂತವೂ ಇದೆ. ವೆಸ್ಟ್ ಇಂಡೀಸಿನ ಸೋಬರ್ಸ್, ಭಾರತದ ಸೋಲ್ಕರ್, ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ಗ್ರೆಗ್ ಮೊದಲಾದವರು ಕೆಲವು ಅತ್ಯದ್ಭುತ ಕ್ಯಾಚುಗಳನ್ನು ಹಿಡಿದಿದ್ದಾರೆ.

ಮತ್ತೊಂದು ರೀತಿ ಔಟ್ ಮಾಡಿಸುವುದು 'ರನ್ ಔಟ್' ನಿಂದ. ಬ್ಯಾಟುಗಾರರು ಓಟ ಗಳಿಸುತ್ತಿರುವಾಗ ವಿಕೆಟ್‌ನಿಂದ ದೂರವಿದ್ದರೆ ವಿಕೆಟ್‌ಗೆ ಚೆಂಡನ್ನು ಎಸೆದು ಅದನ್ನು ಬೀಳುವಂತೆ ಮಾಡಿದಾಗ ಬಿದ್ದ ವಿಕೆಟ್ ಕಡೆ ಓಡುವ ಬ್ಯಾಟುಗಾರ ಔಟಾಗುತ್ತಾನೆ. ಕೆಲವು ಫೀಲ್ಡರುಗಳ ಗುರಿ, ವೇಗಗಳು ಅದೆಷ್ಟು ತೀಕ್ಷ್ಣವೆಂದರೆ ಮೈದಾನದ ತುದಿಯಿಂದ ಮಧ್ಯದ ವಿಕೆಟ್‌ಗೆ ಬೀಳುವಂತೆ ಅವರು ಚೆಂಡನ್ನು ಎಸೆಯಬಲ್ಲರು.

ಫೀಲ್ಡಿಂಗ್ ಮಾಡುವುದರಲ್ಲಿ ವಿಕೆಟ್ ಕಾವಲು ಬಹಳ ಮುಖ್ಯವಾದದ್ದು. ಬ್ಯಾಟುಗಾರ ಹೊಡೆಯದೆ ಬಿಟ್ಟ ಚೆಂಡನ್ನು ಹಿಡಿದು ಬೌಲರ್‌ಗೆ ತಲಪಿಸುವುದು ವಿಕೆಟ್ ಕೀಪರನ ಮೊದಲ ಕೆಲಸ. ಬ್ಯಾಟುಗಾರ ಚೆಂಡನ್ನು ಹೊಡೆಯಲು ಗೆರೆಯನ್ನು ದಾಟಿ ಮುಂದೆ



... ಹಿಂಡೆಕರ್ 1936ರ ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್ ಪ್ರವಾಸದಲ್ಲಿ ವಿಕೆಟ್ ಕೀಪರ್







ಕ್ಯಾಚ್ ! ಸೋಲ್ಕರ್ ಕ್ಯಾಚ್

ಹೋದಾಗ, ಆ ಚೆಂಡು ವಿಕೆಟ್ ಕೀಪರನ ಕೈಗೆ ಬಿದ್ದರೆ ಅವನು ಮಿಂಚಿನ ವೇಗದಲ್ಲಿ ಚೆಂಡಿನಿಂದ ವಿಕೆಟ್‌ಗೆ ಹೊಡೆಯುತ್ತಾನೆ. ಇದಕ್ಕೆ 'ಸ್ಟಂಪ್' ಮಾಡುವುದು ಎಂದು ಹೆಸರು. ಹೀಗೆ 'ಸ್ಟಂಪ್' ಮಾಡಿದಾಗ ಬ್ಯಾಟುಗಾರ ಗೆರೆಯ ಹೊರಗೆ ಇದ್ದರೆ ಅವನು ಔಟಾದಂತೆ.

ವಿಕೆಟ್ ಕೀಪರ್ ವಿಶೇಷವಾದ ಪ್ಯಾಡ್, ಕೈಚೀಲಗಳನ್ನು ಧರಿಸುತ್ತಾನೆ. ಆದ್ದರಿಂದ ವೇಗದ ಚೆಂಡುಗಳನ್ನು ಹಿಡಿಯಲು ಅವನಿಗೆ ಸಾಧ್ಯವಾಗುತ್ತದೆ. ಫೀಲ್ಡರುಗಳು ದೂರದಿಂದ ಎಸೆದ ಚೆಂಡನ್ನು ಹಿಡಿದು ವಿಕೆಟ್‌ಗೆ ಹೊಡೆದು 'ರನ್ ಔಟ್' ಮಾಡುವ ಹೊಣೆಯೂ ವಿಕೆಟ್ ಕೀಪರನದೇ. 91 ಟೆಸ್ಟ್‌ಗಳಲ್ಲಿ 219 ಆಟಗಾರರನ್ನು ಔಟ್‌ಮಾಡಿದವರು ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ಟಿ. ಜಿ. ಈವನ್ಸ್. ಎಷ್ಟೇ ವೇಗದ ಚೆಂಡನ್ನಾದರೂ ವಿಕೆಟಿನ ಹತ್ತಿರ ಹಿಡಿಯಬಲ್ಲವರಾಗಿದ್ದ ಜಾನ್ ಮೆಕಾರ್ಥಿ ಬ್ಲ್ಯಾಕ್ ಹ್ಯಾಮ್, ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ಏಮಿಸ್, ಡಕ್‌ವರ್ಕ್, ಅಲೆನ್ ನಾಟ್. ಜೆ.ಟಿ. ಮರ್ರೀ, ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯದ ಲ್ಯಾಂಗ್ಲಿ, ಗ್ರೌಟ್, ವೆಸ್ಟ್ ಇಂಡೀಸಿನ ಕ್ಲೈಡ್ ವಾಲ್ಕಾಟ್, ಭಾರತದ ಬುಧಿ ಕುಂದರನ್, ಫರೂಕ್ ಇಂಜಿನಿಯರ್ ಮೊದಲಾದವರು ಜಗತ್ತಿನ ಪ್ರಮುಖ ವಿಕೆಟ್ ಕೀಪರ್‌ಗಳು.

ಪ್ರತಿಯೊಂದು ತಂಡದಲ್ಲಿ ಐವತ್ತು ಮಂದಿ ಆಟಗಾರರಿದ್ದ ಎರಡು ತಂಡಗಳು ಫಿಜಿ ದ್ವೀಪದಲ್ಲಿ ಒಮ್ಮೆ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಪಂದ್ಯವಾಡಿದುವು. ಆಟದ ಮೈದಾನದಲ್ಲೆಲ್ಲ ಫೀಲ್ಡರುಗಳೇ ತುಂಬಿಹೋಗಿದ್ದರು. ಬ್ಯಾಟುಗಾರ ಎತ್ತಕಡೆ ಹೊಡೆದರೂ ಅಲ್ಲೊಬ್ಬ ಫೀಲ್ಡರ್ ಇದ್ದು ಕೂಡಲೇ ಚೆಂಡನ್ನು ಬೌಲರಿಗೆ ತಲಪಿಸುತ್ತಿದ್ದ. ಹೀಗಾಗಿ ಎರಡೂ ತಂಡಗಳು ಕೇವಲ ಒಂದೊಂದು ರನ್ ಮಾತ್ರ ಗಳಿಸಿದ್ದುವು !

ನೋಡಿ : ಕ್ರಿಕೆಟ್ ; ಬ್ಯಾಟು ಮಾಡುವುದು ; ಬೌಲ್ ಮಾಡುವುದು

ಫುಟ್‌ಬಾಲ್

ಕೆಲವು ದೇಶಗಳಲ್ಲಿ ಜನರು 'ಶರತ್ಕಾಲ ಬಂತು' ಎನ್ನುವ ಬದಲು 'ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ಕಾಲ ಬಂತು' ಎನ್ನುವುದುಂಟು. ಅಷ್ಟೊಂದು ಜನಪ್ರಿಯ ಈ ಆಟ. ಪ್ರಾದೇಶಿಕ ವಿಭಿನ್ನತೆಗಳಿದ್ದರೂ ಜಗತ್ತನ್ನೇ ವ್ಯಾಪಿಸಿರುವ ಆಟ ಇದು. ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ಅತ್ಯಧಿಕ ಪ್ರೇಕ್ಷಕರಿಗೆ ಮನೋಲ್ಲಾಸ ನೀಡುತ್ತದೆ. ಈಗ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ಕೆಲವು ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ನಿಯಮಗಳಿಗೆ ಒಳಪಟ್ಟಿದೆ. ಆಟದ ಮೈದಾನ ಆಯತಾಕಾರದ್ದು. ಉದ್ದ 100ರಿಂದ 130 ಗಜ. ಅಗಲ 50ರಿಂದ 100 ಗಜ. ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಉದ್ದ 110ರಿಂದ 120 ಗಜ ಮತ್ತು ಅಗಲ 70ರಿಂದ 80 ಗಜ ಇರುತ್ತದೆ. 8 ಗಜ ಅಂತರದಲ್ಲಿರುವ 8 ಅಡಿ ಎತ್ತರದ ಕಂಬಗಳು 'ಗೋಲ್' ಕಂಬಗಳು. ಅವುಗಳ ತುದಿಯಲ್ಲಿನ ಅಡ್ಡ ಕೋಲು ಗೋಲಿನ ಮೇಲಿನ ಮೇರೆ.

ಮೈದಾನದ ತುದಿಗಳಲ್ಲಿರುವ ಗೆರೆಗಳನ್ನು ಗೋಲ್‌ಗೆರೆಗಳೆಂದೂ, ಎರಡೂ ಪಾರ್ಶ್ವಗಳಲ್ಲಿರುವ ಗೆರೆಗಳನ್ನು ಬದಿಗೆರೆಗಳೆಂದೂ ಕರೆಯುತ್ತಾರೆ. ಮೈದಾನದ ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ಗೋಲ್‌ಗೆರೆಗಳಿಗೆ ಸಮಾನಾಂತರವಾಗಿ ಗುರುತಿಸಿದ ಗೆರೆ–ಮಧ್ಯಗೆರೆ.

ಫುಟ್‌ಬಾಲ್‌ನಲ್ಲಿ ಉಪಯೋಗಿಸುವುದು 14ರಿಂದ 16 ಔನ್ಸ್ ತೂಕದ 27ರಿಂದ 28 ಅಂಗುಲ ಸುತ್ತಳತೆಯ ಚೆಂಡು.

ಆಟದ ಒಂದೊಂದು ತಂಡದಲ್ಲೂ ಹನ್ನೊಂದು ಜನ ಆಟಗಾರರಿರುತ್ತಾರೆ. ಆಟ ಆರಂಭವಾಗುವುದಕ್ಕೆ ಮೊದಲು ಎಲ್ಲ ಆಟಗಾರರೂ ತಮ್ಮ ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ಮುಂದಿನ ಸಾಲಿನಲ್ಲಿ ಐದು ಜನ, ಇವರ ಹಿಂದಿನ ಸಾಲಿನಲ್ಲಿ ಮೂರು ಜನ, ಪೂರ್ತಿ ಹಿಂದೆ ಮತ್ತಿಬ್ಬರು ಇರುತ್ತಾರೆ. ಗೋಲಿನ ಎದುರುಗಡೆ ಗೋಲ್‌ಕೀಪರ್ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾನೆ. ಕಾಲ್ಚೆಂಡನ್ನು



ರಸ್ತೆಯಲ್ಲಿ ಚೆಂಡಾಟ —18ನೆಯ ಶತಮಾನದಲ್ಲಿ





ತಮ್ಮ ತಂಡದವರಲ್ಲೇ ದಾಟಿಸುತ್ತ ಮುಂದುವರಿದು ಇದನ್ನು ಎದುರು ಕಡೆಯ ಗೋಲಿನೊಳಗೆ ತೂರಿಸುವುದು ಆಟದ ಉದ್ದೇಶ.

ಎದುರಿನ ಗೋಲಿನ ಮೇಲೆ ಆಕ್ರಮಣ ಮಾಡುವುದು ಮುಂದಿನ ಸಾಲಿನ ಆಟಗಾರರ ಕೆಲಸ. ಎರಡನೆಯ ಸಾಲಿನ ಆಟಗಾರರು ಇವರ ಸಹಾಯಕ್ಕೆ ಇರುತ್ತಾರೆ. ಅಗತ್ಯ ಬಿದ್ದರೆ ಇವರು ತಮ್ಮ ಗೋಲಿನ ರಕ್ಷಣೆಗೂ ಸಿದ್ಧರಾಗಿರುತ್ತಾರೆ. ಪೂರ್ತಿ ಹಿಂದೆ ಇರುವ ಇಬ್ಬರು ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ತಮ್ಮ ಗೋಲಿನ ಹತ್ತಿರವೇ ಇದ್ದು ಎದುರು ಪಕ್ಷದ ಆಕ್ರಮಣವನ್ನು ಎದುರಿಸಲು ಗೋಲ್‌ಕೀಪರ್‌ನಿಗೆ ಸಹಾಯ ಮಾಡುತ್ತಾರೆ.

ಫುಟ್‌ಬಾಲ್‌ನಲ್ಲಿ ಆಟಗಾರನೊಬ್ಬ ತಾನೊಬ್ಬನೇ ಗೋಲ್ ಮಾಡಿಬಿಡುತ್ತೇನೆ ಎನ್ನುವುದಕ್ಕೆ ಅವಕಾಶವಿಲ್ಲ. ಆಟಗಾರರ ಪರಸ್ಪರ ಸಹಕಾರ ಇಲ್ಲಿ ಬಹಳ ಮುಖ್ಯ. ಆಟಗಾರನೊಬ್ಬನಿಗೆ ಚೆಂಡು ಸಿಕ್ಕಿದೊಡನೆ ಅದನ್ನು ಮುಂದುವರಿಸಲು ಸರಿಯಾದ ಸ್ಥಾನದಲ್ಲಿರುವ ಇನ್ನೊಬ್ಬ ಆಟಗಾರನಿಗೆ ಚೆಂಡನ್ನು ದಾಟಿಸಿ ಬಿಡುತ್ತಾನೆ. ಅನಂತರ ತಾನು ಸ್ವತಃ ಸರಿಯಾದ ಸ್ಥಾನಕ್ಕೆ ಸರಿದು ಚೆಂಡನ್ನು ಪಡೆಯಲು ಸಿದ್ಧನಾಗುತ್ತಾನೆ.



ಮೈದಾನದಲ್ಲಿ ಯಾವ ಕಡೆಯ ಅರ್ಧ ಯಾವ ಪಕ್ಷಕ್ಕೆ ಎಂದು ನಿರ್ಧರಿಸಲು ನಾಣ್ಯವನ್ನು ಟಾಸ್ ಮಾಡುತ್ತಾರೆ. ಯಾವ ಪಕ್ಷದ ನಾಯಕ ಟಾಸ್ ಗೆಲ್ಲುತ್ತಾನೋ ಅವನು ತನಗೆ ಬೇಕಾದ ಬದಿಯನ್ನು ಆರಿಸಬಹುದು. ಎದುರು ತಂಡ ಚೆಂಡನ್ನು ಮೊದಲಿಗೆ ಒದೆಯುವ ಹಕ್ಕು ಪಡೆಯುತ್ತದೆ.

ಮೊದಲಿಗೆ ಚೆಂಡನ್ನು ಆಟದ ಮೈದಾನದ ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿಡುತ್ತಾರೆ. ಚೆಂಡನ್ನು ಒದೆದು ಆಟವನ್ನು ಆರಂಭಿಸುವುದು ಟಾಸ್ ಗೆದ್ದ ತಂಡದ ಮುಂದಿನ ಸಾಲಿನ ಮಧ್ಯದ ಆಟಗಾರ. ಇವನು ಚೆಂಡನ್ನು ಮುಟ್ಟುವುದಕ್ಕೆ ಮೊದಲು ಎದುರು ಪಕ್ಷದವರೆಲ್ಲ ಇವನಿಂದ ಕನಿಷ್ಠ 10 ಗಜ ದೂರದಲ್ಲಿರಬೇಕು. ಇದಕ್ಕಾಗಿಯೇ ಮೈದಾನದ ನಡುಗೆರೆಯ ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ 10 ಗಜ ತ್ರಿಜ್ಯದ ಒಂದು ವೃತ್ತ ಇದೆ.



ಹೆಸರು ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ಆದರೂ ಚೆಂಡನ್ನು ಕಾಲಿನಿಂದ ಮಾತ್ರವಲ್ಲದೆ ಎದೆಯಿಂದ ತಡೆಯಬಹುದು; ತಲೆಯಿಂದ ಹಾರಿಸಬಹುದು. ಕೈಗಳನ್ನು ಚೆಂಡಿಗೆ ತಾಗಿಸುವುದು ಮಾತ್ರ ನಿಷಿದ್ಧ. ಗೋಲ್‌ಕೀಪರ್ ಒಬ್ಬನಿಗೆ ಈ ನಿಯಮ ಅನ್ವಯಿಸುವುದಿಲ್ಲ. ಆದರೆ ಇವನು ಚೆಂಡನ್ನು ಹಿಡಿದುಕೊಂಡು ನಾಲ್ಕು ಹೆಜ್ಜೆಗಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ನಡೆಯಬಾರದು.



ಚೆಂಡು ಸಾಗಿಸುವ ಪ್ರಯತ್ನ ವಿಫಲ

ಆಟದ ಒಟ್ಟು ಅವಧಿ 90 ಮಿನಿಟುಗಳು. 45 ಮಿನಿಟುಗಳ ಆಟದ ಬಳಿಕ 10 ಮಿನಿಟುಗಳ ವಿರಾಮ. ವಿರಾಮದ ಬಳಿಕ ತಂಡಗಳು ಮೈದಾನದಲ್ಲಿ ತಮ್ಮ ಬದಿಗಳನ್ನು ಅದಲು ಬದಲು ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುತ್ತವೆ. ಯಾವುದಾದರೊಂದು ಕಡೆಯ ಆಟಗಾರರು ಎದುರು ಪಕ್ಷದ ಗೋಲಿನೊಳಗೆ ಚೆಂಡನ್ನು ಕಳುಹಿಸಿದರೆ ಚೆಂಡನ್ನು ಮತ್ತೆ ಮೈದಾನದ ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿಟ್ಟು ಆಟವನ್ನು ಆರಂಭಿಸಬೇಕು. ಗೋಲ್ ಹೊಡೆಸಿಕೊಂಡ ಪಕ್ಷಕ್ಕೆ ಚೆಂಡನ್ನು ಒದೆಯುವ ಹಕ್ಕು ದೊರೆಯುತ್ತದೆ. ಆಟದ ಕೊನೆಯಲ್ಲಿ ಹೆಚ್ಚು ಗೋಲುಗಳನ್ನು ಹೊಡೆದಿರುವ ತಂಡ ಗೆಲ್ಲುತ್ತದೆ.

ಆಟವಾಡುತ್ತಿರುವಾಗ ಚೆಂಡು ಮೈದಾನದ ಎಲ್ಲೆಯನ್ನು ದಾಟಿ ಹೊರಗೆ ಹೋದರೆ ಆ ಚೆಂಡನ್ನು ಕೊನೆಯಲ್ಲಿ ಯಾವ ಆಟಗಾರ ಮುಟ್ಟಿದನೋ ಅವನ ಪಕ್ಷಕ್ಕೆ ಶಿಕ್ಷೆಯಾಗುತ್ತದೆ. ಬದಿಗೆರೆಯನ್ನು ದಾಟಿ ಚೆಂಡು ಹೊರಕ್ಕೆ ಹೋಗಿದ್ದರೆ ಎದುರು ಪಕ್ಷದ ಒಬ್ಬ ಆಟಗಾರ ಅದನ್ನು ಒಳಗೆ ಎಸೆಯುತ್ತಾನೆ. ಗೆರೆಯನ್ನು ಚೆಂಡು ಎಲ್ಲಿ ದಾಟಿತೋ ಅಲ್ಲಿಂದ ಈತ ಚೆಂಡನ್ನು ಒಳಕ್ಕೆಸೆಯಬೇಕು. ತನ್ನ ಎರಡೂ ಕೈಗಳಲ್ಲಿ ಚೆಂಡನ್ನು ಹಿಡಿದು



ಕೈಗಳನ್ನು ತಲೆಯ ಮೇಲಕ್ಕೆ ಮತ್ತು ಹಿಂದಕ್ಕೆ ಚಾಚಿ ಅವನು ತನ್ನ ತಂಡದವನ ಕಡೆಗೆ ಚೆಂಡನ್ನು ಎಸೆಯುತ್ತಾನೆ. ಗೋಲ್‌ಕೀಪರ್ ಆಗಿರುವ ಆಟಗಾರನೊಬ್ಬ ಚೆಂಡನ್ನು ಕೈಗಳಿಂದ ಮುಟ್ಟಬಹುದಾದದ್ದು ಈ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಮಾತ್ರ.

ಆಕ್ರಮಣ ಮಾಡುತ್ತಿರುವ ತಂಡದ ಆಟಗಾರ ಚೆಂಡನ್ನು ಒದೆದಾಗ ಗೋಲಿನೊಳಗೆ ಹೋಗದೆ ಗೋಲ್‌ಗೆರೆಯನ್ನು ದಾಟಿ ಹೊರಗೆ ಹೋದರೆ ಗೋಲನ್ನು ರಕ್ಷಿಸುವ ತಂಡದವರು ಒಂದು ಫ್ರೀ ಕಿಕ್ (ಸ್ವಚ್ಛಂದ ಒದೆತ) ಮಾಡಬಹುದು. ಅಂದರೆ ತಂಡದ ಆಟಗಾರ ಗೆರೆಯನ್ನು ದಾಟಿದಲ್ಲಿಂದ ಚೆಂಡನ್ನು ಒದೆಯುವಾಗ ಎದುರು ಪಕ್ಷದವರು 10 ಗಜಕ್ಕಿಂತ ದೂರ ಇರಬೇಕು. ಒಬ್ಬ ಆಟಗಾರ ತನ್ನದೇ ಕಡೆಯ ಗೋಲ್‌ಗೆರೆಯ ಮೇಲಿಂದ



[illegible]

ಚೆಂಡನ್ನು ಹೊರಕ್ಕೆ ಕಳುಹಿಸಿದರೆ ಮೈದಾನದ ಆ ಕಡೆಯ ಮೂಲೆಯಿಂದ ಎದುರು ಪಕ್ಷದವರು ಒಂದು ಫ್ರೀ ಕಿಕ್–ಸ್ವಚ್ಛಂದ ಒದೆತವನ್ನು–ಮಾಡಬಹುದು.

ರಕ್ಷಣಾ ತಂಡದ ಆಟಗಾರನಿಂದ ಮುಟ್ಟಲ್ಪಟ್ಟ ಚೆಂಡು ಗೋಲ್‌ಗೆರೆಯನ್ನು ದಾಟಿದರೆ ಆಕ್ರಮಣ ತಂಡದವರಿಗೆ ಕಾರ್ನರ್ ಕಿಕ್–ಮೂಲೆ ಒದೆತ–ಹೊಡೆಯುವ ಸಂದರ್ಭ ಸಿಗುತ್ತದೆ. ಚೆಂಡು ದಾಟಿಹೋದ ಮೂಲೆಯಲ್ಲಿ ನಿಂತು ಆ ತಂಡದ ಆಟಗಾರ ಇದನ್ನು ಮಾಡುತ್ತಾನೆ. ಈಗ ಅವನು ನೇರವಾಗಿ ಗೋಲ್ ಮಾಡಬಲ್ಲನು.

[illegible]

ಎದುರಾಳಿಯನ್ನು ಒದೆಯುವುದು, ತಳ್ಳುವುದು, ಹಿಡಿಯುವುದು ಮುಂತಾದುವನ್ನು ಮಾಡಿದರೆ ರೆಫರಿ ಆ ತಂಡದವರಿಗೆ ಪೆನಾಲ್ಟಿ ಕಿಕ್ –'ಶಿಕ್ಷೆ ಒದೆತ'–ವಿಧಿಸುತ್ತಾರೆ. ಗೋಲಿನಿಂದ 12 ಗಜ ದೂರದ ಶಿಕ್ಷೆ ಸ್ಥಳದಿಂದ ಎದುರು ಪಕ್ಷದ ಆಟಗಾರ ಚೆಂಡನ್ನು ಗೋಲಿನ ಕಡೆಗೆ ಒದೆಯುತ್ತಾನೆ. ಆಗ ಗೋಲ್‌ನ ರಕ್ಷಣೆಗೆ ಗೋಲ್‌ಕೀಪರ್ ಮಾತ್ರ ಇರುತ್ತಾನೆ.

ಹೀಗೆ ನಮ್ಮ ದೇಶದಲ್ಲಿ ಆಡುವ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ನಿಯಮಗಳು ಅಸೋಸಿಯೇಷನ್ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ (ಅಥವಾ ಸಾಕರ್) ನಿಯಮಗಳನ್ನೇ ಹೋಲುತ್ತವೆ. ಇವುಗಳಿಂದ ಭಿನ್ನವಾದ ರೀತಿಯ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ಆಟಗಳೂ ಇವೆ. ರಗ್ಬಿ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ (ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್). ಗ್ಯಾಲಿ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ (ಐರ್‌ಲೆಂಡ್) ಮತ್ತು ಅಮೆರಿಕನ್ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ (ಅಮೆರಿಕ ಸಂಯುಕ್ತ ಸಂಸ್ಥಾನ : ಕೆನಡ) ಇಂಥ ಪ್ರಭೇದಗಳು. ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯದಲ್ಲಿ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ಆಟದ ಮೈದಾನ ದೀರ್ಘ ವೃತ್ತಾಕಾರದ್ದು. ಇಲ್ಲಿ ಚಳಿಗಾಲದಲ್ಲಿ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಪಂದ್ಯಗಳು ಅಷ್ಟಾಗಿ ಇಲ್ಲದಾಗ-ಉತ್ತಮ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಆಟಗಾರರಿಗೆ ವ್ಯಾಯಾಮ ಒದಗಿಸುವ ಉದ್ದೇಶದಿಂದ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ಆಡಲು ಆರಂಭಿಸಿದರು. ಈಗ ಇದು ಇಲ್ಲಿಯ ಪ್ರಮುಖ ಕ್ರೀಡೆ. ಹಾಗೆಯೇ ಪ್ರಪಂಚದ ಹಲವು ಭಾಗಗಳಲ್ಲಿ ಬಗೆಬಗೆಯ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ಆಟಗಳನ್ನಾಡುತ್ತಾರೆ.

ಚೀನದಲ್ಲಿ ಸುಮಾರು ಎರಡು ಸಾವಿರ ವರ್ಷಗಳ ಹಿಂದೆಯೇ ಫುಟ್‌ಬಾಲನ್ನು ಹೋಲುವ ಟ್ಸು ಚು ಎಂಬ ಆಟವಿತ್ತೆಂದು ಪ್ರತೀತಿ. ಟ್ಸು ಎಂದರೆ ಕಾಲಿನಿಂದ ಒದೆಯುವುದೆಂದೂ ಚು ಎಂದರೆ ಚರ್ಮದಿಂದ ಮಾಡಿದ ಚೆಂಡೆಂದೂ ಅರ್ಥ.

ಭಾರತದಲ್ಲಿ ಕಾಲ್ಚೆಂಡಿನ ಆಟ ಬಹಳ ಹಿಂದಿನಿಂದಲೇ ಇದೆ. ಅನೇಕ ದಂತಕಥೆಗಳಲ್ಲಿ ಚೆಂಡಾಟದ ಬಯಲಿನಲ್ಲಿ ನಡೆದ ಘಟನೆಗಳ ವರ್ಣನೆಗಳಿವೆ. ಫುಟ್‌ಬಾಲ್‌ನಂತೆ, ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ನಿಯಮಗಳಿಲ್ಲದ ಕಾಲ್ಚೆಂಡಿನ ಆಟವನ್ನು ಇಂದಿಗೂ ಹೊಲ, ಬಯಲುಗಳಲ್ಲಿ ಯುವಕರು ಆಡುತ್ತಾರೆ.

ಪ್ರಾಚೀನ ಗ್ರೀಕರು 'ಹಾರ್‌ಪಸ್‌ಟನ್' ಎಂಬ ಹೆಸರಿನ, ಫುಟ್‌ಬಾಲನ್ನು ಹೋಲುವ ಆಟವನ್ನು ಆಡುತ್ತಿದ್ದರು. ಇದನ್ನೇ ಅನುಕರಿಸಿ ರೋಮನರೂ ಆಡಿದರು. ಅವರಿಂದ ಇದು ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನಲ್ಲಿ ಪ್ರಚಾರವಾಯಿತು. 13ನೆಯ ಶತಮಾನದ ಅನಂತರ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ಹೆಚ್ಚು ವ್ಯವಸ್ಥಿತವಾದ ಆಟವಾಯಿತು. ಕ್ರಮೇಣ ನಿಯಮಾವಳಿಗಳೂ ರಚಿಸಲ್ಪಟ್ಟುವು. ಇದರಿಂದ ಪೌರುಷಯುಕ್ತವಾದ ಬಿಲ್ಲುಗಾರಿಕೆಯ ಮಹತ್ತ್ವ ಕಡಮೆಯಾಗುತ್ತದೆ ಎಂಬ ಕಾರಣಕ್ಕಾಗಿ ಕೆಲವು ಆಂಗ್ಲ ಅರಸರು ಇದನ್ನು ಬಹಿಷ್ಕರಿಸಿದ್ದರು. ಆದರೆ ಅಧಿಕೃತ ಆಟವಾಗಿ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ಬೆಳೆದದ್ದು ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನಲ್ಲೇ.

ಎಳೆಯುವುದು ತಪ್ಪು



ಮೊದಲು ಆಟಗಾರರು ಮಾಡುವ ತಪ್ಪುಗಳಿಗೆ ಶಿಕ್ಷೆಗಳನ್ನು ನಿರ್ಧರಿಸುತ್ತಿದ್ದುದು ಎದುರು ಪಕ್ಷದ ನಾಯಕ. ಆದರೆ ಈ ವ್ಯವಸ್ಥೆಯಿಂದ ಆಗಾಗ ಕಲಹಗಳಾಗುತ್ತಿದ್ದುವು. ಈಗ ಎಲ್ಲ ನಿರ್ಣಯಗಳು ರೆಫರಿಯದು. ಇವನ ಸಹಾಯಕ್ಕಾಗಿ ಇಬ್ಬರು 'ಲೈನ್‌ಮನ್' ಇರುತ್ತಾರೆ. ಒರಟು ಆಟವಾಗಿದ್ದ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ಈಗ ಹಲವು ನಿಯಮಗಳಿಗೊಳಪಟ್ಟು ಸುರಕ್ಷಿತವಾಗಿದೆ : ಹೆಚ್ಚು ಜನಪ್ರಿಯವಾಗಿದೆ. ಹೆಂಗಸರೂ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಆಗ ಆಟದ ಅಂಕಣದ ಅಳತೆಗಳನ್ನು ಸೂಕ್ತವಾಗಿ ಬದಲಾಯಿಸುತ್ತಾರೆ. ಕೆಲವು ಬದಲಾವಣೆಗಳೊಂದಿಗೆ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್‌ನ ಅನೇಕ ಆಟಗಳನ್ನು ಆಡಬಹುದು. ಆಟಗಾರರು ಮಂಡಿ ಬಗ್ಗಿಸಿ ಕೈಗಳನ್ನು ಬೆನ್ನಿನ ಹಿಂದೆ ನೆಲದಮೇಲೆ ಊರಿ ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳಬಹುದು. ಈ ಭಂಗಿಯಲ್ಲೇ ಸುತ್ತುತ್ತ ಚೆಂಡನ್ನು ಆಚೀಚೆ ಸಾಗಿಸುತ್ತ ಆಡಬಹುದು.

ಇನ್ನೊಂದು ಬಗೆಯಲ್ಲಿ, ತುಂಡು ಹಗ್ಗಗಳಿಂದ ಆಟಗಾರರ ಕಾಲುಗಳನ್ನು ಕಟ್ಟಿ ಚಿಕ್ಕ ಹೆಜ್ಜೆಗಳನ್ನಷ್ಟೇ ಇಡುವಂತೆ ಮಾಡಿ ಎರಡು ತಂಡ ಕಟ್ಟಿ ಆಡಬಹುದು.

ನೋಡಿ : ಅಮೆರಿಕನ್ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ : ಅಸೋಸಿಯೇಷನ್ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ : [illegible] : ರಗ್ಬಿ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ : [illegible]



[illegible] : [illegible]



[illegible] : ಪಿ. ಕೆ. ಬ್ಯಾನರ್ಜಿ

ಫೆರೆಟಿಂಗ್

ಮೊಲವನ್ನು ಗೂಡಿನಿಂದ ಹೊರಕ್ಕೆ ಬರುವಂತೆ ಮಾಡಿ ಬೇಟೆಯಾಡಲು ವೀಸೆಲ್ ಬಳಗಕ್ಕೆ ಸೇರಿದ ಫೆರೆಟ್ ಎಂಬ ಪ್ರಾಣಿಯನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸುವುದುಂಟು. ಇದನ್ನು ಫೆರೆಟಿಂಗ್ ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ.

ಮೊಲವನ್ನು ಬೇಟೆಯಾಡಲು, ಇಲಿಗಳನ್ನು ಕೊಲ್ಲಲು, ಫೆರೆಟಿಗೆ ತರಬೇತಿ ಕೊಡುವುದು ಸುಮಾರು 2,000 ವರ್ಷಗಳಷ್ಟು ಹಿಂದಿನಿಂದಲೂ ಇವೆ. ಪ್ರಾಚೀನ ಕಾಲದ ರೋಮನರು ಮೊಲದ ಬೇಟೆಯಲ್ಲಿ ಹಾಗೂ ಇಲಿಗಳ ಸಂಹಾರದಲ್ಲಿ ಫೆರೆಟಿನ ಉಪಯೋಗ ಪಡೆದರು. ಇಂದಿಗೂ ಈ ಕೆಲಸಗಳಿಗೆ ಬ್ರಿಟನಿನಲ್ಲಿ ಫೆರೆಟ್ ಅನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸುತ್ತಿದ್ದಾರೆ.

ಫೆರೆಟ್ ಸುಮಾರು ಒಂದು ಅಡಿ ಉದ್ದವಿರುತ್ತದೆ. ಅದರ ಮೈಮೇಲೆ ಕೆನೆಬಣ್ಣದ ತುಪ್ಪಳವಿದೆ. ಅದರದು ನಸುಗೆಂಪು ಬಣ್ಣದ ಕಣ್ಣುಗಳು. ಸಾಧು ಪ್ರಾಣಿಯಂತೆ ಇರುತ್ತದೆ. ಹಾಗೆಂದು ಫೆರೆಟ್‌ಅನ್ನು ನಂಬುವಂತಿಲ್ಲ. ಯಾವಾಗ ಬೇಕಾದರೂ ರೌದ್ರಾವತಾರ ತಾಳಬಲ್ಲುದು.

ಮೊಲಗಳು ವಾಸಿಸುವ ನೆಲದಡಿಯಲ್ಲಿ ತೂತುಮಾಡಿ ಫೆರೆಟನ್ನು ಬಿಟ್ಟರೆ ಅದು ಒಳಗೆಲ್ಲ ಓಡಾಡಿ ಮೊಲಗಳು ತೂತಿನಿಂದ ಹೊರಗೆ ಬರುವಂತೆ ಮಾಡುತ್ತದೆ.

ಫೆರೆಟ್ ಪ್ರಾಣಿ ಮೊಲಗಳನ್ನು ಅಧಿಕವಾಗಿ ತಿಂದು, ಮೊಲದ ಗೂಡಿನಲ್ಲಿ ಮಲಗಿಬಿಡುತ್ತದೆ. ಆದ್ದರಿಂದ ಅದರ ಬಾಯಿಗೆ ನೆಟ್ ಕಟ್ಟುತ್ತಾರೆ. ಗೂಡಿನಲ್ಲಿ ಅದು ಚಟುವಟಿಕೆಯಿಂದ ಓಡಾಡುತ್ತಿರುವುದು ತಿಳಿಯಲು ಫೆರೆಟ್‌ನ ಕತ್ತಿಗೆ ಗಂಟೆ ಕಟ್ಟಿರುತ್ತಾರೆ. ಕೆಲವು ವೇಳೆ ಅದಕ್ಕೆ ದಾರ ಕಟ್ಟಿ ಕೆಲಸ ಮುಗಿದಮೇಲೆ ಹೊರಕ್ಕೆ ಎಳೆದುಕೊಳ್ಳುವುದೂ ಉಂಟು.

ಫ್ರೆಂಚ್ ಕ್ರಿಕೆಟ್

ಜಗತ್ತಿನ ಪ್ರಸಿದ್ಧ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಒಂದಾದ ಕ್ರಿಕೆಟ್‌ನಲ್ಲಿ ವಿಕೆಟ್‌ಗಳದ್ದು ಪ್ರಧಾನ ಪಾತ್ರ. ಆದರೆ ವಿಕೆಟ್‌ಗಳ ಸಹಾಯವೇ ಇಲ್ಲದೆ ಆಡುವ ವಿಶಿಷ್ಟ ಆಟ ಫ್ರೆಂಚ್ ಕ್ರಿಕೆಟ್.

ಫ್ರೆಂಚ್ ಕ್ರಿಕೆಟ್‌ನಲ್ಲಿ ಬ್ಯಾಟ್‌ಗಾರನ ಕಾಲುಗಳೇ ವಿಕೆಟ್‌ನ ಪಾತ್ರ ವಹಿಸುತ್ತವೆ.

ಆಟದ ಬಯಲಿನ ಸರಿಯಾಗಿ ಮಧ್ಯಭಾಗದಲ್ಲಿ ಬ್ಯಾಟುಗಾರ ನಿಂತಿರುತ್ತಾನೆ. ಉಳಿದ ಆಟಗಾರರು ಅವನ ಸುತ್ತಲು ವೃತ್ತಾಕಾರದಲ್ಲಿ ಸೇರಿರುತ್ತಾರೆ. ಅವರಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬಾತ ಬ್ಯಾಟ್‌ಗಾರನ ಪಾದಗಳಿಗೆ ಗುರಿಯಿಟ್ಟು ಟೆನಿಸ್ ಚೆಂಡು ಅಥವಾ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಚೆಂಡನ್ನು ಎಸೆಯುತ್ತಾನೆ. ಮುನ್ನುಗ್ಗಿ ಬರುವ ಚೆಂಡನ್ನು ಬ್ಯಾಟಿನಿಂದ ಹೊಡೆದ ಅನಂತರ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಆಟದಲ್ಲಿದ್ದಂತೆ ಅವನು ಒಂದು ಗೆಲ್ಲಂಕ ಗಳಿಸುತ್ತಾನೆ. ಆದರೆ ಇಲ್ಲಿ ಬ್ಯಾಟುಗಾರ ಚೆಂಡನ್ನು ಹೊಡೆದ ಕೂಡಲೇ ಓಡಬೇಕಾದ ಅವಶ್ಯತೆ ಇರುವುದಿಲ್ಲ. ಬ್ಯಾಟನ್ನು ತನ್ನ ಟೊಂಕದ ಸುತ್ತು ಒಮ್ಮೆ ತಿರುಗಿಸಿದರೆ ಒಂದು ಗೆಲ್ಲಂಕ ಗಳಿಸಿದಂತೆ. ಈ ಎಲ್ಲ ಕ್ರಿಯೆಗಳಲ್ಲೂ ಬ್ಯಾಟುಗಾರ [illegible].

ಬ್ಯಾಟಿನಿಂದ ಹೊಡೆದ ಚೆಂಡು ಸಾಗಿ ನಿಂತ ಜಾಗದಿಂದ ಚೆಂಡನ್ನು ಎಸೆಯುತ್ತಾರೆ. ಎಸೆಯಲ್ಪಟ್ಟ ಚೆಂಡು ಬ್ಯಾಟುಗಾರನ ಮೊಣಕಾಲಿನ ಕೆಳಕ್ಕೆ ತಗಲಿದರೆ ಅವನು ಔಟ್. ಬ್ಯಾಟುಗಾರನನ್ನು ಸೋಲಿಸಲು ಕಾರಣನಾದ ಆಟಗಾರ ಬ್ಯಾಟುಗಾರನಾಗುತ್ತಾನೆ.



ಟೊಂಕದ ಸುತ್ತ ಬ್ಯಾಟ್ ತಿರುಗಿಸುವುದು

ವಿಕೆಟಿನ ಬದಲು ಗೋಡೆಯ ಮೇಲೆ ಮೂರು ನೀಳವಾದ ರೇಖೆಗಳನ್ನು ಎಳೆದು ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಆಡುವ ಪದ್ಧತಿ ಎಳೆಯರಲ್ಲಿ ಬಳಕೆಯಲ್ಲಿದೆ.

ಫ್ರೆಡ್ ಪೆರ್ರಿ

ಮುಂದಿನ ಆಟದಲ್ಲಿ ಪಡೆಯುವ ಗೆಲ್ಲಂಕ ಇಷ್ಟೇ ಎಂದು ಹೇಳಲು ಶಕ್ತರಾಗಿದ್ದ ಟೆನಿಸ್ ಆಟಗಾರ— ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ಫ್ರೆಡ್ ಪೆರ್ರಿ. ಒಮ್ಮೆ ಆಟಕ್ಕೆ ಹೋಗುವ ಮೊದಲು "6-2, 6-3, 6-4ರಲ್ಲಿ ನಾನು ಸೋಲಿಸುತ್ತೇನೆ" ಎಂದು ಹೇಳಿದ್ದ ಪೆರ್ರಿ 6-2, 6-4, 6-4ರಲ್ಲಿ ಗೆದ್ದರು. ಫಲಿತಾಂಶದಲ್ಲಿ ಬಂದ ತುಸು ವ್ಯತ್ಯಾಸವನ್ನು ತೋರಿಸಿಕೊಟ್ಟಾಗ "ಮಧ್ಯದ ಸೆಟ್ ಬಗೆಗೆ ನಾನು ಏನು ಹೇಳಿದ್ದೆ ಎಂಬುದು ಮರೆತು ಹೋಯ್ತು" ಎಂದರು.

ಪೆರ್ರಿ ಮೊದಲು ಯಶಸ್ಸು ಗಳಿಸಿದ್ದು ಟೇಬಲ್ ಟೆನಿಸ್ ಆಟಗಾರರಾಗಿ. ಅದರಲ್ಲಿ ವಿಶ್ವಚಾಂಪಿಯನ್ ಕೂಡಾ ಆಗಿದ್ದರು. ಅನಂತರ ಹ್ಯಾರೋ ಮತ್ತು ಚಿಸ್‌ವಿಕ್ ಕ್ಲಬ್ಬುಗಳು ಅವರ ಟೆನಿಸ್ ಪ್ರತಿಭೆಯನ್ನು ಬೆಳಕಿಗೆ ತರಲು ಕಾರಣವಾದುವು.

ತಮ್ಮ ಇಪ್ಪತ್ತೊಂದನೆಯ ವಯಸ್ಸಿನಲ್ಲಿ–1931ರಲ್ಲಿ–ಪೆರ್ರಿ, ಡೇವಿಸ್ ಕಪ್ ಕಣವನ್ನು ಪ್ರವೇಶಿಸಿದರು. ಫ್ರಾನ್ಸಿನ ಪಾಲಾಗಿದ್ದ ಡೇವಿಸ್ ಕಪ್ಪನ್ನು ಪೆರ್ರಿಯವರ ಪ್ರಭಾವಶಾಲಿ ಆಟದಿಂದಾಗಿ, 4 ವರ್ಷಗಳ ಕಾಲ ಏಕಪ್ರಕಾರವಾಗಿ ಬ್ರಿಟಿಷ್ ತಂಡ ಗೆದ್ದುಕೊಂಡಿತು.

1934ರಲ್ಲಿ ಪೆರ್ರಿ ವಿಂಬ್ಲ್ಡನಿನಲ್ಲಿ ಆಡತೊಡಗಿದರು. ಅಲ್ಲಿಂದ ಮೂರು ವರ್ಷಗಳ ಕಾಲ ಜಯ ಗಳಿಸಿದರು. ಡೇವಿಸ್‌ಕಪ್ ಚಾಲೆಂಜ್ ರೌಂಡುಗಳಲ್ಲಿ ಅವರು 10 ಸಿಂಗಲ್ಸ್ ಆಟ ಆಡಿದರು. ಅವರನ್ನು ಸೋಲಿಸಿದ ಏಕಮಾತ್ರ ಆಟಗಾರ ಫ್ರಾನ್ಸಿನ ಹೆನ್ರಿ ಕೋಷೆ. 39 ಡೇವಿಸ್‌ಕಪ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಪೆರ್ರಿ 35 ಪಂದ್ಯಗಳನ್ನು ಗೆದ್ದಿದ್ದರು.

ಅವರು 1936ರಲ್ಲಿ ವೃತ್ತಿ ಆಟಗಾರರಾದರು.

ಫ್ರೆಡ್ ಪೆರ್ರಿ ರ್‍ಯಾಕೆಟನ್ನು ಮೃದುವಾಗಿ ಆದರೆ ದೃಢವಾಗಿ ಹಿಡಿದುಕೊಳ್ಳುತ್ತಿದ್ದರು. ಚೆಂಡನ್ನು ಬಲವಾಗಿ ಹೊಡೆಯುತ್ತಿದ್ದರು. ಅದು



[illegible]

ತಗ್ಗಿನಲ್ಲಿ, ತವಾಗೆ ಬೀಳುವ ಕಡೆ ಬೀಳುವಂತೆ ನೋಡಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಿದ್ದರು. ಅವರ ಮುಂಗೈ ಹೊಡೆತವೂ ಅತ್ಯುತ್ತಮ ಮಟ್ಟದ್ದಾಗಿತ್ತು. ಅದನ್ನೇ ಅವರು ಹೆಚ್ಚು ಬಳಸುತ್ತಿದ್ದರು.

ನೋಡಿ : ಹುಕ್, ಕೋಪ್

ಫ್ರೆಡರಿಕ್ ಸ್ಪೊಫೋರ್ತ್

ಉದ್ದವಾದ ಸೈಡ್‌ಬರ್ನ್ಸ್‌ನ. ಜೋಲು ಮೀಸೆಯ, 6 ಅಡಿ 3 ಅಂಗುಲ ಎತ್ತರದ ಪ್ಯೆಕಟ್ಟಿನ ಸ್ಪೊಫೋರ್ತ್ ಚಿರತೆಯಂತೆ ದೊಡ್ಡ ಹೆಜ್ಜೆಗಳಿಂದ ಚೆಂಡನ್ನು ಎಸೆಯಲು ಧಾವಿಸುವಾಗ ಎಂಥ ಆಟಗಾರನಿಗೂ ಎದೆ ಧಸಕ್ಕೆನ್ನಬೇಕು. ಕೋವಿಯಿಂದ ಹಾರಿದ ಗುಂಡಿನಂತೆ ಧಾವಿಸುವ ಅವರ ಚೆಂಡನ್ನು ಎದುರಿಸಲು ಉಕ್ಕಿನ ಹೃದಯ ಬೇಕು. ಬ್ಯಾಟುಗಾರರನ್ನು ದಿಗಿಲುಗೊಳ್ಳುವಂತೆ ಮಾಡುವುದು ಔಟ್ ಮಾಡುವ ಉತ್ತಮ ವಿಧಾನ ಎಂಬುದು ಸ್ಪೊಫೋರ್ತ್‌ರ ನಂಬುಗೆ.

'ರಾಕ್ಷಸ' ಎಂಬ ಅಡ್ಡ ಹೆಸರಿನ ಫ್ರೆಡರಿಕ್ ರಾಬರ್ಟ್ ಸ್ಪೊಫೋರ್ತ್‌ರ ಜನನ ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯಾದ ಸಿಡ್ನಿಯ ಸಮೀಪದ ಬಾಲ್‌ಮೈನ್‌ನಲ್ಲಿ. 1853 ಸೆಪ್ಟೆಂಬರ್ 9ರಂದು. ಚಿಕ್ಕಂದಿನಲ್ಲೇ ವೇಗವಾಗಿ ಬೌಲ್ ಮಾಡುವುದರಲ್ಲಿ ಅವರಿಗೆ ಹೆಚ್ಚಿನ ಆಕರ್ಷಣೆ. ಹಲವು ಬಗೆಯ 'ಸ್ಪಿನ್'ಗಳನ್ನು ವೇಗದ ಚೆಂಡಿಗೆ ಅಳವಡಿಸುವ ಪ್ರಯೋಗಗಳನ್ನು ಇವರು ಮಾಡಿದರು.

1874ರಲ್ಲಿ ಗ್ರೇಸ್‌ರ ನೇತೃತ್ವದಲ್ಲಿದ್ದ ಇಂಗ್ಲಿಷ್ ತಂಡ ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯ ಪ್ರವಾಸಕ್ಕೆ ಬಂದಾಗ ಅದರ ವಿರುದ್ಧ ಆಡುವ ಅವಕಾಶ ಇವರಿಗೆ ಸಿಕ್ಕಿತು. ಮೂರು ವರ್ಷಗಳ ಬಳಿಕ ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್–ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯಗಳ ನಡುವೆ ಮೊತ್ತಮೊದಲ 'ಟೆಸ್ಟ್' ಪಂದ್ಯ ಏರ್ಪಟ್ಟಾಗ ಸ್ಪೊಫೋರ್ತ್ ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯ ತಂಡದಲ್ಲಿದ್ದರು.

ಒಟ್ಟು 18 ಟೆಸ್ಟ್‌ಗಳಲ್ಲಿ ಆಡಿದ ಸ್ಪೊಫೋರ್ತ್ ಸರಾಸರಿ ಒಂದು ವಿಕೆಟ್‌ಗೆ 18.41 ರನ್‌ಗಳಂತೆ 94 ವಿಕೆಟುಗಳನ್ನು ಉರುಳಿಸಿದರು. ಮೊದಲ ದರ್ಜೆಯ ಕ್ರಿಕೆಟ್‌ನಲ್ಲಿ ಮೂರು ಬಾರಿ 'ಹ್ಯಾಟ್ ಟ್ರಿಕ್' ಮಾಡಿದರು. 1886ರಲ್ಲಿ ಟೆಸ್ಟ್ ಕ್ರಿಕೆಟ್‌ನಿಂದ ನಿವೃತ್ತಿಗೊಂಡ ಮೇಲೆ ಸ್ಪೊಫೋರ್ತ್ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನಲ್ಲೇ ನೆಲೆಸಿದರು. 1926 ಜೂನ್ 4ರಂದು ಸ್ಪೊಫೋರ್ತ್ ನಿಧನರಾದರು.

ನೋಡಿ : ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯ : ಹ್ಯಾಟ್‌ಟ್ರಿಕ್

ಫ್ರೆಡ್ಡಿ ಟ್ರೂಮನ್

ಬಲಿಷ್ಠ ಭುಜದ ಬೌಲರ್. ತಲೆಗೂದಲು ಕೆದರಿ ಹೋಗಿದೆ. ಬಹುಶಃ ಒಂದು ವಾರದಿಂದ ಮುಖಕ್ಷೌರ ಮಾಡಿಕೊಂಡಿಲ್ಲ. ಹೆದರಿಕೆ ಹುಟ್ಟಿಸುವಂಥ ಮುಖಭಾವ. ಚೆಂಡನ್ನು ಹಿಡಿದು ಭಯಂಕರವಾಗಿ ಸಜ್ಜಾಗಿರುವಂತೆ ಕಂಡರೂ ಮೆತ್ತಗೆ ಓಡಿ ಬಂದು ಚೆಂಡನ್ನು ಬೌಲ್ ಮಾಡುವುದನ್ನು ನೋಡುವಾಗ ಎದುರಿನ ಬ್ಯಾಟುಗಾರ ಅಧೀರನಾಗುತ್ತಾನೆ. ಬ್ಯಾಟುಗಾರನನ್ನು ತೀಕ್ಷ್ಣ ದೃಷ್ಟಿಯಿಂದಲೇ ಸೋಲಿಸಿ ಚೆಂಡನ್ನೆಸೆಯುವ ತಂತ್ರವನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸುತ್ತಿದ್ದ ಈ ಬೌಲರ್ ಫ್ರೆಡ್ಡಿ ಟ್ರೂಮನ್.



ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ಯಾರ್ಕ್‌ಷಿರ್‌ನ ಕಲ್ಲಿದ್ದಲು ಗಣಿಕಾರ್ಮಿಕ ಕುಟುಂಬದಲ್ಲಿ ಟ್ರೂಮನ್ 1931ರ ಫೆಬ್ರವರಿ 6ರಂದು ಜನಿಸಿದರು. ಇನ್ನೂ ಎಳೆಯವರಿದ್ದಾಗ ಕೌಂಟಿ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಉತ್ತಮವಾಗಿ ಬೌಲ್ ಮಾಡಿದರು. ಕ್ರಮೇಣ ಬೌಲ್ ಮಾಡುವ ಎಲ್ಲ ರೀತಿಗಳನ್ನೂ ಕರಗತ ಮಾಡಿಕೊಂಡರು.

ಮುಂದೆ ಅವರು ತಮ್ಮದೇ ಆದ ಬೌಲಿಂಗ್ ತಂತ್ರವನ್ನು ರೂಪಿಸಿಕೊಂಡರು. ಬ್ಯಾಟುಗಾರರು ಹೇಗೆ ಊಹಿಸಿದರೂ ಚೆಂಡು ಬರುವ ರೀತಿ ಅದಕ್ಕಿಂತ ಭಿನ್ನವಾಗಿದ್ದು ಒಂದೇ ಓವರ್‌ನಲ್ಲಿ ಅವರ ಲೆಕ್ಕಾಚಾರ ತಲೆಕೆಳಗಾಗುವಂತೆ ಬೌಲ್ ಮಾಡುತ್ತಿದ್ದರು. ಸಾಮಾನ್ಯ

[illegible]

ವಾಗಿ ಮಧ್ಯಮ ವೇಗದಿಂದ ಬೌಲ್ ಮಾಡುತ್ತ, ಪಶಾತ್ತನೆ ವೇಗದ ಚೆಂಡೊಂದರಿಂದ ಬ್ಯಾಟುಗಾರನನ್ನು ಔಟ್ ಮಾಡುತ್ತಿದ್ದರು.

1952ರಲ್ಲಿ ಭಾರತದ ವಿರುದ್ಧ ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ 27 ರನ್‌ಗಳಿಗೆ ನಾಲ್ಕು ವಿಕೆಟುಗಳನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಪ್ರಸಿದ್ಧಿಗೆ ಬಂದ ಟ್ರೂಮನ್ ಮುಂದೆ ಅನೇಕ ಸಲ ತಮ್ಮ ತಂಡವನ್ನು ಕಷ್ಟ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ರಕ್ಷಿಸಿದ್ದಾರೆ. 1953ರಲ್ಲಿ ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯದ ವಿರುದ್ಧ ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್ ಗೆದ್ದದ್ದು ಇಂಥ ಒಂದು ಉದಾಹರಣೆ. ಇನ್ನೊಮ್ಮೆ 1961ರಲ್ಲಿ ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯದ ವಿರುದ್ಧ ಮೊದಲ ಇನ್ನಿಂಗ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ 58 ರನ್‌ಗಳಿಗೆ ಐದು ಮತ್ತು ಎರಡನೆಯ ಇನ್ನಿಂಗ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ 30 ರನ್‌ಗಳಿಗೆ ಆರು ವಿಕೆಟುಗಳನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಎದುರು ತಂಡದ ಪ್ರಮುಖ ಬ್ಯಾಟುಗಾರರನ್ನು ತಾವೊಬ್ಬರೇ ಹೊರಕಳುಹಿಸಿದ್ದರು.

ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಅನುಭವ ಹೆಚ್ಚಿದಂತೆ ಫ್ರೆಡ್ಡಿ ತಾವು ಉತ್ತಮ ಬ್ಯಾಟುಗಾರ ಎಂದೂ ತೋರಿಸಿಕೊಟ್ಟರು. 1963ರಲ್ಲಿ ವೆಸ್ಟ್ ಇಂಡೀಸ್ ವಿರುದ್ಧ ಕೌಂಟಿ ಪಂದ್ಯವೊಂದರಲ್ಲಿ ಶತಕ ರನ್ ಬಾರಿಸಿದರು. ಫೀಲ್ಡಿಂಗ್‌ನಲ್ಲಿ ಬ್ಯಾಟುಗಾರನ ಸಮೀಪ ಸ್ಥಾನಗಳಲ್ಲಿ ಅವರು ಉತ್ತಮ ಮಟ್ಟ ಪ್ರದರ್ಶಿಸಿದ್ದಾರೆ.

ಇದೇ ವರ್ಷ ವೆಸ್ಟ್ ಇಂಡೀಸ್ ವಿರುದ್ಧ ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ 17 ರನ್‌ಗಳಿಗೆ ಒಂದು ವಿಕೆಟ್‌ನಂತೆ 34 ವಿಕೆಟ್ ತೆಗೆದುಕೊಂಡರು.

'ಆಧುನಿಕ ಬೌಲರುಗಳಲ್ಲಿ ಅತ್ಯಾಧುನಿಕ' ಎನಿಸಿರುವ ಫ್ರೆಡ್ಡಿ ಟ್ರೂಮನ್ 1952ರಿಂದ 1964ರ ವರೆಗಿನ ಟೆಸ್ಟ್ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಜೀವನದಲ್ಲಿ 67 ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ 6,625 ರನ್‌ಗಳಿಗೆ 307 ವಿಕೆಟುಗಳನ್ನು ಉರುಳಿಸಿದ್ದಾರೆ. ಇದು ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬ ವಿಕೆಟ್ ಉರುಳಿಸಿದ ಅತ್ಯುಚ್ಚ ದಾಖಲೆ ಆಗಿದೆ.

ಫೋಟೊಗ್ರಫಿ

ನಿಮ್ಮ ಮನೆಗೆ ಅಪರೂಪದ ಸ್ನೇಹಿತರೋ ನೆಂಟರೋ ಬಂದಿದ್ದಾರೆನ್ನಿ. ಆ ಸಂತಸದ ಸಂದರ್ಭವನ್ನು ನೀವು ಮುಂದೆಯೂ ನೆನಪಿಟ್ಟುಕೊಳ್ಳಬಹುದು. ಆ ಸನ್ನಿವೇಶದ ಕೆಲವು ಫೋಟೊಗಳಿದ್ದರೆ ನೀವು ಎಂದಿಗೂ ಮರೆಯಲಾಗದಂಥ ದಾಖಲೆಗಳಿದ್ದಂತಾಗುತ್ತದೆ. ಕುತೂಹಲಕಾರಿ ವಿಷಯಗಳ ಫೋಟೊ ತೆಗೆಯುವುದೇ ಒಂದು ಒಳ್ಳೆಯ ಹವ್ಯಾಸ.

ಹೊಸದಾಗಿ ಫೋಟೊವನ್ನು ತೆಗೆಯುವವರು ಕಡಮೆ ಬೆಲೆಯ ಪೆಟ್ಟಿಗೆ ಕ್ಯಾಮರಾ ಬಳಸಬೇಕು. ಅದಕ್ಕೆ ಫಿಲ್ಮ್ ತುಂಬುವ ಬಗೆಯನ್ನು ಫೋಟೊಗ್ರಫಿ ಬಲ್ಲವರಿಂದಲೇ ಕೇಳಿ ತಿಳಿಯಬೇಕು.

ಮನೆಯ ಹೊರಗೆ ಫೋಟೊ ತೆಗೆಯುವಾಗ ಸೂರ್ಯನ ಕಡೆಗೆ ಕ್ಯಾಮರಾವನ್ನು ಮುಖಮಾಡಿ ಹಿಡಿಯಬಾರದು. ಸೂರ್ಯ ನಿಮ್ಮ ಬೆನ್ನ ಹಿಂದೆ ಇದ್ದರೆ ಒಳ್ಳೆಯದು. ಫೋಟೊ ತೆಗೆಯಬೇಕೆಂದಿರುವ ವಸ್ತುವಿನ ಮೇಲೆ ಬೆಳಕು ಚೆನ್ನಾಗಿ ಬಿದ್ದಿರಬೇಕು. ಕ್ಯಾಮರಾ ನೋಟಸೂಚಕದಲ್ಲಿ ಆ ವಸ್ತು ಸರಿಯಾಗಿ ಬೀಳುವಂತೆ ಇದ್ದಾಗ ಫೋಟೊ ತೆಗೆಯಬೇಕು. ಒಂದು ಫೋಟೊ ತೆಗೆದ ಬಳಿಕ ಮುಂದಿನ ಫೋಟೊ ತೆಗೆಯುವ ಮೊದಲು ಫಿಲ್ಮನ್ನು ಜರಗಿಸಬೇಕು.

ಫೋಟೊ ತೆಗೆಯುವಾಗ ಕ್ಯಾಮರಾವನ್ನು ಕೊಂಚವೂ ಅಲ್ಲಾಡಿಸಬಾರದು. ಕ್ಯಾಮರಾ ಅಲ್ಲಾಡುವಿಕೆಯಿಂದ ಫೋಟೊಗಳು ಅಸ್ಪಷ್ಟವಾಗಿ ಬೀಳಬಹುದು. ಅಭ್ಯಾಸವಾದ ಮೇಲೆ ಹಾಗೆ ಆಗುವುದಿಲ್ಲ. ಮನೆಯೊಳಗೆ ಫೋಟೊ ತೆಗೆಯುವಾಗ 'ಫ್ಲಾಷ್ ಲೈಟ್' ಇರಬೇಕು.

ಹುಡುಗರನ್ನು ಕ್ಯಾಮರಾ ಮುಂದೆ ಬೊಂಬೆಗಳಂತೆ ಕುಳ್ಳಿರಿಸಿ ಫೋಟೊ ತೆಗೆಯುವುದು ಸಾಮಾನ್ಯ. ಆದರೆ ಹಾಗೆ ಮಾಡದೆ ಅವರು ಆಡುತ್ತಿರುವಾಗಲೋ, ಜೋರಾಗಿ ನಗುತ್ತಲೋ, ಅಳುತ್ತಲೋ, ಜಗಳವಾಡುತ್ತಲೋ ಇರುವಾಗ ಫೋಟೊ ತೆಗೆದರೆ ಅದು ವಿಶಿಷ್ಟವಾಗಿರುತ್ತದೆ. ವ್ಯಕ್ತಿಗಳ ಫೋಟೊ ತೆಗೆಯುವಾಗ ದೂರದಿಂದ ತೆಗೆಯದೆ, ಅವರ ಮುಖಗಳು ಮಾತ್ರ ದೊಡ್ಡದಾಗಿ ಕಾಣುವಂತೆ ಹತ್ತಿರದಿಂದ ತೆಗೆದರೆ, ಮುಖಭಾವ ಚೆನ್ನಾಗಿ ಕಾಣುತ್ತದೆ.

ಫೋಟೊಗ್ರಫಿ ಹವ್ಯಾಸ ಇತರ ಹವ್ಯಾಸಗಳಿಗೂ ಸಹಾಯ ಮಾಡಬಲ್ಲುದು. ನಿಮ್ಮ ಬಳಿ ಅತ್ಯಪೂರ್ವ ಅಂಚೆಚೀಟಿ, ನಾಣ್ಯಗಳಿದ್ದರೆ ಅವುಗಳನ್ನು ಮತ್ತೆ ಮತ್ತೆ ತೆಗೆದು ಹಾಳು ಮಾಡುವ ಬದಲು ಅವುಗಳ ಫೋಟೊ ತೆಗೆದು ಮಿತ್ರರಿಗೆ ತೋರಿಸಬಹುದು.

ಪ್ರಾಚೀನ ಕಟ್ಟಡ, ಸೇತುವೆಗಳ ಫೋಟೊ ತೆಗೆದು ಇಟ್ಟುಕೊಳ್ಳಬಹುದು. ಪ್ರಾಣಿ, ಪಕ್ಷಿ, ಗಿಡಗಳಲ್ಲಿ ಆಸಕ್ತಿ ಇದ್ದರೆ ಅವುಗಳ ಫೋಟೊಗಳನ್ನು ತೆಗೆದು ಸಂಗ್ರಹಿಸಬಹುದು.

ಫೋಟೊ ತೆಗೆಯುವುದಕ್ಕೆ, ಚಿತ್ರ ಬರೆಯಲು ಅಥವಾ ಶಿಲ್ಪ ಕೆತ್ತಲು ಬೇಕಾಗುವಂಥ ಪ್ರತಿಭೆಯೇನೂ ಬೇಕಾಗಿಲ್ಲ. ಆದರೆ ಕಲ್ಪನಾಶಕ್ತಿಯನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿ ಹೊಸ ರೀತಿಯ ಚಿತ್ರ ತೆಗೆದಾಗ ಅದೂ ಒಂದು ಕಲಾಕೃತಿಯೇ ಆಗಬಲ್ಲದು.

ನೋಡಿ : ಕ್ಯಾಮರಾ ; ಫೋಟೊಗ್ರಫಿ–ಸಂಪುಟ ೪
ಛಾಯಾಚಿತ್ರ ಕಲೆ–ಸಂಪುಟ ೫

'ಬಂಡಿ ಪಟ್ಟೆ'

ಸುಮಾರು ಕ್ರಿಸ್ತಪೂರ್ವ 500ರ ಗ್ರೀಕರ ಹೂದಾನಿಯ ಮೇಲೆ ಯುವಕನೊಬ್ಬ ಬಳೆಯನ್ನು ಕೋಲಿನಿಂದ ಹೊಡೆಯುತ್ತ ಉರುಳಿಸುವ ಚಿತ್ರವಿದೆ. ರಸ್ತೆ, ಮರಳು ದಂಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಚಿಕ್ಕ ಬಾಲಕರಾಡುವ ಬಂಡಿಪಟ್ಟೆ ಸರ್ವಸಾಮಾನ್ಯವಾದ ಒಂದು ಪ್ರಾಚೀನ ಕ್ರೀಡೆ ಎಂಬುದಕ್ಕೆ ಇದೊಂದು ಕುರುಹು.



ಚಕ್ರಪಟ್ಟೆ ಉರುಳಿಸುವ ಗ್ರೀಕ್ ಯುವಕ

ರಸ್ತೆಯಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳು ಕಬ್ಬಿಣದ ಬಳೆಯೊಂದನ್ನು ಕೋಲಿನಿಂದ ಹೊಡೆಯುತ್ತ ಓಡುತ್ತಿರುತ್ತಾರೆ. ಕಬ್ಬಿಣದ ಬಳೆಯಷ್ಟೇ ಅಲ್ಲ, ಕಾರಿನ ಹಳೆಯ ಟಯರು, ಸೈಕಲಿನ ಗಾಲಿ ಕಟ್ಟು ಇವನ್ನೂ ಹುಡುಗರು ಉಪಯೋಗಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಮರದ ಚಕ್ರವಾದರೂ ಸರಿ. ಮಕ್ಕಳು ಸಾಲಾಗಿ ನಿಂತು ಚಕ್ರಗಳನ್ನು ಕೋಲಿನಿಂದ ಹೊಡೆದು ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ದೂರವನ್ನು ಯಾರು ಮೊದಲು ಕ್ರಮಿಸುತ್ತಾರೆ ಎಂದು ಪಂಥ ಕಟ್ಟಿ ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಮಧ್ಯೆ ಚಕ್ರ ಕೆಳಕ್ಕೆ ಬಿದ್ದರೆ ಪುನಃ ಎತ್ತಿಕೊಂಡು ಹೊಡೆಯುತ್ತ ಓಡಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಕಬ್ಬಿಣ ಸರಳಿನ ಪಟ್ಟೆ ಡಾಮರು ರಸ್ತೆಯಲ್ಲಿ ವೇಗವಾಗಿ ಸಾಗಬಲ್ಲುದು. ಹಗುರವಾದ ಟಯರಿನ ಪಟ್ಟೆ ಮರಳಿನಲ್ಲಿ ಚೆನ್ನಾಗಿ ಓಡುತ್ತದೆ. ಹೀಗೆ

ಬಂಡಿಪಟ್ಟೆ ಮತ್ತು ಜಾಗಗಳೆರಡನ್ನೂ ತಿಳಿದ ಹುಡುಗರು ತಮಗೆ ಬೇಕಾದಲ್ಲಿ ಸ್ಪರ್ಧೆ ನಡೆಸುವಂತೆ ಎದುರಾಳಿಗಳನ್ನು ಕರೆಯುವುದುಂಟು.

'ಬಂದಿ ಆಟ'

ಎರಡು ತಂಡದ ಆಟಗಾರರಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬೊಬ್ಬ ಆಟಗಾರರನ್ನು ಬಿಟ್ಟು ಉಳಿದವರು ಕೈ ಕೈ ಹಿಡಿದುಕೊಂಡು ಎರಡು ವೃತ್ತಗಳನ್ನು ರಚಿಸಿ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ಒಂದು ತಂಡದ ಒಬ್ಬ ಆಟಗಾರ ಎದುರಾಳಿ ತಂಡದವರ ವೃತ್ತದೊಳಗೆ ಬಂದಿಯಾಗಿ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾನೆ.

ಸೀಟಿ ಆದ ಮೇಲೆ ಬಂದಿ ವೃತ್ತದಿಂದ ತಪ್ಪಿಸಿಕೊಳ್ಳುವ ಯತ್ನ ಮಾಡುತ್ತಾನೆ. ಆಟಗಾರರ ಕಾಲಸಂದಿನಿಂದ, ಕೈಗಳ ಕೆಳಗೆ, ಕೈ ಮೇಲಿನಿಂದ ಅಥವಾ ನೂಕುವುದರ ಮೂಲಕ ಅವನು ಆ ವೃತ್ತದಿಂದ ಹೊರಬಂದು ತನ್ನ ಗುಂಪಿನ ವೃತ್ತ ಸೇರಬೇಕು.

ಮೊದಲು ತನ್ನ ತಂಡ ಸೇರಿದ ಹುಡುಗನಿಂದ ಗುಂಪಿಗೆ 1 ಗೆಲ್ಲಂಕ ಸಿಗುತ್ತದೆ. ಅನಂತರ ಬೇರೆ ಆಟಗಾರರಿಬ್ಬರು ಬಂದಿಗಳಾಗಿ ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಅವರ ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿ ಮೊದಲಿನವರಿಬ್ಬರು ವೃತ್ತಕ್ಕೆ ಸೇರಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ.

ಒಂದೇ ಗುಂಪಿನ ಆಟಗಾರರು 'ಬಲೆಯೊಳಗೆ ಸಿಕ್ಕ ಗೂಳಿ' ಆಟ ಆಡಬಹುದು. ಆಟಗಾರರು ಕೈ ಕೈ ಹಿಡಿದು ಕಟ್ಟಿದ ವೃತ್ತದೊಳಗೆ ಗೂಳಿ ಇರುತ್ತದೆ. ಅದಕ್ಕೊಬ್ಬ ಯಜಮಾನ. ಇಬ್ಬರೂ ಸೇರಿ ಹೊರಗೆ ಹೋಗಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಗೂಳಿಯೂ, ಯಜಮಾನನೂ ತಪ್ಪಿಸಿಕೊಂಡು ವೃತ್ತದಿಂದ ಹೊರಗೆ ಹೋಗಿಬಿಟ್ಟರೆ ಗೂಳಿಯನ್ನು ಹಿಡಿಯಬೇಕು. ಇದಕ್ಕಾಗಿ ಆಟಗಾರರು ಕೈ ಬಿಟ್ಟು ಓಡುತ್ತಾರೆ.

ನೋಡಿ : 'ಬಂದೀಖಾನೆ'

'ಬಂದೀಖಾನೆ'

ಆಟಗಾರರ ಎರಡು ತಂಡಗಳು ಸುಮಾರು ಮೂವತ್ತರಿಂದ ಎಪ್ಪತ್ತು ಅಡಿಗಳ ಅಂತರದಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲುತ್ತವೆ. ಎರಡೂ ತಂಡಗಳ ಹಿಂದೆ ಒಂದು ಚಚ್ಚೌಕ ಪ್ರದೇಶ ಗುರುತಿಸುತ್ತಾರೆ. ಇದೇ ಬಂದೀಖಾನೆ (ಸೆರೆಮನೆ).

ಒಂದು ತಂಡದ ಆಟಗಾರನೊಬ್ಬ ಮುಂದೆ ಬಂದು ಆಟವನ್ನು ಆರಂಭಿಸುತ್ತಾನೆ. ತನ್ನ ಗೆರೆಯಿಂದ ಎದುರು ತಂಡದ ಗೆರೆಯ ಕಡೆಗೆ ಮುಂದುವರಿಯುತ್ತಾನೆ. ಆಗ ಎದುರು ತಂಡದ ಒಬ್ಬ ಆಟಗಾರ ತನ್ನ ನೆಲೆಯನ್ನು ಬಿಟ್ಟು ಬಂದು ಅವನನ್ನು ಹಿಡಿದು ತಮ್ಮ ಸೆರೆಮನೆಗೆ ಹಾಕಬಹುದು. ಇಲ್ಲವೇ ಮೊದಲನೆಯ ಆಟಗಾರ ತನ್ನ ನೆಲೆಗೆ ಓಡಿಹೋಗಬಹುದು. ಆಗ ಅವನ ರಕ್ಷಣೆಗಾಗಿ ಅವರ ತಂಡದ ಮತ್ತೊಬ್ಬ ಆಟಗಾರ ಓಡಿಬಂದು ಎದುರು ಗುಂಪಿನವನನ್ನು ಹಿಡಿಯಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುತ್ತಾನೆ. ನೆಲೆಯಿಂದ ಹೊರಬಂದ ಆಟಗಾರ ತನಗಿಂತ ಮೊದಲು ಎದುರು ತಂಡದಿಂದ ಹೊರಬಂದ ಯಾರನ್ನು ಬೇಕಾದರೂ ಹಿಡಿಯಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸಬಹುದು.



ಬಿಡಿಸಲು ಬಂದವರನ್ನು ಬೆನ್ನಟ್ಟುವುದು

ಬಂದೀಖಾನೆಯಲ್ಲಿ ಹಾಕಿದ ಆಟಗಾರನನ್ನು ಅವನ ತಂಡದವನೇ ಬಂದು ಮುಟ್ಟಿದರೆ ಅವನಿಗೆ 'ಬಿಡುಗಡೆ' ಯಾದಂತೆ. ಒಂದು ಬಾರಿಗೆ ಒಬ್ಬ ಸೆರೆಯಾಳನ್ನು ಮಾತ್ರ ಹೀಗೆ ಬಿಡಿಸಬಹುದು.

ಒಂದು ತಂಡದವರು ಎದುರು ತಂಡದ ಎಲ್ಲರನ್ನೂ ಬಂದೀಖಾನೆಗೆ ಹಾಕಿದಾಗ ಆಟ ಮುಗಿಯುತ್ತದೆ; ಅಥವಾ ನಿಯಮಿತ ಅವಧಿಯೊಳಗೆ ಯಾವ ತಂಡ ಹೆಚ್ಚಿನ ಸೆರೆಯಾಳುಗಳನ್ನು ಗಳಿಸುತ್ತದೆಯೋ ಅದು ಗೆದ್ದಂತೆ.

ಮತ್ತೊಂದು ಬಗೆಯ ಬಂದೀಖಾನೆ ಆಟದಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬನೇ ಸೆರೆಯಾಳು. ಉಳಿದ ಆಟಗಾರರು ಅವನ ಸುತ್ತ ನಿಂತು ಸೆರೆಮನೆ ಕಟ್ಟುತ್ತಾರೆ. ಸೆರೆಯಾಳು ಈ ಅಡ್ಡವನ್ನು ಕಿತ್ತು ಅಥವಾ ಆಟಗಾರರ ಕೈಗಳ ಮೇಲೆ ಇಲ್ಲವೇ ಕೆಳಗೆ ನುಗ್ಗಿಕೊಂಡು ಹೊರಗೆ ಹೋಗಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುತ್ತಾನೆ. ತಪ್ಪಿಸಿಕೊಂಡು ಅವನು ಓಡಿಹೋದರೆ ಉಳಿದವರೆಲ್ಲ ಬೆಂಬತ್ತಿ ಅವನನ್ನು ಹಿಡಿಯಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುತ್ತಾರೆ. ಯಾರು ಅವನನ್ನು ಮುಟ್ಟುತ್ತಾರೋ ಅವರು ಸೆರೆಯಾಳಿನ ಸರದಿ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ.

ಸೆರೆಯಾಳು ತಪ್ಪಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಪರಿಪರಿಯಾಗಿ ಪ್ರಯತ್ನಪಡುವುದು ಆಟದಲ್ಲಿರುವ ಸ್ವಾರಸ್ಯ. ಸೋಗು ಹಾಕಿಯೂ ಅವನು ತಪ್ಪಿಸಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು.

ನೋಡಿ : 'ಬಂದಿ ಆಟ'

ಬಂದೂಕು ಸ್ಪರ್ಧೆ

ಯುದ್ಧದಲ್ಲಿ ವೈರಿ ನಾಶಕ್ಕೂ, ಬೇಟೆಯಲ್ಲಿ ಪ್ರಾಣಿಗಳನ್ನು ಕೊಲ್ಲುವುದಕ್ಕೂ ಬಂದೂಕು ಬಳಸುತ್ತಾರೆ. ಅಷ್ಟೇ ಅಲ್ಲ, ಬಂದೂಕು ಸ್ಪರ್ಧೆ ಒಂದು ಕ್ರೀಡೆಯೂ ಆಗಿದೆ.



ಬಂದೂಕು ಗುರಿಹಿಡಿಯುವಿಕೆ ಕಿರಿಯರಿಗೊಂದು ಉತ್ತಮ ಕ್ರೀಡೆ. ಅವರಲ್ಲಿ ಪ್ರತಿಕ್ರಿಯಾಶಕ್ತಿ ಮತ್ತು ನಿಶ್ಚಲ ಕಸುವಿನ ಪರೀಕ್ಷೆ ನಡೆಯುತ್ತವೆ.

ನೆಲದಲ್ಲಿ ಬೋರಲು ಮಲಗುವುದು, ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳುವುದು, ಮಂಡಿಯೂರಿ ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳುವುದು ಹಾಗೂ ನಿಂತುಕೊಳ್ಳುವುದು — ಹೀಗೆ ಬಂದೂಕು ಚಲಾಯಿಸಲು ನಾಲ್ಕು ಮುಖ್ಯ ಭಂಗಿಗಳಿವೆ.

ಬಂದೂಕಿನಲ್ಲಿ ಗುರಿಯನ್ನು ನೋಡಲು ರೈಫ್‌ಲ್ ಸೈಟ್ ಇರುತ್ತದೆ. ಇದರ ಮೂಲಕ ನೋಡುತ್ತಾ ಗುರಿಯ ಮೇಲೆ ಲಕ್ಷ್ಯವಿಡುವುದನ್ನು ಮೊದಲು ಕಲಿಯಬೇಕು.

ಎಲ್ಲ ಹೊಡೆತಗಳು ಒಂದು ಸಣ್ಣ ಸ್ಥಳದಲ್ಲೇ ಬೀಳುವಂತೆ ಮೊದಲು ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡಬೇಕು.

ಟ್ರಿಗರ್ ಒತ್ತುವುದು ಅಭ್ಯಾಸಿಯೊಬ್ಬ ಕಲಿಯಬೇಕಾದ ಇನ್ನೊಂದು ಮುಖ್ಯ ಅಂಶ. ನಿಧಾನವಾಗಿ, ಆದರೆ ಏಕಪ್ರಕಾರವಾಗಿ, ಟ್ರಿಗರನ್ನು ಒತ್ತ



ಬಲಗಡೆಯದು ಬಂದೂಕು ಹಿಡಿಯುವ ಸರಿಯಾದ ರೀತಿ



ಟೋಕಿಯೋ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ರೈಫಲ್ ಷೂಟಿಂಗ್ ಸ್ವರ್ಣಪದಕ : ಲೋನ್ಸ್ ವಿಗರ್

ಬೇಕು. ಬಂದೂಕಿನಿಂದ ಗುಂಡು ಹಾರುವ ವರೆಗೆ ಒತ್ತಡ ಏಕಪ್ರಕಾರವಾಗಿರುವಂತೆ ನೋಡಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಬಂದೂಕು ಹಿಡಿದಿರುವಾಗ. ಉಸಿರಾಡಿದರೂ ಬಂದೂಕು ಚಲಿಸುತ್ತದೆ. ಆದ್ದರಿಂದ ಪೂರ್ತಿಯಾಗಿ ಉಸಿರೆಳೆದುಕೊಂಡು ಸುಮಾರು ಅರ್ಧದಷ್ಟು ಉಸಿರು ಬಿಟ್ಟುಬಿಟ್ಟರೆ ಆಗ ಉಸಿರಿನ ಮೇಲೆ ಹಿಡಿತವಿರುತ್ತದೆ.

ಬಂದೂಕಿನಿಂದ ಗುರಿಹಿಡಿದು ಹೊಡೆಯುವುದನ್ನು ಕಲಿಸುವ ಶಾಲೆಗಳಲ್ಲಿ ಜೇಡಿಮಣ್ಣಿನ ಪಾರಿವಾಳ'ಗಳಿಗೆ (ಕ್ಲೇ ಪಿಜಿನ್) ಗುರಿ ಇಡುವುದರ ಮೂಲಕ ಹೊಸಬರಿಗೆ ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡಿಸುತ್ತಾರೆ. 'ಜೇಡಿಮಣ್ಣಿನ ಪಾರಿವಾಳ' ಎಂದರೆ ತಟ್ಟೆಯಾಕಾರದ ಮಣ್ಣಿನ ಬಿಲ್ಲೆ. ವ್ಯಾಸ ಸುಮಾರು 4 ಅಂಗುಲ. ಏಟು ತಾಗುತ್ತಲೇ ಅದು ಚೂರು ಚೂರಾಗಿ ಒಡೆದು ಬೀಳುತ್ತದೆ. ಅಭ್ಯಾಸಿಗಳಿಗೆ ಅನುಕೂಲವಾಗುವಂತೆ ಈ ತಟ್ಟೆಯನ್ನು ಸ್ಪ್ರಿಂಗ್ ಇರುವ ಬೋನಿನಿಂದ ಎಸೆದು ಬಿಡುವುದರಿಂದ ಅವು ಹಾರುವ ಹಕ್ಕಿಯಂತೆ ವಿವಿಧ ವೇಗ. ದಿಕ್ಕು ಮತ್ತು ಎತ್ತರಗಳಲ್ಲಿ ಹೊರಬರುತ್ತವೆ. ತರಬೇತಿಗೆ ಅಲ್ಲದೆ ಇವನ್ನು ಶಾಟ್‌ಗನ್ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಲ್ಲೂ ಉಪಯೋಗಿಸುತ್ತಾರೆ.



ಬಂದೂಕು ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಕರ್ಣಿಸಿಂಗ್

ಭಾರತದಲ್ಲಿ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಷೂಟಿಂಗ್ ಸ್ಪರ್ಧೆ ನಡೆಯುತ್ತದೆ. ಬಿಕನೀರಿನ ಕರ್ಣಿಸಿಂಗ್ ಮತ್ತು ಅವರ ಪುತ್ರಿ ರಾಜ್ಯಶ್ರೀ. ಪಶ್ಚಿಮ ಬಂಗಾಳದ ಶ್ರೀಮತಿ ಗೀತಾರಾಯ್, ರಣಧೀರ್ ಸಿಂಗ್ ಮೊದಲಾದವರು ಉತ್ತಮ ಮಟ್ಟದ ಗುರಿಗಾರರು.

ರಾಜ್ಯ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್ ಪಂದ್ಯಗಳೂ ನಡೆಯುತ್ತವೆ.

ಎನ್.ಸಿ.ಸಿ. ಕ್ಯಾಡೆಟುಗಳಿಗಾಗಿ ವಾರ್ಷಿಕ ಬಂದೂಕು ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳು ಇರುತ್ತವೆ.

ಬಂದೂಕು ಸ್ಪರ್ಧೆಯ ಉಗಮ 1903ರ ಸುಮಾರಿನಲ್ಲಿ. ನ್ಯೂಯಾರ್ಕ್ ನಗರದಲ್ಲಿ. ಕಿರಿಯರಿಗಾಗಿ ಗುರಿಹಿಡಿಯುವ ಸ್ಪರ್ಧೆ ಇಲ್ಲಿ ವ್ಯವಸ್ಥಿತ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ನಡೆಯತೊಡಗಿತು. 13 ವರ್ಷಕ್ಕೆ ಮೇಲ್ಪಟ್ಟ ಹುಡುಗರಿಗೆ ಸಾರ್ವಜನಿಕ ಶಾಲೆಗಳ ಅಥ್ಲೆಟಿಕ್ ಲೀಗ್‌ನವರು ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡಿಸುವುದನ್ನು ಜಾರಿಗೆ ತಂದರು.

ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಬಂದೂಕು ಸಂಸ್ಥೆ ಗುಂಪು ಹಾಗೂ ವೈಯಕ್ತಿಕ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳನ್ನು ಏರ್ಪಡಿಸುತ್ತದೆ. ಇದರಲ್ಲಿ ಜಯಶಾಲಿಗಳಾದವರು ಎಲ್ಕೊ ಚಾಲೆಂಜ್ ಷೀಲ್ಡ್ ಎಂಬ ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಸ್ಪರ್ಧೆ ಮತ್ತು ಕಿಂಗ್ಸ್ ಷೀಲ್ಡ್ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸುತ್ತಾರೆ. ಇವುಗಳಲ್ಲಿ ಉಪಯೋಗಿಸುವ ಬಂದೂಕು ನಳಿಕೆಯ ಒಳ ವ್ಯಾಸ 0.300 ಅಥವಾ 0.303 ಅಂಗುಲವಿರುತ್ತದೆ. ದೂರ 200 ಗಜದಿಂದ 100 ಗಜದ ವರೆಗೆ. 0.22 ಅಂಗುಲ ಒಳ ವ್ಯಾಸ ಇರುವ ಬಂದೂಕನ್ನು 250ರಿಂದ 50 ಗಜ ದೂರದ ಸ್ಪರ್ಧೆಗೆ ಉಪಯೋಗಿಸುತ್ತಾರೆ.



ಉತ್ತಮ ಮಟ್ಟದ ಗುರಿ : ರಾಜ್ಯಶ್ರೀ

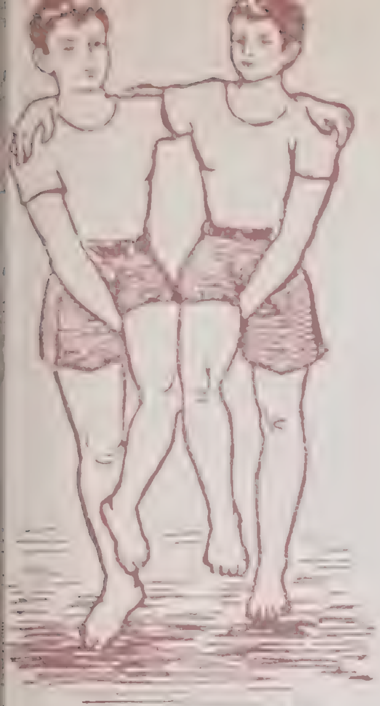
ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲೂ ಬಂದೂಕು ಸ್ಪರ್ಧೆ ಸ್ಥಾನ ಪಡೆದಿದೆ. ಪಿಸ್ತೂಲು. ಬಂದೂಕು. ಚಿಕ್ಕ ವ್ಯಾಸದ ಬಂದೂಕುಗಳಿಂದ ನೆರಳು ಚಿತ್ರ, (ಸಿಲುಎಟ್) ಅಥವಾ ಓಡು ಜಿಂಕೆ ಗುರಿಯನ್ನು (ರನ್ನಿಂಗ್ ಡೀರ್ ಟಾರ್ಗೆಟ್) ಉಪಯೋಗಿಸುತ್ತಾರೆ. ಜೇಡಿಮಣ್ಣಿನ ಪಾರಿವಾಳಗಳನ್ನು ಬಳಸುವುದುಂಟು. ಚಲಿಸುತ್ತಿರುವ ಗುರಿಗೆ ಹೊಡೆಯಬಯಸುವ ಗುರಿಗಾರರಿಗೆ ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡಲು ಇದು ಅನುಕೂಲವಾಗಿರುತ್ತದೆ.

'ಬಕ ಓಟ'

ಓಟಗಾರರು ಹೊರಡುಗೆರೆಯ ಮೇಲೆ ಇಬ್ಬಿಬ್ಬರಾಗಿ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ಬಲಗಡೆಯವನು ಎಡಗಾಲನ್ನೂ ಎಡಗಡೆಯವನು ಬಲಗಾಲನ್ನೂ ಸ್ವಲ್ಪ ಎತ್ತಬೇಕು.

ಬಲಗಡೆಯವನು ಬಲಗೈ ಹಾಗೂ ಎಡಗಡೆಯವನು ಎಡಗೈಗಳನ್ನು ಎತ್ತಿರುವ ಕಾಲುಗಳ ಕೆಳಗೆ ಹಾಕಿ ಹಿಡಿದುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಉಳಿದ ಕೈಯನ್ನು ಪರಸ್ಪರ ಭುಜದ ಮೇಲೆ ಹಾಕುತ್ತಾರೆ. ಈ ಭಂಗಿಯಲ್ಲೇ ಓಡುವುದು ಬಕ ಓಟ.

ಮೊದಲು ಗುರಿಗೆರೆ ತಲಪಿದ ಜೋಡಿ ವಿಜಯಿಯಾಗುತ್ತದೆ.



ಬಕ ಓಟದ ಭಂಗಿ

ಬಕೀಟ್ ಬಾಸ್ಕೆಟ್‌ಬಾಲ್

ಟೇಬಲ್ ಟೆನಿಸ್ ಆಟದ ಚೆಂಡನ್ನು ಆಟ ಕ್ಷೇತ್ರದ ನಡುವೆ ಇರುವ ಒಂದು ಬುಟ್ಟಿಗೆ ಅಥವಾ ಬಕೀಟಿಗೆ ಬೀಳುವಂತೆ ಹಾರಿಸುವುದು ಈ ಆಟದ ಕ್ರಮ.

ಆಟಗಾರರೆಲ್ಲ ಒಂದು ಸಾಲಿನಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ಬುಟ್ಟಿ ಅಥವಾ ಬಕೀಟಿನಿಂದ ಸುಮಾರು ಎಂಟು ಹೆಜ್ಜೆ ದೂರದಲ್ಲಿ ಆಟಗಾರ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾನೆ. ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬನಿಗೂ ಮೂರು ಚೆಂಡುಗಳನ್ನು ಕೊಡುತ್ತಾರೆ. ಸರದಿಯ ಮೇರೆಗೆ ಒಬ್ಬರಾದ ಮೇಲೊಬ್ಬರು ಚೆಂಡನ್ನು ಹಾರಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಬಕೀಟು ಅಥವಾ ಬುಟ್ಟಿಯ ಕಡೆಗೆ ಬೆನ್ನುಮಾಡಿಕೊಂಡು, ಕಾಲುಗಳ ನಡುವೆ ಚೆಂಡನ್ನು ಸಾಗಿಸಿ ಅಥವಾ ಕುಳಿತುಕೊಂಡು — ಹೀಗೆ ಮೂರು ಬಗೆಯಲ್ಲಿ ಚೆಂಡನ್ನು ಗುರಿ ತಲಪಿಸಬೇಕು. ಗೆಲ್ಲೀಕಗಳನ್ನಿಟ್ಟು ಕಡೆಯಲ್ಲಿ ಎಣಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಬಗಾಟೆ ಬಗರಿ

ತಿರುಗುತ್ತ ಹಾಡುತ್ತ ಆಡುವ ಹುಡುಗಿಯರ ಆಟ — ಬಗಾಟ ಬಗರಿ ಅಥವಾ ಗಿರಿಗಿಟ್ಲೆ.

ಇಬ್ಬರು ಹುಡುಗಿಯರು ಕೈಗಳನ್ನು ನೀಡಿ ಬೆರಳುಗಳನ್ನು ಕೊಕ್ಕೆಯಂತೆ ಹಾಕಿಕೊಂಡು ಒಬ್ಬರನ್ನೊಬ್ಬರು ಹಿಡಿದುಕೊಂಡು" ಬಗಾಟ ಬಗರಿ ಬಣ್ಣದ ಬಗರಿ, ಅಕ್ಕನ ಚೌರಿ ಕೊಡು, ದೇವರ ಬಿಲ್ಲೆ ಕೊಡು," ಎಂಬುದಾಗಿ ಹೇಳುತ್ತ ವರ್ತುಲದಲ್ಲಿ ತಿರುಗುತ್ತಾರೆ. ಬೇಸರವಾಗಿ ಕೆಳಗೆ ಕೂತುಕೊಂಡವಳು ಸೋತ ಹಾಗೆ.

ಇದನ್ನು ಹಲವಾರು ಜೋಡಿಗಳಿರುವ ಗುಂಪಿನಲ್ಲೂ ಆಡಬಹುದು. ಇಬ್ಬರೇ ಆಟ ಮುಂದುವರಿಸಿ ಕಡೆಯ ತನಕ ಉಳಿದವಳು ಗೆಲ್ಲುತ್ತಾಳೆ.

ಇಬ್ಬರೇ ಹುಡುಗಿಯರಿದ್ದಾಗ ಇನ್ನೊಂದು ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಆಡಬಹುದು. ಇಬ್ಬರೂ ಒಬ್ಬರ ಭುಜಗಳ ಮೇಲೆ ಇನ್ನೊಬ್ಬರು ಕತ್ತರಿಯಾಕಾರದಲ್ಲಿ ಕೈಗಳನ್ನಿಡಬೇಕು. ಅನಂತರ "ಅಡಕಲಗಡಗ್ಯಾಗ ಆಡೋಣ ಬಾ, ನಿಬ್ಬಣ ಬಂದೈತಿ ನೋಡೋಣ ಬಾ ಎಂದು ಹಾಡುತ್ತ ತಿರುಗುತ್ತಾರೆ.

ಮೂರು ಅಥವಾ ನಾಲ್ಕು ಜನರು ಕೂಡಿ ಈ ಆಟ ಆಡಬಹುದು. ಮೂರು ಜನರಾದರೆ ತ್ರಿಕೋನದಂತೆ, ನಾಲ್ವರಾದರೆ ಒಂದು ಜೋಡಿ ಆಟಗಾರ್ತಿಯರ ಕೈಗಳ ಮೇಲೆ ಇನ್ನೊಂದು ಜೋಡಿ ಆಟಗಾರ್ತಿಯರ ಕೈಗಳನ್ನಿಟ್ಟು ತಿರುಗುತ್ತಾರೆ.

ಎದುರುಬದುರಾಗಿ ನಿಂತು ತೋಳುಗಳನ್ನು ಹೆಣೆದುಕೊಂಡು ತಿರುಗುವುದು, ಒಂದು ಕೈ ಕೆಳಕ್ಕೆ ಬಿಟ್ಟು ಇನ್ನೊಂದು ಕೈಯನ್ನು ಮಾತ್ರ ಎದುರಿನವಳ ಅಂಗೈಯೊಡನೆ ಭದ್ರವಾಗಿ ಹೆಣೆದುಕೊಂಡು ತಿರುಗುವುದು, ನೆಲದ ಮೇಲೆ ಕುಕ್ಕರಗಾಲಿನಲ್ಲಿ ಎದುರುಬದುರಾಗಿ ಕುಳಿತು, ಒಂದು ವರ್ತುಲದಲ್ಲಿ ಚಲಿಸುವುದು —ಆಟದ ಕೆಲವು ಬದಲಾವಣೆಗಳು.



[illegible]

ಆಮೆ ಗಿರಿಗಿಟ್ಲೆ ಇನ್ನೊಂದು ಬಗೆ. ಕುಕ್ಕರಗಾಲಿನಲ್ಲೂ ಕುಳಿತು ಕೈಗಳನ್ನು ಮಂಡಿಯ ಕೆಳಗಿಂದ ತೂರಿಸಿ, ಮುಂಭಾಗದಲ್ಲಿ ಮಂಡಿಗಳ ಮಧ್ಯೆ ಬೆರಳುಗಳನ್ನು ಹೆಣೆದುಕೊಂಡು ಚಲಿಸುವುದು ಆಮೆ ಗಿರಿಗಿಟ್ಲೆ.

ಉರುಳುವ ಗಿರಿಗಿಟ್ಲೆಯಲ್ಲಿ ಪೃಷ್ಠ ಹಾಗೂ ಪಾದಗಳನ್ನು ನೆಲದ ಮೇಲೆ ಊರಿ ಕುಳಿತು ಎರಡು ಕೈಗಳಿಂದ ಎರಡು ಕಾಲುಗಳ ಹೆಬ್ಬೆರಳುಗಳನ್ನೂ ಹಿಡಿದುಕೊಂಡು ವರ್ತುಲದಲ್ಲಿ ಚಲಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಗಿರಿಗಿಟ್ಲೆಯಲ್ಲಿ ರಭಸದಿಂದ ಆಡುವುದೇ ಸ್ವಾರಸ್ಯ. ಆಗ ತಲೆ ಗಿರ್ರನೆ ತಿರುಗುವಂತೆ, ಕಣ್ಣಲ್ಲಿ ಕತ್ತಲೆ ಕಟ್ಟುವಂತೆ ಆಗುತ್ತದೆ. ವೇಗವಾದ ಆಟದ ಅನಂತರ ಮತ್ತೆ ಸಹಜಸ್ಥಿತಿಗೆ ಬರಬೇಕಾದರೆ ಸಾಕಷ್ಟು ಹೊತ್ತು ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ.

ಇದರಲ್ಲಿ ಸ್ಪರ್ಧೆ ಏರ್ಪಡಿಸಬಹುದು. ಯಾವ ಜೋಡಿ ಹೆಚ್ಚು ಕಾಲ ತಿರುಗಬಲ್ಲುದೋ ಅದು ಗೆಲ್ಲುತ್ತದೆ.

[illegible]



ಬಗಾಟೆಲ್

ಗೋಲಿಗಳು ಅಥವಾ ಉಕ್ಕಿನ ಗುಂಡುಗಳನ್ನು ಒಂದು ಇಳಿಜಾರು ಮಣೆಯ ಮೇಲಿರುವ ವಿವಿಧ ಸಂಖ್ಯೆಗಳೆಡೆ ಚಿಕ್ಕ ಕೋಲಿನಿಂದ ಉರುಳಿಸುವ ಆಟ –ಬಗಾಟೆಲ್.

ಬಗಾಟೆಲ್ ಮಣೆಗಳ ಅಗಲ ಸುಮಾರು ಒಂದೂಕಾಲು ಅಡಿ, ಉದ್ದ ಎರಡೂವರೆ ಅಡಿ. ಮಣೆಯಲ್ಲಿ ಚಿಕ್ಕ ಚಿಕ್ಕ ಹಿತ್ತಾಳೆ ಮೊಳೆಗಳ ಬೇಲಿಗಳಿರುತ್ತವೆ. ಇವುಗಳಲ್ಲಿ ಒಳ ಬೇಲಿಯೂ ಉಂಟು. ಒಂದೊಂದು ವಿಭಾಗದಲ್ಲಿ 5, 10, 20, 25, 150, 130, 100, 50, ಇತ್ಯಾದಿ ಒಂದೊಂದು ಸಂಖ್ಯೆ ಇರುತ್ತದೆ. ಈ ಬೇಲಿಗಳಲ್ಲದೆ ಅಲ್ಲಲ್ಲಿ ಒಂಟಿ ಮೊಳೆಗಳು ಬಡಿಯಲ್ಪಟ್ಟಿರುತ್ತವೆ.

ಮಣೆಯ ಬಲ ಬದಿಗೆ ಒಂದು ಗೋಡೆಯಂತೆ ಪುಟ್ಟ ಮರದ ಹಲಗೆ ಇರುತ್ತದೆ. ಇದರ ಬದಿಗೆ ಕಾಲುವೆಯಂತೆ ಒಂದು ಮಾರ್ಗ ಇರುತ್ತದೆ. ಇಲ್ಲಿ ಗೋಲಿಗಳನ್ನು ಇರಿಸಿ, ಒಂದು ಚಿಕ್ಕ ಕೋಲಿನಿಂದ ಒಂದೊಂದೇ ಗೋಲಿಯನ್ನು ಆಟಗಾರ ಉರುಳಿಸುತ್ತಾನೆ. ಚಿಕ್ಕ ಮಣೆಯಲ್ಲಿ 9 ಗೋಲಿಗಳಿರುತ್ತವೆ. ದೊಡ್ಡ ಮಣೆಗಳಲ್ಲಿ 18 ಗೋಲಿಗಳಿರುತ್ತವೆ.

ಗೋಲಿ ಅಥವಾ ಗುಂಡು ಉರುಳಿಕೊಂಡು ಹೋಗಿ ಯಾವ ಸಂಖ್ಯೆಯ ಕುಳಿ ಅಥವಾ ಬೇಲಿಯಲ್ಲಿ ಬೀಳುತ್ತದೋ ಆ ಸಂಖ್ಯೆಯನ್ನು ಕಾಗದದ ಮೇಲೆ ಗುರುತಿಸಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಕೆಂಪು ಸಂಖ್ಯೆಯಿರುವಲ್ಲಿ ಬಿದ್ದರೆ ಆವರೆಗೆ ಗಳಿಸಿದ ಮೊತ್ತವನ್ನು ಆಟಗಾರ ಕಳೆದುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾನೆ. ಮಣೆಯ ಎಡಭಾಗದಲ್ಲಿ ತೀರ ಕೆಳಗೆ ಟಿ. ಎ. ('ಟ್ರೈ ಅಗೇನ್'–'ಮತ್ತೆ ಪ್ರಯತ್ನಿಸು') ಎಂದು ಗುರುತಿಸಿರುವ ಮೂರು ಮೊಳೆಗಳ ಬೇಲಿಯಿದೆ. ಇದರಲ್ಲಿ ಗೋಲಿ ಬಿದ್ದಾಗ ಅಥವಾ ತಗಲಿದಾಗ ಅದನ್ನು ಎತ್ತಿ ಮತ್ತೆ ತಳ್ಳಬಹುದು. ಯಾರು ಹೆಚ್ಚು ಮೊತ್ತ ಮಾಡುವರೋ ಅವರು ಗೆಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ಮಣೆ ಚಿಕ್ಕದೋ ಅಥವಾ ದೊಡ್ಡದೋ ಎಂಬುದನ್ನು ಅನುಸರಿಸಿ, ಐನೂರು, ಸಾವಿರ ಮೊದಲಾದ ಅಂಕಗಳನ್ನು ಇಟ್ಟುಕೊಂಡು ಆ ಮೊತ್ತವನ್ನು ಮೊದಲು ತಲಪಿದವರು ಗೆದ್ದಂತೆ ಎಂದೂ ನಿರ್ಣಯಿಸಬಹುದು.

ಇನ್ನೊಂದು ವಿಧದ ಬಗಾಟೆಲ್‌ನಲ್ಲಿ ಆಡಲು 9 ಚೆಂಡುಗಳು ಬೇಕು. ಚೆಂಡುಗಳಲ್ಲಿ ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಒಂದು ಕಪ್ಪು, 4 ಕೆಂಪು, 4 ಬಿಳಿ. ಮಣೆಯಲ್ಲಿ ಕುಳಿಗಳಿರುತ್ತವೆ. ಮೊದಲನೆಯ ಕುಳಿಯಿಂದ ಸುಮಾರು ಮೂರು ಅಂಗುಲ ದೂರದಲ್ಲಿ ಕಪ್ಪು ಚೆಂಡು ಇಡುತ್ತಾರೆ. ಆಟಗಾರನಿಂದ ಇದು 18 ಅಂಗುಲ ದೂರದಲ್ಲಿರುತ್ತದೆ. ಚೆಂಡುಗಳನ್ನು 'ಕ್ಯೂ' ದಂಡದಿಂದ ಹೊಡೆದು ಕುಳಿಗೆ ಹೋಗಿ ಬೀಳುವಂತೆ ತಳ್ಳುವುದು ಉದ್ದೇಶ. ಕಪ್ಪು ಚೆಂಡು ಬಿದ್ದರೆ ಅದು ಬಿದ್ದ ಸಂಖ್ಯೆಯ ದ್ವಿಗುಣ ಮೊತ್ತ ಆಟಗಾರನಿಗೆ ಸಿಗುತ್ತದೆ. ಯಾರು ಅತಿ ಹೆಚ್ಚು ಸಂಖ್ಯೆಯ ಕುಳಿಗೆ ಚೆಂಡು ಬೀಳಿಸಬಲ್ಲರೋ ಅವರು ಗೆಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬರೂ ಎಲ್ಲ ಚೆಂಡುಗಳನ್ನೂ ಒಂದಾದ ಮೇಲೊಂದು ಆಡಿದ ಮೇಲೆ ಅಪರ ಸರದಿ ಮುಗಿಯುತ್ತದೆ. ಒಮ್ಮೆಯಾದರೂ ಕಪ್ಪುಚೆಂಡಿಗೆ ಬೇರೆ ಚೆಂಡು ತಗಲಿದ ಮೇಲೆ ಮಾತ್ರ ಆಟಗಾರ ಗಳಿಸಿದ ಮೊತ್ತಗಳು ಅವನ ಲೆಕ್ಕಕ್ಕೆ ಬರೆಯಲ್ಪಡುವುವು. ಅಷ್ಟರವರೆಗೆ ಅವನು ಗಳಿಸಿದ ಮೊತ್ತದ ಲೆಕ್ಕವಿಲ್ಲ.

ಬಗಾಟೆಲ್ ಆಟದಲ್ಲಿ ಇನ್ನೂ ಹಲವು ಬಗೆಗಳಿವೆ. ಫ್ರೆಂಚ್ ಬಗಾಟೆಲ್‌ನಲ್ಲಿ ಇಬ್ಬರು ಆಟಗಾರರಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬರು ಕೆಂಪು, ಮತ್ತೊಬ್ಬರು ಬಿಳಿ ಚೆಂಡುಗಳನ್ನು ಇಟ್ಟು ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಇಬ್ಬರೂ ಒಂದೊಂದೇ ಚೆಂಡನ್ನು ಪರ್ಯಾಯವಾಗಿ ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಹೀಗೆ ಆಡುವಾಗ ಎದುರಾಳಿಯ ಚೆಂಡನ್ನು ಕುಳಿಗೆ ಬೀಳಿಸಿದರೆ ಆ ಸಂಖ್ಯೆ ಎದುರಾಳಿಯ ಲೆಕ್ಕಕ್ಕೆ. ಕ್ಯಾನನ್ ಆಟದಲ್ಲಿ ಮಣೆಗೆ ಕುಳಿಗಳಿರಬಹುದು. ಅಥವಾ ಕೇರಂ ಮಣೆಯಲ್ಲಿರುವಂತೆ ಚೀಲಗಳಿರಬಹುದು. 'ವೀಸಿಸಿಪಿ' ಆಟದಲ್ಲಿ ಮಣೆಯ ಮೇಲೆ ಸೇತುವೆಯಂಥ ಭಾಗಗಳೂ ಕಮಾನುಗಳೂ ಇರುತ್ತವೆ. ಕಮಾನುಗಳ ಮೂಲಕ ಚೆಂಡು ಹಾಯಬೇಕು. ಮಕ್ಕಳು ಆಡುವ ಸಾಧಾರಣ ಬಗಾಟೆಲ್ ಮಣೆಯಲ್ಲಿ ಕಮಾನುಗಳಿಗೆ ಗಂಟೆಗಳನ್ನು ಹೊಂದಿಸಲಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಇದು ಬೆಲ್ ಬಗಾಟೆಲ್.

ಬಗ್ಗಾಟವೇ

ಅಮೆರಿಕದ ಇಂಡಿಯನರು ಬಹಳ ಹಿಂದಿನಿಂದಲೇ ಆಡುತ್ತಿದ್ದ ಬಿರುಸಿನ ಚೆಂಡಾಟ –ಬಗ್ಗಾಟವೇ. ಇದೇ ಆಟ ಮುಂದೆ ಲಾಕ್ರೋಸ್ ಆಗಿ ರೂಪುಗೊಂಡಿತು.

ಇರೋಕ್ವಾಯ್‌ಗಳು ಉತ್ತರ ಅಮೆರಿಕದ ಇಂಡಿಯನರಲ್ಲಿ ಒಂದು ಭಾಷಾ ಪಂಗಡದವರು. 1492ರಲ್ಲಿ ಅಮೆರಿಕವನ್ನು ಕೊಲಂಬಸ್ ಕಂಡುಹಿಡಿಯುವುದಕ್ಕೆ ಮೊದಲೇ ಅವರು ಬಗ್ಗಾಟವೇ ಆಡುತ್ತಿದ್ದರು. ಕ್ರೀಡೆಗಿಂತಲೂ ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಅದನ್ನು ಯುದ್ಧದ ತರಬೇತಿ ಎಂದು ಆಡುತ್ತಿದ್ದರು.

ಎರಡು ಗೋಲುಗಳ ನಡುವೆ 800ರಿಂದ 1,000 ಆಟಗಾರರು ಆಡುತ್ತಾರೆ. ನೆಟ್ ಹಾಕಿರುವ ಕೋಲಿನಿಂದ ಚೆಂಡು ಹೊಡೆಯುತ್ತಾರೆ.

ಇಂಡಿಯನರಲ್ಲಿ ಬಗ್ಗಾಟವೇ ಆಟವನ್ನು ಒಂದು ಹಳ್ಳಿಯ ಪುರುಷರು ನೆರೆ ಹಳ್ಳಿಯ ಎಲ್ಲ ಪುರುಷರ ಜೊತೆ ಆಡುತ್ತಿದ್ದರು.

ಆಟದ ಅವಧಿ ನಿಯಮಿತವಾಗಿರಲಿಲ್ಲ. ಬೆಳಿಗ್ಗೆ 9 ಗಂಟೆಗೆ ಆರಂಭವಾದ ಆಟ ಸಂಜೆ ಸೂರ್ಯ ಮುಳುಗುವ ವರೆಗೆ ಅಥವಾ ಒಂದು ಪಕ್ಷದವರು 110 ಗೋಲು ಹೊಡೆಯುವ ವರೆಗೆ ನಡೆಯುತ್ತಿತ್ತು. ಆಟ ಮುಕ್ತಾಯವಾಗದಿದ್ದರೆ ಮರುದಿನ ಮುಂದುವರಿಸುತ್ತಿದ್ದರು. ಕೆಲವು ಬಾರಿ ಆಟ ಅನೇಕ ದಿನಗಳವರೆಗೆ ನಡೆದದ್ದೂ ಉಂಟು. ಆಟದ ಮಧ್ಯೆ ವಿರಾಮ ಕಾಲವಿರುತ್ತಿರಲಿಲ್ಲ. ಎರಡು ಬೇರೆ ಬುಡಕಟ್ಟುಗಳ ನಡುವೆ ನಡೆಯುವ ಪಂದ್ಯಕ್ಕೆ ಕಟ್ಟುನಿಟ್ಟಾಗಿ ತರಬೇತಿ ಪಡೆಯುತ್ತಿದ್ದರು.

ನೋಡಿ : ಲಾಕ್ರೋಸ್

'ಬಟ್ಟಲು ಆಟ'

ಕೈ ನಡುಗಿಸದೆ ದೃಢವಾಗಿ ಆಡಬೇಕಾದ ಆಟ –ಬಕೀಟು ಬ್ರಿಗೇಡ್ ಅಥವಾ 'ಬಟ್ಟಲು ಆಟ'.

ಎರಡು ತಂಡಗಳು. ಒಂದೊಂದು ತಂಡಕ್ಕೂ ಎರಡು ಶೀಸೆಗಳು. ಒಂದು ಖಾಲಿಯದು, ಮತ್ತೊಂದರಲ್ಲಿ ನೀರು. ಆಟಗಾರರು ಪರಸ್ಪರ ಸುಮಾರು 15 ಅಡಿ ದೂರದಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ಮೊದಲನೆಯ ಆಟಗಾರನಿಂದ 15 ಅಡಿ ದೂರದಲ್ಲಿ ನೀರು ತುಂಬಿದ ಬಾಟಲಿ, ಕೊನೆ ಆಟಗಾರನಿಂದ 15 ಅಡಿ ದೂರದಲ್ಲಿ ಬೆಂಚಿನ ಮೇಲೆ ಖಾಲಿ ಬಾಟಲಿ. ಎಲ್ಲ ಆಟಗಾರರ ಕೈಯಲ್ಲೂ ಒಂದೊಂದು ಕಾಗದದ ಬಟ್ಟಲು.

ಸೀಟಿ ಆದಾಗ ಮೊದಲನೆ ಆಟಗಾರ ನೀರು ತುಂಬಿರುವ ಬಾಟಲಿಯಿಂದ ತನ್ನಲ್ಲಿರುವ ಬಟ್ಟಲಿಗೆ ನೀರು ಬಗ್ಗಿಸಿಕೊಂಡು ಬಂದು, ಪಕ್ಕದಲ್ಲಿರುವವನ ಬಟ್ಟಲಿಗೆ ಸುರಿಯುತ್ತಾನೆ. ಅವನು ತನ್ನ ಮುಂದಿನವನ ಬಟ್ಟಲಿಗೆ ಸುರಿಯುತ್ತಾನೆ. ಹೀಗೆ ಕೊನೆಯವನ ಬಟ್ಟಲಿಗೆ ಬಂದಾಗ ಅವನು ಅದನ್ನು ಖಾಲಿ ಬಾಟಲಿಗೆ ಹಾಕುತ್ತಾನೆ. ಮೊದಲನೆಯವನು ಪುನಃ ಹೋಗಿ ನೀರು ತರುತ್ತಾನೆ. ಇದೇ ರೀತಿ ನಡೆಯುತ್ತಿರುತ್ತದೆ.

ನೀರು ತುಂಬಿದ ಬಾಟಲಿಯನ್ನು ಮೊದಲು ಖಾಲಿ ಮಾಡಿದ ಹಾಗೂ ಖಾಲಿ ಬಾಟಲಿಗೆ ಹೆಚ್ಚು ನೀರು ತುಂಬಿದ ತಂಡದವರು ಗೆಲ್ಲುತ್ತಾರೆ.

ಬಣ್ಣ ಬೇಟೆ

ಇದು ಒಂದು ತಂಡ ಆಟ. ಆಟದ ಅವಧಿಯನ್ನು ಸುಮಾರು 15ರಿಂದ 20 ಮಿನಿಟು ಎಂದು ಇಟ್ಟುಕೊಂಡು ಹೆಸರಿಸಿದ ಬಣ್ಣದ ಆದಷ್ಟು ಸಾಮಾನುಗಳನ್ನು ತಂಡ ಸಂಗ್ರಹಿಸಬೇಕು. ಹಸಿರು ಬಣ್ಣವಾದರೆ ಎಲೆ, ಹಸಿರು ಪೆನ್ಸಿಲ್, ಕಾಗದ, ಹಸಿರು ಹುಳುಗಳನ್ನು ಸಂಗ್ರಹಿಸಬಹುದು. ಬಿಳಿ ಬಣ್ಣವಾದರೆ ಕಾಗದ, ಹಾಲು, ಬಟ್ಟೆ, ಸುಣ್ಣಗಳನ್ನು ಸಂಗ್ರಹಿಸಬಹುದು.

ಹೆಚ್ಚು ಸಾಮಾನುಗಳನ್ನು ಸಂಗ್ರಹಿಸಿದ ತಂಡ ಗೆಲ್ಲುತ್ತದೆ.

ಬತ್ತಿ ಆಟ

ಊಹೆ ಮಾಡಿ ವಸ್ತುವಿನ ಸ್ಥಾನವನ್ನು ಹೇಳುವುದು 'ಬತ್ತಿ ಆಟ'.

ಆಟಗಾರರನ್ನು ಎರಡು ಗುಂಪು ಮಾಡುತ್ತಾರೆ. ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ಗುರಿಗೆರೆ. ಅದರ ಎರಡು ಪಕ್ಕಗಳಲ್ಲಿ ಸಮಾನಾಂತರವಾಗಿ ಎರಡು ಗೆರೆ ಎಳೆಯುತ್ತಾರೆ. ಈ ಎರಡು ಗೆರೆಗಳ ಮೇಲೆ ಎರಡು ಗುಂಪುಗಳ ಆಟಗಾರರು ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ.

ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಗುಂಪಿಗೂ ಒಬ್ಬೊಬ್ಬ ನಾಯಕ ಇರುತ್ತಾನೆ. ತನ್ನ ಪಕ್ಷದ ಎಲ್ಲ ಆಟಗಾರರೂ ಕೈ ಹಿಂದಕ್ಕಿಟ್ಟುಕೊಂಡು ಕೂಡಲು ಹೇಳಿ ಮೊದಲ ಗುಂಪಿನ ನಾಯಕ ಕೈಯಲ್ಲಿರುವ ಬಟ್ಟೆಯ ಬತ್ತಿಯನ್ನು ಯಾರಾದರೊಬ್ಬನ ಕೈಯಲ್ಲಿಡುತ್ತಾನೆ. ಎದುರು ಪಕ್ಷದವರು ಬತ್ತಿ ಯಾರಲ್ಲಿದೆ ಎಂದು ಊಹಿಸಿ ಹೇಳಬೇಕು.

ಹೀಗೆ ಊಹಿಸಲು ಒಂದೇ ಅವಕಾಶ. ಊಹೆ ಸರಿಯಾಗಿದ್ದರೆ ಬತ್ತಿ ಅವರ ಗುಂಪಿಗೆ ಹೋಗುತ್ತದೆ. ಊಹೆ ತಪ್ಪಾಗಿದ್ದರೆ ಮೊದಲನೆ ಗುಂಪಿನವರು ಗುರಿಗೆರೆಯ ಕಡೆ ಸಾಧ್ಯವಿದ್ದಷ್ಟು ದೂರ ಹಾರಿ, ಅಲ್ಲಿ ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಹೀಗೆ ಯಾವ ಗುಂಪಿನವರು ಮೊದಲು ಗುರಿಗೆರೆ ದಾಟುವರೋ ಅವರು ಜಯಶಾಲಿಗಳಾಗುತ್ತಾರೆ.

ಬದಲಾವಣೆಯ ಗಮನ

ಎಡಗೈಗೆ ಗಡಿಯಾರ ಕಟ್ಟುವವರು ಇದ್ದಕ್ಕಿದಂತೆ ಬಲಗೈಗೆ ಕಟ್ಟಿದರೆ ಸೂಕ್ಷ್ಮ ಕಣ್ಣುಗಳಿಗೆ ತತ್‌ಕ್ಷಣ ಗೊತ್ತಾಗಿಬಿಡುತ್ತದೆ. ಇಂಥ ಕೆಲವು ಬದಲಾವಣೆಗಳನ್ನು ಗಮನಿಸುವ ಆಟ –'ಬದಲಾವಣೆಯ ಗಮನ'.

ಕನ್ನಡಕ, ಉಂಗುರ, ಪೆನ್, ಕೊರಳಪಟ್ಟಿ, ಕೈಗಡಿಯಾರ –ಇಂಥ ಸುಲಭವಾಗಿ ತೆಗೆಯಬಲ್ಲ, ಹಾಕಿಕೊಳ್ಳಬಲ್ಲ ಕೆಲವು ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಒಬ್ಬ ತೊಟ್ಟಿರಬೇಕು. ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸುವ ಹುಡುಗರ ಮುಂದೆ ಈ ಉಡುಗೆ ತೊಟ್ಟವನು ಬಂದು ಒಂದೆರಡು ಮಿನಿಟುಗಳ ಕಾಲ ಓಡಾಡಿ ಅನಂತರ ಪಕ್ಕದ ಕೋಣೆಗೆ ಹೋಗಬೇಕು.

ಈ ಕೋಣೆಯಲ್ಲಿ ಅವನು ತನ್ನ ಉಡುಗೆಗಳಲ್ಲಿ ಕೆಲವು ಸೂಕ್ಷ್ಮ ಬದಲಾವಣೆಗಳನ್ನು ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಉಂಗುರವನ್ನು ಪಕ್ಕದ ಬೆರಳಿಗೆ ಹಾಕಿಕೊಳ್ಳುವುದು, ಸಾದಾ ಕನ್ನಡಕದ ಬದಲು ಬಣ್ಣದ ಕನ್ನಡಕ ಅಥವಾ ಫ್ರೇಮ್ ಬದಲಾದ ಕನ್ನಡಕ, ಬೇರೆ ಬಣ್ಣದ ಕೊರಳಪಟ್ಟಿ, ಕೊರಳಪಟ್ಟಿಯ ಪಿನ್ ಬದಲಾಯಿಸುವುದು, ಪೆನ್ ತೆಗೆದಿಟ್ಟುಬಿಡುವುದು, ಕೋಟಿನ ಕಿಸೆಯಲ್ಲಿರುವ ಕರವಸ್ತ್ರವನ್ನು ಬದಲಾಯಿಸುವುದು, ಬೇರೆ ಕೈಗಡಿಯಾರ ತೊಡುವುದು –ಇತ್ಯಾದಿ ಬದಲಾವಣೆಗಳನ್ನು ಮಾಡಿಕೊಂಡು ಹುಡುಗರ ಮುಂದೆ ಬಂದು ಮತ್ತೆರಡು ಮಿನಿಟು ಕಾಲವಿದ್ದು ಅನಂತರ ಹೊರಕ್ಕೆ ಹೋಗಬೇಕು.

ಈಗ ಹುಡುಗರು ತಾವು ಗಮನಿಸಿದ ಬದಲಾವಣೆಗಳನ್ನು ಕಾಗದ ಒಂದರಲ್ಲಿ ಬರೆದು ಇಟ್ಟುಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಇಷ್ಟು ಹೊತ್ತಿಗೆ ಉಡುಪು ಬದಲಾಯಿಸಿದ ವ್ಯಕ್ತಿ ಮತ್ತೆ ಬಂದು ತಾನು ಮಾಡಿಕೊಂಡ ಬದಲಾವಣೆಗಳನ್ನು ವಿವರಿಸುತ್ತಾರೆ. ಯಾರು ಹೆಚ್ಚಿನ ಬದಲಾವಣೆಗಳನ್ನು ಗಮನಿಸಿರುತ್ತಾರೋ ಅವರು ಗೆದ್ದಂತೆ.

ನೋಡಿ : ಸ್ಮರಣ ಆಟ

ಬರ್ನ್ಸ್ ಥಾರ್ನ್‌ಟನ್

ತನ್ನತ್ತ ಬಂದ ಚೆಂಡನ್ನು ಬ್ಯಾಟುಗಾರ ಹೊಡೆದುದನ್ನು ಎಲ್ಲರೂ ನೋಡಿದರು. ಚೆಂಡು ಎಲ್ಲಿ ಹೋಯಿತು? ಅದು ಒಂದೇ ಸಮನೆ ದೂರಕ್ಕೆ ಮತ್ತು ಎತ್ತರಕ್ಕೆ ಏರುತ್ತಿತ್ತು ; ದೂರದಲ್ಲಿ ಸಣ್ಣ ಚುಕ್ಕೆಯಂತೆ ಅದು ಕಾಣಿಸುತ್ತಿತ್ತು. ನೂರು ಗಜ ದೂರದಲ್ಲಿ ಕ್ರೀಡಾಂಗಣದ ಹೊರಗಡೆ ಮೂರಂತಸ್ತಿನ ಒಂದು ಕಟ್ಟಡದ ಮೇಲಿನಿಂದ ಹಾರಿ ಹೋಯಿತು. ಚೆಂಡು ನೆಲಕ್ಕೆ ಮುಟ್ಟಿದ್ದು ಹೊರಗೆ–ರಸ್ತೆ ಮಧ್ಯದ ಮುಖ್ಯ ಚೌಕದಲ್ಲಿ ; ಆಟದ ಸ್ಥಳದಿಂದ 138 ಗಜ ದೂರದಲ್ಲಿ.

ಆ ಬ್ಯಾಟುಗಾರ 'ಅತ್ಯಂತ ಭರ್ಜರಿ ಹೊಡೆತಗಾರ' ಎಂದು ಹೆಸರು ಪಡೆದಿದ್ದ ಬರ್ನ್ಸ್ ಥಾರ್ನ್‌ಟನ್. ಅರ್ಧ ಫರ್ಲಾಂಗ್‌ಗಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ದೂರಕ್ಕೆ ಚೆಂಡನ್ನು ತಲಪಿಸುವುದು ಅವರಿಗೆ ಸಾಮಾನ್ಯ ಸಂಗತಿ ಆಗಿತ್ತು.

ಚಾರ್ಲ್ಸ್ ಥಾರ್ನ್‌ಟನ್ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ಹೆರೆಫರ್ಡ್‌ಷಿರ್‌ನಲ್ಲಿ 1850ರಲ್ಲಿ ಜನಿಸಿದರು. ಚಾರ್ಲ್ಸ್‌ಗೆ ಐದು ವರ್ಷವಿದ್ದಾಗಲೇ ತಂದೆ ತೀರಿಕೊಂಡರು. ತಾಯಿಯೂ ಅದೇ ವರ್ಷ ನಿಧನರಾದರು. ಕ್ಯಾಂಟರ್‌ಬರಿಯಲ್ಲಿ ಚಿಕ್ಕಪ್ಪನ ಆಶ್ರಯದಲ್ಲಿ ಚಾರ್ಲ್ಸ್ ಬೆಳೆದರು. ಈಟನ್‌ನಲ್ಲಿ ಶಿಕ್ಷಣಕ್ಕೆ ಕಳುಹಿಸಲ್ಪಟ್ಟ ಥಾರ್ನ್‌ಟನ್ ಅಲ್ಲಿ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಆಡಲು ಪ್ರಾರಂಭಿಸಿದರು. 1866ರಿಂದ ಸತತ ಮೂರು ವರ್ಷ ಹ್ಯಾರೋ ತಂಡದ ವಿರುದ್ಧ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಿದರು.

ಮುಂದೆ ಕೇಂಬ್ರಿಜ್ ಪರ ಅಥವಾ ವಿರುದ್ಧ ಹಲವಾರು ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಿದರು ; ಹಲವು ಪ್ರಸಿದ್ಧ ಪ್ರಥಮ ದರ್ಜೆ ಕ್ರಿಕೆಟ್‌ಗಳಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಿದರು.

ತಮ್ಮ ಕಾಲದ ಖ್ಯಾತ ವೇಗದ ಬೌಲರ್‌ಗಳ ಎದುರು ಆಡಿದ್ದ ಥಾರ್ನ್‌ಟನ್ ತಮ್ಮ ತಂಡದ ವೇಗದ ಬೌಲರುಗಳಿಗೆ ಒಂದು ತಂತ್ರ ಹೇಳಿಕೊಟ್ಟರು. ನಡುನಡುವೆ ಬೌಲಿಂಗ್ ಗೆರೆಗಿಂತ ಕೆಲವು ಗಜಗಳ

ಓವರ್‌ಆರ್ಮ್ ಬೌಲು ಮಾಡುವುದರಿಂದ ಬ್ಯಾಟುಗಾರರನ್ನು ಸುಲಭವಾಗಿ ಔಟ್ ಮಾಡಬಹುದೆಂದು ಅವರು ತಿಳಿಸಿದ ತಂತ್ರ ಯಶಸ್ವಿಯೆನಿಸಿತು.

ಸ್ವತಃ ಯಾರಿಂದಲೂ ತರಬೇತಿ ಪಡೆಯದಿದ್ದ ಥಾರ್ನ್‌ಟನ್. ಶಿಕ್ಷಣ ತರಬೇತಿಯಿಂದ ನಿಜವಾದ ಪ್ರತಿಭೆ ಹಾಳಾಗುತ್ತದೆ ಎಂದು ಹೇಳುತ್ತಿದ್ದರು. ಎತ್ತರಕ್ಕೆ ಕಳುಹಿಸದೆ ದೂರ ತಲುಪುವಂತೆ ಚೆಂಡನ್ನು ಹೊಡೆಯುವುದೇ ಸರಿಯಾದ ರೀತಿ ಎಂದು ಅವರು ಹೇಳಿದ್ದರು.

ಅವರು ಪ್ಯಾಡುಗಳನ್ನಾಗಲೀ ಗವಸುಗಳನ್ನಾಗಲೀ ಧರಿಸುತ್ತಿರಲಿಲ್ಲ. ಕಾಲಿಗೆ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ಆಟಗಾರರಂತೆ ಕಾಲುಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ಸುತ್ತಿಕೊಂಡು ಅದರ ಮೇಲೆ ಪ್ಯಾಂಟು ಧರಿಸಿ ಆಟಕ್ಕೆ ಬರುತ್ತಿದ್ದರು.

ಬ್ಯಾಟು ಮಾಡುವಾಗ ಚೆಂಡಿನ ಮೇಲೆ ನೆಟ್ಟದೃಷ್ಟಿ ಇಟ್ಟು ನೋಡುತ್ತಿದ್ದರು. ನಿಧಾನವಾಗಿ ಬರುವ ಚೆಂಡನ್ನು ಹೊಡೆಯಲು ಮುನ್ನುಗ್ಗುತ್ತಿದ್ದರೂ ಬಹಳ ತ್ವರಿತವಾಗಿ ಹಿಂದೆ ತಿರುಗಿ ಬ್ಯಾಟನ್ನು ನೆಲಕ್ಕೆ ತಾಗಿಸುತ್ತಿದ್ದುದರಿಂದ ಅವರನ್ನು ಸ್ಟಂಪ್ ಔಟ್ ಮಾಡುವುದು ಅಸಾಧ್ಯವಾಗಿತ್ತು.

ಆಗಿನ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಆಟದಲ್ಲಿ ಚೆಂಡನ್ನು ಬೌಂಡರಿಯ ಹೊರಗೆ ಬೀಳುವಂತೆ ಹೊಡೆದರೆ ಮಾತ್ರ ಬೌಂಡರಿ ಎಂದು ಪರಿಗಣಿಸುತ್ತಿದ್ದರು. ಚೆಂಡು ಕ್ರೀಡಾಂಗಣವನ್ನೇ ದಾಟಿದರೆ ಅದು ಸಿಕ್ಸರ್ (ಆರು) ಆಗುತ್ತಿತ್ತು. ಥಾರ್ನ್‌ಟನ್ ಒಮ್ಮೆ ಜಂಟ್‌ಲ್‌ಮೆನ್ ತಂಡದ ಪರವಾಗಿ ಆಡುತ್ತ 8 ಸಿಕ್ಸ್‌ರ್, 12 ಬೌಂಡರಿ, 2 ಡಬ್‌ಲ್‌ಗಳು ಮತ್ತು 7 ಸಿಂಗ್‌ಲ್ ರನ್‌ಗಳನ್ನು ಮಾಡಿ 107 ರನ್ ಗಳಿಸಿದರು. ಹೀಗೆ ಸಿಂಗ್‌ಲ್ ಓಟಕ್ಕಿಂತ ಸಿಕ್ಸ್‌ರ್‌ಗಳೇ ಹೆಚ್ಚಿನ ಸಂಖ್ಯೆಯಲ್ಲಿದ್ದು ಶತಕ ಮೀರಿ ರನ್ ಗಳಿಸಿದ್ದು ಒಂದು ವಿಶೇಷ ಸಂಗತಿ.

1876ರಲ್ಲಿ ಅವರು ಹೊಡೆದ ಒಂದು ಚೆಂಡು 168 ಗಜ, 2 ಅಡಿ ದೂರ ಹೋಗಿ ಬಿತ್ತು. ಅವರು ಬ್ಯಾಟು ಹಿಡಿದರೆಂದರೆ ಚೆಂಡು ಎಷ್ಟು ದೂರ ಬೀಳುವುದೆಂದು ದಾಖಲು ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಲು ಅಳತೆಪಟ್ಟಿ ಸಿದ್ಧ ಮಾಡಿಕೊಂಡಿರಬೇಕು ಎಂಬ ಮಾತು ಪ್ರಚಲಿತವಿದೆ.

ನೋಡಿ : ಕ್ರಿಕೆಟ್ ; ಬ್ಯಾಟ್ ಮಾಡುವುದು ; ಬೌಲ್ ಮಾಡುವುದು ; ಜಂಟ್‌ಲ್‌ಮೆನ್ ವರ್ಸಸ್ ಲಾರ್ಡ್ಸ್

ಬಯಾಥ್ಲನ್

ಚಳಿಗಾಲದ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಕ್ರೀಡೆಗಳಿಗೆ ಸೇರಿದ್ದು ಬಯಾಥ್ಲನ್.

ಬಯಾಥ್ಲನ್‌ನಲ್ಲಿ ಗುರಿಯಿಡುವ ಸ್ಪರ್ಧೆ : ಚೆಕೊಸ್ಲೊವಾಕಿಯದ ಮಿಲನ್ ಹಾರ್ನ್

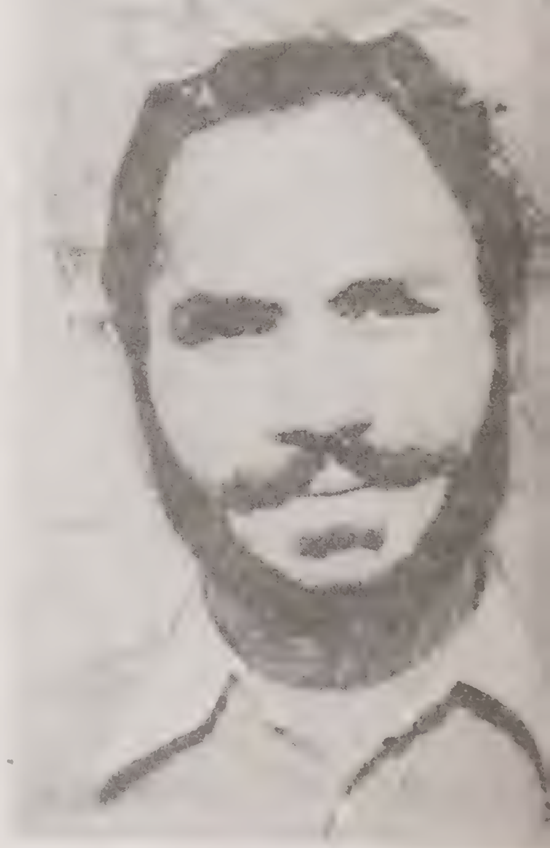


ಇದರಲ್ಲಿ ಸ್ಪರ್ಧಿಸುವವನು ಹನ್ನೆರಡೂವರೆ ಮೈಲು ದೂರದ ಸ್ಕೀಯಿಂಗ್ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸುತ್ತಾನೆ. ಸ್ಕೀಯಿಂಗ್ ಮಾಡುತ್ತಿರುವಾಗ ಇದ್ದಕ್ಕಿದ್ದಂತೆ ಅವನ ಮುಂದೆ ಒಂದಾದ ಬಳಿಕ ಒಂದರಂತೆ ನಾಲ್ಕು ಗುರಿ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಪ್ರದರ್ಶಿಸುತ್ತಾರೆ. ಆಟಗಾರ ಪ್ರತಿ ಗುರಿಗೂ ಐದು ಬಾರಿ ಗುಂಡು ಹಾರಿಸುತ್ತಾನೆ. ಗುರಿ ತಪ್ಪಿದರೆ ಮತ್ತು ಹೆಚ್ಚು ವೇಳೆಯನ್ನು ಕಳೆದರೆ ಅವನಿಗೆ ತಪ್ಪು ಅಂಕಗಳು ಸಿಗುತ್ತವೆ. ಕಡಿಮೆ ತಪ್ಪಂಕ ಗಳಿಸಿದವನು ಗೆಲ್ಲುತ್ತಾನೆ.

ನೋಡಿ : ಡೆಕಾಥ್ಲನ್ : ಪೆಂಟಾಥ್ಲನ್

ಬಲಬೀರ್ ಸಿಂಗ್

ಬಾಲಕನಾಗಿದ್ದಾಗ ತಂದೆ ಹಾಕಿ ದಾಂಡೊಂದನ್ನು ತಂದುಕೊಟ್ಟರು. ಇಷ್ಟು ಚಿಕ್ಕ ಹಾಕಿ ಚೆಂಡಿನಿಂದ ಆಡುವುದು ಏನು ಮಹಾ ಎಂಬುದು ಅವನ ಭಾವನೆ. ಸರಿ, ಒಂದು ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಹಾಕಿ ಆಟ ಆಡತೊಡಗಿದ. ಇದೇ ಹುಡುಗ ಮುಂದೆ ಹಾಕಿ ಆಟದಲ್ಲಿ ಮೂರು ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ಗಳಲ್ಲಿ(1948, 1952, 1956) ಭಾರತವನ್ನು ಪ್ರತಿನಿಧಿಸಿದ. ಇವುಗಳಲ್ಲಿ ಒಂದು ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಭಾರತೀಯ ತಂಡದ ನೇತೃತ್ವ ವಹಿಸಿ ಬಲಬೀರ್ ಸಿಂಗ್ ವಿಜಯ ವೇದಿಕೆಯನ್ನು ಏರಿದರು.



ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್ ಹಾಕಿ ಖ್ಯಾತಿ : ಬಲಬೀರ್ ಸಿಂಗ್

ಬಲಬೀರ್ ಸಿಂಗರ ಜನನ ಹಾಕಿ ಕ್ರೀಡೆಯ ತವರಾದ ಪಂಜಾಬಿನಲ್ಲಿ. ಜಲಂಧರ್ ಜಿಲ್ಲೆಯ ಹರಿಪುರದಲ್ಲಿ, 1924ರ ಅಕ್ಟೋಬರ್ 10 ರಂದು ಇವರು ಹುಟ್ಟಿದರು. ಹುಡುಗ ಬಲಬೀರ್ ಹಾಕಿಗೆ ಹೆಸರಾದ ದೇವಸಮಾಜ ಶಾಲೆಯನ್ನೇ ಸೇರಿದರು. ಶಾಲೆಯ ಹಾಕಿ ತಂಡದಲ್ಲಿ ಗೋಲ್ ಕೀಪರ್ ಆಗಿ ಆಡಲು ಆರಂಭಿಸಿದ ಇವರಿಗೆ ಮುಂದೆ ಫುಲ್ ಬ್ಯಾಕ್ ಆಗಿ ಭಡತಿಯಾಯಿತು.

ಲಾಹೋರಿನ ಸಿಖ್ ನ್ಯಾಷನಲ್ ಕಾಲೇಜನ್ನು ಸೇರಿದ ಮೇಲೆ ಬಲಬೀರರಿಗೆ ಸೆಂಟರ್ ಫಾರ್‌ವರ್ಡ್ ಆಟಗಾರರಾಗಿ ಆಡುವ ಅವಕಾಶ ಒದಗಿತು. ಮುಂದೆ ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಇದೇ ಸ್ಥಾನದಲ್ಲಿ ಆಡಿ ಜಗತ್ತಿನ ಶ್ರೇಷ್ಠ ಸೆಂಟರ್ ಫಾರ್‌ವರ್ಡ್ ಆಟಗಾರ ಎಂಬ ಕೀರ್ತಿ ಗಳಿಸಿದರು.

ಪಂಜಾಬಿನ ಪೋಲೀಸ್ ಹಾಕಿ ತಂಡವನ್ನು ತರಬೇತಿ ಮಾಡುತ್ತಿದ್ದವರು ಶ್ರೇಷ್ಠ ಕೋಚ್ ಅಶ್ವಿನಿಕುಮಾರ್. ಪಂಜಾಬಿನ ಪೋಲೀಸ್ ಇಲಾಖೆಯಲ್ಲಿ ಅಸಿಸ್ಟೆಂಟ್ ಸಬ್-ಇನ್ಸ್‌ಪೆಕ್ಟರ್ ಆಗಿ ಸೇರಿದ ಬಲಬೀರ್‌ಗೆ ಇದರಿಂದ ಹಾಕಿ ತರಬೇತಿಯ ಉತ್ತಮ ಅವಕಾಶ ದೊರಕಿತು.

1947ರಲ್ಲಿ ಸಿಂಹಳ ಪ್ರವಾಸಕ್ಕೆ ಹೊರಟ ಹಾಕಿ ತಂಡಕ್ಕೆ ಬಲಬೀರ್ ಸಿಂಗ್ ಆಯ್ಕೆಯಾದರು. ಮರುವರ್ಷ ಲಂಡನಿನಲ್ಲಿ ನಡೆದ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಭಾರತೀಯ ತಂಡದ ಸೆಂಟರ್ ಫಾರ್‌ವರ್ಡ್ ಇವರು. ಮಿಂಚಿನ ವೇಗದಿಂದ ಆಕ್ರಮಣ ಮಾಡುತ್ತಿದ್ದ ಬಲಬೀರ್ ಅಂತಿಮ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್ ವಿರುದ್ಧ ಎರಡು ಗೋಲು ಹೊಡೆದರು. 1952ರಲ್ಲಿ ಇದೇ ಸ್ಥಾನದಲ್ಲಿ, ಭಾರತ ಹೊಡೆದ 13 ಗೋಲುಗಳ ಪೈಕಿ ಒಂಬತ್ತನ್ನು ಇವರು ಹೊಡೆದರು.

ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಹಾಕಿ ತಂಡಗಳೊಂದಿಗೆ ಸಿಂಗಪುರ, ಮಲಯಾ, ನ್ಯೂಜಿಲೆಂಡ್‌ಗಳಲ್ಲಿ ಬಲಬೀರ್ ಪ್ರವಾಸ ಮಾಡಿದ್ದಾರೆ. ಇವರ ಹಾಕಿ ಜೀವನ ಪರಾಕಾಷ್ಠೆಯನ್ನು ತಲುಪಿದ್ದು 1956ರಲ್ಲಿ. ಆ ವರ್ಷದ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್ ಹಾಕಿ ತಂಡದ ನಾಯಕರಾಗಿ ಬಲಬೀರ್ ಸಿಂಗ್ ಸಹ, ಕ್ರೀಡಾಪಟುಗಳಿಗೆ ಮಾರ್ಗದರ್ಶನ ಮಾಡಿದರು; ಭಾರತಕ್ಕೆ ಚಿನ್ನದ ಪದಕ ಗಳಿಸಿಕೊಟ್ಟರು. ತಮ್ಮ ಕಲಾತ್ಮಕ ಆಟ, ಮೃದು ಸ್ವಭಾವಗಳಿಂದ ಕ್ರೀಡಾಪ್ರೇಮಿಗಳ ಹೃದಯುವನ್ನು ಸೂರೆಗೊಂಡರು.

ನೋಡಿ : ಹಾಕಿ

ಬರ್ಲಾಟ

ಕಾಡಿನಲ್ಲಿ ಹೆಮ್ಮರಗಳನ್ನು ಕಡಿದು ಅವನ್ನು ನದಿಗೆ ಹಾಕಿ ಸಾಗಿಸುವವರು ಆಡುವ ಆಟ, ಬರ್ಲಿಂಗ್ ಅಥವಾ ಬರ್ಲಾಟ. ಇದು ದಿನನಿತ್ಯದ ಕೆಲಸದಿಂದ ಹುಟ್ಟಿದ ದಿಮ್ಮಿ ಉರುಳಿಸುವ ಕ್ರೀಡೆ.

ಉತ್ತರ ಅಮೆರಿಕದ ಮರ ಕಡಿಯುವವರಲ್ಲಿ ಇದು ಒಂದು ಮೆಚ್ಚಿನ ಕ್ರೀಡೆ. ವಸಂತ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ದಿಮ್ಮಿಗಳನ್ನು ನದಿಗಳಲ್ಲಿ ಸಾಗಿಸುವ ಅವರು ಬಹಳ ಕಾಲದಿಂದ ಈ ಆಟ ಆಡುತ್ತಿದ್ದಾರೆ.

ಉಣ್ಣೆಯ ಮೇಲಂಗಿ, ದಿಮ್ಮಿಯ ಮೇಲೆ ಹಿಡಿತ ಸಿಗುವ ವಿಶಿಷ್ಟ ಬಗೆಯ ಬೂಟುಗಳು–ಇವನ್ನು ತೊಟ್ಟು ಉದ್ದನೆಯ ಮೊನಚು ತುದಿಯ ಕೋಲುಗಳನ್ನು ಹಿಡಿದು ಆಟ ಆಡುತ್ತಾರೆ. ನೀರಿನಲ್ಲಿ ತೇಲುವ ಒಂದೇ ದಿಮ್ಮಿಯ ಆಚೀಚೆಗೆ ಇಬ್ಬರು ಆಟಗಾರರು ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ದಿಮ್ಮಿಯನ್ನು ಗಿರಕಿಕೊಟ್ಟು ತಿರುಗಿಸಿ ಅದರ ಚಲನೆಯನ್ನು ತಟಕ್ಕನೆ ಹಿಂದು ಮುಂದಾಗಿಸಿ ಚಾಲಾಕಿನಿಂದ ಆಸರೆ ತಪ್ಪುವಂತೆ ಮಾಡಿ ಎದುರಾಳಿಯನ್ನು ಬೀಳಿಸುವುದು ಆಟದ ಉದ್ದೇಶ. ಹೀಗೆ ಮಾಡಿದಾಗ ಒಂದು ಆಟ ಮುಗಿದಂತೆ. ಮೂರು ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಎರಡು ಬಾರಿ ಎದುರಾಳಿಯನ್ನು ಬೀಳಿಸಿದವರು ಗೆದ್ದಂತೆ.

ಎದುರಾಳಿಯನ್ನು ಬೀಳಿಸುವ ಯತ್ನ



1888ರಲ್ಲಿ ಮೊದಲ ಬಾರಿಗೆ ಸಾರ್ವಜನಿಕವಾಗಿ ಬರ್ಲಿಂಗ್ ಸ್ಪರ್ಧೆ ಆರಂಭವಾಯಿತು. 1898ರಲ್ಲಿ ವಿಶ್ವಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್ ಸ್ಪರ್ಧೆ ನಡೆಯಿತು. ಮೊಟ್ಟ ಮೊದಲ ವಿಶ್ವಚಾಂಪಿಯನ್ ಪ್ರಶಸ್ತಿ ವಿಸ್‌ಕಾನ್ಸಿನಿನ ಥಾಮಸ್ ಫ್ಲೆಮಿಂಟ್‌ಗೆ ದೊರೆಯಿತು.

ಬಳಪದ ಆಟ

ಹೆಚ್ಚು ಬಳಪದ ಕಡ್ಡಿಗಳುಳ್ಳವನ ಮೇಲ್ಮೆ ಹೆಚ್ಚು. ಪುಟ್ಟ ತುಂಡಾದರೂ ಸರಿಯೆ, ಬಳಪದ ಕಡ್ಡಿಗಳನ್ನು ಸಂಗ್ರಹಿಸುವುದರಲ್ಲಿ ಕಿರಿಯರಿಗೆ ಬಹಳ ಉತ್ಸಾಹ.

ಬಳಪಗಳಲ್ಲಿ ಎರಡು ವಿಧ. ಉರುಟು ಮೈ ಬಳಪಗಳು ಹಾಗೂ ನಾಲ್ಕು ಮೂಲೆಗಳ ಬಳಪಗಳು. ಸ್ವಲ್ಪ ಇಳಿಜಾರು ಇರುವ ನೆಲದ ಮೇಲೆ ಇಡಿಯ ಉದ್ದನೆಯ ಉರುಟು ಬಳಪಗಳನ್ನು ಉರುಳಿಸುತ್ತಾರೆ. ಉರುಳಿದ ಬಳಪಕ್ಕೆ ತಾಗುವಂತೆ ಮತ್ತೊಂದು ಬಳಪವನ್ನು ಉರುಳಿಸಿದರೆ ಅದುವರೆಗೆ ಉರುಳಿದ ಬಳಪ ಆ ಆಟಗಾರನಿಗೆ ಸೇರುತ್ತದೆ.

ಇನ್ನೊಂದು ಬಗೆಯ ಬಳಪದ ಆಟದಲ್ಲಿ ಉರುಟು ಬಳಪ ಅಥವಾ ಚೌಕ ಬಳಪಗಳನ್ನು ಬಳಸಬಹುದು. ಒಂದು ಮೇಜಿನ ಅಂಚಿನಿಂದ ಮೆಲ್ಲನೆ ಒಂದೊಂದೇ ಬಳಪವನ್ನು ಕೆಳಕ್ಕೆ ಬಿಡಬೇಕು. ಅವು ನೆಲಕ್ಕೆ ತಾಗಿದರೂ ಬಿಟ್ಟ ಸ್ಥಳದಿಂದ ನೇರವಾಗಿ ನೆಲದ ಮೇಲೆ ಬೀಳುವುದು ಕಡಮೆ. ಹೀಗೆ ಅದರ ಮೇಲೆ ಗುರಿಯಿಟ್ಟು ಒಬ್ಬರ ಅನಂತರ ಮತ್ತೊಬ್ಬರು ಮತ್ತೆ ಬಿಡಬೇಕು. ಆಗ ಕೆಳಗಿನ ಬಳಪಕ್ಕೆ ಅದು ತಾಗಿದರೆ, ಅದುವರೆಗೆ ಬಿದ್ದ ಬಳಪದ ಚೂರುಗಳೆಲ್ಲ ಗುರಿಯಿಟ್ಟು ಹೊಡೆದವನಿಗೆ ಸೇರುತ್ತವೆ.

'ಬಳ್ಳಿ ಜಗ್ಗು'

ಸೊಂಟಗಳನ್ನು ಕೈಗಳಿಂದ ಬಳಸಿ ಭದ್ರವಾಗಿ ಪರಸ್ಪರ ಹೆಣೆಯಲ್ಪಟ್ಟಂತೆ ಆಟಗಾರ್ತಿಯರು ಹಿಡಿದಿರುತ್ತಾರೆ. ಇದೇ 'ಬಳ್ಳಿ'.

ಬಳ್ಳಿ ಹೆಣೆಯುವುದಕ್ಕೆ ಮೊದಲು ಆಟಗಾರರ ಎರಡು ತಂಡಗಳನ್ನು ಆರಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಇಬ್ಬರನ್ನು ಮುಂದಾಳುಗಳೆಂದು ಗೊತ್ತುಮಾಡಿದ ಬಳಿಕ ಅವರು ಕೈ ಕೈ ಹಿಡಿದು ಅವುಗಳನ್ನು ಕಮಾನಿನಂತೆ ಮೇಲಕ್ಕೆ ಎತ್ತುತ್ತಾರೆ. ಆಟಗಾರ್ತಿಯರೆಲ್ಲ ಇದರಡಿಯಲ್ಲಿ ಹಾದುಹೋಗುತ್ತಾರೆ. ಹಾಗೆ ಹೋಗುವಾಗ ಕೈ ಎತ್ತಿ ಹಿಡಿದವರು ಒಂದು ಪದ್ಯವನ್ನು ಹೇಳುತ್ತಾರೆ. ಅದರ ಕೊನೆಯ ಪದ ಹೇಳುವಾಗ ಸಿಗುವ ಆಟಗಾರ್ತಿಯನ್ನು ಹಿಡಿಯಬೇಕು. ಇದೇ ರೀತಿ ಮುಂದುವರಿಸಿ ಎರಡು ತಂಡಗಳನ್ನು ಮಾಡಬೇಕು.

ಒಂದು ಗೆರೆ. ಅದರ ಆಚೀಚೆ ಸುಮಾರು ಐದು ಅಡಿ ದೂರದಲ್ಲಿ ಇನ್ನೆರಡು ಗೆರೆಗಳನ್ನು ಎಳೆಯಬೇಕು. ಮಧ್ಯದ ಗೆರೆಯ ಎರಡು ಬದಿಗಳಲ್ಲಿ ಎರಡು ತಂಡದವರೂ ಪರಸ್ಪರ ಮುಖ ಮಾಡಿಕೊಂಡು ನಿಲ್ಲು

ತ್ತಾರೆ. ಮುಂದಾಳುವಿನ ಹಿಂದೆ ಇರುವವರು ತಮ್ಮ ಮುಂದೆ ಇರುವವರ ಸೊಂಟ ಬಳಸಿ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ಅನಂತರ ಎರಡೂ ತಂಡದವರು ಪರಸ್ಪರ ಜಗ್ಗಲು ಆರಂಭಿಸುತ್ತಾರೆ. ಯಾವ ತಂಡ ಇನ್ನೊಂದನ್ನು ತನ್ನ ಕಡೆಯ ಗೆರೆಗೆ ಎಳೆಯುತ್ತದೋ ಅದು ಗೆಲ್ಲುತ್ತದೆ.

ನೋಡಿ : ಟಗ್ ಆಫ್ ವಾರ್

ಬಳೆ ಓಟ

ನಾಲ್ಕು ಜನರಿರುವ ತಂಡಗಳೊಳಗೆ ನಡೆಯುವ ಸ್ಪರ್ಧೆ—ಬಳೆ ಓಟ. ಸುಮಾರು ಮೂರು ಅಡಿ ವ್ಯಾಸದ ಒಂದು ದೊಡ್ಡ ಬಳೆಯೊಳಗೆ ಪರಸ್ಪರ ಬೆನ್ನುಮಾಡಿಕೊಂಡು ನಾಲ್ಕು ಜನ ಆಟಗಾರರು ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ಇಪ್ಪತ್ತೈದು ಗಜ ದೂರದಲ್ಲಿ ಒಂದು ಗುರಿಗೆರೆಗೆ ಇಂಥ ನಾಲ್ಕು ಜನರ ತಂಡಗಳು ಓಡುತ್ತವೆ.

ಓಡುವಾಗ, ಆಟಗಾರರ ಕೈಗಳು ಬಳೆಗಳಿಂದ ಹೊರಕ್ಕಿರುವಂತೆ ಇಟ್ಟು ಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಗೆರೆಯನ್ನು ಮೊದಲು ತಲಪಿದ ತಂಡ ಗೆಲ್ಲುತ್ತದೆ.

ಇನ್ನೊಂದು ವಿಧದಲ್ಲಿ ಎರಡು ಜನ ಆಟಗಾರರು ಸೈಕಲ್ ಟಯರನ್ನು ಸೊಂಟಕ್ಕೆ ಹಾಕಿ ಓಡಬಹುದು. ವಿವಿಧ ತಂಡಗಳ ಜೋಡಿ ಆಟಗಾರರಲ್ಲಿ ಹೀಗೆ ಸ್ಪರ್ಧೆ ಏರ್ಪಡಿಸಬಹುದು.

ಬಳೆಗಾಜಿನ ಆಟ

ಮುಚ್ಚಿಟ್ಟುದನ್ನು ಹುಡುಕಿ ತೆಗೆಯುವ ಜಾಣ್ಮೆಯನ್ನು ಬಳೆಗಾಜಿನ ಆಟದಲ್ಲಿ ಕಾಣಬಹುದು.

ಆಟಗಾರರಲ್ಲಿ ಎರಡು ತಂಡಗಳಿರುತ್ತವೆ. ಟಾಸ್ ಗೆದ್ದ ತಂಡದವರು ಮುಚ್ಚಿಡಬೇಕು ; ಸೋತವರು ಹುಡುಕಬೇಕು. ನೆಲದಲ್ಲಿ 3 ಗುಳಿಗಳನ್ನು ತೋಡುತ್ತಾರೆ. ಟಾಸ್ ಗೆದ್ದವರು ಒಂದು ಗುಳಿಯಲ್ಲಿ ಬಳೆಗಳನ್ನಿಟ್ಟು ಮೂರು ಗುಳಿಗಳ ಮೇಲೂ ಮಣ್ಣು ಮುಚ್ಚುತ್ತಾರೆ.

ಟಾಸ್ ಸೋತ ಗುಂಪು ಮೂರು ಗುಳಿಗಳ ಮೇಲೂ ತಟ್ಟಿ ನೋಡಿ ಬಳೆ ಇದೆಯೆಂಬ ಅನುಮಾನ ಬಂದ ಗುಳಿಯ ಮೇಲೆ ಮುಚ್ಚಿರುವ ಮಣ್ಣನ್ನು ತೆಗೆಯುತ್ತಾರೆ.

ಬಳೆ ಅಲ್ಲಿದ್ದರೆ ಅವರು ಗೆಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ಬಳೆಗಳು ಅವರಿಗೆ ಸೇರುತ್ತವೆ. ಬಳೆ ಇಲ್ಲದಿದ್ದರೆ ಮುಚ್ಚಿಟ್ಟಿದ್ದವರು ತಾವು ತೆಗೆದು ತೋರಿಸಬೇಕು. ಅಲ್ಲಿ ಎಷ್ಟು ಬಳೆಗಳಿರುತ್ತವೆಯೋ ಅಷ್ಟು ಬಳೆಗಳನ್ನು ಸೋತವರು ಅವರಿಗೆ ಕೊಡುತ್ತಾರೆ.

ಇದನ್ನೇ ಸ್ವಲ್ಪ ಬದಲಾವಣೆಗೊಳಿಸಿ ಆಡುವುದುಂಟು.

ಬಳೆಯ ಚೂರನ್ನು ಮಣ್ಣಲ್ಲಿ ಕದಡಿ ಎಲ್ಲಾದರೂ ಮುಚ್ಚಿಡಬೇಕು. ಆಗ ಇನ್ನೊಬ್ಬಳ ಗಮನ ಬೇರೆ ಕಡೆ ಸಾಗುವಂತೆ ಮಾಡಬೇಕು. ಅನಂತರ ಅವಳು ಹುಡುಕಿ ಹೇಳಬೇಕು. ಹಾಗೆಯೇ ಮಣ್ಣು ಅಥವಾ ಮರಳಿನ ಗುಂಡ್ಡೆ ಮಾಡಿ, ಅದರಲ್ಲಿ ಬಳೆ ಚೂರು ತೂರಿಸಿ, ತೋರಿಸುವಂತೆ ಕೇಳಬೇಕು. ಅವಳು ತನಗೆ ಅನುಮಾನ ಬಂದೆಡೆ ಗಪ್ಪನೆ ಕೈ ಹಾಕಿ ಅಷ್ಟು ಮಣ್ಣು ತೆಗೆಯುತ್ತಾಳೆ. ಅದರೊಳಗೆ ಚೂರಿದ್ದರೆ ಅವಳು ಗೆಲ್ಲುತ್ತಾಳೆ. ಆಗ ಬಚ್ಚಿಡುವ ಸರದಿ ಅವಳದು.

ಬಳೆಗಾಜಿನ ಆಟದಲ್ಲಿ ಸೋತವರಿಗೆ ಶಿಕ್ಷೆ ಕೊಡುವ ಕ್ರಮವೂ ಇದೆ. ಸೋತವರ ಕೈಯಲ್ಲಿ ಬೊಗಸೆ ಮಣ್ಣು ಹಾಕಿ ಬಳೆಯ ಚೂರನ್ನು ಅದರೊಳಗೆ ಹುದುಗಿಸಿ, ಸೋತವಳ ಕಣ್ಣು ಮುಚ್ಚಿ ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಜಾಗದಲ್ಲಿ ಹೇಗೆಂದರೆ ಹಾಗೆ ಓಡಾಡಿಸಿ, ಅಲ್ಲಿ ಎಲ್ಲಿಯಾದರೂ ಮಣ್ಣನ್ನು ದೊಪ್ಪನೆ ಚೆಲ್ಲುವಂತೆ ಹೇಳಬೇಕು. ಅನಂತರ ಸುತ್ತಿಸಿ ಸುತ್ತಿಸಿ ಮೊದಲಿನ ಸ್ಥಾನಕ್ಕೆ ಕರೆದುಕೊಂಡು ಬಂದು, "ಹೋಗಿ ಹುಡುಕು" ಎಂದು ಹೇಳಬೇಕು. ಹುಡುಕಿದರೆ ಅವಳು ಗೆಲ್ಲುತ್ತಾಳೆ. ಕೈಯಲ್ಲಿ ಹಾಕಿದ ಮಣ್ಣು ಸುತ್ತಲ ಮಣ್ಣಿನ ಬಣ್ಣಕ್ಕಿಂತ ಬಹಳ ಭಿನ್ನವಾಗಿದ್ದರೆ ಹುಡುಕುವವಳು ಬೇಗನೆ ಪತ್ತೆ ಹಚ್ಚಿಬಿಡುತ್ತಾಳೆ. ಆದಷ್ಟು ಮಟ್ಟಿಗೆ ಈ ಬಣ್ಣ ಬೇರೆಯಾಗಿರ ಕೂಡದು.

ದಬ್ಬಳದಂಥ ಕಡ್ಡಿಯಿಂದ ಇದೇ ಆಟವನ್ನು ಪುಟ್ಟ ಮಕ್ಕಳು 'ಉಪೂಪ ಕಡ್ಡಿ' ಎಂದು ಆಡುತ್ತಾರೆ.

ಬಾಟಲಿ ಸಂಗ್ರಹ

ಚಪ್ಪಟೆ ತಳಭಾಗದ ದುಂಡಾದ ಬಾಟಲು. ಕತ್ತಿನ ಭಾಗದಲ್ಲಿ ಅಗಲ ಕಿರಿದು. ಬಾಟಲಿಯ ಮೇಲೆಲ್ಲ ಚಿತ್ರ. ಮುಖದಂತೆ ಕೆತ್ತಿದ್ದ ಮರದ ಬಿರಡೆ ಬೇರೆ. ಕುಂಬಳಕಾಯಿಯಿಂದ ಕೀನ್ಯದವರು ತಯಾರಿಸಿದ್ದ ಈ ಬಾಟಲಿ—ಬ್ರಿಟಿಷ್ ಮ್ಯೂಸಿಯಂನಲ್ಲಿದೆ. ಮೊದಲು ಜಿಂಕೆ ಮುಂತಾದ ಪ್ರಾಣಿಗಳ ಚರ್ಮದಿಂದ ಬಾಟಲಿ ತಯಾರಿಸುತ್ತಿದ್ದರು. ಕ್ರಮೇಣ ಗಾಜು, ಪ್ಲಾಸ್ಟಿಕ್‌ಗಳಿಂದ ಬಾಟಲಿ ತಯಾರಿ ಆರಂಭವಾಯಿತು. ಚಿತ್ರಗಳಂತೆ ಬಾಟಲಿಗಳೂ ಆಯಾ ಕಾಲದ ಕಥೆಯನ್ನು ಹೇಳುತ್ತವೆ. ಬಾಟಲಿಗಳ ವೈವಿಧ್ಯದಿಂದ ಅವುಗಳ ಸಂಗ್ರಹ ಹವ್ಯಾಸವಾಗಿ ಬೆಳೆಯಿತು.

ಈಗಿರುವುದರಲ್ಲಿ ಅತಿ ಪುರಾತನ ಗಾಜಿನ ಬಾಟಲಿ ನಾರ್ಥಾಂಪ್ಟನ್ ಮ್ಯೂಸಿಯಮಿನಲ್ಲಿದೆ. ಇದು 1657ರಲ್ಲಿ ತಯಾರಾದದ್ದು. ಪ್ರಾಣಿ, ಹಕ್ಕಿ, ಮೀನು, ಪಿಸ್ತೂಲಿನಾಕಾರದ ಸಣ್ಣ ಬಾಟಲಿಗಳು ಸಂಗ್ರಹಕಾರರಿಗೆ ಅಮೂಲ್ಯವಾದುವು.

ಬಾಟಲಿಗಳಿಂದ ಕಲಾತ್ಮಕ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ತಯಾರಿಸಬಹುದು. ಅವುಗಳನ್ನು ಚೆನ್ನಾಗಿ ತೊಳೆದು, ಒರೆಸಿ ಇಟ್ಟುಕೊಂಡು ಒಂದೊಂದಕ್ಕೂ ಅಂಟು ಹಚ್ಚಿ ಕೂಡಿಸಿದರೆ ಅಂಟಿಕೊಳ್ಳುತ್ತವೆ. ಇದರಲ್ಲಿ ಗೋಪುರವುಳ್ಳ ದೇವಸ್ಥಾನದ ಮಾದರಿ ಜನಪ್ರಿಯವಾಗಿದೆ. ಇದಕ್ಕೆ ಚಿಕ್ಕ ಚಿಕ್ಕ ಬಲ್ಬುಗಳನ್ನು ಹಾಕಿ ದೀಪ ವ್ಯವಸ್ಥೆ ಮಾಡಬಹುದು. ಇದೇ ರೀತಿ ಐಫೆಲ್ ಗೋಪುರ ಮುಂತಾದುವುಗಳ ಮಾದರಿ ತಯಾರಿಸಬಹುದು.

ಬಾಟಲಿಯಿಂದ ಹೂದಾನಿ ಮಾಡಬಹುದು. ಸರಿಯಾದ ಆಕಾರದ ಬಾಟಲಿ ಆರಿಸಿ ಬೇಕಾದ ಬಣ್ಣ ಹಚ್ಚಿ ಚಿತ್ರ ಬಿಡಿಸಬಹುದು.

ಬಾಣ ಬಿರುಸು

ಢಮಾರ್.........ಶಬ್ದ. ಆಕಾಶದಲ್ಲಿ ಮನೋಹರವಾಗಿ ಜ್ವಲಿಸುತ್ತಿರುವ ಬಣ್ಣ ಬಣ್ಣದ ಕಿಡಿಗಳು. ಇದು 'ತಾರಾಮಂಡಲ'.

ಜೋರಾಗಿ ಸಿಡಿಯುವ ಶಬ್ದ, ಅನಂತರ ಹಲವಾರು ಸಣ್ಣಪುಟ್ಟ ಸಿಡಿಯುವ ಸದ್ದುಗಳು, ಅದನ್ನನುಸರಿಸಿ ಒಂದಾದ ಮೇಲೊಂದರಂತೆ ಬೆಂಕಿಯ ಉಂಡೆಗಳು ಗಗನದತ್ತ ಏರಿ ನಾನಾ ಬಣ್ಣಗಳ ನಕ್ಷತ್ರಗಳು ಉದುರುತ್ತಿರುವ ಸುಂದರ ದೃಶ್ಯ ಗೋಚರಿಸುತ್ತದೆ. ಇದು 'ರೋಮನ್ ಕ್ಯಾಂಡಲ್' ಉರಿಯುವ ಬಗೆ.

ಹಬ್ಬ, ಉತ್ಸವಗಳ ಸಂದರ್ಭಗಳಲ್ಲಿ ಜನರ ಸಂತಸವನ್ನು ಹೆಚ್ಚಿಸುವುದಕ್ಕೆ ಬಾಣ ಬಿರುಸುಗಳ ಪ್ರದರ್ಶನ ನಡೆಸುತ್ತಾರೆ.

ಸಿಡಿಮದ್ದನ್ನು ಉತ್ಸವಗಳಲ್ಲಿ ಉಪಯೋಗಿಸಿದವರಲ್ಲಿ ಇಟಲಿಯವರು ಮೊದಲಿಗರು. ಫ್ರಾನ್ಸಿನಲ್ಲಿ 15ನೆಯ ಲೂಯಿಯ ರಾಜ್ಯಭಾರ ಕಾಲದಿಂದ ಮಹಾಕ್ರಾಂತಿಯ ವರೆಗೆ ಬಾಣಬಿರುಸುಗಳ ಪ್ರದರ್ಶನಕ್ಕೆ ಅಪಾರ ಹಣ ವೆಚ್ಚ ಮಾಡುತ್ತಿದ್ದರು. ಬಹುಕಾಲದ ವರೆಗೆ ಕ್ಯಾನ್ವಾಸ್ ಮತ್ತು ಪ್ಲಾಸ್ಟರ್‌ನಿಂದ ನಿರ್ಮಿಸಿದ 'ದೇವಸ್ಥಾನ' ದಿಂದ ಬಾಣಬಿರುಸುಗಳನ್ನು ಹಾರಿಸುತ್ತಿದ್ದರು. ಅಧಿಕೃತ ಪ್ರದರ್ಶನಗಳಲ್ಲಿ ಸೈನಿಕ ತಜ್ಞರು ಬಾಣಬಿರುಸು ಹೊತ್ತಿಸುವ ಹೊಣೆ ಹೊರುತ್ತಿದ್ದರು.

18ನೆಯ ಶತಮಾನದಲ್ಲಿ ಸುಡು ಮದ್ದುಗಳಲ್ಲಿ ಬಣ್ಣಗಳ ಬೆಡಗಿರಲಿಲ್ಲ. ಬರಿಯ ಜ್ವಾಲೆ ಮತ್ತು ಹಾರುವ ಕಿಡಿಗಳಿಂದಲೇ ಜನ ಸಂತೋಷಪಡುತ್ತಿದ್ದರು. 19ನೆಯ ಶತಮಾನದಲ್ಲಿ ಆಮ್ಲಜನಕ ನೀಡಬಲ್ಲ ಪೊಟಾಸಿಯಂ ನೈಟ್ರೇಟನ್ನು ಸುಡುಮದ್ದು ತಯಾರಿಕೆಯಲ್ಲಿ ಬಳಸಲಾರಂಭಿಸಿದರು. ಇದರಿಂದ ಸುಡುಮದ್ದು ವಿಶೇಷ ಶಾಖದಿಂದ ಉರಿಯುವಂತಾಯಿತು. ಲೋಹಭಾಗ ಉರಿಯುವಾಗ ಉಂಟಾಗುವ ಜ್ವಾಲೆ ವರ್ಣಯುಕ್ತವಾಯಿತು. ಲಿಥಿಯಮಿನಿಂದ ಕೆಂಪು, ತಾಮ್ರದಿಂದ ನೀಲಿ, ಸೋಡಿಯಂನಿಂದ ಹಳದಿ —ಹೀಗೆ ವಿವಿಧ ಬಣ್ಣಗಳನ್ನು ಪಡೆಯಲು ಸಾಧ್ಯವಾಯಿತು.

ಏರೋಪ್ಲೇನ್, ತಾರಾಮಂಡಲ, ಪಟಾಕಿ, ಕುಡಿಕೆ ಬಾಣ, ವಿಷ್ಣು ಚಕ್ರ, ನೆಲ ಚಕ್ರ, ರಾಕೆಟ್, ರೋಮನ್ ಕ್ಯಾಂಡಲ್, ಬೆಂಗಾಲ್ ಲೈಟ್, ಫೌಂಟನ್ ಮತ್ತಿತರ ಬಿರುಸುಬಾಣಗಳು ಪ್ರದರ್ಶನಗಳಲ್ಲಿ, ಜನಮನೋರಂಜನೆಯಲ್ಲಿ ಮಹತ್ತರ ಪಾತ್ರ ವಹಿಸುತ್ತಿವೆ. ಗಣಪತಿ ಮೆರವಣಿಗೆ, ರಾಮೋತ್ಸವದ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ನಡೆಸುವ ಮೆರವಣಿಗೆಗಳಲ್ಲಿ ಬಿರುಸುಬಾಣಗಳಿಂದ ಉತ್ಸವದ ರಂಜನೆಯನ್ನು ಹೆಚ್ಚಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಬಿರುಸುಬಾಣಗಳನ್ನು ನೀರಿನ ಮೇಲೆ ಹಾರಿಸಿದರೆ ಅದು ಮತ್ತೂ ಮನೋಹರವಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಅದು ಸೃಷ್ಟಿಸುವ ವರ್ಣರಂಜಿತ ಲೋಕ ನೀರಿನ ಅಲೆಗಳ ಆಟದಿಂದ ನೂರು ಪ್ರತಿಬಿಂಬಗಳಾಗಿ ಮೂಡುತ್ತವೆ.

ನೋಡಿ : ಸುಡುಮದ್ದು–ಸಂಪುಟ ೪

ಬಾಣ ಬಿರುಸು ಪಂದ್ಯ

ದೀವಳಿಗೆಯ ಹೊತ್ತಿನಲ್ಲಿ ರಾಕೆಟ್‌ನಂಥ, ಸಿಡಿಮದ್ದಿನ ಬಾಣಗಳನ್ನು–ಬಾಣ ಬಿರುಸುಗಳನ್ನು–ಬಿಡುವ ಪಂದ್ಯ ಒಂದನ್ನು ಆಡುವುದಿದೆ. ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಬಿದಿರಿನ ನೀಳ ಕಡ್ಡಿಯ ತುದಿಗೆ ಈ ಬಾಣಗಳನ್ನು ಜೋಡಿಸುತ್ತಾರೆ.



ಪಂದ್ಯಕ್ಕೆ ಬಾಣ ಬಿರುಸು

ಬಾಣಪಂದ್ಯ ಆಡಲು ಎರಡು ತಂಡಗಳಿರುತ್ತವೆ. ಬಾಣಗಳನ್ನು ಹತ್ತಿಸಿ ಎದುರು ತಂಡದವರೆಡೆಗೆ ಎಸೆಯುವುದು ಆಟದ ಉದ್ದೇಶ.

ಆಟಗಾರರು ನಿಲ್ಲಬೇಕಾದ ದೂರವನ್ನು ತೀರ್ಪುಗಾರರು ನಿಗದಿ ಮಾಡುತ್ತಾರೆ. ತುಂಬಿರುವ ಸಿಡಿಮದ್ದಿನ ಪರಿಮಾಣವನ್ನು ಅವಲಂಬಿಸಿ ಬಾಣ ದೂರ ಸಾಗುತ್ತದೆ. ಗಾಯಗಳಾಗದಂತೆ ಆಟಗಾರರು ಒದ್ದೆ ಗೋಣಿ ಚೀಲಗಳನ್ನು ಸುತ್ತಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ.

ಸಾವಿರಾರು ಸಂಖ್ಯೆಯಲ್ಲಿ ಬಾಣಗಳು ಬಳಸಲ್ಪಡುವಾಗ ಆಟವಂತೂ ಬಹಳ ಪ್ರೇಕ್ಷಣೀಯ. ಇಡೀ ವಾತಾವರಣ ಬೆಂಕಿ ಕಿಡಿಗಳಿಂದ ತುಂಬಿ ಪ್ರಕಾಶಮಾನವಾಗಿರುತ್ತದೆ.

ಧೈರ್ಯಶಾಲಿಗಳಾದ ಆಟಗಾರರು ಮುಂದೆ ಸರಿದು, ಚಕಚಕನೆ ಬಾಣಗಳನ್ನು ಎಸೆದು ಎದುರಾಳಿಗಳನ್ನು ಓಡಿಹೋಗುವಂತೆ ಮಾಡಿ ಗೆಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ಈ ಆಟವನ್ನು ನಮ್ಮ ದೇಶದ ವಾಯೀ, ಪಂಢರಪುರಗಳಲ್ಲಿ ಕಳೆದ 190 ವರ್ಷಗಳಿಂದಲೂ ಆಡುತ್ತಿದ್ದಾರೆ.

ಬಾಬ್ ಬಂಡಿ ಓಟ

ಹಿಮದ ಮೇಲೆ ಜಾರಿಕೊಂಡು ಸಾಗುವುದು ಒಂದು ಕ್ರೀಡೆ. ಬಾಬ್ ಬಂಡಿ ಓಟ ಇಂಥದು. ಪ್ರಯಾಣಕ್ಕಾಗಲೀ ಸರಕು ಸಾಗಣೆಗಾಗಲೀ ಕೈಯಿಂದ ಎಳೆದುಕೊಂಡು ಹೋಗುತ್ತಿದ್ದ ಜಾರುಬಂಡಿಗಳು ಕ್ರಿ. ಪೂ. 6000 ವರ್ಷಗಳಷ್ಟು ಹಿಂದಿನಿಂದಲೂ ಬಳಕೆಯಲ್ಲಿವೆ.

1880ರಲ್ಲಿ ಸ್ವಿಟ್ಜರ್‌ಲೆಂಡ್‌ನ ಆಲ್ಪ್ಸ್ ಪರ್ವತದ ಬಳಿಯಿರುವ ಕ್ರೀಡಾಪಟುಗಳು ನೀರ್ಗಲ್ಲಿನ ಮೇಲೆ ಸುಲಭವಾಗಿ ಚಲಿಸುವ ಹಗುರವೂ ಕಿರಿದೂ ಆದ ಜಾರು ಬಂಡಿಯೊಂದನ್ನು ರೂಪಿಸಿದರು. ಆದರೆ ಆ ಬಂಡಿಗಳು ಅತ್ಯಂತ ವೇಗದಲ್ಲಿ ಚಲಿಸುತ್ತಿರುವುದರಿಂದ ಅವುಗಳನ್ನು ಹತೋಟಿಯಲ್ಲಿಡುವುದು ಕಷ್ಟವಾಗಿತ್ತು. ಅಪಘಾತಗಳು ಹೆಚ್ಚಾದುವು. ಅನಂತರ ಸ್ವಿಟ್ಜರ್‌ಲೆಂಡ್‌ನ ಸೇಂಟ್ ಮಾರಿಟ್ಸ್ ಚಳಿಧಾಮದ ಬಳಿ ಕೆಲವು ಉತ್ಸಾಹೀ ಕ್ರೀಡಾಪಟುಗಳು, ಹಿಮದ ಮೇಲೆ ಅತ್ತ ಇತ್ತ ಕುಲುಕುತ್ತ ವೇಗವಾಗಿ ಚಲಿಸುವ, ಸುಲಭದಲ್ಲಿ ಹತೋಟಿಯಲ್ಲಿಡಲು ಸಾಧ್ಯವಾಗುವ, ಭಾರವಾದ ಒಂದು ಜಾರುಬಂಡಿಯನ್ನು ಕಂಡುಹಿಡಿದರು. ಇದೇ ಬಾಬ್ ಬಂಡಿ. ಇಬ್ಬರು ಅಥವಾ ನಾಲ್ವರು ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳಲು ಸ್ಥಳಾವಕಾಶವಿರುವ ಬಾಬ್ ಬಂಡಿಗಳಿವೆ. ಹಿಂದೆ ಇದನ್ನು ಮರದ ಹಲಗೆಗಳಿಂದ ರಚಿಸುತ್ತಿದ್ದರು. 20ನೆಯ ಶತಮಾನದ ದ್ವಿತೀಯಾರ್ಧದಲ್ಲಿ ಉಕ್ಕು ಮತ್ತು ಅಲ್ಯೂಮಿನಿಯಮಿನಿಂದ ರಚಿತವಾದ ಜಾರುಬಂಡಿಗಳು ಬಂದುವು.

ಬಾಬ್ ಬಂಡಿಯಲ್ಲಿ ಅಗಲವಾದ ಎರಡು ಜೊತೆ ಜಾರು ಕೊರಡುಗಳಿವೆ. ಹಿಮದ ಮೇಲೆ ಕುಲುಕುತ್ತ ಇದು ಸಾಗುತ್ತದೆ. ಚಾಲಕ ಜಾರುಕೊರಡನ್ನು ಹಗ್ಗ ಅಥವಾ ಚಕ್ರಗಳ ಸಹಾಯದಿಂದ ತಿರುಗಿಸುತ್ತಾನೆ. ಬಂಡಿಯ ಮುಂಭಾಗದಲ್ಲಿ ಚಾಲಕನೂ ಹಿಂಭಾಗದಲ್ಲಿ ನಿಯಂತ್ರಕನೂ ಇರುತ್ತಾರೆ. ಇನ್ನೂ ಇಬ್ಬರು ಅಥವಾ ಮೂವರು ಇವರಿಬ್ಬರ ನಡುವೆ ಕುಳಿತಿರುತ್ತಾರೆ. ರಕ್ಷಕ ಕವಚವು ಚಾಲಕ ಚಕ್ರ ಹಾಗೂ ಮುಂಭಾಗವನ್ನು ಮುಚ್ಚುತ್ತದೆ. ಬಾಬ್ ಬಂಡಿಯು ವೇಗವಾಗಿ ಸಾಗುವಂತೆ ಅದರ ಆಕಾರವಿರುತ್ತದೆ.

ಬಾಬ್ ಬಂಡಿ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳು ಮೊತ್ತಮೊದಲು ಸ್ವಿಟ್ಜರ್‌ಲೆಂಡ್‌ನಲ್ಲಿ ಉಗಮವಾದುವು. 1890ರಲ್ಲಿ ಮೊದಲ ಸ್ಪರ್ಧೆ ನಡೆಯಿತು.

ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಬಾಬ್ ಬಂಡಿ ಸಂಸ್ಥೆ ಜಾಗತಿಕ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳನ್ನು ಏರ್ಪಡಿಸುತ್ತದೆ. ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸುವ ರಾಷ್ಟ್ರಗಳು ಸಂಸ್ಥೆಯ ಸದಸ್ಯರಾಗಿರುತ್ತಾರೆ.

ಇಟಲಿಯ ಪೋದಾರ್ ಎಂಬವರು ರಚಿಸಿದ ಜಾರುಬಂಡಿಯನ್ನು ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಬಳಸುತ್ತಾರೆ. ಈ ಬಂಡಿಗೂ ಪೋದಾರ್ ಎಂದೇ ಹೆಸರಿದೆ.



1964ರ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಬ್ರಿಟನಿನ ಅಂಥೊನಿನಾಶ್ ಮತ್ತು ರಾಬಿನ್ ಡಿಕ್ಸನ್

1950ರ ಮಧ್ಯ ಭಾಗದಲ್ಲಿ ಅವು ಬಳಕೆಗೆ ಬಂದುವು. ಈ ಜಾರುಬಂಡಿಯ ಜಾರು ಕೊರಡುಗಳಿಗೆ ರಬ್ಬರನ್ನು ಹೊಂದಿಸಿದ್ದು ಅವು ಆಘಾತ ನಿರೋಧಕಗಳಾಗಿ ಕೆಲಸ ಮಾಡುತ್ತವೆ. ಜಾರುಬಂಡಿಗಳ ಪರಮಾವಧಿ ತೂಕ 363ರಿಂದ 507ಪೌಂಡಿನ ತನಕ ಇರುತ್ತದೆ. ಪರಮಾವಧಿ ಉದ್ದ 106 ಅಂಗುಲದಿಂದ 149 ಅಂಗುಲದ ವರೆಗೆ.

ಬಾಬ್ ಬಂಡಿ ಸ್ಪರ್ಧೆ ಸ್ವಾಭಾವಿಕ ಅಥವಾ ಕೃತಕ ಹಿಮಹಾಸಿನ ಮೇಲೆ ನಡೆಯುತ್ತದೆ. ಹಿಮಹಾಸು ನೇರವಾಗಿಯೂ ಇಳಿಜಾರಾಗಿಯೂ ಇದ್ದು 1,500 ಮೀಟರು ಉದ್ದವಿರುತ್ತದೆ. ಈ ನೇರ ದಾರಿಗಳ ಬದಿಯಲ್ಲಿ 18 ಅಂಗುಲ ಎತ್ತರದ ಮಂಜುಗೋಡೆ ಇರುತ್ತದೆ. ಸ್ಪರ್ಧೆಯ ತಂಡದಲ್ಲಿ ಐದು ಮಂದಿ ಕ್ರೀಡಾಪಟುಗಳಿರುತ್ತಾರೆ.

ಸ್ಪರ್ಧೆ ನಾಲ್ಕು ಗುಂಪುಗಳೊಳಗೆ ನಡೆಯುತ್ತದೆ. ನಾಲ್ವರು ನಿರ್ಣಾಯಕರಿರುತ್ತಾರೆ. ಅತ್ಯಂತ ಕಡಮೆ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಗುರಿ ತಲಪಿದ ಬಂಡಿ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಗೆಲ್ಲುತ್ತದೆ. ಬಂಡಿಗಳ ನಾಲ್ಕು ಅವರೋಹಣಗಳ ಬಳಿಕ ಸ್ಪರ್ಧೆಯ ಸೋಲು ಗೆಲವು ನಿರ್ಧರಿಸುತ್ತಾರೆ. ಬಂಡಿಯನ್ನು ಸಮತೂಕದಲ್ಲಿಟ್ಟುಕೊಳ್ಳುವುದು ಚಾಲಕನ ಮುಖ್ಯಕೆಲಸ. ಇಲ್ಲದಿದ್ದರೆ ಕುಲುಕುತ್ತ, ಅಲುಗಾಡುತ್ತ ಹಿಮದ ಮೇಲೆ ಸಾಗುವ ಬಂಡಿ ಜಾರಿ ಕೆಳಗುರುಳುವ ಸಂಭವವಿರುತ್ತದೆ.

1924ರ ಅನಂತರ ಬಾಬ್ ಬಂಡಿ ಸ್ಪರ್ಧೆ ಚಳಿಗಾಲದ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಸ್ಥಾನ ಗಳಿಸಿತು. ಆ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಹಿಮ ಹಾಸು 1,500–1,750 ಮೀಟರ್ ಉದ್ದವಿರುತ್ತದೆ. ಈ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಒಂದೊಂದು ಬಂಡಿಯಲ್ಲಿ ನಾಲ್ವರು ಕ್ರೀಡಾಪಟುಗಳಿರುತ್ತಾರೆ. ಹಿಮಹಾಸು ಆಳವಾಗಿ ಅಲ್ಲಲ್ಲಿ ತಿರುವುಗಳು ಇರುತ್ತದೆ.

ನೋಡಿ : ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ; ಚಳಿಗಾಲದ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್ ; ಟೊಬೊಗಾನ್ ಸವಾರಿ

ಬಾಬ್ ಜಾರುಬಂಡಿ ರಚನೆ



ಬಾಬ್ ಬೀಮನ್

1968ರ ಮೆಕ್ಸಿಕೋ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನ ದೂರ ನೆಗೆತ ಸ್ಪರ್ಧೆ. 21 ವಯಸ್ಸಿನ ಯುವಕನೊಬ್ಬ ಓಟ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಿರುವವನಂತೆ ವೇಗವಾಗಿ ಓಡಿ ಬರುತ್ತಾನೆ. ನೆಗೆಯುವ ಸ್ಥಳದಿಂದ ಎತ್ತರಕ್ಕೆ ಚಿಮ್ಮುತ್ತಾನೆ. ಕಾಲುಗಳನ್ನು ಸ್ವಲ್ಪ ನಿಡಿದಾಗಿ ಚಾಚಿ, ಕಾಲು ನೆಲಕ್ಕೆ ಸೋಕಿತು. ಅವನ ನೆಗೆತ ಪ್ರೇಕ್ಷಕರನ್ನು ದಂಗುಗೊಳಿಸಿತು. ತನ್ನ ಸಾಹಸವನ್ನು ತಾನೇ ನಂಬದ ಆ ಯುವಕ ನೆಲಕ್ಕೆ ತಲೆಬಾಗಿ ಮಣ್ಣನ್ನು ಚುಂಬಿಸುತ್ತಾನೆ.

ಆ ಯುವಕ —ಬಾಬ್ ಬೀಮನ್.

ಬಾಬ್ ಬೀಮನ್ ಎಂದು ಜನಪ್ರಿಯರಾಗಿರುವ ರಾಬರ್ಟ್ ಬೀಮನ್ ಅಮೆರಿಕ ನೀಗ್ರೊ ಪ್ರಜೆ. ಜನಿಸಿದ್ದು ವೆಸ್ಟ್ ಇಂಡೀಸ್ ದ್ವೀಪಗಳಲ್ಲೊಂದಾದ, ಈಗ ಸ್ವತಂತ್ರ ರಾಷ್ಟ್ರವಾಗಿರುವ, ಜಮೈಕಾದಲ್ಲಿ. ಅವರ ತಂದೆ ನ್ಯೂಯಾರ್ಕಿನಲ್ಲಿ ಪಾದರಕ್ಷೆ ತಯಾರಕರು. ಬಾಬ್ ಬೀಮನ್ ನ್ಯೂಯಾರ್ಕಿನ ಹೈಸ್ಕೂಲಿನಲ್ಲಿ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಯಾಗಿದ್ದಾಗಲೇ ದೂರನೆಗೆತ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಿ 24 ಅಡಿ ದೂರ ಹಾರಿದ್ದರು. ಆದರೆ ಆಗ ಅವರಿಗೆ ಬಾಸ್ಕೆಟ್‌ಬಾಲ್ ಆಟದ ಕಡೆಗೆ ವಿಶೇಷ ಒಲವು ಇದ್ದಿತೇ ಹೊರತು ಈ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಲ್ಲಿ ಹೆಚ್ಚು ಆಸಕ್ತಿ ಇರಲಿಲ್ಲ. ಮುಂದೆ ಟೆಕ್ಸಾಸ್ ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾನಿಲಯಕ್ಕೆ ಸೇರಿದ ಅನಂತರ ದೂರನೆಗೆತ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಲ್ಲಿ ಆಸಕ್ತಿ ಹುಟ್ಟಿತು.



ಈ ಶತಮಾನದ ನೆಗೆತ : ಬಾಬ್ ಬೀಮನ್

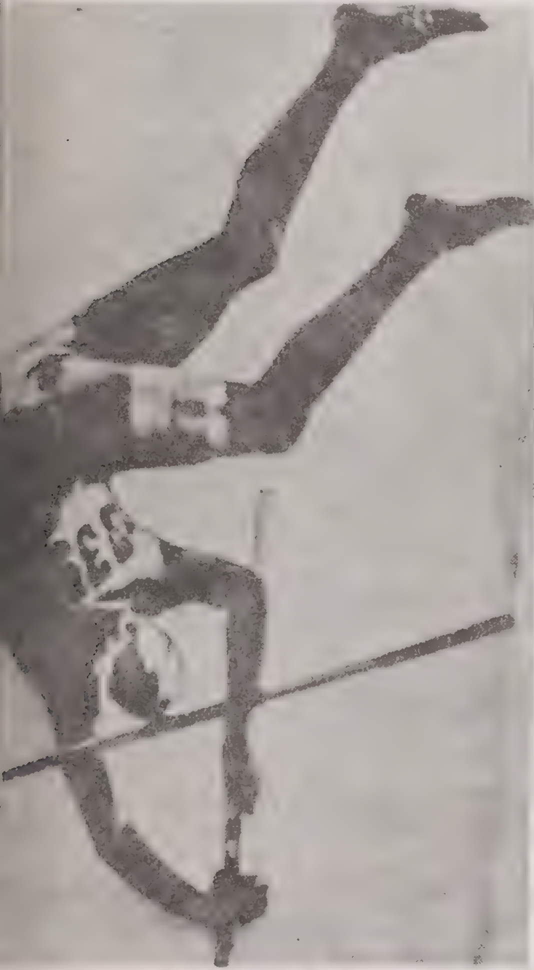
ಬೀಮನ್ ಹವ್ಯಾಸಿ ಅಥ್ಲೆಟಿಕ್ ಸಂಘದ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಿ 26 ಅಡಿ ಹನ್ನೊಂದೂವರೆ ಇಂಚು ಉದ್ದಕ್ಕೆ ಜಿಗಿದಾಗ ಅದು ಅಮೆರಿಕದಲ್ಲಿ ಒಳಾಂಗಣದ ದೂರ ನೆಗೆತದಲ್ಲಿ ಹೊಸ ದಾಖಲೆಯಾಯಿತು.

1968ರ ಮಾರ್ಚ್ ತಿಂಗಳಲ್ಲಿ ಅವರು 27 ಅಡಿ ಎರಡೂವರೆ ಅಂಗುಲ ಉದ್ದಕ್ಕೆ ಜಿಗಿದು ಆಗ ರಾಲ್ಫ್ ಬೋಸ್ಟನ್ ಸ್ಥಾಪಿಸಿದ ವಿಶ್ವದಾಖಲೆಯನ್ನು ಮೀರಿಸಿದರು. ಅನಂತರ ಅಕ್ಟೋಬರ್‌ನಲ್ಲಿ, ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸುವುದರೊಳಗೆ ಅವರು ರಾಲ್ಫ್ ಬೋಸ್ಟನ್ ಮತ್ತೆ ಮತ್ತೆ ಸ್ಥಾಪಿಸಿದ ದಾಖಲೆಗಳನ್ನು ಎಂಟು ಸಲ ಮುರಿದರು. ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನ ಅಂತಿಮ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಮೊದಲ ಸಲಕ್ಕೇ 29 ಅಡಿ 2½ ಅಂಗುಲ ಹಾರಿ ಅದ್ಭುತ ವಿಕ್ರಮವನ್ನೇ ಸಾಧಿಸಿದರು. ಇದು 'ಶತಮಾನದ ನೆಗೆತ'ವೆಂದು ಹೆಸರಾಯಿತು. ಅವರ ನೆಗೆತ ಶೈಲಿ 'ಬೀಮನ್ ವಿಧಾನ'ವೆನಿಸಿತು.

ಬಾಬ್ ಮಥಿಯಾಸ್

ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಡೆಕಾಥ್ಲನ್ ಪ್ರಶಸ್ತಿ ಪಡೆದವರಲ್ಲಿ ಅತ್ಯಂತ ಕಿರಿಯ ಕ್ರೀಡಾಪಟು ಬಾಬ್ ಮಥಿಯಾಸ್.

ಹದಿನೇಳರ ಹುಡುಗ ಬಾಬ್ ಮಥಿಯಾಸ್ ಆಟ ಓಟಗಳಲ್ಲಿ ತನ್ನ ಸಂಗಡಿಗರಿಗಿಂತ ಯಾವಾಗಲೂ ಮುಂದೆ. ಅಥ್ಲೆಟಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಇವನ ಕುಶಲತೆಯನ್ನು ಕಂಡ ಕೋಚ್ ಒಮ್ಮೆ ಬಾಬ್‌ನನ್ನು ಕೇಳಿದ: "ಡೆಕಾಥ್ಲನ್ ಆಟದಲ್ಲಿ ನೀನು ಯಾಕೆ ಒಂದು ಕೈ ನೋಡಬಾರದು?" "ಆ ಹೆಸರೇನೋ ಚೆನ್ನಾಗಿದೆ. ಏನೆಂದು ಸರಿಯಾಗಿ ತಿಳಿಯಲಿಲ್ಲ." ಎಂದರು ಬಾಬ್. ವಿಚಾರಿಸಿದಾಗ ವಿವರಗಳು ಸಿಕ್ಕಿದುವು. ಅಥ್ಲೆಟಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಡೆಕಾಥ್ಲನ್ ಅತ್ಯಂತ ಕಠಿಣವಾದ ಸ್ಪರ್ಧೆ ಎಂದೂ ತಿಳಿಯಿತು. ಆದರೂ ಬಾಬ್ ಮಥಿಯಾಸ್ ಧೈರ್ಯಗೆಡಲಿಲ್ಲ. ಪ್ರಯತ್ನಪಟ್ಟು ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡಿದರು. ಮೂರು ತಿಂಗಳ ಬಳಿಕ 1948ರ ಲಂಡನ್ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಇವರು ಚಿನ್ನದ ಪದಕ ಪಡೆದರು.



ಪೋಲ್‌ವಾಲ್ಟ್‌ನಲ್ಲಿ ಬಾಬ್ ಮಥಿಯಾಸ್

ನಾಲ್ಕು ವರ್ಷಗಳ ಬಳಿಕ ಹೆಲ್ಸಿಂಕಿ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಮತ್ತೆ ಈ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಮಥಿಯಾಸ್‌ಗೆ ವಿಜಯ ಲಭಿಸಿತು. ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಚರಿತ್ರೆಯಲ್ಲಿ ಎರಡು ಬಾರಿ ಡೆಕಾಥ್ಲನ್ ಚಿನ್ನದ ಪದಕಗಳನ್ನು ಪಡೆದವರು ಮಥಿಯಾಸ್ ಒಬ್ಬರೇ. ಎರಡನೆಯ ಬಾರಿ ಇವರು ಡೆಕಾಥ್ಲನ್‌ನಲ್ಲಿ ಅತ್ಯಂತ ಹೆಚ್ಚು ಗೆಲ್ಲಂಕಗಳನ್ನು (7.887) ಪಡೆದು ವಿಶ್ವ ದಾಖಲೆಯನ್ನೇ ಸ್ಥಾಪಿಸಿದರು. ಸ್ಪರ್ಧೆಯ ಹತ್ತು ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಪರಿಣತಿ ಪಡೆದದ್ದಲ್ಲದೆ ಮುಷ್ಟಿಯುದ್ಧ, ಅಮೆರಿಕನ್ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್, ಟೆನಿಸ್‌ಗಳಲ್ಲೂ ಮಥಿಯಾಸ್ ಹಲವು ಪ್ರಶಸ್ತಿಗಳನ್ನು ಗಳಿಸಿದರು. ಅನಂತರ ಚಲಚ್ಚಿತ್ರ, ಟೆಲಿವಿಷನ್‌ಗಳಲ್ಲಿ ನಟಿಸಿದರು. ಅಮೆರಿಕದ ಕ್ರೀಡಾಪಟು ಬಾಬ್ ಮಥಿಯಾಸ್ ಚಿಕ್ಕಂದಿನಲ್ಲಿ ತಮ್ಮ ಹೆಚ್ಚಿನ ಸಮಯವನ್ನು ಆಟದ ಮೈದಾನದಲ್ಲಿ ಕಳೆಯುತ್ತಿದ್ದರು. ಕ್ಯಾಲಿಫೋರ್ನಿಯದ ಟುಲೇರ್‌ನಲ್ಲಿದ್ದ ಇವರ ಮನೆಯ ಅಂಗಳವೇ ಒಂದು ಚಿಕ್ಕ ಜಿಮ್ನೇಸಿಯಂ ಆಗಿತ್ತು. ಅಣ್ಣ ಯೂಜಿನ್‌ನನ್ನು ಕುಸ್ತಿ, ಕಸರತ್ತುಗಳಲ್ಲಿ ತಮ್ಮ ಮಥಿಯಾಸ್ ಸುಲಭವಾಗಿ ಸೋಲಿಸುತ್ತಿದ್ದರು. ಈಜು ಮತ್ತು ಓಟಿಂಗ್ ಇವರ ಮೆಚ್ಚಿನ ಕ್ರೀಡೆಗಳು.

17ನೆಯ ವಯಸ್ಸಿಗೆ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್ ಚಾಂಪಿಯನ್ ಆದ ಬಾಬ್ 21ನೆಯ ವಯಸ್ಸಿಗೆ ಅಥ್ಲೆಟಿಕ್ಸ್‌ನಿಂದ ನಿವೃತ್ತರಾದರು. ಸ್ವಲ್ಪ ಸಮಯ ಸೈನ್ಯದಲ್ಲಿದ್ದ ಮೇಲೆ ಅಧ್ಯಕ್ಷ ಐಸೆನ್ ಹೋವರ್ ಆರಂಭಿಸಿದ 'ಕೀಪ್ ಫಿಟ್' ಕಾರ್ಯಕ್ರಮಕ್ಕೆ ಸಲಹೆಗಾರರಾಗಿದ್ದರು. 1967ರಲ್ಲಿ ಮಥಿಯಾಸ್ ಅಮೆರಿಕದ ಕಾಂಗ್ರೆಸ್‌ನ (ಪ್ರತಿನಿಧಿ ಸಭೆ) ಸದಸ್ಯರಾದರು.

ಆಟೋಟಗಳಿಂದ ಯುವಕರಲ್ಲಿ ನಡತೆ, ದೃಢತೆ, ಆತ್ಮವಿಶ್ವಾಸಗಳು ಬೆಳೆಯುತ್ತವೆ ಎಂಬುದು ಬಾಬ್ ಮಥಿಯಾಸ್‌ರ ನಂಬಿಕೆ. ಇದಕ್ಕೆ ಜೀವಂತ ಉದಾಹರಣೆ.

ಬಾಬ್ ರಿಚರ್ಡ್ಸ್

"ಗೆಲ್ಲಬೇಕು ಎಂಬ ಇಚ್ಛೆ ನಿಜವಾಗಿ ಮುಖ್ಯ. ಅಥ್ಲೆಟಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಚಾಂಪಿಯನ್ ಆಗಬೇಕಾದರೆ ಆಟಗಾರನ ಹೃದಯದಲ್ಲಿ ವಿಶ್ವಾಸವಿರಬೇಕು." ಹೀಗೆಂದವರು ಒಂದಾದ ಮೇಲೊಂದು ಎರಡು ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಪೋಲ್‌ವಾಲ್ಟ್ ಸ್ಪರ್ಧೆಯ ಚಿನ್ನದ ಪದಕ ಪಡೆದ ಜಗಿತಪಟು — ಬಾಬ್ ರಿಚರ್ಡ್ಸ್. ಇದುವರೆಗೆ ಈ ವಿಕ್ರಮವನ್ನು ಸಾಧಿಸಿದವರು ಬೇರೆ ಯಾರೂ ಇಲ್ಲ.

ಬಾಬ್ ರಿಚರ್ಡ್ಸ್‌ರ ಪೂರ್ಣ ನಾಮಧೇಯ ರಾಬರ್ಟ್ ಯೂಜೆನ್ ರಿಚರ್ಡ್ಸ್. 1948ರ ವೇಳೆಗೆ ಎಂ. ಎ. ಮುಗಿಸಿ ರಿಚರ್ಡ್ಸ್ ಕ್ರೈಸ್ತ ಮತ ಸೇರಿದ್ದರು. ಅಮೆರಿಕದ ಪೋಲ್‌ವಾಲ್ಟ್ ಚಾಂಪಿಯನ್ ಆಗಿ 1948ರ ಲಂಡನ್ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ತನ್ನ ದೇಶವನ್ನು ಪ್ರತಿನಿಧಿಸಿದರು. ಆ ಬಾರಿ ಅವರಿಗೆ ದೊರೆತದ್ದು ಕಂಚಿನ ಪದಕ. ಅದರೆ ರಿಚರ್ಡ್ಸ್ ತಮ್ಮ ಪೋಲ್‌ವಾಲ್ಟ್ ಜಗಿತಗಳನ್ನು ಸುಧಾರಿಸುತ್ತಲೇ ಬಂದರು. "ವಾಲ್ಟಿಂಗ್ ವಿಕಾರ್"—ಜಗಿಯುವ ಕ್ರೈಸ್ತಧರ್ಮಾಧಿಕಾರಿ—ಎಂಬ ಅಡ್ಡಹೆಸರಿನಿಂದ ಪ್ರಖ್ಯಾತರಾದರು.

1952ರಲ್ಲಿ ಫಿನ್ಲೆಂಡಿನ ಹೆಲ್ಸಿಂಕಿಯಲ್ಲಿ ನಡೆದ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ 14 ಅಡಿ ಹನ್ನೊಂದು ಕಾಲು ಅಂಗುಲ ಎತ್ತರ ಪೋಲ್‌ವಾಲ್ಟ್ ಮಾಡಿ ಚಿನ್ನದ ಪದಕ ಗಳಿಸಿದರು. ಆಗಲೇ ಅವರಿಗೆ 26 ವರ್ಷ ವಯಸ್ಸಾಗಿದ್ದಿತು. ಅನಂತರವೂ ರಿಚರ್ಡ್ಸ್ ನಿವೃತ್ತಿಹೊಂದಲಿಲ್ಲ. ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನ ಪೋಲ್‌ವಾಲ್ಟ್‌ಗಳಲ್ಲಿ ಎರಡು ಬಾರಿ ಚಿನ್ನದ ಪದಕ ಗಳಿಸಿದ ಕ್ರೀಡಾಪಟುಗಳಲ್ಲಿ ತಾವು ಮೊದಲಿಗರಾಗಬೇಕೆಂದು ಆಶಿಸಿದರು. ಇದಕ್ಕಾಗಿ ಒಂದೇ ಮಠದಲ್ಲಿ ಇರುವುದರ ಬದಲು ಪ್ರವಾಸ ಮಾಡುತ್ತ ಸುವಾರ್ತೆ ಬೋಧಕರಾದರು. ಇದರಿಂದ ತರಬೇತಿಗೆ ಅವಕಾಶ ದೊರೆಯಿತು. ಹೀಗೆ ಸನ್ನದ್ಧರಾಗಿ 1956ರ ಮೆಲ್‌ಬರ್ನ್ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಮತ್ತೆ ಪೋಲ್‌ವಾಲ್ಟ್ ಸ್ಪರ್ಧೆಗೆ ಸೇರಿಕೊಂಡರು.

ರಾಬರ್ಟ್ ರಿಚರ್ಡ್ಸ್ ತಮ್ಮ ಮೂವತ್ತನೆಯ ವಯಸ್ಸಿನಲ್ಲಿ 1956ರ ಮೆಲ್‌ಬರ್ನ್ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ 14 ಅಡಿ 11½ ಅಂಗುಲಗಳ



ಬಾಬ್ ರಿಚರ್ಡ್ಸ್

ಎತ್ತರದಲ್ಲಿದ್ದ ಅಡ್ಡಪಟ್ಟಿಯ ಮೇಲೆ ಜಿಗಿದು ತನ್ನ ಹಿಂದಿನ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್ ವಿಕ್ರಮವನ್ನು ಮುರಿದದ್ದು ಕೌತುಕಮಯ ಸುದ್ದಿಯಾಯಿತು.

"ತನ್ನ ಚಾಲನ ಶಕ್ತಿಯಿಂದಲೇ ಸ್ವರ್ಗಾರೋಹಣ ಮಾಡಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುತ್ತಿರುವ ಕ್ರೈಸ್ತ ಧರ್ಮಾಧಿಕಾರಿ ನಾನೊಬ್ಬ ಮಾತ್ರ" ಎಂದು ವಿನೋದವಾಗಿ ಬಾಬ್ ರಿಚರ್ಡ್ಸ್ ಹೇಳಿದ್ದುಂಟು.

ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಮಾರ್ಗ ಹಾಗೂ ಬಯಲು ಮೇಲಾಟಗಳಲ್ಲಿ ಬಹುಕಾಲ ನಿಲ್ಲುವ ಮಹಾನ್ ಪಟುಗಳ ಸಾಲಿನಲ್ಲಿ ಬಾಬ್ ರಿಚರ್ಡ್ಸ್‌ರ ಹೆಸರೂ ಸೇರಿದೆ.

ಬಾಬ್ ಸೀಗ್ರೆನ್

1968ರಲ್ಲಿ ಬಾಬ್ ಸೀಗ್ರೆನ್ 17 ಅಡಿ 8½ ಅಂಗುಲ ಪೋಲ್‌ವಾಲ್ಟ್ ಮಾಡಿ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್ ದಾಖಲೆ ಸ್ಥಾಪಿಸಿದರು.

1972ರ ಮ್ಯೂನಿಕ್ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ಗಾಗಿ ಅಮೆರಿಕದ ಕ್ರೀಡಾಪಟುಗಳನ್ನು ಗೊತ್ತುಮಾಡಲು ಆಯ್ಕೆ ಸ್ಪರ್ಧೆ ನೆಡೆಯಿತು. ಅದರ ಕೆಲವೇ ತಿಂಗಳ ಹಿಂದೆ ಕುದುರೆ ಸವಾರಿ ಮಾಡುತ್ತಿದ್ದಾಗ ಸೀಗ್ರೆನ್‌ರ ಮೊಣಕಾಲಿಗೆ ತೀವ್ರ ಪೆಟ್ಟಾಗಿತ್ತು. ಆದರೂ ಬಹಳ ಪರಿಶ್ರಮಪಟ್ಟು ಪ್ರತಿ ದಿನ 8 ಮೈಲು ಓಟ ಮತ್ತು ಪೋಲ್ ವಾಲ್ಟ್ ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡಿದರು. ಆಯ್ಕೆ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಇವರು ಹಿಂದಿನ ಮಟ್ಟಕ್ಕಿಂತ ಮೇಲಕ್ಕೆ ಏರಿದರು. ಕಡೆಗೆ 18 ಅಡಿ 5¾ ಅಂಗುಲ ಹಾರಿ ವಿಶ್ವದಾಖಲೆ ಸ್ಥಾಪಿಸಿದರು. ಅವರು ಆಗ ಉಪಯೋಗಿಸಿದ್ದು ಫೈಬರ್ ಗಾಜಿನ ಅತ್ಯಾಧುನಿಕ ಕೋಲು.



[illegible]

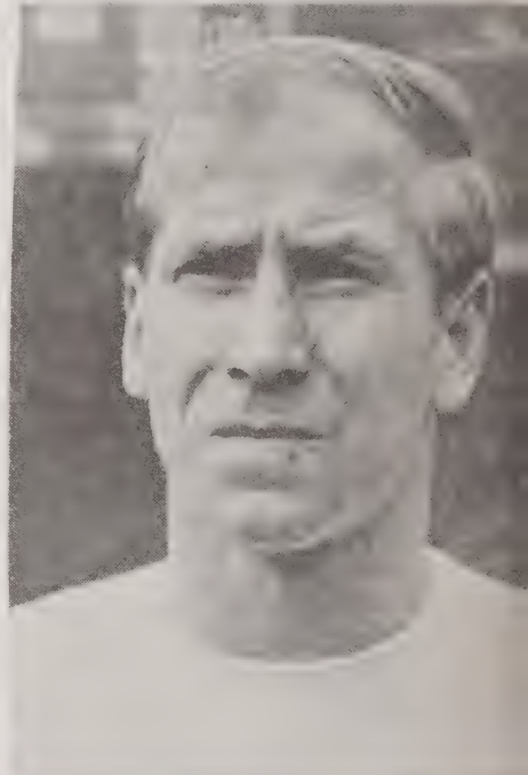
ಮ್ಯೂನಿಕ್ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಫೈಬರ್ ಗಾಜಿನ ಕೋಲನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಲು ಅನುಮತಿ ಸಿಗಲಿಲ್ಲ. ಸೀಗ್ರೆನ್ ಬೇರೆ ಬಗೆಯ ಕೋಲನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿ ಹಾರಬೇಕಾಯಿತು. ಇವರಿಗೆ ತಮ್ಮ ಹಿಂದಿನ ಮಟ್ಟವನ್ನು ತಲಪಲಾಗಲಿಲ್ಲ. ಬೆಳ್ಳಿಯ ಪದಕವನ್ನಷ್ಟೇ ಅವರು ಪಡೆದರು.

ಬಾಬಿ ಚಾರ್ಲ್‌ಟನ್

ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ಆಟಗಾರ ಬಾಬಿ ಚಾರ್ಲ್‌ಟನ್ ಮತ್ತು ಮ್ಯಾಂಚೆಸ್ಟರ್ ಯುನೈಟೆಡ್ ತಂಡದ ಇತರ ಆಟಗಾರರು ಒಮ್ಮೆ ಪ್ರಯಾಣ ಮಾಡುತ್ತಿದ್ದ ವಿಮಾನ ಅವಘಡಕ್ಕೊಳಗಾಗಿ ಎಷ್ಟೋ ಜನ ನಿಧನರಾದರು. ಬಾಬಿ ಉಳಿದುಕೊಂಡರು. ಆದರೆ 1958ರ ವಿಶ್ವ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್ ಪಂದ್ಯಕ್ಕಾಗಿ ಆಡಿದ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ತಂಡದಲ್ಲಿ ಇವರ ಹೆಸರು ಇರಲಿಲ್ಲ. ತಂಡಕ್ಕೆ ಬಾಬಿಯನ್ನು ಸೇರಿಸಿಕೊಳ್ಳದ್ದಕ್ಕಾಗಿ ಆಯ್ಕೆ ಸಮಿತಿ ಕ್ರೀಡಾಪ್ರೇಮಿಗಳ ಟೀಕೆಗೆ ಒಳಗಾಯಿತು. ಈ ವಿವಾದದಿಂದ ಬಾಬಿ ಚಾರ್ಲ್‌ಟನ್ ಹೆಚ್ಚು ಪ್ರಖ್ಯಾತರಾಗಿಬಿಟ್ಟರು.

ಈ ಜನಪ್ರಿಯತೆಗೆ ತಾವು ಅರ್ಹ ಎಂದು ಚಾರ್ಲ್‌ಟನ್ ತನ್ನ ಅಪ್ರತಿಮ ಆಟದಿಂದ ಮುಂದೆ ತೋರಿಸಿಯೂ ಕೊಟ್ಟರು. ಇವರದು ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ಆಟಗಾರರ ಕುಟುಂಬ. ಬಾಬಿಯ ಅಣ್ಣ 'ಲೀಡ್ಸ್ ಯುನೈಟೆಡ್' ತಂಡದ ಪ್ರಮುಖ ಆಟಗಾರ. ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ಪರವಾಗಿ ಆಟವಾಡುತ್ತಿದ್ದ ಜಾಕ್ ಮಿಲ್ಬರ್ನ್ ಇವರ ಸೋದರಮಾವ.

ಬಾಬಿ ಚಾರ್ಲ್‌ಟನರ ನಿಜವಾದ ಹೆಸರು ರಾಬರ್ಟ್ ಚಾರ್ಲ್‌ಟನ್. 1937ರ ಅಕ್ಟೋಬರ್ 11ರಂದು ಜನಿಸಿದ ಬಾಬಿ ನಾರ್ಥಂಬರ್‌ಲ್ಯಾಂಡಿನ ಬೆಡ್‌ಲಿಂಗ್ಟನ್ ಗ್ರಾಮರ್ ಸ್ಕೂಲ್‌ನಲ್ಲಿ ಶಿಕ್ಷಣಪಡೆದರು. ಮುಂದೆ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ಪರವಾಗಿ ಒಟ್ಟು 80 ಸಲ ಭಾಗವಹಿಸಿದ ಆಟಗಾರರಾದರು. 1966ರಲ್ಲಿ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ವಿಶ್ವಕಪ್ ಗೆದ್ದ ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್ ತಂಡದ ಆಟಗಾರರಲ್ಲಿ ಚಾರ್ಲ್‌ಟನ್ ಪ್ರಮುಖರಾಗಿದ್ದರು.



ಜಂಟ್‌ಲ್‌ಮೆನ್ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ಪಟು' : ಬಾಬಿ ಚಾರ್ಲ್

1954ರಲ್ಲಿ ಬಾಬಿ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ಮ್ಯಾಂಚಸ್ಟರ್ ಯುನೈಟೆಡ್ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ತಂಡದಲ್ಲಿ ವೃತ್ತಿಪರ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಆಟಗಾರರಾದರು.

ಎದುರಾಳಿಗಳನ್ನು ತಪ್ಪಿಸುತ್ತ ಚೆಂಡನ್ನು ಮುಂದಕ್ಕೆ ಕೊಂಡೊಯ್ಯುವ ಚಾರ್ಲ್‌ಟನರ ರೀತಿ ಸರಸರ ಹರಿಯುವ ಹಾವಿನಂತೆ. ನಿಧಾನವಾಗಿಯೇ ಚಲಿಸುತ್ತ ಗೋಲಿನ ಹತ್ತಿರ ಬಂದ ಮೇಲೆ ಇದ್ದಕ್ಕಿದ್ದಂತೆ ಇವರು ಚೆಂಡನ್ನು ಮಿಂಚಿನ ವೇಗದಿಂದ ಒದ್ದುಬಿಡುತ್ತಾರೆ. ಎಷ್ಟು ಜಾಗರೂಕನಾಗಿದ್ದರೂ ಎದುರಾಳಿ ಆಗ ಕಕ್ಕಾಬಿಕ್ಕಿಯಾಗುತ್ತಾನೆ. ಮತ್ತೆ ಮತ್ತೆ ಇದೇ ತಂತ್ರ ಉಪಯೋಗಿಸಿದರೂ ಚಾರ್ಲ್‌ಟನ್‌ನ ಗುರಿ ತಪ್ಪುವುದು ಕಡಮೆ.

ಯಾವಾಗಲೂ ಒಬ್ಬಂಟಿಗರಾಗಿರುವುದು ಚಾರ್ಲ್‌ಟನ್ ಪ್ರವೃತ್ತಿ. ಮೀನು ಹಿಡಿಯಲು ಹೋಗುವುದು ಹವ್ಯಾಸ.

'ನನ್ನ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ಜೀವನ' (1965), 'ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿಗೆ ಫಾರ್ವರ್ಡ್' (1967), 'ಸಾಕರ್ ಎಂಬ ಈ ಆಟ' (1967) ಎಂಬ ಪುಸ್ತಕಗಳನ್ನು ಇವರು ಬರೆದಿದ್ದಾರೆ.

1973ರ ಏಪ್ರಿಲ್‌ನಲ್ಲಿ ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಪಂದ್ಯಗಳಿಂದ ನಿವೃತ್ತಿಹೊಂದಿದಾಗ ಅವರು ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್ ಪರ 106 ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಿದ್ದರು. ಕೊನೆಯ ಹಾಗೂ 604ನೆಯ ಲೀಗ್ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ 44,000 ಪ್ರೇಕ್ಷಕರು 'ಗುಡ್‌ಬೈ ಬಾಬಿ, ಗುಡ್‌ಬೈ' ಹಾಡಿ ಬೀಳ್ಕೊಟ್ಟರು.

ಬಾಬಿ ಜೋನ್ಸ್

ಒಂದೇ ವರ್ಷದಲ್ಲಿ ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಮಟ್ಟದ ನಾಲ್ಕು ಪ್ರಶಸ್ತಿಗಳನ್ನು ಗಳಿಸಿದ ಗಾಲ್ಫ್ ಪಟು — ಬಾಬಿ ಜೋನ್ಸ್.

ರಾಬರ್ಟ್ ಟೈರ್‌ಜೋನ್ಸ್ ಹುಟ್ಟಿದ್ದು ಅಮೆರಿಕದ ಜಾರ್ಜಿಯದಲ್ಲಿರುವ ಅಟ್ಲಾಂಟದಲ್ಲಿ, 1903 ಮಾರ್ಚ್ 17ರಂದು. ಐದನೆಯ ವಯಸ್ಸಿನಲ್ಲೇ ಗಾಲ್ಫ್ ಆಟ ಪ್ರಾರಂಭಿಸಿದರು. 9ನೆಯ ವರ್ಷದಿಂದಲೇ ಪ್ರಶಸ್ತಿಗಳನ್ನು ಗಳಿಸಲು ಆರಂಭಿಸಿದ್ದರು. ಅಮೆರಿಕದ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಗಾಲ್ಫ್ ವೈಯಕ್ತಿಕ ಪ್ರಶಸ್ತಿಗೆ ಸ್ಪರ್ಧಿಸಿದಾಗ ಅವರಿಗೆ ಕೇವಲ 14 ವರ್ಷ. ಅದುವರೆಗೆ ಕೇವಲ ವೃದ್ಧರ ಆಟ ಎಂದು ಕರೆಯುತ್ತಿದ್ದ ಗಾಲ್ಫ್ ಆಟಕ್ಕೆ ಜೋನ್ಸ್‌ರಂಥ ಎಳೆಯವರಿಂದ ನವಚೇತನ ಮೂಡಿತು. ರೆಡ್‌ಕ್ರಾಸಿನ ಸಹಾಯಾರ್ಥವಾಗಿ ಮೊದಲನೆಯ ಮಹಾಯುದ್ಧ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ಗಾಲ್ಫ್ ಪ್ರದರ್ಶನ ಆಟಗಳನ್ನೂ ಜೋನ್ಸ್ ಆಡಿದರು.

ಜೋನ್ಸ್ ಎಷ್ಟೆ ಚೆನ್ನಾಗಿ ಆಡಿದರೂ ಟೂರ್ನಮೆಂಟುಗಳನ್ನು ಗೆಲ್ಲಲು ಮೊದಮೊದಲು ಅವರಿಂದ ಆಗಲೇ ಇಲ್ಲ. ಇದಕ್ಕೆ ಅವರ ಮುಂಗೋಪ ಸ್ವಲ್ಪಮಟ್ಟಿನ ಕಾರಣ ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ. 1923ರಲ್ಲಿ ಬಾಬಿ ಜೋನ್ಸ್ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಪ್ರಶಸ್ತಿ ಗಳಿಸಿದರು. ಅಲ್ಲಿಂದ ಒಂದೇ ಸಮನೆ 1930ರವರೆಗೆ ಪ್ರಶಸ್ತಿಗಳ ಮಾಲೆಯನ್ನೇ ಜೋನ್ಸ್ ಸಂಪಾದಿಸಿದರು. ನಾಲ್ಕು ಬಾರಿ ಅಮೆರಿಕದ ಓಪನ್ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಪ್ರಶಸ್ತಿ, ಐದು ಬಾರಿ ಅಮೆಚೂರ್ ಪ್ರಶಸ್ತಿ, ಮೂರು ಬಾರಿ ಬ್ರಿಟನಿನ ಓಪನ್ ಪ್ರಶಸ್ತಿ ಮತ್ತು ಒಮ್ಮೆ ಬ್ರಿಟನಿನ ಅಮೆಚೂರ್ ಪ್ರಶಸ್ತಿ ಗಳಿಸಿದರು. ಇದಕ್ಕೆ ಕುಂದಣವಿಟ್ಟಂತೆ ಒಂದೇ ವರ್ಷ (1930) ಮೇಲಿನ ನಾಲ್ಕು ಪ್ರಶಸ್ತಿಗಳ ಗೆಲುವು ('ಅದಕ್ಕೆ ಗ್ರ್ಯಾಂಡ್ ಸ್ಲಾಮ್' ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ) ಅವರದಾಯಿತು. ಅನಂತರ ಜೋನ್ಸ್ ಅಮೆಚೂರ್ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಿಂದ ನಿವೃತ್ತಿಹೊಂದಿದರು.

...ಕ್ಕು ಪ್ರಶಸ್ತಿಗಳ ಗೆಲುವು

ಹಸಿರು ಹುಲ್ಲಿನ ಮೇಲೆ ನಯವಾದ ಚೆಂಡು ಉರುಳುವಂಥ ಪ್ರಹಾರ ಕೊಟ್ಟು ಅದನ್ನು ಬದ್ದಿಗೆ ಉರುಳಿಸುವುದು ಜೋನ್ಸ್‌ರ ಆಟದ ಉತ್ತಮ ಅಂಶವಾಗಿದ್ದಿತು. ಅವರ ಈ ಪ್ರಹಾರಕ್ಕೆ 'ಗಂಡಾಂತರ ಜೇನ್' ಎಂದೇ ಹೆಸರಿದ್ದಿತು.

ಜೋನ್ಸ್‌ರ ವಿದ್ಯಾಭ್ಯಾಸವಾದದ್ದು ಮೆಕಾನಿಕಲ್ ಇಂಜಿನಿಯರಿಂಗ್ ಮತ್ತು ನ್ಯಾಯಶಾಸ್ತ್ರ ವಿಷಯಗಳಲ್ಲಿ. ತಮ್ಮ 28ನೆಯ ವಯಸ್ಸಿನಲ್ಲಿ— ಎಂದರೆ 1930ರಲ್ಲಿ–ಗಾಲ್ಫ್ ಆಟದ ಟೂರ್ನಮೆಂಟುಗಳಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸುವುದನ್ನು ಬಿಟ್ಟ ಮೇಲೆ. ವಕೀಲ ವೃತ್ತಿ ಆರಂಭಿಸಿದರು. 1951ರಲ್ಲಿ ಅಮೆರಿಕದ ಕ್ರೀಡಾ ಲೇಖಕರು ಹಾಗೂ ಆಕಾಶವಾಣಿ ಪ್ರಸಾರ ಕಾರ್ಯಕ್ರಮದವರು ಅವರನ್ನು '20ನೆಯ ಶತಮಾನದ ಪೂರ್ವಾರ್ಧದ ಅತಿ ಶ್ರೇಷ್ಠ ಗಾಲ್ಫ್ ಆಟಗಾರ' ಎಂದು ಕರೆದು ಗೌರವಿಸಿದರು. ಗಾಲ್ಫ್‌ನ ತವರಾದ ಸೇಂಟ್ ಆಂಡ್ರೂಸ್ ಇರುವ ಸ್ಕಾಟ್ಲೆಂಡ್ ದೇಶ ಬಾಬಿ ಜೋನ್ಸ್‌ರಿಗೆ 1958ರಲ್ಲಿ 'ಫ್ರೀಡಮ್ ಆಫ್ ಬರಾ' ಗೌರವ ನೀಡಿ ಪುರಸ್ಕರಿಸಿತು. ಹಿಂದೆ 1759ರಲ್ಲಿ ಅಮೆರಿಕದ ರಾಜಕಾರಣಿ–ವಿಜ್ಞಾನಿ ಬೆಂಜಮಿನ್ ಫ್ರ್ಯಾಂಕ್ಲಿನರಿಗೆ ಈ ಗೌರವ ದೊರೆತಿತ್ತು.

ನೋಡಿ : ಗಾಲ್ಫ್

ಬಾಬಿ ಫಿಷರ್

ಕೇವಲ 13 ವರ್ಷಕ್ಕೆ ಅಮೆರಿಕದ ಜೂನಿಯರ್ ಚಾಂಪಿಯನ್ : 14ನೆಯ ವರ್ಷಕ್ಕೆ ಅಮೆರಿಕದ ಚಾಂಪಿಯನ್ : 15ನೆಯ ವರ್ಷಕ್ಕೆ ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಗ್ರ್ಯಾಂಡ್ ಮಾಸ್ಟರ್ ! 1972ರಲ್ಲಿ ವಿಶ್ವಚಾಂಪಿಯನ್ ಆಗಿರುವ ಬಾಬಿ ಫಿಷರ್‌ಗೆ "ಚದುರಂಗವೇ ಜೀವನ." ಅರವತ್ತು ನಾಲ್ಕು ಮನೆಗಳ ಚದುರಂಗದ ಹಾಸೇ ಅವರ ಪ್ರಪಂಚ : ರಾಜ, ಮಂತ್ರಿ, ಆನೆ ಮೊದಲಾದ ಚದುರಂಗದ ಕಾಯಿಗಳೇ ಆಪ್ತಮಿತ್ರರು.

ಅಮೆರಿಕದ ಷಿಕಾಗೋನಲ್ಲಿ 1943ರ ಮಾರ್ಚ್ 9ರಂದು ಫಿಷರ್ ಜನಿಸಿದರು. ತಂದೆ ಬರ್ಲಿನ್‌ನವರು. ತಾಯಿ ಸ್ವಿಟ್ಜರ್‌ಲೆಂಡಿನವರು. ಇವರಿಬ್ಬರೂ ಅಮೆರಿಕದಲ್ಲಿ ನೆಲೆಸಿದ್ದರು. ಹೆತ್ತವರು ವಿವಾಹ ವಿಚ್ಛೇದನ ಮಾಡಿಕೊಂಡಾಗ ಫಿಷರ್ ತಾಯಿಯೊಟ್ಟಿಗೆ ಉಳಿದರು. ತಾಯಿ ಕೆಲಸಕ್ಕೆ



[illegible]

ಹೋದಾಗ ಅಕ್ಕ ಇವನೊಡನೆ ಆಡುತ್ತಿದ್ದಳು. ಅವರು ಆರುವರ್ಷದ ಹುಡುಗನಾಗಿದ್ದಾಗ ಅಕ್ಕ ಸುಲಭ ದರದ ಚದುರಂಗದ ಹಾಸು–ಕಾಯಿಗಳನ್ನು ತಂದು ಇವರೊಂದಿಗೆ ಆಡಿದಳು. ಇವರಿಗೆ ಆ ಆಟ ಕುತೂಹಲಕಾರಿಯಾಗಿ ಕಂಡಿತು. ಒಂದು ದಿನ ಚದುರಂಗದ ಸಮಸ್ಯೆಗಳುಳ್ಳ ಹಳೆಯ ಪುಸ್ತಕವೊಂದು ಇವರಿಗೆ ಸಿಕ್ಕಿತು. ಅದನ್ನು ಓದಿದ ಚದುರಂಗದ ಹಾಸಿನ ಮುಂದೆ ಕುಳಿತರೆಂದರೆ ಯಾರು ಕರೆದರೂ ಇವರಿಗೆ ಕೇಳಿಸುತ್ತಿರಲಿಲ್ಲ.

ಫಿಷರ್‌ಗೆ ಚದುರಂಗದ ಹುಚ್ಚು ತೀರ ಹೆಚ್ಚಾಗಿ, ಶಾಲೆಯ ಪಾಠಗಳಿಂದ ದೂರವಾಗತೊಡಗಿದರು. ರಷ್ಯದಿಂದ ಬರುತ್ತಿದ್ದ ಚದುರಂಗದ ಪತ್ರಿಕೆಗಳನ್ನು ಓದಲೆಂದು ರಷ್ಯನ್ ಭಾಷೆ ಕಲಿತರು. "ರಷ್ಯನರು

ಅತ್ಯುತ್ತಮ ಆಟಗಾರರು ಎಂದು ಕೇಳಿದ್ದೇನೆ. ನಾನೂ ಅತ್ಯುತ್ತಮ ಆಟಗಾರನಾಗಬೇಕು " ಎಂಬುದೇ ಫಿಷರ್ ಅವರ ಅಂದಿನ ಆಸೆ.

ಕೊನೆಗೆ ಶಾಲೆಯನ್ನು ಸಂಪೂರ್ಣವಾಗಿ ಬಿಟ್ಟು ಫಿಷರ್, ವಿಶ್ವದ ಚದುರಂಗ ಚಾಂಪಿಯನ್ ಆಗುವುದನ್ನೇ ತಮ್ಮ ಜೀವನದ ಉದ್ದೇಶವನ್ನಾಗಿ ಮಾಡಿಕೊಂಡರು. ಚದುರಂಗದಾಟದಲ್ಲಿ ವಿಶ್ವದ ಅತ್ಯುತ್ತಮ ಆಟಗಾರರಿಗೆ ಕೊಡುವ 'ಗ್ರಾಂಡ್ ಮಾಸ್ಟರ್' ಎಂಬ ಹೆಸರನ್ನು ಗಳಿಸಿಕೊಂಡು ವಿಶ್ವದ ಅತ್ಯುತ್ತಮ ಆಟಗಾರರನ್ನೆಲ್ಲ ಸೋಲಿಸುತ್ತ ಬಂದರು. ಕೇವಲ ಹದಿಮೂರನೆಯ ವಯಸ್ಸಿನಲ್ಲಿ ಅಮೆರಿಕದ ಡೊನಾಲ್ಡ್ ಬರ್ನ್‌ರೊಂದಿಗೆ ಆಡಿದ ಒಂದು ಆಟ "ಈ ಶತಮಾನದ ಆಟ' ಎಂದು ಪ್ರಸಿದ್ಧಿ ಹೊಂದಿದೆ. ಈ ಆಟದ 18ನೆಯ ಚಲನೆಯಲ್ಲಿ ಫಿಷರ್ ತಮ್ಮ ಮಂತ್ರಿಯನ್ನು ಶತ್ರುವಿನ ರಥಕ್ಕೆ ಬಲಿಕೊಟ್ಟಾಗ ಎಲ್ಲರೂ ದಿಗ್ಭ್ರಮೆಗೊಂಡಿದ್ದರು. 'ಇವನಿಗೇನು ಹುಚ್ಚೆ' ಎಂದುಕೊಂಡರು. ಆದರೆ 41ನೆಯ ಚಲನೆಯಲ್ಲಿ ಫಿಷರ್ ಗೆದ್ದರು.

1962ರಲ್ಲಿ ಫಿಷರ್ ವಿಶ್ವಚಾಂಪಿಯನ್ ಪದವಿಯ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಿದರು. ಆದರೆ ಮೊದಲ ಆಟಗಳಲ್ಲೇ ಸೋತ ಫಿಷರ್ ರಷ್ಯನರು 'ಮೋಸಗಾರ'ರೆಂದು ದೂಷಿಸುತ್ತ ಅಮೆರಿಕಕ್ಕೆ ಹಿಂದಿರುಗಿದರು. ಹೇಗಾದರೂ ಮಾಡಿ ವಿಶ್ವಚಾಂಪಿಯನ್ ಆಗಲೇಬೇಕೆಂಬ ಆಸೆ ಬಲವಾಗುತ್ತ ಹೋಯಿತು. 1968ರಲ್ಲಿ ಏಕಾಂಗಿಯಾಗಿ ಚದುರಂಗದ ಪುಸ್ತಕಗಳೊಡನೆ ಕ್ಯಾಲಿಫೋರ್ನಿಯಕ್ಕೆ ಹೋದ ಫಿಷರ್ ಎರಡು ವರ್ಷ ಕಠಿಣ ಅಭ್ಯಾಸಮಾಡಿದರು.

1970ರಲ್ಲಿ ಅಭ್ಯಾಸದಿಂದ ಹೊರಬಂದ ಫಿಷರರ ಪ್ರತಿಭೆಗೆ ಹೊಸ ಸಂಸ್ಕಾರ ಬಂದಿತ್ತು. ಮಾಜಿ ವಿಶ್ವಚಾಂಪಿಯನ್ ಪೆಟ್ರೋಸಿಯನ್‌ರನ್ನು ಸೋಲಿಸಿದರು, ಅನಂತರ ಒಬ್ಬೊಬ್ಬರನ್ನೇ ಪರಾಭವಗೊಳಿಸುತ್ತ ವಿಶ್ವಚಾಂಪಿಯನ್ ರಷ್ಯದ ಬೋರಿಸ್ ಸ್ಪಾಸ್ಕಿಯನ್ನು ಎದುರಿಸಲು ಅರ್ಹರಾದರು.

1972ರಲ್ಲಿ ಐಸ್ಲೆಂಡಿನ ರೇಕ್ಯಾವಿಕ್‌ನಲ್ಲಿ ವಿಶ್ವಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್ ಸ್ಪರ್ಧೆಗೆಂದು ಆಟ ನಡೆಯಲು ಸಿದ್ಧತೆ ನಡೆಯಿತು. ಫಿಷರ್ ಪ್ರಾರಂಭದಲ್ಲಿ ತಮಗೆ ಸಿಗಲಿರುವ ಹಣ ಕಡಮೆ ಎಂದು ತಕರಾರು ಮಾಡಿದರು; ಎರಡು ದಿನ ತಡವಾಗಿ ಆಟ ಪ್ರಾರಂಭಿಸಲು ಬಂದರು. ಆಟಕ್ಕೆ ತಡವಾಗಿ ಬರುವುದು, ದೀಪವ್ಯವಸ್ಥೆ ಚೆನ್ನಾಗಿಲ್ಲವೆಂದು ಗೊಣಗುವುದು, ಫೋಟೋಗ್ರಾಫರುಗಳು ಇರಕೂಡದೆನ್ನುವುದು, ವಿಚಿತ್ರ ಬೇಡಿಕೆಗಳನ್ನೊಡ್ಡುವುದು —ಹೀಗೆ ಫಿಷರ್ ಅನೇಕ ಬಾರಿ ಗದ್ದಲ ಮಾಡಿದರೂ ಆಟವೇನೂ ನಿಲ್ಲಲಿಲ್ಲ.

ಸೆಪ್ಟೆಂಬರ್ 1ರ ವರೆಗೂ ಆಟ ಮುಂದುವರಿಯಿತು. 21ನೆಯ ಆಟದ ಹೊತ್ತಿಗೆ ಸ್ಪಾಸ್ಕಿ ಶರಣಾದರು. ಫಿಷರ್ ಏಳು ಆಟದಲ್ಲಿ ಗೆದ್ದಿದ್ದು ಮೂರರಲ್ಲಿ ಸೋತಿದ್ದರು; ಮಿಕ್ಕ 11 ಆಟಗಳು 'ಡ್ರಾ'. ಹೀಗೆ ಹನ್ನೆರಡೂವರೆ–ಎಂಟೂವರೆ ಗೆಲ್ಲಂಕ ಗಳಿಸಿದ ಫಿಷರ್ ಗೆದ್ದರು. ವಿಶ್ವ ಚಾಂಪಿಯನ್ ಕಿರೀಟ ಅವರದಾಯಿತು. ಅವರ ಜೀವನದ ಉದ್ದೇಶ ನೆರವೇರಿತು.

ನೋಡಿ : ಚದುರಂಗ ; ಸ್ಪಾಸ್ಕಿ

ಬಾಯ್ ಸ್ಕೌಟ್

ರಸ್ತೆಯಲ್ಲಿ ಹೋಗುವಾಗ ಜಾರಿಬಿದ್ದೆವೆನ್ನಿ. ಅಲ್ಪ ಸ್ವಲ್ಪ ಪೆಟ್ಟಾದರೂ ಆದೀತು. ಸುತ್ತಲೂ ನೆರೆಯುವ ಗುಂಪಿನಲ್ಲಿ ಸ್ಕೌಟ್ ಹುಡುಗನಿದ್ದರೆ ಅವನು ಕೂಡಲೇ ನೆರವಿಗೆ ಬರುತ್ತಾನೆ. ಗಾಯಕ್ಕೆ ಪ್ರಥಮ ಚಿಕಿತ್ಸೆ ಮಾಡುತ್ತಾನೆ; ಒಂದು ಪಟ್ಟಿಯನ್ನಾದರೂ ಕಟ್ಟುತ್ತಾನೆ. ಹೀಗೆ ಇತರರ ನೆರವಿಗೆ ಬರುವುದು ಬಾಲಚಮೂ ಅಥವಾ ಸ್ಕೌಟ್ ಸದಸ್ಯರ ಪ್ರಥಮ ಕರ್ತವ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಒಂದು.

'ಸಿದ್ಧನಾಗಿರು'—ಇದು ಸ್ಕೌಟಿನ ಧ್ಯೇಯಸೂಕ್ತಿ. ಅನಿರೀಕ್ಷಿತ ಪರಿಸ್ಥಿತಿಗಳಲ್ಲಿ ಸಮರ್ಥವಾಗಿ ಕಾರ್ಯಗಳನ್ನು ನಿರ್ವಹಿಸಿ ಅಗತ್ಯವಿದ್ದಲ್ಲಿ ಅತ್ಯಂತ ಧೈರ್ಯದಿಂದ ವರ್ತಿಸುವುದನ್ನು ಸ್ಕೌಟ್ ಸದಸ್ಯ ಕಲಿಯುತ್ತಾನೆ.

ಬೋಯೆರ್ ಯುದ್ಧದಲ್ಲಿ (1899–1902) ಭಾಗವಹಿಸಿ ಬಂದ ಮೇಲೆ, ಯುದ್ಧದ ಕೆಲವು ಅನುಭವಗಳಿಂದಾಗಿ, ಹುಡುಗರನ್ನು ಒಳ್ಳೆಯ ಪ್ರಜೆಗಳಾಗುವಂತೆ ತರಬೇತಿ ಕೊಡುವುದು ಅವಶ್ಯ ಎಂದು ಬೇಡೆನ್ ಪೊವೆಲ್ ಮನಗಂಡರು. 1907ರಲ್ಲಿ ಸಮಾಜದ ಎಲ್ಲ ವರ್ಗದಿಂದಲೂ ಆರಿಸಿದ ಕೇವಲ ಇಪ್ಪತ್ತು ಮಂದಿ ಹುಡುಗರನ್ನು ಕೂಡಿಸಿ ಬೋರ್ನ್‌ಮತ್ ಬಳಿಯ ಬ್ರೌನ್‌ಸಿ ದ್ವೀಪವೆಂಬಲ್ಲಿ ಒಂದು ಪ್ರಾಯೋಗಿಕ ಶಿಬಿರ ಹೂಡಿದರು. ಇದು ಯಶಸ್ವಿಯಾಯಿತು. ಸ್ಕೌಟ್ ಚಳುವಳಿಯ ಅವಶ್ಯತೆಯ ಬಗೆಗೆ ಪೊವೆಲ್ ಒಂದು ಪುಸ್ತಕ ಬರೆದರು. 1908 ರಲ್ಲಿ 'ಹುಡುಗರಿಗೆ ಸ್ಕೌಟ್ ಚಳುವಳಿ' ಪ್ರಕಟವಾಯಿತು. ಇದರ ಮುಂದಿನ ಐದು ಭಾಗಗಳೂ ಪ್ರಕಟಗೊಂಡುವು. ಮೊದಲ ಪುಸ್ತಕ ಓದಿದ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ಹುಡುಗರು ದೇಶದ ಎಲ್ಲೆಡೆಗಳಲ್ಲೂ ಸ್ಕೌಟ್ ಗುಂಪುಗಳನ್ನು ಕಟ್ಟಲು ಆರಂಭಿಸಿದರು. ಸ್ಕೌಟ್ ಚಳುವಳಿ ಇತರ ದೇಶಗಳಿಗೂ ಹಬ್ಬಿತು.



'ಸ್ಕೌಟ್ ಚಳುವಳಿಯು ಹುಡುಗರಲ್ಲಿ ಶಿಸ್ತು, ಕರ್ತವ್ಯಪರತೆಗಳನ್ನು ಹೆಚ್ಚಿಸುತ್ತದೆ. ಜಾಗತಿಕ ಮಟ್ಟದ ಈ ಚಳುವಳಿ ಒಳ್ಳೆಯ ವ್ಯಕ್ತಿತ್ವ ಮತ್ತು ಸತ್ಪ್ರಜೆಯ ಗುಣಗಳನ್ನು ಆಟ ಹಾಗೂ ಸಾಹಸಗಳ ಮೂಲಕ ಹುಡುಗರಲ್ಲಿ ಮೂಡಿಸುತ್ತದೆ. ಸ್ಕೌಟಿನ ಅಗತ್ಯ ಗುಣಗಳಲ್ಲಿ ಒಂದು, ದೇವರಲ್ಲಿ ನಂಬಿಕೆ. ಜಾತಿ ಮತಗಳ ಭೇದವಿಲ್ಲ. ಒಂದು ತಂಡದಂತೆ ಕೆಲಸ ಮಾಡುವುದು, ಸ್ವಾವಲಂಬನೆ, ಮುಂದಾಳುತನ ಈ ಎಲ್ಲ ಗುಣಗಳೂ ಹುಡುಗನಲ್ಲಿ ಬೆಳೆಯುವಂತೆ ಪ್ರೋತ್ಸಾಹ ನೀಡುತ್ತಾರೆ. " ದಿನಕ್ಕೆ ಯಾವುದಾದರೂ ಒಂದು ಸತ್ಕಾರ್ಯವನ್ನಾದರೂ ಮಾಡಬೇಕು " ಎಂಬ ಆದರ್ಶ. ನೆರೆಹೊರೆ ಸಮುದಾಯ ಹಾಗೂ ದೇಶದ ಬಗೆಗೆ ಸೇವಾಮನೋಭಾವವನ್ನು ಉಂಟುಮಾಡುತ್ತದೆ.

ಹುಡುಗರಿಗೆ ಸ್ಕೌಟ್ ಹೇಗೋ ಹಾಗೆ ಹುಡುಗಿಯರಿಗೆ ಗೈಡ್ ಸಂಸ್ಥೆಯಿದೆ. ಇವರೆಲ್ಲ ಮೂರು ಪ್ರತಿಜ್ಞೆಗಳಿಂದ ಬದ್ಧರಾಗಿರುತ್ತಾರೆ. ದೇವರು ಹಾಗೂ ದೇಶಗಳ ವಿಷಯದಲ್ಲಿ ಕರ್ತವ್ಯ ಪರಿಪಾಲನೆ, ಇತರರಿಗೆ ಎಲ್ಲ ಸಮಯದಲ್ಲೂ ಸಹಾಯ ಮಾಡುವುದು, ಹಾಗೂ ಸ್ಕೌಟ್

ನಿಯಮಗಳಿಗೆ ವಿಧೇಯರಾಗಿರುವುದು —ಇವೇ ಮೂರು ಪ್ರತಿಜ್ಞೆಗಳು. ಇದಕ್ಕಾಗಿ ಸ್ಕೌಟ್ ಆದವನು ತನ್ನ ಮೈ, ಮನಸ್ಸು ಶಕ್ತಿಯುತವಾಗಿಯೂ ಜಾಗೃತವಾಗಿಯೂ ಇರುವಂತೆ ಎಚ್ಚರ ವಹಿಸಬೇಕು. ಸ್ಕೌಟ್ ಚಳುವಳಿಯ ಜನಕ ಬೇಡೆನ್ ಪೊವೆಲ್. ನಿಗದಿ ಮಾಡಿದ ಮುಖ್ಯ ಗುಣಗಳು : ವಿಶ್ವಾಸಾರ್ಹತೆ, ಸ್ವಾಮಿನಿಷ್ಠೆ, ಸಹಾಯಪರತೆ, ಸ್ನೇಹಪರತೆ, ಸೌಜನ್ಯ, ದಯೆ, ವಿಧೇಯತೆ, ಹರ್ಷಚಿತ್ತ, ಮಿತವ್ಯಯ, ಧೈರ್ಯ. ಹಾಗೂ ಶುಚಿತ್ವ. ಹೊರಾಂಗಣ ಶಿಬಿರ, ಹಳ್ಳಿಗಾಡು ಪ್ರವಾಸ ಮತ್ತು ಕೆಲಸ ಮಾಡುವುದರಲ್ಲಿ ಉತ್ಸಾಹ, ಸ್ವತಂತ್ರ ಭಾವ—ಇವು ಸ್ಕೌಟಿನ ಮೆಚ್ಚುಗೆ ಗಳಿಸುವ ವಿಷಯಗಳು.

ಒಬ್ಬ ಹುಡುಗನನ್ನು ಯುದ್ಧವೀರನಾಗಿ ಮಾಡಲು ಸ್ಕೌಟ್ ಚಳುವಳಿ ಹವಣಿಸುವುದಿಲ್ಲ. ಆದರೆ ಅದರ ಕಾರ್ಯಕ್ರಮಗಳು ಪುರುಷ ಗುಣದಿಂದ ಕೂಡಿವೆ. ಸ್ಕೌಟ್‌ಗಳನ್ನು ವಯೋಮಾನಕ್ಕೆ ತಕ್ಕಂತೆ ನಾಲ್ಕು ಪ್ರಧಾನ ವಿಭಾಗಗಳಾಗಿ ಮಾಡಬಹುದು. ಚಿಕ್ಕ ಬಾಲಕರು—8ರಿಂದ 11 ವರ್ಷ ವರೆಗಿನವರು—'ಕಬ್ಸ್' ಎಂದರೆ ಮರಿಗಳು. ಈ ಹೆಸರು ತೋಳಮರಿಗಳು ಎಂಬುದರ ಸಂಕ್ಷಿಪ್ತ ರೂಪ. ಅಮೆರಿಕದ ರೆಡ್ ಇಂಡಿಯನರು ತಮ್ಮ ಸಮುದಾಯದ ಅತ್ಯಂತ ಧೈರ್ಯಶಾಲಿ ಹಾಗೂ ಉತ್ತಮ ಸದಸ್ಯನಿಗೆ 'ತೋಳ' ಎಂಬ ಬಿರುದು ಕೊಡುತ್ತಿದ್ದರು.

ರೋವರ

ಮನೆಯ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳಿಗೆ ಸಂಬಂಧಪಟ್ಟಂತೆ 'ಕಬ್'ಗಳ ಕಾರ್ಯಕ್ರಮಗಳು ಇರುತ್ತವೆ. ರ ಡ್ ಯಾ ರ್ಡ್ ಕಿಪ್ಲಿಂಗ್‌ನ 'ಅರಣ್ಯ ಪುಸ್ತಕಗಳಿಂದ' ಇದರ ಬಹುತೇಕ ಕೆಲಸಗಳು ಸ್ಫೂರ್ತಿ ತಳೆದಿವೆ. ಕಬ್‌ಗಳ ಚಿಕ್ಕ ತಂಡ ಡೆನ್ ಅಥವಾ ' ಗವಿ '. ಹಲವು ಗವಿಗಳ ಗುಂಪು ಒಂದು 'ಮಂದೆ' ಎನಿಸುತ್ತದೆ. ಒಂದು ಗವಿಯ ಮೇಲ್ವಿಚಾರಕಿ ಗವಿಮಾತೆ. ಇವಳಿಗೆ ಒಬ್ಬ ಬಾಯ್‌ಸ್ಕೌಟ್ (ಹಿರಿಯ ಸ್ಕೌಟ್) ಸಹಾಯಮಾಡುತ್ತಾನೆ. ತೋಳ, ಕರಡಿ ಹಾಗೂ ಸಿಂಹ–ಈ ಮೂರು ದರ್ಜೆಗಳು ಕಬ್‌ಗಳಲ್ಲಿವೆ. ಇದು ಅವರವರ ಸಾಧನೆಗಳನ್ನು ಅನುಸರಿಸಿದೆ. ಗವಿಮಾತೆಯಿಂದ ಇವರು ಉಪಯುಕ್ತ ವಿಷಯಗಳನ್ನು ಕಲಿಯುತ್ತಾರೆ.

ಕಬ್‌ಗಳ ಅನಂತರ ಬಾಯ್‌ಸ್ಕೌಟ್‌ಗಳು. ಇವರನ್ನು ಬರಿಯ ಸ್ಕೌಟ್‌ಗಳೆಂದೂ ಕರೆಯುತ್ತಾರೆ. ಇವರಲ್ಲಿ ಮೂರು ದರ್ಜೆಗಳು. ಟೆಂಡರ್ ಫುಟ್—ಕೆಳಗಿನ ಹಂತದ್ದು. ಇದರಲ್ಲಿ ತಮ್ಮ ಸಾಧನೆಗಳ ಮೂಲಕ ಉತ್ತೀರ್ಣರಾದರೆ ದ್ವಿತೀಯ ಹಾಗೂ ಪ್ರಥಮ ದರ್ಜೆಯ ಬ್ಯಾಜ್‌ಗಳಿಗಾಗಿ ಶ್ರಮಿಸುತ್ತಾರೆ. ಇವರೆಲ್ಲ ಸುಮಾರು 11ರಿಂದ 18 ವಯಸ್ಸಿನವರು. ಇವರನ್ನು 'ಪ್ಯಾಟ್ರೋಲ್'ಗಳೆಂಬ ಚಿಕ್ಕ ಗುಂಪುಗಳಲ್ಲಿ ಸಂಘಟಿಸಲಾಗುತ್ತದೆ. ಇಂಥ ಹಲವು ಪ್ಯಾಟ್ರೋಲ್‌ಗಳು ಸೇರಿ ಒಂದು 'ಟ್ರೂಪ್' ಆಗುತ್ತದೆ. ಇವರು ವಾರಕ್ಕೆ ಒಂದು ಬಾರಿ ತಮ್ಮ ಸ್ಕೌಟ್ ಮಾಸ್ತರರ ನೇತೃತ್ವದಲ್ಲಿ ಕಲೆಯುತ್ತಾರೆ. ಹೊರಗೆ ತಮ್ಮ ಜವಾಬ್ದಾರಿಗಳನ್ನು ನಿರ್ವಹಿಸುವುದು, ಇತರರಿಗೆ ಆಪತ್ತಿನಲ್ಲಿ ಸಹಾಯ ಮಾಡುವುದು, ಹೈಕಿಂಗ್ (ಹಳ್ಳಿಗಾಡು ನಡಿಗೆ), ಶಿಬಿರ ಇವೆಲ್ಲ ಇವರ ಸ್ವಾರಸ್ಯಮಯ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳು. ಸುಮಾರು 14ನೆಯ ವಯಸ್ಸಿಗಿಂತ ಹೆಚ್ಚಿನ ಸ್ಕೌಟುಗಳ ಕಾರ್ಯಕ್ಷೇತ್ರ ಇನ್ನೂ ವಿಸ್ತಾರವಾದದ್ದು. ವಾಯು ಮತ್ತು ನೌಕಾ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳಲ್ಲೂ ಇವರು ಭಾಗವಹಿಸಬಹುದು.

ದೊಡ್ಡ ಸ್ಕೌಟ್‌ಗಳಿಗೆ ರೋವರ್‌ಗಳೆಂದು ಹೆಸರು. ಇವರ ವಯೋಮಾನ 18ರಿಂದ 24. ಪ್ರಕೃತಿ ಅಧ್ಯಯನ. ಸೈಕಲ್ ಸವಾರಿ. ಈಜು. ಪ್ರಥಮ ಚಿಕಿತ್ಸೆ, ಹಗ್ಗಗಳಲ್ಲಿ ಹಲವು ಬಗೆಯ ಗಂಟುಗಳನ್ನು ಹಾಕುವುದು. ಖಗೋಳವಿಜ್ಞಾನ. ಹವಾಮಾನವಿಜ್ಞಾನ ಮುಂತಾದ ಪ್ರಮುಖ ವಿಷಯಗಳ



ಹರ್ಷಚಿತ್ತರಾಗಿ ಹೊರಾಂಗಣ ಶಿಬಿರಕ್ಕೆ

ಅಧ್ಯಯನ, ಅಡುಗೆ, ಮರಗೆಲಸದ ತರಬೇತಿ, ಕ್ರೀಡೆ ಹಾಗೂ ಸಾಮಾಜಿಕ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳಲ್ಲಿ ಅವರು ಭಾಗವಹಿಸುತ್ತಾರೆ. ಬ್ಯಾಜ್‌ಗಳು ಆಯಾ ಸ್ಕೌಟ್‌ಗಳ ಪರಿಣತಿಯನ್ನು ಸೂಚಿಸುತ್ತವೆ.

1920ರಲ್ಲಿ ಮೊದಲ ಬಾರಿಗೆ ಪ್ರಪಂಚದ ನಾನಾ ಭಾಗಗಳಿಂದ ಸ್ಕೌಟ್‌ಗಳು ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನಲ್ಲಿ ಸೇರಿದ್ದರು. ಹೀಗೆ ಸೇರುವುದು ಜಂಬೂರೀ. ಇದು ನಾಲ್ಕು ವರ್ಷಗಳಿಗೊಮ್ಮೆ ನಡೆಯುತ್ತದೆ. ಜಂಬೂರೀಗಳಲ್ಲದೆ ಹೈಕಿಂಗ್‌ಗೆ ಹೋಗುವ ಸ್ಕೌಟ್‌ಗಳು ಇತರ ದೇಶಗಳಲ್ಲಿ ಅಲ್ಲಿನ ಸ್ಕೌಟ್‌ಗಳೊಡನೆ ಕೂಡಿ ಶಿಬಿರ ಹೂಡುತ್ತಾರೆ.

ಹನ್ನೆರಡು ಸದಸ್ಯರಿರುವ ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಸ್ಕೌಟ್ ಸಮಿತಿಯ ಮುಖ್ಯ ಕಚೇರಿ ಕೆನಡಾದ ಆಟ್ಟಾವದಲ್ಲಿದೆ. ಸ್ಕೌಟ್ ಸಂಸ್ಥೆಗಳನ್ನು ಬಲಗೊಳಿಸಿ ವಿಸ್ತರಿಸುವುದು ಇದರ ಉದ್ದೇಶ.

1916ರಲ್ಲಿ ಅನಿಬೆಸೆಂಟರೂ 1918ರಲ್ಲಿ ಪಂಡಿತ ಮದನಮೋಹನ ಮಾಲವೀಯರೂ ಭಾರತದಲ್ಲಿ ಸ್ಕೌಟ್ ಸಂಘಟನೆ ಪ್ರಾರಂಭಿಸಿದರು. 1921 – 38ರಲ್ಲಿ ಸ್ಕೌಟ್, ಗೈಡ್ ಸಂಸ್ಥೆಗಳ ಒಟ್ಟಿಗೆ ಸೇರಿದುವು. ಮೌಲಾನ ಅಬುಲ್ ಕಲಾಮ್ ಅಜಾದರಿಂದ 'ದಿ ಭಾರತ್ ಸ್ಕೌಟ್ಸ್

ಅಂಡ್ ಗೈಡ್ಸ್' ಎಂಬ ಹೊಸ ನಾಮ ಅಂಗೀಕರಿಸಲ್ಪಟ್ಟಿತು. ಇದಕ್ಕೆ ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಮನ್ನಣೆಯಿದೆ.

ನೋಡಿ : ಕಬ್ ; ಗರ್ಲ್‌ಗೈಡ್ ; ಬುಲ್ ಬುಲ್

ಬಾರಪ್ಪ ಬೆಳದಿಂಗಳೇ

"ಬಾರಪ್ಪ ಬೆಳದಿಂಗಳೇ
ಬಾರಪ್ಪ ಚಂದಿರನೇ
ಹುಡುಗಿಯರೆಲ್ಲ ಕರೆಯು ಬಂದಿಹರು ಬಾರಪ್ಪ ಬೆಳದಿಂಗಳೇ"

—ಎಂದು ಹಾಡುತ್ತ ಹುಡುಗಿಯರು ಬೆಳದಿಂಗಳಿನಲ್ಲಿ ಆಡುತ್ತಾರೆ.

ಆಟದ ಚೌಕವನ್ನು ಸುಣ್ಣದ ತಿಳಿಯಿಂದ ಗುರುತಿಸಬೇಕು. ಅದರ ನಾಲ್ಕು ಮೂಲೆಗಳಲ್ಲಿ ಗೆರೆಗಳ ಪಕ್ಕದಲ್ಲೇ ರಂಗೋಲಿಯನ್ನು ಹಾಕು ವುದೂ ಉಂಟು.

ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ಒಂದು ಬೆಲ್ಲದ ಅಚ್ಚು ಅಥವಾ ಅದಕ್ಕೆ ಪ್ರತಿಯಾದ ಯಾವುದೇ ಸಾಮಾನು. ಚೌಕದ ಒಂದೊಂದು ಪಾರ್ಶ್ವಕ್ಕೂ ಒಬ್ಬೊಬ್ಬ ಆಟಗಾರರು.

ಹುಡುಗಿಯರ ಕೈಯಲ್ಲಿ ಬಟ್ಟೆ ಇರುತ್ತದೆ. 'ಕಳ್ಳಿ'ಯು ಬೆಲ್ಲ ಅಥವಾ ಸಾಮಾನನ್ನು ಎತ್ತಿಕೊಂಡು ಹೊರಗೆ ಓಡಬೇಕು. ಅವಳು ಒಳಗೆ ಬರುವಾಗ ಅಥವಾ ಹೊರಗೆ ಓಡುವಾಗ ಪಾರ್ಶ್ವ ಕಾಯು ತ್ತಿರುವ ಹುಡುಗಿಯರು ಅವಳನ್ನು ಬಟ್ಟೆಯಿಂದ ಮುಟ್ಟಿದರೆ ಅವಳು ಔಟಾದಂತೆ. ಆಗ ಮತ್ತೊಬ್ಬಳು ಅವಳ ಸರದಿ ತೆಗೆದು ಕೊಳ್ಳುತ್ತಾಳೆ.

ಬಾಲ್ ಬ್ಯಾಡ್ಮಿಂಟನ್

ಉಣ್ಣೆಯ ಚೆಂಡಿನಿಂದ ಆಡುವ ಬ್ಯಾಡ್ಮಿಂಟನ್ ಆಟಕ್ಕೆ ಬಾಲ್ ಬ್ಯಾಡ್ಮಿಂಟನ್ ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ. ಚೆಂಡು ಸುಮಾರು ಒಂದೂಕಾಲು ಔನ್ಸ್ ತೂಕವಿದ್ದು, ಸುಮಾರು 2 ಅಂಗುಲ ವ್ಯಾಸವಿರುತ್ತದೆ.

ಆಟದ ಅಂಗಣ 80 ಅಡಿ ಉದ್ದ, 40 ಅಡಿ ಅಗಲ. ಸರಿಯಾಗಿ ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ನೆಟ್‌ಗೆರೆ ಇದೆ. ಕಂಬಗಳನ್ನು ಆಟದ ಅಂಗಣದ ಪಕ್ಕದ ಗೆರೆಯಿಂದ 3 ಅಡಿ ಹೊರಗೆ ಹಾಕಿ ನೆಟ್ಟನ್ನು ಕಟ್ಟಬೇಕು. ನೆಟ್‌ನ ಮೇಲ್ಗಡೆ ಅಂಚು ಆರು ಅಡಿ ಎತ್ತರದಲ್ಲಿರಬೇಕು. ಎರಡು ಕಡೆಗಳಲ್ಲಿಯೂ ನೆಟ್‌ಗೆರೆಯಿಂದ 40 ಅಡಿ ದೂರದಲ್ಲಿ ಎಲ್ಲೆಗೆರೆ ಬರುತ್ತದೆ. ನೆಟ್‌ಗೆರೆಯ ಇಕ್ಕೆಲಗಳಲ್ಲೂ 3 ಅಡಿ ದೂರದಲ್ಲಿ ಸರ್ವಿಂಗ್ ಕ್ರೀಸ್ (ಗೆರೆ) ಹಾಕುತ್ತಾರೆ. ಎಲ್ಲೆಗೆರೆಯಿಂದ ಸರ್ವಿಂಗ್ ಕ್ರೀಸ್‌ನವರೆಗೆ ಅಂಗಣವನ್ನು ಸಮನಾಗಿ ವಿಭಾಗಿಸುವ ಮಧ್ಯ ಗೆರೆ ಹಾಕಿ, ಎಡ ಅಂಗಣ, ಬಲ ಅಂಗಣಗಳನ್ನು ಮಾಡುತ್ತಾರೆ.

ಒಂದು ತಂಡದಲ್ಲಿ ಐದು ಆಟಗಾರರು, ಇಬ್ಬರು ಹಾಗೂ ಒಬ್ಬನಿದ್ದು ಬ್ಯಾಡ್ಮಿಂಟನ್ ಆಟವನ್ನು ಆಡುತ್ತಾರೆ.

ಪಂದ್ಯ ಆರಂಭಿಸುವ ಮುನ್ನ ಟಾಸ್ ಹಾಕುತ್ತಾರೆ. ಟಾಸ್ ಗೆದ್ದವರು, ಮೊದಲು ಆಡುವ ಸಂದರ್ಭ ಅಥವಾ ಬೇಕಾದ ಅಂಗಣ ಆರಿಸಿಕೊಳ್ಳುವ ಹಕ್ಕು ಪಡೆಯುತ್ತಾರೆ.

ಕೈಯನ್ನು ಸೊಂಟದಿಂದ ಮೇಲೆತ್ತದೆ ಸರ್ವ್ ಮಾಡಬೇಕು. ಚೆಂಡು ನೆಟ್ಟನ್ನು ದಾಟಿ ಎದುರು ಅಂಗಣದ ಸರ್ವಿಂಗ್ ಕ್ರೀಸ್‌ನಿಂದಾಚೆ ಬೀಳು ವಂತಿರಬೇಕು. ಚೆಂಡು ನೆಲ ಮುಟ್ಟುವ ಮೊದಲು ಎದುರುಪಕ್ಷದವರು ಅದನ್ನು ಹೊಡೆಯಬೇಕು.

ಒಂದು ಆಟಕ್ಕೆ ಗೆಲ್ಲಂಕ 29. ಆಟದಲ್ಲಿ 27 ಗೆಲ್ಲಂಕಗಳಾದಾಗ ಹೋಪ್‌ಬಾಲ್ ಎಂದೂ 28 ಗೆಲ್ಲಂಕಕ್ಕೆ ಗೇಮ್‌ಬಾಲ್ ಎಂದೂ ಕರೆಯುತ್ತಾರೆ. ಎದುರುಪಕ್ಷದವರು ತಪ್ಪು ಮಾಡಿದರೆ ಅಥವಾ ಚೆಂಡನ್ನು ಹಿಂದಿರುಗಿಸದಿದ್ದರೆ ಸರ್ವ್ ಮಾಡಿದವರಿಗೆ ಗೆಲ್ಲಂಕ ಸಿಗುತ್ತದೆ.

ಯಾವ ತಂಡ ಮೊದಲು 29 ಗೆಲ್ಲಂಕ ಪಡೆಯುತ್ತದೋ ಅದು ಆಟದಲ್ಲಿ ಗೆದ್ದಂತೆ. ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ 3 ಆಟಗಳನ್ನಾಡುತ್ತಾರೆ. ಎರಡು ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಗೆದ್ದ ತಂಡ ಜಯಶಾಲಿಯಾಗುತ್ತದೆ. ಪ್ರತಿ ಆಟ ಮುಗಿದಾಗಲೂ ಪಕ್ಷಗಳು ಅಂಗಣ ಬದಲಾಯಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತವೆ. ಹೊಸ ಆಟ ಆರಂಭಿಸುವುದು ಗೆದ್ದ ಪಕ್ಷ. ಪ್ರತಿ ಆಟದ ಅನಂತರ 5 ಮಿನಿಟುಗಳ ವಿರಾಮ. 3 ನೆಯ ಆಟದಲ್ಲಿ ಒಂದು ತಂಡ 8, 15 ಮತ್ತು 22 ಗೆಲ್ಲಂಕಗಳನ್ನು ಮಾಡಿದಾಗ ಅಂಗಣ ಬದಲಾಯಿಸುತ್ತಿರಬೇಕು.

ಐದು ಜನರಿರುವ ಆಟವಾದರೆ ಮೊದಲು ಸರ್ವ್ ಮಾಡುವ ತಂಡದ 3 ಆಟಗಾರರು ಮಾತ್ರ ಸರ್ವ್ ಮಾಡುತ್ತಾರೆ. ಅನಂತರ ಎದುರು ಪಕ್ಷದವರ ಸರದಿ. ಅಲ್ಲಿ ಎಲ್ಲ ಐದು ಆಟಗಾರರೂ ಒಬ್ಬರ ಅನಂತರ ಒಬ್ಬರು ಸರ್ವ್ ಮಾಡುತ್ತಾರೆ.

ಒಬ್ಬ ಅಂಪೈರ್, ಒಬ್ಬ ನೆಟ್ ರೆಫರಿ, ಒಬ್ಬ ಸ್ಕೋರರ್ ಹಾಗೂ ಇಬ್ಬರು ಗೆರೆ ರೆಫರಿಗಳು ಪಂದ್ಯ ನಡೆಸುವ ಅಧಿಕಾರಿಗಳು. ಅಂಪೈರನ ತೀರ್ಮಾನಕ್ಕೆ ಎಲ್ಲರೂ ಬದ್ಧರು. ಸ್ಕೋರರ್ ಗೆಲ್ಲಂಕಗಳನ್ನು ದಾಖಲು ಮಾಡಿಕೊಂಡು ಹೇಳುತ್ತಾನೆ.

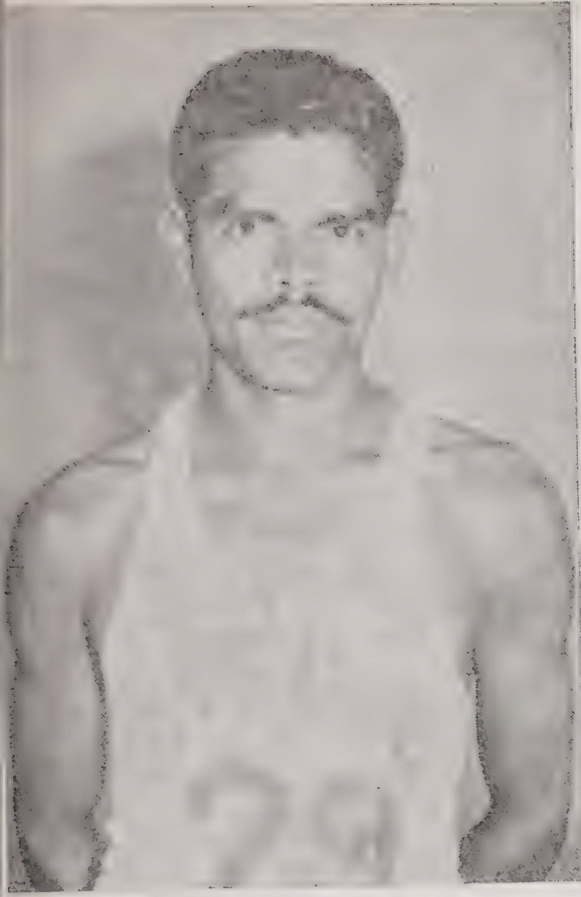
ಎರಡು ಜನರ ಆಟದಲ್ಲಿ ಅರ್ಧ ಅಂಗಣ (ಮೇಲೆ ಅರ್ಧ ಮತ್ತು ಕೆಳ ಅರ್ಧ) ಮಾತ್ರ ಆಡುವ ಸ್ಥಳವಾಗುತ್ತದೆ. ಒಬ್ಬೊಬ್ಬರ ಆಟ ದಲ್ಲಾದರೆ ಮೇಲಿನ ಅರ್ಧ ಅಂಗಣ ಮಾತ್ರ ಆಡಲು ಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ.

ಷಟ್ಲ್ ಬ್ಯಾಡ್ಮಿಂಟನ್ ಆಟಕ್ಕೂ ಬಾಲ್ ಬ್ಯಾಡ್ಮಿಂಟನ್‌ಗೂ ಕೆಲವು ವ್ಯತ್ಯಾಸಗಳಿವೆ. ಷಟ್ಲ್ ಬ್ಯಾಡ್ಮಿಂಟನ್ ಆಟದ ಅಂಗಣ ಬಾಲ್ ಬ್ಯಾಡ್ಮಿಂಟನ್‌ನದಕ್ಕಿಂತ ಸಣ್ಣದು. ಷಟ್ಲ್ ಬ್ಯಾಡ್ಮಿಂಟನಿನಲ್ಲಿ ಒಂದು ಆಟಕ್ಕೆ 15 ಅಥವಾ 21 ಗೆಲ್ಲಂಕ. ಸ್ತ್ರೀಯರ ಸಿಂಗ್‌ಲ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ 11 ಅಂಕಗಳೂ ಡಬ್‌ಲ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ 15 ಅಂಕಗಳೂ ಇವೆ. ಬಾಲ್ ಬ್ಯಾಡ್ಮಿಂಟನ್‌ನಲ್ಲಿ ಮಾತ್ರ ಐದು ಜನರ ಆಟವಿದೆ. ಷಟ್ಲ್ ಬ್ಯಾಡ್ಮಿಂಟನಿನಲ್ಲಿ ಇಲ್ಲ.

ನೋಡಿ : ಬ್ಯಾಡ್ಮಿಂಟನ್ ; ಷಟ್ಲ್ ಬ್ಯಾಡ್ಮಿಂಟನ್

ಚಿತ್ರ [illegible] : ಬಾಲ್ ಬ್ಯಾಡ್ಮಿಂಟನ್





ವೇಗದ ಹೊಡೆತ, ತಪ್ಪಿಲ್ಲದ ರಕ್ಷಣೆ : ಬಾಲಾಜಿ

ಬಾಲಾಜಿ

1965ರಲ್ಲಿ ರಷ್ಯದ ಪ್ರಬಲ ವಾಲಿಬಾಲ್ ತಂಡವೊಂದು ಭಾರತಕ್ಕೆ ಬಂತು. ಇದನ್ನು ಎದುರಿಸುವ ಭಾರತದ ತಂಡವನ್ನು ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡಲು ಅಲಹಾಬಾದಿನಲ್ಲಿ ಒಂದು ಶಿಬಿರ ನಡೆಯಿತು. ಇದಕ್ಕೆ ಆಹ್ವಾನಿತರಾಗಿದ್ದವರಲ್ಲಿ ಬೆಂಗಳೂರಿನ ಕೆ. ಎಂ. ಬಾಲಾಜಿ ಒಬ್ಬರು. ಆಗ ಬಾಲಾಜಿಗೆ ಇನ್ನೂ 17 ವರ್ಷ. ಅವರು ಭಾರತ ತಂಡಕ್ಕೆ ಆಯ್ಕೆಯಾದರು.

ವಯಸ್ಸಿನಲ್ಲಿ ಕಿರಿಯವರಾದರೂ ಬಾಲಾಜಿಯವರ ಆಟ ಹಿರಿಯ ಮಟ್ಟದ್ದು. 1963ರಲ್ಲೇ ಇವರು ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ವಾಲಿಬಾಲ್ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಮೈಸೂರು ರಾಜ್ಯದ ಪರವಾಗಿ ಆಟವಾಡಿದರು. ಅನಂತರ ಅನೇಕ ವರ್ಷ ಇವರು ಮೈಸೂರಿನ ತಂಡದ ಸದಸ್ಯರಾಗಿದ್ದರು.

ವೇಗದ ಹೊಡೆತಗಳು, ಬಿರುಸಾದ ಸರ್ವಿಸ್‌ಗಳು ಹಾಗೂ ತಪ್ಪಿಲ್ಲದ ರಕ್ಷಣೆಯ ಆಟ —ಇವುಗಳಿಂದ ಬಾಲಾಜಿ ರಾಜ್ಯ ತಂಡದ ಪ್ರಮುಖ ಆಟಗಾರರೆನಿಸಿದರು.

ತಂದೆ ಕೆ. ಮುನಿಹನುಮಯ್ಯ ಉತ್ತಮ ವಾಲಿಬಾಲ್ ಆಟಗಾರರಾಗಿದ್ದವರು. ಅಣ್ಣತಮ್ಮಂದಿರೂ ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಪಳಗಿದವರೇ. ಒಬ್ಬ ಅಣ್ಣ ಕೆ. ಎಂ. ವಿ. ಸ್ವಾಮಿಯವರಂತೂ ರಾಜ್ಯದ ಅತ್ಯುತ್ತಮ ಆಟಗಾರರಾಗಿದ್ದು ಅನಂತರ ರಾಜ್ಯ ಕ್ರೀಡಾಮಂಡಲಿಯ ವಾಲಿಬಾಲ್ ಕೋಚ್ ಆದವರು. ಬಾಲಾಜಿ ಶಾಲೆಯಲ್ಲಿದ್ದಾಗಲೇ ವಾಲಿಬಾಲ್, ಫುಟ್‌ಬಾಲ್‌ಗಳನ್ನು ಆಡತೊಡಗಿದರು. ಅಣ್ಣ ಸ್ವಾಮಿಯವರ ತರಬೇತಿಯಿಂದ ವಾಲಿಬಾಲ್ ಆಟದಲ್ಲಿ ಚೆನ್ನಾಗಿ ಪಳಗಿದರು.

ಬೆಂಗಳೂರಿನಲ್ಲಿರುವ ಭಾರತ ಟೆಲಿಫೋನ್ ಕಾರಖಾನೆಯನ್ನು ಸೇರಿದ ಕೆ. ಎಂ. ಬಾಲಾಜಿ ಆ ಸಂಸ್ಥೆಯ ತಂಡದಲ್ಲಿ ಪ್ರಮುಖ ಆಟಗಾರರಾದರು. ಕುಸ್ಪಲರ್‌ಕುಲಮ್‌ನಲ್ಲಿ ನಡೆದ ವಾಲಿಬಾಲ್ ಟೂರ್ನಿ ಒಂದರಲ್ಲಿ ಐ.ಟಿ.ಐ. ತಂಡ ಕಪ್ ಅನ್ನು ಗೆದ್ದಿತು. ಅಲ್ಲದೆ ಬಾಲಾಜಿ 'ಟೂರ್ನಿಯ ಅತ್ಯುತ್ತಮ ಆಲ್‌ರೌಂಡರ್' ಮತ್ತು 'ಅತ್ಯುತ್ತಮ ಆಟಗಾರ' ಎಂದು ತೀರ್ಮಾನಿಸಲ್ಪಟ್ಟು ಎರಡು ಬೇರೆ ಬಹುಮಾನಗಳನ್ನು ಪಡೆದರು.

ಬಾಸ್ಕೆಟ್‌ಬಾಲ್

ಚಳಿಗಾಲ. ಹುಡುಗರಲ್ಲಿ ಉತ್ಸಾಹ ತುಂಬುವಂಥ ಆಟವೊಂದು ಬೇಕಾಗಿತ್ತು. ಅಮೆರಿಕ ಸಂಯುಕ್ತ ಸಂಸ್ಥಾನದ ಮೆಸಾಚುಸೆಟ್ಸ್‌ನ ಸ್ಪ್ರಿಂಗ್‌ಫೀಲ್ಡ್‌ನಲ್ಲಿ ದೈಹಿಕ ಶಿಕ್ಷಕ ಜೇಮ್ಸ್ ನೇಸ್ಮಿತ್ (1861-1939) ಒಂದು ರಾತ್ರಿ, ಬಹಳ ಆಲೋಚಿಸಿ, ಚೆಂಡಿನ ಒಂದು ಆಟವನ್ನು ರೂಪಿಸಿದರು.



ಚೆಂಡನ್ನು ಹಾಕುವ ಗೋಲಿಗಾಗಿ ಪೀಚ್ ಬಾಸ್ಕೆಟ್ ಬಳಸಿದ್ದರಿಂದ ಆಟ ಆರಂಭಿಸಿದ ಹೊಸತಿನಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬ ಆಟಗಾರ ಆ ಆಟವನ್ನು ಬಾಸ್ಕೆಟ್‌ಬಾಲ್ ಎಂದು ಕರೆದ. ಅದೇ ಹೆಸರು ಆ ಆಟಕ್ಕೆ ಅಂಟಿಕೊಂಡಿತು.

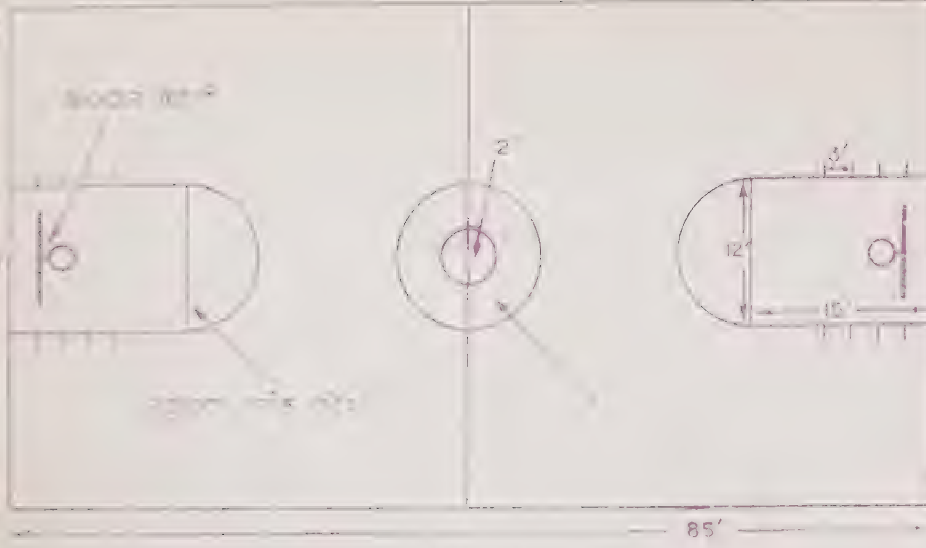
ಆಟಗಾರರಿಗಿಂತ ಎತ್ತರವಾಗಿ ತಳವಿಲ್ಲದ ನೆಟ್‌ನಿಂದ ಚೆಂಡು ತೂರಿಕೊಂಡು ಬೀಳುವಂತೆ ನೇಸ್ಮಿತ್ ನಿರ್ಮಿಸಿದ್ದ. ಆಟದ ನಿಯಮಾವಳಿಗಳು, ರೀತಿಗಳನ್ನೆಲ್ಲ ವಿವರಿಸಿ ಆಡಲು ಹುಡುಗರನ್ನು ನೇಸ್ಮಿತ್ ಕರೆತಂದಾಗ ಅವರು ನಿರುತ್ಸಾಹದಿಂದಲೇ ಬಂದರು. ಆದರೆ ಆಟ ಸ್ವಲ್ಪ ಮುಂದುವರಿದಾಗ ಅವರಲ್ಲಿ ಉತ್ಸಾಹ ಮೂಡಿತು. ಆಟ ಬಹುಬೇಗ ಜನಪ್ರಿಯವಾಯಿತು. ಆಟದ ನಿಯಮಾವಳಿಗಳನ್ನು ತಿಳಿಸುವಂತೆ ನೇಸ್ಮಿತ್‌ನಿಗೆ ವಿವಿಧ ಕಾಲೇಜು, ಆಟದ ಕ್ಲಬ್ಬುಗಳಿಂದ ಪತ್ರ ಬರಲಾರಂಭಿಸಿದುವು. ಆಟ ದೇಶದ ಎಲ್ಲೆಯನ್ನೂ ದಾಟಿತು.

1890ರ ದಶಕದ ಆರಂಭದಲ್ಲಿ ವೃತ್ತಿ ಬಾಸ್ಕೆಟ್‌ಬಾಲ್‌ನ ಉದಯವಾಯಿತು.

1951ರಲ್ಲಿ 'ಬಾಸ್ಕೆಟ್‌ಬಾಲ್ ಫೆಡರೇಷನ್ ಆಫ್ ಇಂಡಿಯಾ' ಸಂಸ್ಥೆ ಪ್ರಾರಂಭವಾಯಿತು. ಎಲ್ಲ ರಾಜ್ಯಗಳೂ ಇದರ ಸದಸ್ಯತ್ವ ಪಡೆದಿವೆ. ರಾಜ್ಯ ಸಂಸ್ಥೆಗಳೆಲ್ಲ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸುತ್ತವೆ. ಈ ಪಂದ್ಯಗಳು ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಡಿಸೆಂಬರ್ ಕೊನೆಯ ವಾರದಲ್ಲಿ ಪ್ರಾರಂಭವಾಗುತ್ತವೆ. ಟಾಡ್ ಮೆಮೋರಿಯಲ್ ಟ್ರೋಫಿ, ಪ್ರಿನ್ಸ್ ಬಸಾಲತ್‌ಝಾ ಟ್ರೋಫಿ ಬಾಸ್ಕೆಟ್‌ಬಾಲ್ ಪಂದ್ಯಗಳು ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಮಟ್ಟದವು. 17½ ವರ್ಷಕ್ಕಿಂತ ಕಡಮೆಯವರಿಗಾಗಿ–ಬಾಲಕರ ವಿಭಾಗದಲ್ಲಿ–ಬ್ಲೂಸ್ ಟ್ರೋಫಿ ಇದೆ.

ಎರಡನೆಯ ವಿಶ್ವ ಬಾಸ್ಕೆಟ್‌ಬಾಲ್ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್ ಪಂದ್ಯ 1967ರಲ್ಲಿ ಭಾರತದಲ್ಲಿ ನಡೆಯಿತು. ಪುರುಷರ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಬ್ರೆಜಿಲ್ ವಿಜಯ ಗಳಿಸಿತು. ಸ್ತ್ರೀಯರ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ರಷ್ಯ ಗೆದ್ದುಕೊಂಡಿತು.

ಒಳಾಂಗಣದಲ್ಲಿಯೇ ಅಲ್ಲದೆ ಬಾಸ್ಕೆಟ್‌ಬಾಲನ್ನು ಹೊರಾಂಗಣದಲ್ಲಿಯೂ ಆಡಬಹುದು. ಆಟದ ಅಂಗಣ ಆಯತಾಕಾರದ್ದು. ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ 26 ಮೀಟರ್ ಉದ್ದ, 14 ಮೀಟರ್ ಅಗಲವಿರುತ್ತದೆ. ಉದ್ದದಲ್ಲಿ 2 ಮೀಟರ್, ಅಗಲದಲ್ಲಿ 1 ಮೀಟರ್ ವ್ಯತ್ಯಾಸಗಳನ್ನು ಮಾಡಬಹುದು. ಎರಡು ಕಡೆಯ ಅಂಗಣಗಳನ್ನು ಪ್ರತ್ಯೇಕಿಸಲು ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ಒಂದು ಗೆರೆಯಿದೆ. ಕೇಂದ್ರ ಭಾಗದಲ್ಲಿ 1.8 ಮೀಟರ್ ತ್ರಿಜ್ಯದ ವೃತ್ತವಿದೆ. ಅಂಗಣದ ಉದ್ದ ಬದಿಯಲ್ಲಿರುವವುಗಳನ್ನು ಪಾರ್ಶ್ವಗೆರೆಗಳೆಂದೂ ಗಿಡ್ಡ ಬದಿಗಳಲ್ಲಿ



ಬಾಸ್ಕೆಟ್‌ಬಾಲ್ ಅಂಗಣ

ಇರುವವುಗಳನ್ನು ತುದಿಗೆರೆಗಳೆಂದೂ ಕರೆಯುತ್ತಾರೆ. ಪ್ರತಿಯೊಂದು ತುದಿಗೆರೆಯ ಬಳಿ ಅದರಿಂದ 5.8 ಮೀಟರ್ ದೂರದಲ್ಲಿ ಸ್ವಚ್ಛಂದ ಎಸೆತದ ಗೆರೆ ಇರುತ್ತದೆ.

1.8 ಮೀಟರ್ ಉದ್ದ, 1.2 ಮೀಟರ್ ಅಗಲದ ಬಿಳಿ ಬಣ್ಣದ ಹಲಗೆಯನ್ನು ಅದರ ಕೆಳ ಅಂಚು ನೆಲದಿಂದ 2.75 ಮೀಟರ್ ಎತ್ತರದಲ್ಲಿರುವಂತೆ ನಿಲ್ಲಿಸಿರುತ್ತಾರೆ. ಒಳ ವ್ಯಾಸ 45 ಸೆ.ಮೀ. ನಷ್ಟಿರುವ ಕಬ್ಬಿಣ ಉಂಗುರದಿಂದ ನೇತಾಡುವ ಬಿಳಿ ಬಲೆಯೇ ಆಟದ ಬುಟ್ಟಿ.

ಚೆಂಡು 75-78 ಸೆ.ಮೀ. ಸುತ್ತಳತೆಯದಾಗಿದ್ದು 600-605 ಗ್ರಾಂ ಆ ಭಾರದ ಚೆಂಡಿಗೆ ಗಾಳಿ ತುಂಬಿ 1.8 ಮೀಟರ್ ಎತ್ತರದಿಂದ ಕೆಳಕ್ಕೆಸೆದರೆ 1.02-1.04 ಮೀಟರ್‌ನಷ್ಟು ಪುಟಿದು ಏಳುವಂತಿರಬೇಕು.

ಬಾಸ್ಕೆಟ್‌ಬಾಲ್ ಎರಡು ತಂಡಗಳ ನಡುವೆ ಜರಗುವ ಆಟ. ಒಂದೊಂದು ತಂಡದಲ್ಲಿ ಐದು ಜನ ಆಟಗಾರರು. ಒಬ್ಬ ಕೇಂದ್ರದಲ್ಲಿ; ಇಬ್ಬರು ಮುಂದಣ ಆಟಗಾರರು, ಹಾಗೂ ಇಬ್ಬರು ರಕ್ಷಕರು. ಪ್ರಾರಂಭದಲ್ಲಿ ಆಟದ ಅಂಗಣದ ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿರುವ ವೃತ್ತದೊಳಗೆ ಎರಡೂ ಕಡೆಯ ಕೇಂದ್ರ ಆಟಗಾರರು ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ಇವರಿಬ್ಬರ ಮಧ್ಯೆ ಬೀಳುವಂತೆ ರೆಫರಿ ಚೆಂಡನ್ನು ಎಸೆಯುತ್ತಾನೆ. ಯಾವ ಪಕ್ಷದವರು ಚೆಂಡನ್ನು ಹಿಡಿಯುತ್ತಾರೋ ಅವರು ಚೆಂಡನ್ನು ಗೋಲಿನತ್ತ ಕೈಯಿಂದ ಹೊಡೆಯುತ್ತಾರೆ; ಇಲ್ಲವೇ ಪುಟಿಸುತ್ತ ಮುಂದಕ್ಕೆ ಒಯ್ಯುತ್ತಾರೆ; ತಮ್ಮ ಗುಂಪಿನವರತ್ತ ಕಳುಹಿಸುವುದರ ಮೂಲಕ ಗೋಲ್ ಮಾಡಲು ಯತ್ನಿಸುತ್ತಾರೆ. ಆಟ ಇಪ್ಪತ್ತು ಮಿನಿಟುಗಳ ಎರಡು ಅವಧಿಗಳಲ್ಲಿ ನಡೆಯುತ್ತದೆ.

ಮಧ್ಯೆ 10 ಮಿನಿಟುಗಳ ವಿರಾಮವಿರುತ್ತದೆ. 12 ವರ್ಷ ವಯಸ್ಸಿಗಿಂತ ಕಡಮೆಯ ಕಿರಿಯರಿಗಾಗಿ ಕಡಮೆ ಕಾಲದ ನಾಲ್ಕು ಅವಧಿಗಳನ್ನು ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಇದನ್ನು ಮಿನಿ ಬಾಸ್ಕೆಟ್ ಬಾಲ್ ಎಂದು ಕರೆಯುತ್ತಾರೆ. ವೃತ್ತಿ ಆಟಗಾರರು 12 ಮಿನಿಟುಗಳ ನಾಲ್ಕು ಅವಧಿಗಳಲ್ಲಿ ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಆಟದ ಕೊನೆಗೆ ಎರಡೂ ಪಕ್ಷಗಳ ಗೆಲ್ಲಂಕ ಒಂದೇ ಸಮವಾಗಿದ್ದರೆ ಐದು ಮಿನಿಟುಗಳ ತನಕ ಆಟದ ಅವಧಿಯನ್ನು ಹೆಚ್ಚಿಸುವುದುಂಟು. ಗೆಲ್ಲಂಕ ವ್ಯತ್ಯಾಸ ಬರುವ ವರೆಗೆ ಎರಡು ಮಿನಿಟುಗಳ ಮಧ್ಯಂತರದೊಂದಿಗೆ ಐದು ಐದು ಮಿನಿಟುಗಳ ಆಟ ನಡೆಯುತ್ತದೆ.

ಆಟದಲ್ಲಿ ಚೆಂಡನ್ನು ಎಸೆಯಬಹುದು. ಕೈಯಿಂದ ತಟ್ಟಬಹುದು ಅಥವಾ ಪುಟಿಸಬಹುದು. ಆದರೆ ಒದೆಯುವುದು, ಎತ್ತಿಕೊಂಡು ಹೋಗುವುದು ಸಲ್ಲದು. ಉಂಗುರದೊಳಗಿನಿಂದ ಚೆಂಡು ಕೆಳಗೆ ಬಿದ್ದರೆ ಗೋಲ್ ಆದಂತೆ. ಎದುರಾಳಿಗಳು ಆಟಪಾಡುತ್ತಿರುವಾಗಲೇ ಚೆಂಡನ್ನು ಹೊಡೆದು ಗೋಲ್ ಮಾಡಿದಾಗ ಫೀಲ್ಡ್ ಗೋಲ್ ಎನಿಸುತ್ತದೆ. ಇದಕ್ಕೆ ಗೆಲ್ಲಂಕ ಎರಡು. ಯಾರಾದರೂ ಆಟಗಾರ ತಪ್ಪು ಮಾಡಿದಾಗ ಎದುರು ಪಕ್ಷದವನಿಗೆ ಸಿಗುವ ಸ್ವಚ್ಛಂದ ಎಸೆತದಿಂದ ಗೋಲಿಗೆ ಚೆಂಡನ್ನು ಹಾಕಿದಾಗ ಒಂದು ಗೆಲ್ಲಂಕ ಸಿಗುತ್ತದೆ.

ಫೀಲ್ಡ್‌ಗೋಲ್ ಆದ ಅನಂತರ ಚೆಂಡು ಎದುರು ಗುಂಪಿನವರ ಕೈಗೆ ಬಂದು ಅವರ ಕಡೆ ಆಟಗಾರನೊಬ್ಬ ಕೊನೆಯ ಗೆರೆಯಿಂದ ಹೊರಕ್ಕೆ ಚೆಂಡನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಹೋಗುತ್ತಾನೆ. ಆತ 5 ಸೆಕೆಂಡುಗಳೊಳಗೆ ತನ್ನ ಕಡೆಯ ಆಟಗಾರನಿಗೆ ಚೆಂಡನ್ನು ಎಸೆದಿರಬೇಕು.



ಒಂದೇ ಬಾರಿಗೆ ನೆಟ್ಟಿನೊಳಕ್ಕೆ

ಆಟಗಾರರು ಒಬ್ಬರನ್ನೊಬ್ಬರು ತಳ್ಳುವುದು ಅಥವಾ ಹಿಡಿದುಕೊಳ್ಳುವುದು ಸಲ್ಲದು. ಆಗ ರೆಫರಿ ಚೆಂಡನ್ನು ತಡೆಹಿಡಿದು 'ವೈಯಕ್ತಿಕ ತಪ್ಪು' ಎಂದು ಘೋಷಿಸುತ್ತಾನೆ. ತಪ್ಪು ಗಂಭೀರವಾದದ್ದೇ ಸಾಮಾನ್ಯವಾದದ್ದೇ ಎಂಬುದನ್ನು ಗಣನೆಗೆ ತೆಗೆದುಕೊಂಡು, ಎದುರಾಳಿ ಆಟಗಾರನಿಗೆ ಎರಡು ಸ್ವಚ್ಛಂದ ಎಸೆತ, ಇಲ್ಲವೆ ಪಾರ್ಶ್ವಗೆರೆಯಿಂದ ಒಂದು ಒಳ ಎಸೆತಕ್ಕೆ ಅವಕಾಶಕೊಡುತ್ತಾನೆ. ವಿಶೇಷ ತಪ್ಪು ಮಾಡಿದವರನ್ನು ಆಟದಿಂದ ಹೊರಕ್ಕೆ ಕಳುಹಿಸುತ್ತಾರೆ. ಐದು ವೈಯಕ್ತಿಕ ತಪ್ಪುಗಳಿಗೆ ಆಟಗಾರನನ್ನು ಹೊರಗೆ ಕಳುಹಿಸುತ್ತಾರೆ. ಆತ ಆ ದಿನ ಪುನಃ ಆಡುವಂತಿಲ್ಲ. ಆತನ ಬದಲಿಗೆ ಬೇರೊಬ್ಬನನ್ನು ಸೇರಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ತನ್ನ ಅಂಗಣದಲ್ಲಿ 5ಕ್ಕೂ ಹೆಚ್ಚು ಆಟಗಾರರನ್ನು ಇರಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದು, ಆಟವನ್ನು ನಿಧಾನ ಮಾಡುವುದು, ಇವೆಲ್ಲ ತಾಂತ್ರಿಕ ತಪ್ಪುಗಳು. ಚೆಂಡನ್ನು ಹಿಡಿದುಕೊಂಡು ಆಟಗಾರರು ಓಡುವಂತಿಲ್ಲ. ಎರಡು ಗುಂಪಿನ ಇಬ್ಬರು

ಎರಡು ಕೈಗಳಿಂದ ಕೆಳಗಡೆ ಚೆಂಡನ್ನು ಸಾಗಿಸುವುದು



ಆಟಗಾರರು ಏಕಕಾಲದಲ್ಲಿಯೇ ತಪ್ಪು ಮಾಡಿದರೆ ಚೆಂಡನ್ನು ಕೇಂದ್ರ ವೃತ್ತಕ್ಕೆ ಎಸೆಯುತ್ತಾರೆ.

ಚೆಂಡನ್ನು ಇಟ್ಟುಕೊಂಡಿರುವ ಆಟಗಾರ ಏನಾದರೂ ಎಲ್ಲೆಗೆರೆಯ ಮೇಲೆ ಕಾಲಿಟ್ಟರೆ ಅತಿಕ್ರಮವಾಗುತ್ತದೆ. ಆಗ ಎದುರು ಪಕ್ಷದವರಿಗೆ ತುದಿಗೆರೆಯ ಆಚೆಗೆ ಎಸೆಯಲು ಚೆಂಡನ್ನು ಕೊಡುತ್ತಾರೆ. ತನ್ನ ತಂಡದವರಲ್ಲಿ ಚೆಂಡಿದ್ದು ಆಕ್ರಮಣಕಾರಿ ಆಟಗಾರ ಸ್ವಚ್ಛಂದ ಎಸೆತದ ಗೆರೆಯ ಮೇಲೆ 3 ಸೆಕೆಂಡುಗಳಿಗಿಂತಲೂ ಹೆಚ್ಚು ಕಾಲ ನಿಂತಿದ್ದರೆ, ಎರಡು ಬಾರಿ ಪುಟವೇಳಿಸಿದರೆ, ಚೆಂಡನ್ನು ಒದೆದರೆ, ಅಥವಾ ಮುಷ್ಟಿಯಿಂದ ಹೊಡೆದರೆ ಮೇಲಿನ ದಂಡವನ್ನೇ ಕೊಡಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ.

ಚೆಂಡು ತುದಿಗೆರೆಯಿಂದ ಆಚೆಗೆ ಹೋದಾಗ ರೆಫರಿ ಅಥವಾ ಅಂಪೈರ್ ಕೊನೆಯ ಬಾರಿ ಯಾರು ಚೆಂಡನ್ನು ಮುಟ್ಟಿದ್ದರು ಎಂಬುದನ್ನು ನಿರ್ಧರಿಸಿ ಎದುರು ಪಕ್ಷದವರಿಗೆ ಚೆಂಡನ್ನು ಎಸೆಯಲು ಕೊಡುತ್ತಾನೆ. ಎರಡು ತಂಡಗಳ ಇಬ್ಬರು ಆಟಗಾರರು ಚೆಂಡನ್ನು ಹಿಡಿದುಕೊಂಡಿದ್ದರೆ ರೆಫರಿ ಚೆಂಡನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಅವರಿಬ್ಬರ ಮಧ್ಯೆ ಎಸೆಯುತ್ತಾನೆ.

ಬಾಸ್ಕೆಟ್‌ಬಾಲ್ ಅತಿ ವೇಗವಾಗಿ ನಡೆಯುವ ಆಟವಾದ್ದರಿಂದ ದೊಡ್ಡ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ 7 ಬಾರಿ ಆಟಗಾರರನ್ನು ಬದಲಾಯಿಸಲು ಅವಕಾಶವಿದೆ.

ರೆಫರಿ, ಅಂಪೈರ್ ಆಟದ ಮುಖ್ಯ ಅಧಿಕಾರಿಗಳು; ಒಬ್ಬ ಕಾಲ ನಿರ್ದೇಶಕ ಮತ್ತೊಬ್ಬ ಸ್ಕೋರರ್ ಅವರಿಗೆ ಸಹಾಯಕರಾಗಿರುತ್ತಾರೆ.

1936ರಲ್ಲಿ ಬಾಸ್ಕೆಟ್‌ಬಾಲ್ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಸ್ಥಾನಪಡೆಯಿತು. 1968ರ ತನಕ ಅಮೆರಿಕ ಸತತ ವಿಜಯ ಗಳಿಸಿತು. 1972ರ ಮ್ಯೂನಿಕ್ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಅಮೆರಿಕದ ತಂಡವನ್ನು ರಷ್ಯ ತಂಡ ಸೋಲಿಸಿತು.



ದಿಕ್ಕು ಬದಲಾಯಿಸುವ ಕೈ ಸ್ಪರ್ಶ

ಚೆಂಡು ಉರುಳಿಸುವ ಕಲೆ



[illegible]

ಚೆಂಡಿನ ರಕ್ಷಣೆ



ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಬಾಸ್ಕೆಟ್‌ಬಾಲ್ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಶಿಪ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಮೈಸೂರು ತಂಡ ಐದು ಬಾರಿ ಎಡೆಬಿಡದೆ ಗೆದ್ದಿದೆ.

ಬಾಸ್ಕೆಟ್‌ಬಾಲ್‌ನ ಅಣಕ ಆಟವೊಂದರಲ್ಲಿ ಆಟದ ಮೈದಾನದ ನಾಲ್ಕು ಮೂಲೆಗಳಲ್ಲಿ ನಾಲ್ಕು ಬಾಸ್ಕೆಟ್‌ಗಳಿರುತ್ತವೆ. ಒಂದೊಂದು ತಂಡದಲ್ಲಿ ಐದು ಜನರಿರುವ ನಾಲ್ಕು ತಂಡಗಳಿರುತ್ತವೆ. ಬಾಸ್ಕೆಟ್‌ಬಾಲ್ ಆಟದ ನಿಯಮಗಳನ್ನೇ ಇಲ್ಲಿಯೂ ಪಾಲಿಸಬಹುದು. ಒಂದು ವ್ಯತ್ಯಾಸವೆಂದರೆ ಪ್ರತಿ ತಂಡವೂ ತನ್ನ ಕಡೆಯಿರುವ ಬಾಸ್ಕೆಟ್‌ಗೆ ಚೆಂಡು ಹಾಕಿ ಗೋಲು ಮಾಡುತ್ತದೆ. ಅಲ್ಲದೆ ಇನ್ನೊಂದು ತಂಡ ಗೋಲು ಮಾಡಲು ಸಾಧ್ಯವಾಗದಂತೆ ಪ್ರಯತ್ನಿಸುತ್ತದೆ.

ನೋಡಿ : ನೆಟ್‌ಬಾಲ್ ; ಮಿನಿ ಬಾಸ್ಕೆಟ್‌ಬಾಲ್

ಬ್ಯಾಕ್‌ಗ್ಯಾಮನ್

ಬಹಳ ಹಿಂದಿನಿಂದಲೂ ಆಡುತ್ತಿರುವ ದಾಳದಾಟ –ಬ್ಯಾಕ್‌ಗ್ಯಾಮನ್. ಸ್ಯಾಕ್ಸನ್ ಭಾಷೆಯಲ್ಲಿ 'ಹಿಂದಕ್ಕೆ ಇಡುವ ಆಟ' ಎಂಬರ್ಥ ಬರುವ 'ಬ್ಯಾಕ್' ಮತ್ತು 'ಗ್ಯಾಮನ್' ಪದಗಳಿಂದ ಆಟದ ಹೆಸರು ಬಂದಿದೆ.

ಪ್ರಾಚೀನ ಬ್ಯಾಬಿಲೋನಿನ ಗ್ರೀಕರು ಮತ್ತು ರೋಮನರಿಗೆ ಈ ಆಟ ತಿಳಿದಿತ್ತು. ಖ್ಯಾತ ಆಂಗ್ಲ ಲೇಖಕರಾದ ಚಾಸರ್, ಬೇಕನ್ ಮತ್ತು ಶೇಕ್ಸ್‌ಪಿಯರ್ ಈ ಆಟವನ್ನು ಹೆಸರಿಸಿದ್ದಾರೆ.

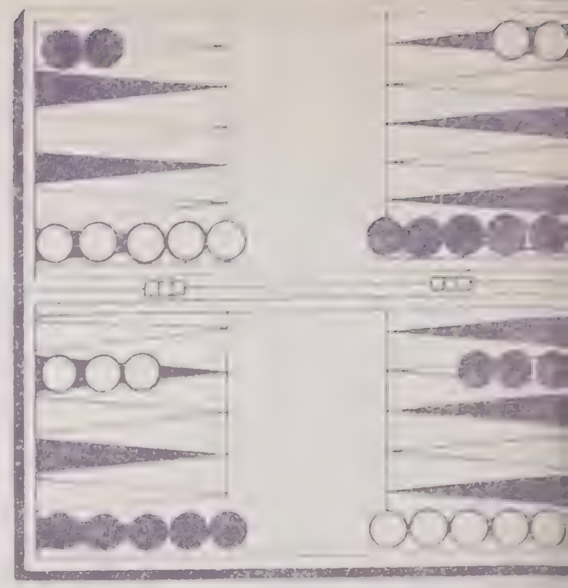
ಬ್ಯಾಕ್‌ಗ್ಯಾಮನನ್ನು ಇಬ್ಬರು ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಹಲಗೆಯ ನಾಲ್ಕು ಕಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಚೂಪು ತುದಿಯುಳ್ಳ ಉದ್ದನೆಯ ಆರು ತ್ರಿಕೋನಾಕೃತಿಗಳನ್ನು ಚಿತ್ರಿಸುತ್ತಾರೆ. ಇದು ಒಂದು ಬದಿ ಕಪ್ಪು, ಒಂದು ಬದಿ ಬಿಳಿ. ಎರಡು ಸಾಲುಗಳ ನಡುವೆ ಜಾಗ ಬಿಟ್ಟಿರುತ್ತಾರೆ. 15 ಬಿಳಿ ಹಾಗೂ 15 ಕಪ್ಪು ಕಾಯಿಗಳಿರುತ್ತವೆ. ಎರಡು ದಾಳಗಳು ಇವೆ. ದಾಳಗಳನ್ನು ಉರುಳಿಸಲು ಇಬ್ಬರ ಬಳಿಯೂ ಒಂದೊಂದು ಬಟ್ಟಲು. ಹಲಗೆಯ ತುದಿಯಲ್ಲಿ ತ್ರಿಕೋನಗಳಿಗೆ 1 ರಿಂದ 12ರ ವರೆಗೆ ಸಂಖ್ಯೆಗಳನ್ನು ಬರೆದಿರುತ್ತಾರೆ. ಹಲಗೆಯ ಒಂದು ಕಡೆ ಕಪ್ಪು ಕಾಯಿಯವರ ಒಳ ಅಂಗಳ ವಿದ್ದರೆ ಅದಕ್ಕೆದುರು ಭಾಗವೇ ಬಿಳಿ ಕಾಯಿಯವರ ಒಳ ಅಂಗಳ. ಪಕ್ಕದ ಹಲಗೆಯ ಮೇಲೆ ಒಳ ಅಂಗಳದ ಪಕ್ಕದಲ್ಲಿ ಅವರವರ ಹೊರ ಅಂಗಳ.

ಪ್ರತಿ ಆಟಗಾರನೂ ತನ್ನ ಎಲ್ಲ ಕಾಯಿಗಳನ್ನು ತನ್ನ ಒಳ ಅಂಗಳಕ್ಕೆ ತಂದುಕೊಂಡು, ಒಂದೊಂದಾಗಿ ಕಾಯಿಗಳನ್ನು ಹಲಗೆಯ ಮೇಲಿಂದ ತೆಗೆಯುವುದೇ ಆಟದ ಉದ್ದೇಶ.

ಮೊದಲು ಇಬ್ಬರು ಆಟಗಾರರು ಒಂದು ದಾಳವನ್ನು ಒಬ್ಬರಾದ ಮೇಲೊಬ್ಬರು ಉರುಳಿಸುತ್ತಾರೆ. ಯಾರ ದಾಳ ಹೆಚ್ಚು ಸಂಖ್ಯೆ ತೋರಿಸುತ್ತದೋ ಅವರು ಆಟ ಆರಂಭಿಸುತ್ತಾರೆ. ಬಟ್ಟಲಿನಿಂದ 2 ದಾಳಗಳನ್ನು ಹಲಗೆಯ ಮೇಲೆ ಉರುಳಿಸಿ ಎರಡರಲ್ಲಿ ಯಾವುದು ಹೆಚ್ಚಿನ ಸಂಖ್ಯೆಯೋ ಅದನ್ನು ಮೊದಲು, ಇನ್ನೊಂದನ್ನು ಅನಂತರ, ಹೇಳಬೇಕು. ಎದುರು ಪಕ್ಷದವರ ಒಳ ಅಂಗಳದಿಂದ ಕಾಯನ್ನು ನಡೆಸುತ್ತ ಬಂದು, ಎರಡು ಹೊರ ಅಂಗಳಗಳಲ್ಲಿ ದಾಟಿಸಿ, ಅನಂತರ ತಮ್ಮ ಒಳ ಅಂಗಳಕ್ಕೆ ತಂದುಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಎರಡು ದಾಳಗಳಲ್ಲಿನ ಸಂಖ್ಯೆಗಳನ್ನು ಸೇರಿಸಿ ಒಂದು ಕಾಯನ್ನು ನಡೆಸಬಹುದು; ಅಥವಾ ಒಂದೊಂದು ದಾಳ ತೋರಿಸಿದ ಸಂಖ್ಯೆಗೆ ಒಂದೊಂದು ಕಾಯನ್ನು ನಡೆಸಬಹುದು. ಎರಡು ದಾಳಗಳೂ ಒಂದೇ ಸಂಖ್ಯೆಯನ್ನು ತೋರಿಸಿದರೆ ಆಗ ಎರಡೂ ಸೇರಿ ಎಷ್ಟಾಗುತ್ತವೆಯೋ ಅದರ ಎರಡರಷ್ಟು ನಡೆಸಬಹುದು.

ರಾಜ, ರಾಣಿ ಆಡುವ 'ಟೇಬಲ್ಸ್': ಬ್ಯಾಕ್ ಗ್ಯಾಮನ್ [illegible] 14ನೆಯ ಶತಮಾನದಲ್ಲಿ





ಬ್ಯಾಕ್‌ಗ್ಯಾಮನ್ ಹಲಗೆ

ಆಟಗಾರರು ಎಲ್ಲ ಕಾಯಿಗಳನ್ನೂ ತಮ್ಮ ಒಳ ಅಂಗಳಕ್ಕೆ ತಂದುಕೊಂಡು ಆದ ಮೇಲೆ ಒಂದೊಂದಾಗಿ ಕಾಯಿಗಳನ್ನು ಹಲಗೆಯಿಂದ ಹೊರಕ್ಕೆ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ದಾಳ ಸರಿಯಾದ ಸಂಖ್ಯೆ ತೋರಿಸಿದರೆ ಮಾತ್ರ ಇದು ಸಾಧ್ಯ. ದಾಳ ತೋರಿಸಬಲ್ಲ ಗರಿಷ್ಠ ಸಂಖ್ಯೆ ಆರು. ಆಟಗಾರನ ಒಳ ಅಂಗಳದ 6ನೆಯ ತ್ರಿಕೋನದಲ್ಲಿ ಕಾಯಿ ಯಾವುದೂ ಇಲ್ಲದಿದ್ದರೆ 5ನೆಯ ಮನೆಯ ಕಾಯಿಯನ್ನು ಹಲಗೆಯಿಂದ ತೆಗೆದಿಡಬಹುದು. ಯಾವ ಆಟಗಾರ ಮೊದಲು ತನ್ನ 15 ಕಾಯಿಗಳನ್ನು ಹೊರಕ್ಕೆ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾನೋ ಅವನು ಜಯಶಾಲಿಯಾಗುತ್ತಾನೆ.

ಬ್ಯಾಕ್‌ಗ್ಯಾಮನ್ ಜೂಜಿನ ಆಟ. ಆಟದಲ್ಲಿ ಗೆದ್ದವರಿಗೆ ಸೋತವರು ಇಷ್ಟು ಹಣ ಕೊಡಬೇಕೆಂದು ಮೊದಲೇ ಗೊತ್ತು ಮಾಡಿಕೊಂಡಿರುತ್ತಾರೆ.

ಬ್ಯಾಟ್ ಮಾಡುವುದು

ಬ್ಯಾಟ್ ಮಾಡುವುದು ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಆಟದ ಅತ್ಯಂತ ಆಕರ್ಷಣೀಯ ದೃಶ್ಯ. ಬ್ಯಾಟುಗಾರ ರಭಸವಾಗಿ ರನ್ ಗಳಿಸಿದರೆ, ನೋಟಗಾರರ ಕಣ್ಣಿಗೆ ಹಬ್ಬ.

ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ದೊರೆ ಎರಡನೆಯ ಚಾರ್ಲ್ಸ್‌ನ ಮರಿಮಗ ಲಾರ್ಡ್ ಬೋಕ್ಲರ್ಕ್ 19ನೆಯ ಶತಮಾನದ ಮೊದಲ ಭಾಗದ ಅತ್ಯುತ್ತಮ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಆಟಗಾರರಲ್ಲೊಬ್ಬರು. ಇವರು ಬ್ಯಾಟ್ ಮಾಡುವಾಗ, ವಿಕೆಟ್‌ನ ಮೇಲೆ ತಮ್ಮ ಚಿನ್ನದ ಗಡಿಯಾರವನ್ನು ತೂಗಿ ಹಾಕುತ್ತಿದ್ದರಂತೆ. ತಾವು ಬ್ಯಾಟ್ ಮಾಡುವಾಗ ಯಾವ ಬೌಲರಿಗಾದರೂ ವಿಕೆಟ್ ಉರುಳಿಸಿ ಔಟ್ ಮಾಡುವುದು ಅಸಾಧ್ಯ ಎಂಬ ಆತ್ಮವಿಶ್ವಾಸ ಅವರಿಗಿತ್ತು.

ಇಂಥ ಆತ್ಮವಿಶ್ವಾಸ, ಹೆಚ್ಚು ರನ್ ಗಳಿಸಬೇಕೆಂಬ ಆಸೆ, ಬ್ಯಾಟುಗಾರನಿಗೆ ಇರಬೇಕು. ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಆಟದಲ್ಲಿ ಹನ್ನೊಂದು ಮಂದಿ ಆಟಗಾರರ ಮತ್ತು ಸಾವಿರಾರು ಮಂದಿ ಪ್ರೇಕ್ಷಕರ ದೃಷ್ಟಿ ಬ್ಯಾಟುಗಾರನ ಮೇಲೆ ಕೇಂದ್ರೀಕೃತವಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಹೆಚ್ಚು ರನ್ ಗಳಿಸಿ ತಮ್ಮ ತಂಡ ಗೆಲ್ಲುವಂತೆ [illegible] ವಹಿಸುವ ಅವನ ಪಾತ್ರ ಹಿರಿದು.

ಬ್ಯಾಟುಗಾರ, ವಿಕೆಟ್‌ನ ಮುಂದೆ ಬ್ಯಾಟು ಹಿಡಿದು [illegible] ನಿಂತಾಗ ಅವನ ಮುಖ್ಯ ಉದ್ದೇಶ [illegible] [illegible]. [illegible] ಸಾಧ್ಯವಾದಾಗ ರನ್ ಗಳಿಸುವುದು. [illegible] [illegible] ಬ್ಯಾಟು [illegible] ಕಾಲಿಗೆ [illegible]. [illegible] ನಿಲ್ಲುತ್ತಾನೆ. ಬ್ಯಾಟನ್ನು ನೆಲಕ್ಕೆ ಊರಿ ನೇರವಾಗಿಸಿ ಬೌಲರ್ ಕಡೆ ಮುಖ ಮಾಡಿ



ರಕ್ಷಣೆ ಆಟ—ಎರಡು ವಿಧ

ಆಡಲು ಸಿದ್ಧನಾಗುತ್ತಾನೆ. ಆತನು ವಿಕೆಟ್ ಮುಂದಿರುವ ಗೆರೆಯೊಳಗೆ ನಿಂತಿರಬೇಕು.

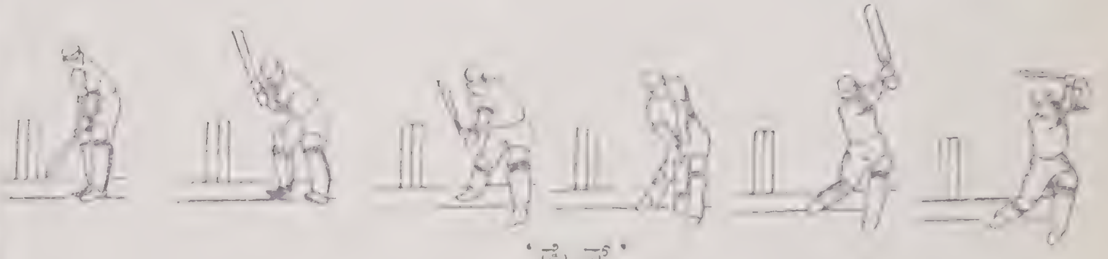
ಹೀಗೆ ಹೊಡೆಯಲು ಆಗುವುದಿಲ್ಲ; ಆಗ ಬಲಗಾಲನ್ನೂ ಕೊಂಚ ಹಿಂದಕ್ಕೆ ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಮೈ ಎತ್ತರಿಸಿ ಎಡಗಾಲನ್ನೂ ಕೊಂಚ ಹಿಂದೆ ಸರಿಸಿ ಬ್ಯಾಟನ್ನು ನೆಲದ ಮೇಲಿಂದ ಕೊಂಚ ಮೇಲೆ ನೇರವಾಗಿ ಹಿಡಿದು ಚೆಂಡನ್ನು ತಡೆಯಬೇಕು. ಇದಕ್ಕೆ ಹಿಂತಡೆ ಆಟ ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ.



'ಡ್ರೈವ್': ನ್ಯೂಜಿಲೆಂಡಿನ ಬರ್ಟ್ ಸಟ್‌ಕ್ಲಿಫ್



'ಹುಕ್'



'ಡ್ರೈವ್'



ಬ್ಯಾಟಿನ ಹಿಡಿತ

ಬೌಲರ್‌ನಿಂದ ಬಂದ ಚೆಂಡನ್ನು ಅನೇಕ ವಿಧದಲ್ಲಿ ಆಡಬಹುದು. ಚೆಂಡು ನೇರವಾಗಿ ಬಂದು ಹೊಡೆಯಲು ಆಗದಂಥ ಎತ್ತರದಲ್ಲಿ ವಿಕೆಟ್ ಕಡೆಗೆ ಧಾವಿಸಿದರೆ, ಬ್ಯಾಟುಗಾರ ಅದನ್ನು ಸುಮ್ಮನೆ ತಡೆಯುತ್ತಾನೆ. ಇದಕ್ಕೆ ರಕ್ಷಣೆ ಆಟ ಎಂದು ಹೆಸರು. ಬಲಗೈ ಆಟಗಾರ, ತನ್ನ ಎಡಗಾಲನ್ನು ಕೊಂಚ ಮುಂದೆ ಇಟ್ಟು ಮೈಬಾಗಿಸಿ ಬ್ಯಾಟನ್ನು ನೇರವಾಗಿ ಹಿಡಿದು ತಡೆದಾಗ, ಮುಂತಡೆ ಆಟ ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ. ಚೆಂಡು ಶಿರ ಹತ್ತಿರಕ್ಕೆ ಬಂದಾಗ

ನೇರವಾಗಿ ಬಂದ ಚೆಂಡನ್ನು ನೇರವಾಗಿಯೇ ಹೊಡೆದಾಗ ಅದು ಡ್ರೈವ್ ಆಗುತ್ತದೆ. ಎಡಗಾಲನ್ನು ಮುಂದಕ್ಕಿಟ್ಟು, ಬ್ಯಾಟನ್ನು ನೇರವಾಗಿ ಚಲಿಸಿ, ಚೆಂಡನ್ನು ಹೊಡೆಯಬೇಕು. ಬಲಗೈ ಆಟಗಾರನಿಗೆ ಅನುಕೂಲವಾದ ಮತ್ತೊಂದು ಹೊಡೆತವೆಂದರೆ "ಹುಕ್". ಇದರಲ್ಲಿ ಚೆಂಡು ವೇಗವಾಗಿ ಬ್ಯಾಟು



ಬ್ಯಾಟಿಂಗಿಗೆ ಸಿದ್ಧರಾದ ವಾಸ್ಟ್‌ಫರ್ಡ್

ಗಾರನ ಬಲಕ್ಕೆ ಬಂದಾಗ ಅವನು ವೇಗವಾಗಿ ಅದನ್ನು ತನ್ನ ಹಿಂದಿನ ಮೂಲೆಗೆ ಬೀಸಿ ಹೊಡೆಯುತ್ತಾನೆ.

ಆದರೆ ಬ್ಯಾಟ್ ಮಾಡುವುದಕ್ಕೆ ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ನಿಯಮಗಳಿಲ್ಲ. ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಇತಿಹಾಸದಲ್ಲಿ ಅತ್ಯುತ್ತಮ ಬ್ಯಾಟುಗಾರನೆನಿಸಿದ್ದ ಬ್ರಾಡ್‌ಮನ್ ಹೇಳಿದಂತೆ "ಈ ನಿಯಮಗಳು ಆಟಗಾರನ ಸೇವಕರಾಗಿರಬೇಕೇ ವಿನಃ, ಆಟಗಾರ ಈ ನಿಯಮಗಳಿಗೆ ಸೇವಕನಾಗಿರಬಾರದು."



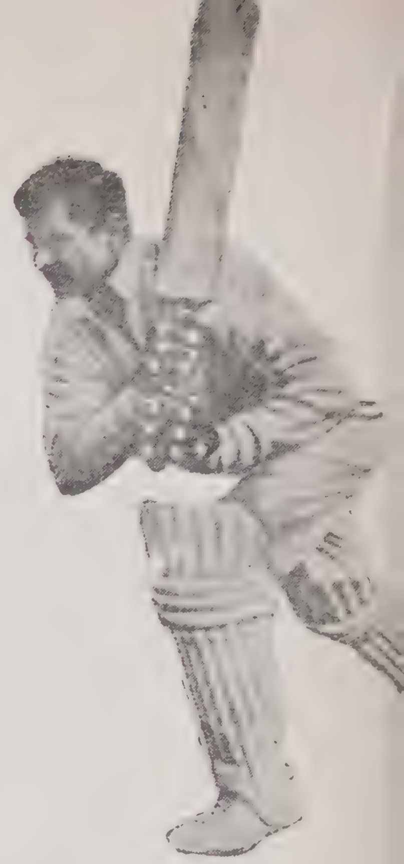
'ಸ್ಕ್ವೇರ್ ಕಟ್'



ಕ್ರಿಕೆಟಿನ ಇತಿಹಾಸದಲ್ಲಿ ಕೆಲವರು ಅತ್ಯುತ್ತಮ ಬ್ಯಾಟುಗಾರರೆಂದು ಹೆಸರು ಗಳಿಸಿದ್ದಾರೆ. ಈ ಶತಮಾನದ ಮೊದಲ ಭಾಗದಲ್ಲಿ ಆಡುತ್ತಿದ್ದ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ಜಾನ್ ಬೆರ್ರಿ ಹಾಬ್ಸ್ ('ಜಾಕ್') ತಾನು ಆಡಿದ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಒಟ್ಟು 61,237 ರನ್‌ಗಳನ್ನು ಗಳಿಸಿದ್ದರು. ಇವರಲ್ಲಿ 197 ಶತಕಗಳೂ ಇದ್ದುವು. ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ವಾಲ್ಟರ್ ಹ್ಯಾಮಂಡ್, ಲೆನ್ ಹಟನ್ ಮೊದಲಾದವರು ಅತ್ಯುತ್ತಮ ಬ್ಯಾಟುಗಾರರು. ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯದ ಬ್ರಾಡ್‌ಮನ್ ಟೆಸ್ಟ್ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ 6,996 ರನ್‌ಗಳನ್ನು ಗಳಿಸಿದರು. ಅವರ ಸರಾಸರಿ ರನ್‌ಗಳು 99.94. ಸರಾಸರಿ ರನ್‌ಗಳ ಈ ದಾಖಲೆಯನ್ನು ಈವರೆಗೂ ಯಾರೂ ಮುರಿದಿಲ್ಲ.



ಮೂರು ದಿನಗಳು ಅಥವಾ ಹೆಚ್ಚು ಕಾಲ ನಡೆಯುವ ಮೊದಲನೆಯ ದರ್ಜೆ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಹೆಚ್ಚು ರನ್ ಗಳಿಸಿದವರು ಪಾಕಿಸ್ತಾನದ ಹನೀಫ್ ಮುಹಮ್ಮದ್. 1958-59 ರಲ್ಲಿ ಆಡಿದ ಆಟದಲ್ಲಿ ಅವರು 499 ರನ್ನುಗಳನ್ನು ಗಳಿಸಿದರು. ಭಾರತದಲ್ಲಿ 1948-49 ರಲ್ಲಿ ಮಹಾರಾಷ್ಟ್ರದ ಪರ ಆಡಿದ ಬಿ.ಬಿ. ನಿಂಬಾಳ್ಕರ್ 443 ರನ್ನುಗಳಿಗೆ ಔಟಾಗದೆ ಉಳಿದರು. ಟೆಸ್ಟ್‌ನಲ್ಲಿ ಅತಿ ಹೆಚ್ಚು ರನ್‌ಗಳ ದಾಖಲೆ ಮಾಡಿರುವವರು ವೆಸ್ಟ್ ಇಂಡೀಸ್‌ನ ಸೋಬರ್ಸ್. 1958ರಲ್ಲಿ ಪಾಕಿಸ್ತಾನದ ವಿರುದ್ಧ ಆಡಿದ ಮೂರನೆಯ ಟೆಸ್ಟ್‌ನಲ್ಲಿ 365 ರನ್ ಗಳಿಸಿ ಔಟಾಗದೆ ಉಳಿದರು. ಇಬ್ಬರು ಆಟಗಾರರು ಜಂಟಿಯಾಗಿ ಗಳಿಸಿದ ಅತಿ ಹೆಚ್ಚು ರನ್‌ಗಳ ದಾಖಲೆ ಭಾರತದ್ದು.



ಬ್ಯಾಟಿಂಗ್ : ಜಯಸಿಂಹ

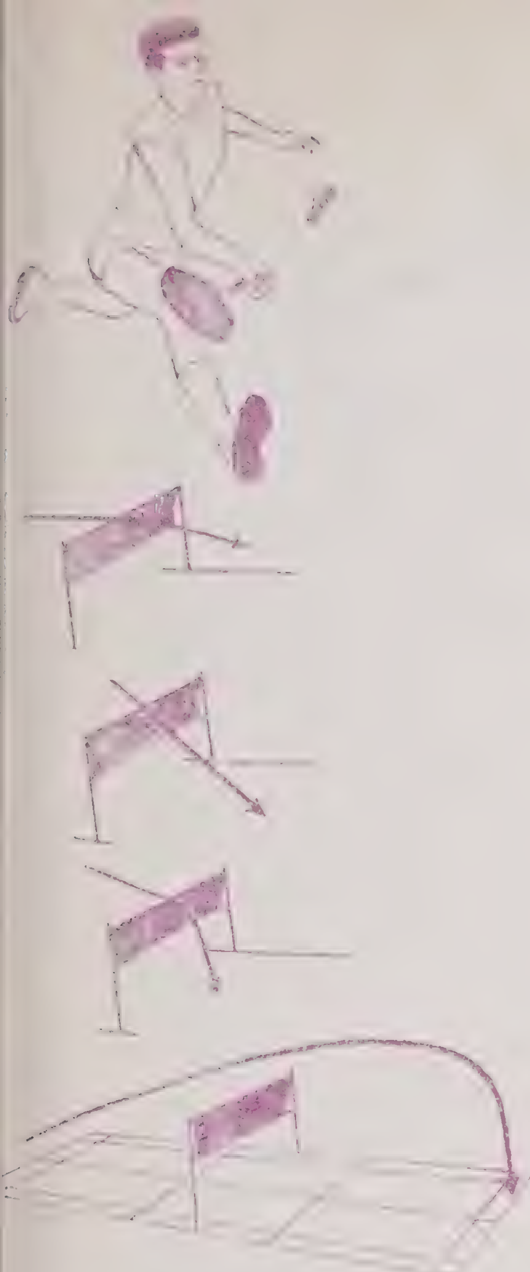
ಅದು 1946-47ರಲ್ಲಿ ವಿ. ಎಸ್. ಹಜಾರೆ ಮತ್ತು ಗುಲ್‌ಮುಹಮ್ಮದ್ ಅವರು 577 ರನ್ನುಗಳನ್ನು ಗಳಿಸಿದ್ದು. ಡಬ್ಲ್ಯು. ಜಿ. ಗ್ರೇಸ್, ರಣಜಿತ್ ಸಿಂಹಜಿ, ದುಲೀಪ್ ಸಿಂಹಜಿ, ಪಾಲಿ ಉಮ್ರಿಗರ್, ಸಿ. ಕೆ. ನಾಯುಡು ಮೊದಲಾದವರು ಹಿಂದಿನ ಅತ್ಯುತ್ತಮ ಬ್ಯಾಟುಗಾರರು.

ವಿಲಿಯಂ ಎಡ್ರಿಚ್, ಕಾಂಪ್ಟನ್, ನೀಲ್ ಹಾರ್ವೆ, ಬ್ಯಾರಿಂಗ್ಟನ್, ಗ್ರಾವೆನಿ ಸಟ್‌ಕ್ಲಿಫ್ ಮೊದಲಾದವರು ಉತ್ತಮ ಬ್ಯಾಟುಗಾರರಾಗಿದ್ದರು. ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯದ ಚಾಪೆಲ್ ಸೋದರರು, ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ಬಾಯ್‌ಕಾಟ್, ಇಲ್ಲಿಂಗ್‌ವರ್ತ್, ಎ. ನಾಟ್; ಭಾರತದ ಪ್ಯಾಟ್ ಪಟೌಡಿ, ಮನ್ಸೂರ್ ಅಲಿಖಾನ್, ಗವಾಸ್ಕರ್, ವಾಡೇಕರ್, ವಿಶ್ವನಾಥ್; ದಕ್ಷಿಣ ಆಫ್ರಿಕದ ಬಿ. ಮಿಚೆಲ್, ಜಿ. ಆರ್. ಫಾಕ್ನರ್; ನ್ಯೂಜಿಲೆಂಡಿನ ಜಿ. ಟರ್ನರ್, ಬಿ. ಕಾಂಗ್ಡನ್; ವೆಸ್ಟ್ ಇಂಡೀಸಿನ ಸೋಬರ್ಸ್, ರೋಹನ್ ಕನ್ಹಾಯ್; ಪಾಕಿಸ್ತಾನದ ಜಾಹಿರ್ ಅಬ್ಬಾಸ್, ಮುಷ್ತಾಕ್ ಮುಹಮ್ಮದ್ ಮೊದಲಾದವರು ಉತ್ತಮ ಬ್ಯಾಟ್‌ಗಾರರು.

ನೋಡಿ : ಗ್ಯಾರಿ ಸೋಬರ್ಸ್; ಜಯಸಿಂಹ: ಜಿ. ಆರ್. ವಿಶ್ವನಾಥ್: ಡಾನ್ ಬ್ರಾಡ್‌ಮನ್; ದುಲೀಪ್ ಸಿಂಹಜಿ: ಪಟೌಡಿ: ಪಾಲಿ ಉಮ್ರಿಗರ್; ರಣಜಿತ್ ಸಿಂಹಜಿ: ರೋಹನ್ ಕನ್ಹಾಯ್: ಲಾಲಾ ಅಮರನಾಥ್; ವಿಜಯ ಮಂಜ್ರೇಕರ್: ವಿಜಯ ಮರ್ಚೆಂಟ್: ವಿಜಯ ಹಜಾರೆ; ಹನೀಫ್ ಮುಹಮ್ಮದ್

ಬ್ಯಾಡ್ಮಿಂಟನ್

ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ಗ್ಲೌಸೆಸ್ಟರ್‌ಷಿರಿನಲ್ಲಿ ಬೋಫೋರ್ಟ್ ಡ್ಯೂಕನ ಮನೆಯಲ್ಲಿ 1873ರಲ್ಲಿ ಒಂದು ಸಂತೋಷಕೂಟ ನಡೆಯಿತು. ಅತಿಥಿಗಳ ಮನೋರಂಜನೆಗೆಂದು ಹೊಸ ಆಟದ ಯೋಜನೆಯನ್ನು ಮಾಡಿದರು. ಹಾಲ್‌ನಲ್ಲಿ ಅಡ್ಡವಾಗಿ ಹಗ್ಗ ಕಟ್ಟಿದರು. ಮಕ್ಕಳು ಉಪಯೋಗಿಸುತ್ತಿದ್ದ ಲಾಗೆ ದಾಂಡು. ಅತ್ತಿಂದಿತ್ತ ಹಾರಿಸಲ್ಪಡುವ [illegible] ಮಾಡುವ. ರಜೆಯಲ್ಲಿ ಭಾರತದಿಂದ [illegible]


ಷಟಲ್ ಬ್ಯಾಡ್ಮಿಂಟನ್‌ನಲ್ಲಿ ವಿವಿಧ ಹೊಡೆತಗಳು

ಕಾರಿಗಳು ಈ ಆಟವನ್ನು ಆಡಿದರು. ಹೊಸ ಆಟಕ್ಕೆ ಡ್ಯೂಕನ ಮನೆಯಾದ 'ಬ್ಯಾಡ್ಮಿಂಟನ್ ಹೌಸ್'ನ ಹೆಸರಿನಿಂದಲೇ ಬ್ಯಾಡ್ಮಿಂಟನ್ ಎಂದು ಕರೆದರು.

ಇಂದು ಷಟಲ್‌ಕಾಕ್‌ನಿಂದ ಮಾತ್ರವಲ್ಲದೆ ಮೃದುವಾದ ಚೆಂಡನ್ನು ಬಳಸಿಯೂ ಬ್ಯಾಡ್ಮಿಂಟನ್ ಆಡುತ್ತಾರೆ.

1870ರ ವೇಳೆಗೆ ಭಾರತದಲ್ಲಿ ಆಂಗ್ಲ ಸೈನ್ಯಾಧಿಕಾರಿಗಳು ಈ ಆಟವನ್ನು ಕಂಡುಕೊಂಡಿದ್ದರು. ಅದನ್ನು ಆಗ 'ಪೂನಾ' ಎಂದು ಕರೆಯುತ್ತಿದ್ದರು.

1899ರಲ್ಲಿ ಪ್ರಶಸ್ತಿಗಾಗಿ ಹೊಸ ನಿಯಮಾವಳಿಗಳಿಂದ ಕೂಡಿದ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳು ಆರಂಭವಾದುವು. ಅದೇ ವರ್ಷ ಆಲ್ ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್ ಪಂದ್ಯ ಪ್ರಾರಂಭವಾಯಿತು. 1903ರಿಂದ 1928ರ ಅವಧಿಯಲ್ಲಿ ಸರ್ ಜಾರ್ಜ್ ಥಾಮಸ್ ಇದನ್ನು 21 ಬಾರಿ ಗೆದ್ದುಕೊಂಡಿದ್ದಾರೆ. ನಾಲ್ಕು ವರ್ಷಗಳ ತರುವಾಯ ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಪಂದ್ಯಗಳು ಮೊದಲಾದುವು. ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಬ್ಯಾಡ್ಮಿಂಟನ್ ಮಂಡಲಿಯ ಉದಯವಾಯಿತು.

ಇಂದು ಎರಡು ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಪ್ರಶಸ್ತಿಗಳಿವೆ. ಪುರುಷರಿಗಾಗಿ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ಜಾರ್ಜ್ ಥಾಮಸ್‌ನಿಂದ ಸ್ಥಾಪಿಸಲ್ಪಟ್ಟ ಥಾಮಸ್ ಕಪ್‌ಸ್ಪರ್ಧೆ 1948ರಿಂದ ಆರಂಭವಾಯಿತು. ಮೊದಲ ಚಾಂಪಿಯನ್ ರಾಷ್ಟ್ರ—ಮಲಯ. 1957ರಲ್ಲಿ ಮಹಿಳೆಯರಿಗೆ ಶ್ರೀಮತಿ ಎಚ್. ಎಸ್. ಉಬರ್ ಸ್ಥಾಪಿಸಿದ ಉಬರ್ ಕಪ್ ಸ್ಪರ್ಧೆಯೂ ಪ್ರಾರಂಭವಾಯಿತು. ಅಮೆರಿಕ ಸಂಯುಕ್ತ ಸಂಸ್ಥಾನ ಇವನ್ನು ಮೊದಲಿಗೆ ಗೆದ್ದಿತು. ಈ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳು ಪ್ರತಿ ಮೂರು ವರ್ಷಕ್ಕೊಮ್ಮೆ ನಡೆಯುತ್ತವೆ. 1973ರಲ್ಲಿ ಇಂಡೊನೇಷ್ಯ ಥಾಮಸ್ ಕಪ್ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್ ಗಳಿಸಿತು.

ಬಿ. ಎಸ್. ಚಂದ್ರಶೇಖರ್

ವಿಶ್ವದ ಅತ್ಯುತ್ತಮ ಬ್ಯಾಟುಗಾರರಿಗೆ ದಿಕ್ಕು ತೋಚದಂತೆ ಮಾಡಿ, ತಮ್ಮ ಅದ್ಭುತ ಬೌಲಿಂಗ್‌ನಿಂದ ಇಡೀ ಆಟದ ದಿಕ್ಕನ್ನೇ ಬದಲಿಸಬಲ್ಲ ಬೌಲರ್ ಬಿ. ಎಸ್. ಚಂದ್ರಶೇಖರ್. 1971ರಲ್ಲಿ ಭಾರತ ಎಂ.ಸಿ.ಸಿ. ತಂಡವನ್ನು ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನಲ್ಲಿಯೇ ಸೋಲಿಸಿ 'ರಬ್ಬರ್' ಗೆಲ್ಲುವಂತೆ ಮಾಡಿದ ಪ್ರಚಂಡ ಬೌಲರ್ ಅವರು.

1945ರ ಜೂನ್ 17ರಂದು ಜನಿಸಿದ ಚಂದ್ರಶೇಖರ್ ಬೆಂಗಳೂರಿನ ನ್ಯಾಷನಲ್ ಕಾಲೇಜಿನಲ್ಲಿ ಕಲಿತರು. ಪ್ರಾರಂಭದಲ್ಲಿ ವಿಕೆಟ್ ಕೀಪರ್ ಆಗಿ ಆಡಿದರೂ ಮುಂದೆ ಪ್ರತಿಭೆ ತೋರಿಸಿದ್ದು ಬೌಲರರಾಗಿ. ಚಿಕ್ಕಂದಿನಲ್ಲಿ ಅವರನ್ನು ಪೋಲಿಯೋ ಪ್ಯಾರೈಟಿಸ್ ಕಾಯಿಲೆ ಬಾಧಿಸಿತ್ತು. ಇದರಿಂದ ಚೇತರಿಸಿದ ಅವರಿಗೆ ತಮ್ಮ ಬಲ ಮಣಿಕಟ್ಟನ್ನು ಹೆಚ್ಚು ಸುಲಭವಾಗಿ ತಿರುಗಿಸಲು ಸಾಧ್ಯವಾಯಿತು. ತಮಗೆ ಬಂದ ಆಘಾತವನ್ನು ಹೀಗೆ ಕ್ರೀಡಾನುಕೂಲತೆಯಾಗಿ ಪರಿವರ್ತಿಸಿದ ಚಂದ್ರಶೇಖರ್ ಉತ್ತಮ ಗೂಗ್ಲಿ ಮತ್ತು ಲೆಗ್-ಸ್ಪಿನ್ ಬೌಲರ್ ಆದರು.

1963ರಲ್ಲಿ ರಣಜಿ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಆಡುವುದರ ಮೂಲಕ ಇವರು ಪ್ರಥಮ ದರ್ಜೆ ಕ್ರಿಕೆಟನ್ನು ಪ್ರವೇಶಿಸಿದರು. ಆ ಸರಣಿಯಲ್ಲಿ ಒಟ್ಟು 397 ರನ್‌ಗಳಿಗೆ 31 ವಿಕೆಟ್‌ಗಳನ್ನು (ಸರಾಸರಿ: 12.8 ರನ್‌ಗಳಿಗೆ ಒಂದು ವಿಕೆಟ್) ತೆಗೆದುಕೊಂಡರು. ಈ ಸಾಧನೆ ಇವರನ್ನು ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯಕ್ಕೆ ಕೊಂಡೊಯ್ದಿತು.

1964ರಲ್ಲೇ ಭಾರತಕ್ಕೆ ಬಂದಿದ್ದ ಎಂ.ಜೆ.ಕೆ. ಸ್ಮಿತ್ ನಾಯಕತ್ವದ ಎಂ.ಸಿ.ಸಿ. ತಂಡದ ವಿರುದ್ಧ ಮುಂಬಯಿ ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಇವರು ಆಡಿದರು. ಇದೇ ಇವರ ಪ್ರಪ್ರಥಮ ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯ. ಇದರಲ್ಲಿ 67 ರನ್‌ಗಳಿಗೆ 4 ವಿಕೆಟ್ ತೆಗೆದುಕೊಂಡರು. ಇದೇ ವರ್ಷ ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯದ ವಿರುದ್ಧ ಮುಂಬಯಿಯಲ್ಲಿ ಆಡಿದ ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಇವರ ಸಾಧನೆ: 20–11–73–4. ಎಂದರೆ 20 ಓವರ್‌ಗಳಲ್ಲಿ (11 ಮೇಡನ್‌ಗಳು) 73 ರನ್‌ಗಳನ್ನು ನೀಡಿ 4 ವಿಕೆಟುಗಳನ್ನು ಪಡೆದದ್ದು.



ಬೌಲ್ ಮಾಡುವಾಗ ಇವರ ಕೈ ನೋಡಿ ಬ್ಯಾಟುಗಾರ ನಿರೀಕ್ಷಿಸುವ ಚೆಂಡಿನ ರೀತಿ ಒಂದಾದರೆ, ಪಿಚ್‌ಮೇಲೆ ಬಿದ್ದ ಮೇಲೆ ಅದರ ರೀತಿಯೇ ಇನ್ನೊಂದು. ಹೀಗಾಗಿ ಕೊನೆಯವರೆಗೂ ಬ್ಯಾಟುಗಾರನಿಗೆ ಇವರ ಬೌಲಿಂಗ್ ಎಂಥದೆಂಬುದೇ ತಿಳಿಯುವುದಿಲ್ಲ. ಆಫ್ ಸೈಡ್‌ನಿಂದ ಬಂದು ಲೆಗ್ ಸೈಡ್‌ನಲ್ಲಿ ಬಿದ್ದು ಬ್ರೇಕ್ ಆಗಿ ವಿಕೆಟ್ ಕಡೆ ಬಾಣದಂತೆ ಹಾರುವ ಇವರ ಚೆಂಡು ಸೋಬರ್ಸ್‌ರಂಥ ಆಟಗಾರರಿಗೂ ದಿಕ್ಕು ತೋಚದಂತೆ ಮಾಡಿದೆ.

ಒಮ್ಮೆ ಸಾಹಸ ಅವಘಡಕ್ಕೆ ಈಡಾದ ಚಂದ್ರಶೇಖರ್ ಅವರು ಕ್ರೀಡಾರಂಗಕ್ಕೆ ಪ್ರಥಮ ಆಟಗಾರರಾಗಿ ಮರಳುವ ಬಗೆಗೆ ಸಂದೇಹವಿತ್ತು. ಆದರೆ ತಮ್ಮ ಸತತ ಪ್ರಯತ್ನದಿಂ

ಚಂದ್ರಶೇಖರ್ ಗುಣಹೊಂದಿ ಮತ್ತೆ ಕ್ರೀಡಾಂಗಣಕ್ಕೆ ಬಂದರು. 1971ರಲ್ಲಿ ಭಾರತದ ತಂಡ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿಗೆ ಹೋದಾಗ ಅಲ್ಲಿ ಮೊದಲ ಎರಡು ಟೆಸ್ಟ್‌ಗಳೂ ಡ್ರಾ ಆದವು. ಮೂರನೆಯ ಟೆಸ್ಟ್ ಖ್ಯಾತ 'ಓವಲ್' ಮೈದಾನದಲ್ಲಿ ನಡೆಯಿತು. ಚಂದ್ರಶೇಖರರ ಬೌಲಿಂಗ್ ಇಲ್ಲಿ ಒಂದು ಇತಿಹಾಸವನ್ನೇ ನಿರ್ಮಿಸಿತು. ಕ್ಯಾಪ್ಟನ್ ವಾಡೇಕರ್ ಹೇಳಿದಂತೆ, "ಚಂದ್ರಶೇಖರರ 18.1–3–38–6 ಸಾಧನೆ ಚಿನ್ನದ ಅಕ್ಷರದಲ್ಲಿ ಕೆತ್ತಿಡುವಂಥದು." ಫಲಿತಾಂಶ: ಭಾರತ ಮೊಟ್ಟಮೊದಲ ಬಾರಿಗೆ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನಲ್ಲೇ ಎಂ. ಸಿ. ಸಿ. ಯನ್ನು ಸೋಲಿಸಿ 'ರಬ್ಬರ್' ಗೆದ್ದದು.

1972–73ರ ಭಾರತ—ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್ ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯ ಸರಣಿಯಲ್ಲಿ 35 ವಿಕೆಟುಗಳನ್ನು ಪಡೆದ ಚಂದ್ರಶೇಖರ್ ವಿನೂ ಮಂಕಡ್ ಮತ್ತು ಸುಭಾಷ್ ಗುಪ್ತೆಯವರ ಸಾಧನೆಯನ್ನು ಮೀರಿದ ಭಾರತೀಯ ದಾಖಲೆ ನಿರ್ಮಿಸಿದರು.

1972–73ರವರೆಗೆ 24 ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಆರು ಚೆಂಡುಗಳ 1.162.2 ಓವರ್ ಹಾಗೂ ಎಂಟು ಚೆಂಡುಗಳ 47.4 ಓವರ್‌ಗಳ ಬೌಲಿಂಗ್‌ನ್ನು ಚಂದ್ರಶೇಖರ್ ಮಾಡಿದ್ದಾರೆ. ಇದರಲ್ಲಿ ಕ್ರಮವಾಗಿ 333 ಮತ್ತು 4 ಓವರ್‌ಗಳು ಮೇಡನ್. 2,983 ರನ್‌ಗಳನ್ನು ಕೊಟ್ಟು 110 ವಿಕೆಟ್ ತೆಗೆದುಕೊಂಡಿದ್ದಾರೆ (ಸರಾಸರಿ: 27.11). ಹನ್ನೊಂದು ಕ್ಯಾಚು ಹಿಡಿದಿದ್ದಾರೆ. ಬ್ಯಾಟುಗಾರರಾಗಿ ಅವರು ಗಳಿಸಿದ ಅತ್ಯಂತ ಹೆಚ್ಚಿನ ರನ್‌ಗಳು 22; ಒಟ್ಟು ರನ್‌ಗಳು 85. ಗೆಲುವು, ಸೋಲುಗಳೆರಡರಲ್ಲೂ ಏಕರೀತಿಯಿಂದಿರುವ ಕ್ರೀಡಾಪಟು—ಚಂದ್ರಶೇಖರ್.

1973ರಲ್ಲಿ ದಕ್ಷಿಣ ಆಫ್ರಿಕದಲ್ಲಿ ಆಡಲು ಆಯ್ಕೆಯಾದ 11 ಜನ ಆಟಗಾರರಲ್ಲಿ ಭಾರತದಿಂದ ಚಂದ್ರಶೇಖರ್ ಮತ್ತು ಪ್ರಸನ್ನ ಇದ್ದಾರೆ.

ಬಿ. ಬಿ. ನಿಂಬಾಳ್ಕರ್

ಅಂದು ಭಾರತದ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಚರಿತ್ರೆಯಲ್ಲಿ ಅಪೂರ್ವ ದಿನ. ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್ ಪಂದ್ಯಗಳ ಅಂಗವಾಗಿ ಪುಣೆಯಲ್ಲಿ ಮಹಾರಾಷ್ಟ್ರ ಮತ್ತು ಕಾಥೆವಾಡ ತಂಡಗಳ ನಡುವೆ ಪಂದ್ಯ ನಡೆದಿತ್ತು. ಮಹಾರಾಷ್ಟ್ರದ ಆಟಗಾರ ನಿಂಬಾಳ್ಕರ್ ಎರಡನೆಯ ದಿನದ ಕೊನೆಗೆ ಔಟ್ ಆಗದೆ 300 ರನ್ ಗಳಿಸಿದ್ದರು. ಮೂರನೆಯ ದಿನದ ಭೋಜನ ವಿರಾಮಕ್ಕೆ ಮೊದಲೇ 143 ರನ್ನುಗಳನ್ನು ಬಾರಿಸಿದ್ದರು. ಪ್ರಥಮ ದರ್ಜೆ ಕ್ರಿಕೆಟ್‌ನಲ್ಲಿ ಬ್ರಾಡ್‌ಮನರ ದಾಖಲೆ–ಔಟ್ ಆಗದೆ 452 ರನ್ನುಗಳು—ಮುರಿಯಲು ಬೇಕಾದದ್ದು ಬರೀ 10 ರನ್ನುಗಳು. ಆದರೆ ಅಷ್ಟರಲ್ಲಿ ಕಾಥೆವಾಡದ ತಂಡ ಆಟ ಬಿಟ್ಟುಕೊಟ್ಟು ಸೋಲನ್ನು ಒಪ್ಪಿಕೊಂಡಿತು. ಜಾಗತಿಕ ದಾಖಲೆಯೊಂದನ್ನು ಸ್ಥಾಪಿಸಲು ನಿಂಬಾಳ್ಕರ್‌ಗೆ ಸಿಕ್ಕ ಅವಕಾಶ ಕೈತಪ್ಪಿಹೋಯಿತು.



ರಣಜಿ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ದಾಖಲೆ : ನಿಂಬಾಳ್ಕರ್

1948-49 ಸಾಲಿನಲ್ಲಿ ನಡೆದ ಈ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ನಿಂಬಾಳ್ಕರ್ ಬೇರೊಂದು ದಾಖಲೆ ಸ್ಥಾಪಿಸಿದ್ದರು. ಎರಡನೆಯ ವಿಕೆಟ್ಟಿನ ಆಟದಲ್ಲಿ ಇವರು ಕೆ.ವಿ. ಭಂಡಾರ್ಕರ್ ಜೊತೆಗೂಡಿ 455 ರನ್‌ಗಳನ್ನು ಪಡೆದಿದ್ದರು. ಆ ವರ್ಷದ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ನಿಂಬಾಳ್ಕರ್ 512 ರನ್ ಬಾರಿಸಿದ್ದರು (ಸರಾಸರಿ: 170.66). ರಣಜಿ ಟ್ರೋಫಿ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಇವರು ಪಡೆದ ಒಟ್ಟು ರನ್ 3,788 (ಸರಾಸರಿ: 61.09).

ಬಿ.ಬಿ. ನಿಂಬಾಳ್ಕರ್ 1919ರ ಡಿಸೆಂಬರ್ 12ರಂದು ಹುಟ್ಟಿದರು. ಎರಡನೆಯ ಮಹಾಯುದ್ಧದ ಅನಂತರ ಇವರು ಕೆಲವು ವರ್ಷ ಭಾರತದ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ರಂಗದ ಪ್ರಮುಖ ವ್ಯಕ್ತಿಯಾದರು. ಭಾರತಕ್ಕೆ ಬಂದ ಪ್ರಥಮ ಕಾಮನ್‌ವೆಲ್ತ್ ತಂಡದ ವಿರುದ್ಧ ಟೆಸ್ಟ್ ಆಟದಲ್ಲಿ ಇವರು ಭಾಗವಹಿಸಿದ್ದರು.

ಬಿಲ್ ವುಡ್‌ಫುಲ್

ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯದ ಬ್ರಿಸ್ಬೇನಿನಲ್ಲಿ ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯ ಮತ್ತು ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್‌ಗಳ ನಡುವೆ ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯ. ಅಲ್ಲಿಯ ಉರಿಬಿಸಿಲಿನ ಬೇಗೆಯಲ್ಲಿ ಆಟಗಾರರೆಲ್ಲ ಬಳಲಿ ನಿಸ್ತೇಜರಾಗಿದ್ದಾರೆ. ಆದರೆ ಬ್ಯಾಟು ಮಾಡುತ್ತಿದ್ದ ಬಿಲ್ ವುಡ್‌ಫುಲ್‌ಗೆ ಬಿಸಿಲಿನ ಪರಿವೆಯೇ ಇಲ್ಲ. ಇನ್ನಿಂಗ್ಸ್‌ನ ಕೊನೆಯ ತನಕ ಔಟಾಗದೆ ಉಳಿದರು.

ಇನ್ನೊಮ್ಮೆ ಅಡಿಲೇಡ್‌ನಲ್ಲಿ ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯ. ಪ್ರಥಮ ಇನ್ನಿಂಗ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಚೆಂಡು ಎದೆಗೆ ತಗಲಿ ವಿಪರೀತ ನೋವಾಯಿತು. ಆದರೂ ದ್ವಿತೀಯ ಇನ್ನಿಂಗ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಅವರದೇ ಪ್ರಾರಂಭದ ಆಟ. ಅಷ್ಟೇ ಅಲ್ಲ, ಕೊನೆಯ ತನಕ ಔಟಾಗಲಿಲ್ಲ. ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್ ವಿರುದ್ಧ ಅವರ ತಂಡ ಗಳಿಸಿದ 193 ರನ್‌ಗಳಲ್ಲಿ 73 ಅವರವೇ ಆಗಿದ್ದುವು.

ಬಿಲ್ ವುಡ್‌ಫುಲ್ ಅಂಥ ಅಸಾಧಾರಣ ಆಟಗಾರರು.

ಬಿಲ್ ಎಂಬ ಹೆಸರಿನಿಂದ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಪ್ರೇಮಿಗಳಿಗೆ ಪರಿಚಿತವಾಗಿರುವ ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯದ ಈ ಆಟಗಾರರ ಪೂರ್ಣ ಹೆಸರು ವಿಲಿಯಂ ಎಂ. ವುಡ್‌ಫುಲ್. ಅವರು ಜನಿಸಿದ್ದು 1897ರಲ್ಲಿ. 22ನೆಯ ವಯಸ್ಸಿನಲ್ಲಿ ಪ್ರಥಮ ದರ್ಜೆ ಕ್ರಿಕೆಟ್‌ನಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸತೊಡಗಿದರು.

ನಾಚಿಕೆಯ ಮತ್ತು ಶಾಂತಸ್ವಭಾವದ ಯುವಕರಾಗಿದ್ದರೂ ವುಡ್‌ಫುಲ್ ದೃಢ ವ್ಯಕ್ತಿತ್ವದವರು. ಮೊದಮೊದಲು ಬ್ಯಾಟನ್ನು ನೇರವಾಗಿ ಹರವಾಗಿ ಬೀಸುವುದನ್ನು ಕೈಗೂಡಿಸಿಕೊಂಡರು. ಬ್ಯಾಟು ಮಾಡುವುದರಲ್ಲಿ ತಮ್ಮದೇ ಆದ ಆಕರ್ಷಕ ಶೈಲಿ ಇಲ್ಲದಿದ್ದರೂ ಸರಿಯಾದ ಸಮಯಕ್ಕೆ ಸರಿಯಾದ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಹೊಡೆಯುವುದರಲ್ಲಿ ಪರಿಣತರಾಗಿದ್ದರು. ಅತ್ಯಂತ ತಾಳ್ಮೆಯಿಂದಿರುತ್ತಿದ್ದ ಅವರನ್ನು ವಿಚಲಿತಗೊಳಿಸಲು ಯಾವ ಬೌಲರ್‌ನಿಂದಲೂ ಸಾಧ್ಯವಾಗುತ್ತಿರಲಿಲ್ಲ.

ಬಿಲ್ ವುಡ್‌ಫುಲ್ ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್ ಪ್ರವಾಸಕ್ಕೆ ತೆರಳಿದ ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯದ ತಂಡಕ್ಕೆ ಎರಡು ಸಲ ನಾಯಕರಾಗಿದ್ದರು. ಎರಡೂ ಬಾರಿ ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯವೇ ಆಟ ಗೆದ್ದಿತು. ನಾಯಕತ್ವವನ್ನು ನಿರ್ವಹಿಸಲು ಅಗತ್ಯವಾದ ಜ್ಞಾನ, ದಕ್ಷತೆ ಅವರಿಗಿತ್ತು. ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್ ವಿರುದ್ಧ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಅವರು ಆರು ಶತಕಗಳನ್ನು ಮಾಡಿದ್ದರು.

ಬಿಲ್ ವುಡ್‌ಫುಲ್ ಮತ್ತು ಬಿಲ್ ಪಾನ್ಸ್‌ಫರ್ಡ್—ಇಬ್ಬರು 'ಪ್ರಾರಂಭದ ಜೋಡಿ' ಆಟಗಾರರೆಂದು ಹೆಸರು ಗಳಿಸಿದ್ದರು.

ಪ್ಲೆಷ್‌ಫುಲ್ ತಮ್ಮ ಪ್ರಥಮ ದರ್ಜೆ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಜೀವನದಲ್ಲಿ ಒಟ್ಟು 13,382 ರನ್ ಗಳಿಸಿದರು. ಅವುಗಳಲ್ಲಿ 49 ಶತಕಗಳು. ಅವರ ಸರಾಸರಿ 64.95.

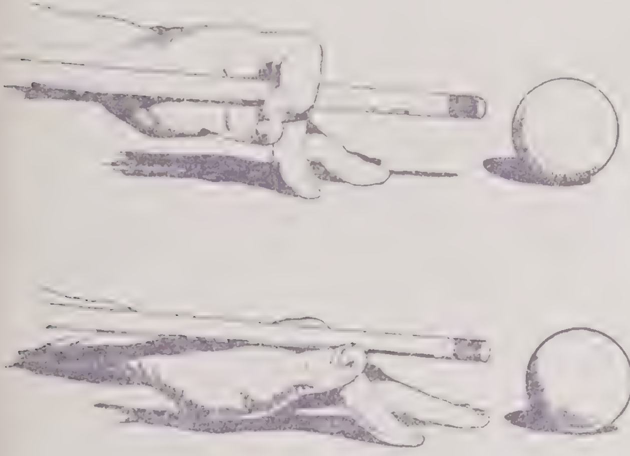
ಬಿಲಿಯರ್ಡ್ಸ್

ಬಿಲಿಯರ್ಡ್ಸ್ — ಒಳಾಂಗಣದಲ್ಲಿ ಆಡುವ ಮೇಜಿನ ಆಟ.

ಬಿಲಿಯರ್ಡ್ಸ್ ಆಡಬೇಕಾದರೆ ಚುರುಕಾದ ದೃಷ್ಟಿ ಬೇಕು; 'ಕ್ಯೂ' ದಂಡ ಅಥವಾ ಕೋಲನ್ನು ಹಿಡಿಯುವ ಕೈ ಬಹಳ ಸ್ಥಿರವಾಗಿರಬೇಕು. ಚೆಂಡನ್ನು ಈ ದಂಡದಿಂದ ಹೊಡೆಯುವುದರಲ್ಲಿ ಮೈಕೈಗಳ ಚಲನೆಯೂ ಸಮನ್ವಯ ಗೊಳ್ಳಬೇಕು. ತಳ್ಳಿದ ಚೆಂಡು ಎಲ್ಲೆಲ್ಲಿಗೆ ಬಡಿದು ಯಾವ ಯಾವ ಕೋನಗಳಲ್ಲಿ ಚಲಿಸುತ್ತದೆ ಎಂದು ಎಣಿಕೆ ಹಾಕಬೇಕು. ಕೆಲವು ಬಾರಿ ನಯವಾಗಿ ತಳ್ಳಬೇಕು. ಈ ಆಟವನ್ನೇ ಹೋಲುವ ಸ್ವಲ್ಪ ಭಿನ್ನವಾದ ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಮಟ್ಟದ ಇನ್ನೊಂದು ಆಟ ಸ್ನೂಕರ್. ಪ್ರಾಚೀನ ಈಜಿಪ್ಟಿನವರಿಗೂ, ಗ್ರೀಕರಿಗೂ ಬಿಲಿಯರ್ಡ್ಸ್ ತಿಳಿದಿತ್ತೆಂಬ ನಂಬಿಕೆ ಇದೆ. 16ನೆಯ ಶತಮಾನದ ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್ ಹಾಗೂ ಫ್ರಾನ್ಸ್‌ಗಳಲ್ಲಿ ಇದನ್ನು ಆಡುತ್ತಿದ್ದರು. ಆದರೆ ಆಧುನಿಕ ಬಿಲಿಯರ್ಡ್ಸ್ ಆಟ ಕಳೆದ ಶತಮಾನದಲ್ಲಿ ರೂಪುಗೊಂಡಿತು.

ಬಿಲಿಯರ್ಡ್ಸ್ ಆಟವನ್ನು ಇಬ್ಬರು ಆಟಗಾರರು ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಮೇಜಿನ ಮೇಲೆ ಸುಮಾರು ಐದು ಅಡಿ ಉದ್ದದ 'ಕ್ಯೂ' ದಂಡದಿಂದ 'ಕ್ಯೂಬಾಲ್' ಎಂದು ಕರೆಯಲ್ಪಡುವ ಚೆಂಡನ್ನು ಹೊಡೆದು ಅದು ಇನ್ನೆರಡು ಚೆಂಡುಗಳನ್ನು ತಾಗುವಂತೆ ಮಾಡಿದರೆ ಒಂದು ಕ್ಯಾನನ್ ಗಳಿಸಿದಂತೆ. ಕ್ಯಾನನ್‌ಗೆ ಎರಡಂಕ. ಬಿಲಿಯರ್ಡ್ಸ್ ಮೇಜಿನ ಚೀಲಗಳಿಗೆ (ಒಟ್ಟು ಆರು ಚೀಲಗಳಿರುತ್ತವೆ) ಚೆಂಡನ್ನು ಬೀಳಿಸಿದರೆ ಬಿಳಿಗೆ ಎರಡು, ಕೆಂಪಿಗೆ ಮೂರು ಅಂಕಗಳು.

ಬಿಲಿಯರ್ಡ್ಸ್ ಆಟದ ಮೇಜಿನ ಉದ್ದ ಅಗಲದ ಎರಡರಷ್ಟು. ಇದರ [illegible] ರಬ್ಬರ್ [illegible]. [illegible] ಆಟದ ಮೇಲ್ಮೈಗೆ [illegible] (ಹಸಿರು ಬಣ್ಣದ [illegible]) [illegible]. ಇದರ ಕೆಳಗಿನ ಭಾಗದಲ್ಲಿ ಸ್ಲೇಟು ಚಪ್ಪಡಿಗಳ ಹಾಸು. ಪ್ರತಿ ಆಟಗಾರನೂ ಒಂದೊಂದು ಕ್ಯೂ ದಂಡ ಇಟ್ಟುಕೊಂಡಿರುತ್ತಾನೆ. ಇದರ ಹೊಡೆಯುವ ತುದಿಗೆ ತೊಗಲು ಅಂಟಿಸಿರುತ್ತಾರೆ. ಸೀಮೆಸುಣ್ಣದ ಪುಡಿಯನ್ನು ತುದಿಗೆ ಸವರುತ್ತಾರೆ. ಹೊಡೆಯುವಾಗ ಜಾರದಂತೆ ನೋಡಿಕೊಳ್ಳಲು ಇದು ಅವಶ್ಯ. ಚೆಂಡುಗಳನ್ನು ದಂತದಿಂದ ಅಥವಾ ಪ್ಲಾಸ್ಟಿಕಿನಿಂದ ತಯಾರಿಸುತ್ತಾರೆ. ಮೂರು ಚೆಂಡುಗಳು ಆಟದಲ್ಲಿ ಬಳಸಲ್ಪಡುತ್ತವೆ. ಒಂದು ಕೆಂಪು. ಇನ್ನೆರಡು ಬಿಳಿ. ಇದರಲ್ಲಿ ಗುರುತಿಗೋಸ್ಕರ ಒಂದು ಬಿಳಿ ಚೆಂಡಿಗೆ ಚುಕ್ಕೆಇರುತ್ತದೆ. ಈ ಎರಡು ಬಿಳಿ ಚೆಂಡುಗಳಲ್ಲಿ ಒಂದೊಂದು ಒಬ್ಬೊಬ್ಬ ಆಟಗಾರನದ್ದು. 'ಲ್ಯಾಗಿಂಗ್' ನಿಂದ ಯಾರು ಮೊದಲು ಆರಂಭಿಸಬೇಕು ಎಂಬುದನ್ನು ನಿರ್ಧರಿಸುತ್ತಾರೆ. ಲ್ಯಾಗಿಂಗ್‌ನಲ್ಲಿ ಪ್ರತಿ ಆಟಗಾರನೂ ತಾನು ನಿಂತಿರುವೆಡೆಯ ಮೇಜಿನಭಾಗಕ್ಕೂ, ಹೆಡ್‌ಸ್ಟ್ರಿಂಗ್‌ಗೂ ಮಧ್ಯೆ ಒಂದು ಚೆಂಡನ್ನು ಇರಿಸಿ, ಕ್ಯೂದಂಡದಿಂದ ಅದನ್ನು ಎದುರುಗಡೆಗೆ ಹೊಡೆಯುತ್ತಾನೆ. ಆ ಭಾಗದ ಕುಷನಿಗೆ ತಾಗಿ ಚೆಂಡು ಹಿಂತಿರುಗಬೇಕು. ಹೀಗೆ ತಿರುಗಿಬಂದ ಚೆಂಡುಗಳಲ್ಲಿ ಯಾವ ಆಟಗಾರನ ಚೆಂಡು ತನ್ನ ಕಡೆಯ ಹೆಡ್ ಕುಷನ್‌ಗೆ ಅತಿ ಸಮೀಪ ಬೀಳುವುದೋ ಅವನಿಗೇ ಆಟದ ಮೊದಲನೆಯ ಸರದಿ. ತಾನು ಮೊದಲು ಆಡಬಹುದಾದ ಈ ಅವಕಾಶವನ್ನು ಆಟಗಾರ ತನ್ನಿಚ್ಛೆಯಂತೆ ಬಿಟ್ಟುಕೊಡಲೂಬಹುದು.



ಚೆಂಡುತಳ್ಳುವ ಎರಡು ವಿಧಾನಗಳು



ಬಿಲಿಯರ್ಡ್ಸ್ ಮೇಜು, ಚೆಂಡುಗಳು

ಮೇಜಿನ ಒಂದು ಕಡೆಯಿಂದ 29 ಅಂಗುಲ ದೂರದಲ್ಲಿ ಅಗಲಕ್ಕೆ ಸಮಾನಾಂತರವಾಗಿ ಒಂದು ಗೆರೆಯಿದೆ. ಇದರ ಮಧ್ಯೆ ಅರ್ಧವರ್ತುಲದ ಗುರುತು ಇರುತ್ತದೆ. ಆಟಗಾರನ ಬಳಿ ಇರುವ ಚೆಂಡು ಕ್ಯೂ ಚೆಂಡು. ಗುರಿ ಚೆಂಡುಗಳಲ್ಲಿ ಒಂದು [illegible], ಒಂದು ಕೆಂಪು ಚೆಂಡು. ಗುರಿ ಚೆಂಡುಗಳನ್ನು ಇಡಲು ಮೇಜಿನ ಮೇಲೆ ಎರಡು ಗುರುತುಗಳಿರುತ್ತವೆ.

ತನ್ನ ಕ್ಯೂ ಚೆಂಡಿನಿಂದ ಎರಡೂ ಚೆಂಡುಗಳನ್ನು ತಗಲುವಂತೆ ಹೊಡೆಯುವುದು. ಅಥವಾ ಕೆಂಪು ಚೆಂಡನ್ನು ಚೀಲಕ್ಕೆ ಕಳಿಸುವುದು. ಅಥವಾ ಕೆಂಪು ಇಲ್ಲವೆ ಬಿಳಿಯ ಚೆಂಡಿಗೆ ತಗುಲಿಸಿ ತನ್ನ ಕ್ಯೂ ಚೆಂಡನ್ನು ಚೀಲಕ್ಕೆ ಸೇರಿಸುವುದು ಆಟಗಾರನ ಉದ್ದೇಶ. ಹೀಗೆ [illegible] ಮಾಡುತ್ತಲೇ ಇದ್ದಷ್ಟು ಕಾಲ ಆಟಗಾರ ಸರದಿ ಕಳೆದುಕೊಳ್ಳದೆ ಆಡುತ್ತಲೇ ಇರಬಹುದು. [illegible] ಆಟಗಾರನ ಚೆಂಡು ಇನ್ನೊಂದು ಚೆಂಡನ್ನು ತಾಗದ ಅನಂತರ ಚೀಲಕ್ಕೆ ಬಿದ್ದರೆ, ಅಥವಾ ಕ್ಯೂ ಚೆಂಡು ಗುರಿ ಚೆಂಡುಗಳನ್ನು ಎರಡನ್ನೂ ಒಂದಾದ ಮೇಲೊಂದರಂತೆ ತಗಲಿದರೆ ಗೆಲ್ಲಂಕ ಎಣಿಸುತ್ತಾರೆ. ಕೆಂಪು ಚೆಂಡು ಚೀಲಕ್ಕೆ ಬಿದ್ದಮೇಲೆ, ಮತ್ತೆ ಅದರ ಸ್ಥಾನದಲ್ಲಿ ಇಡಲಾಗುತ್ತದೆ

ಆದರೆ ಗುರಿ ಚೆಂಡು ಚೀಲಕ್ಕೆ ಬಿದ್ದರೆ ಅದು ಹಿಂದಿರುಗುವುದಿಲ್ಲ. ಆಟಗಾರ ಮುಂದೆ ಒಂದೇ ಚೆಂಡಿಗೆ (ಕೆಂಪು) ಹೊಡೆದು ಆಟ ಮುಂದುವರಿಸಬೇಕು. ಹೆಚ್ಚು ಗೆಲ್ಲಂಕ ಗಳಿಸಿದವರು ಗೆದ್ದಂತೆ. ಇಷ್ಟು ಗೆಲ್ಲಂಕಗಳು ಎಂದು ಮೊದಲೇ ನಿರ್ಧರಿಸಿಕೊಂಡು ಅವನ್ನು ತಲಪುವ ವರೆಗೆ ಆಡಬಹುದು. ಇಲ್ಲವೇ, ಅರ್ಧ, ಒಂದು ಅಥವಾ ಎರಡು ಗಂಟೆಯ ಆಟದಲ್ಲಿ ಯಾರು ಹೆಚ್ಚು ಅಂಕ ಗಳಿಸುತ್ತಾರೋ ಅವರು ಗೆದ್ದಂತೆ ಎಂದಿಟ್ಟುಕೊಳ್ಳಬಹುದು.

ಬಿಲಿಯರ್ಡ್ಸ್ ಆಟದಲ್ಲಿ ಇಂಗ್ಲಿಷ್, ಅಮೆರಿಕನ್, ಫ್ರೆಂಚ್ ಬಿಲಿಯರ್ಡ್ಸ್‌ಗಳೆಂದು ಹಲವು ಬಗೆಗಳಿವೆ. ಅಮೆರಿಕದ ಬಿಲಿಯರ್ಡ್ಸ್ ಆಟದಲ್ಲಿ ಮೇಜಿಗೆ ಚೀಲಗಳಿರುವುದಿಲ್ಲ. ಅಲ್ಲಿ ಕ್ಯೂ ಚೆಂಡು ಇತರ ಚೆಂಡುಗಳನ್ನು ತಾಗಿದುದಕ್ಕೆ ಗೆಲ್ಲಂಕಗಳು ದೊರೆಯುತ್ತವೆ. 'ತ್ರಿ ಕುಷನ್ ಬಿಲಿಯರ್ಡ್ಸ್' ಎಂಬುದು ಅಮೆರಿಕದಲ್ಲಿ ಬಹಳವಾಗಿ ಆಡಲ್ಪಡುವ ಆಟ. ಮೇಜಿನ ಅಂಚಿನಲ್ಲಿ ಕುಷನ್‌ಗಳೆಂದು ಗುರುತಿಸಲ್ಪಟ್ಟ ಚೌಕವಾದ ಭಾಗಗಳಿರುತ್ತವೆ. ಕ್ಯೂ ಚೆಂಡು ಗುರಿ ಚೆಂಡುಗಳನ್ನು ತಾಗಿ, ಎಷ್ಟು ಇಂಥ ಕುಷನ್‌ಗಳನ್ನು ಮುಟ್ಟುತ್ತದೆ ಎಂಬುದು ಮುಖ್ಯ. ಇಂಥ ನಾಲ್ಕು ಬಗೆಯ ನಿಗದಿಯಾದ ಶ್ರೇಣಿಗಳನ್ನು ತಾಗಿಸುವುದು ಆಟದ ವಿಧಾನ.

ಪಾಕೆಟ್ ಬಿಲಿಯರ್ಡ್ಸ್ ಎಂಬುದು ಇನ್ನೊಂದು ಬಗೆ. ಇಲ್ಲಿ ಒಂದು ಕ್ಯೂ ಚೆಂಡು ಹಾಗೂ 1ರಿಂದ 15ರ ವರೆಗಿನ ಕ್ರಮ ಸಂಖ್ಯೆ ಗುರುತಿಸಿರುವ 15 ಚೆಂಡುಗಳಿರುತ್ತವೆ. ಇದರ ಸರಳ ರೂಪದ ಆಟದಲ್ಲಿ 15ರಲ್ಲಿ ಎಂಟು ಚೆಂಡುಗಳನ್ನು ಚೀಲಗಳಿಗೆ ಕಳುಹಿಸಿದವರು ಗೆದ್ದಂತೆ. ಇನ್ನೊಂದು ವಿಧದಲ್ಲಿ ಚೆಂಡುಗಳ ಸಂಖ್ಯೆಯ ಕ್ರಮಕ್ಕೆ ಅನುಗುಣವಾಗಿ ಚೀಲಕ್ಕೆ ಉರುಳಿಸಬೇಕು. ಆಯಾ ಚೆಂಡಿನ ಸಂಖ್ಯೆಗೆ ತಕ್ಕಂತೆ ಗೆಲ್ಲಂಕಗಳು. ಒಟ್ಟು 15 ಚೆಂಡುಗಳಿಂದ 120 ಗೆಲ್ಲಂಕಗಳಾಗುತ್ತವೆ. ಇದರಲ್ಲಿ 61 ಗೆಲ್ಲಂಕ ಪಡೆದವರು ವಿಜಯಿಗಳು.

ಚಿತ್ತುಗಳಾದರೆ ಆಟಗಾರರು ಗಳಿಸಿದ ಗೆಲ್ಲಂಕದಿಂದ ಕಳೆಯುತ್ತಾರೆ. ಬಿಲಿಯರ್ಡ್ಸ್ ಆಟದಲ್ಲಿ ಚೆಂಡಿನ ಮೇಲೆ ಒಳ್ಳೆಯ ನಿಯಂತ್ರಣವಿದ್ದರೇನೇ ಬಹಳ ಮುಖ್ಯವಾದ ಶ್ರೇಣಿ ಹೊಡೆತಗಳನ್ನು ಸಾಧಿಸಿ, ಗೆಲ್ಲಂಕಗಳನ್ನು ಹೆಚ್ಚಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದು ಸಾಧ್ಯ. ಒಂದು ವರ್ಷದ ಆಟದಲ್ಲಿ ಇಂಥ ಶ್ರೇಣಿ ಹೊಡೆತಗಳಿಂದ ಸಾವಿರಾರು ಗೆಲ್ಲಂಕ ಗಳಿಸಿದ ವ್ಯಕ್ತಿಪರ ಆಟಗಾರರಿದ್ದಾರೆ. ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯದ ವಾಲ್ಟರ್ ಲಿಂಡ್ರುಮ್ 1932ರಲ್ಲಿ 4,137 ಗೆಲ್ಲಂಕ ಸಂಪಾದಿಸಿದರು. ವಿಲಿಯಂ ಹಾಪ್ ಎಂಬ ಬಿಲಿಯರ್ಡ್ಸ್ ಆಲ್‌ರೌಂಡರ್ ಆಟಗಾರ ಅತಿ ಹೆಚ್ಚು ಕಾಲ ಚಾಂಪಿಯನ್ ಆಗಿದ್ದರು. ಭಾರತದ ವಿಲ್ಸನ್ ಜೋನ್ಸ್ ಎರಡು ಬಾರಿ ವಿಶ್ವಚಾಂಪಿಯನ್ ಆದರು.

ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ಟಾಮ್ ರೀಸ್ 1907ರಲ್ಲಿ 135 ಅಂಕಗಳ 499 'ಬ್ರೇಕ್' ಸಾಧಿಸಿದರು. ಆಶ್ಚರ್ಯಕರವೆನಿಸುವಷ್ಟು ದೊಡ್ಡ ಪ್ರಮಾಣದ ಈ ಮೊತ್ತ ಅಧಿಕೃತವೆನಿಸಿಲ್ಲ. ರೀಸ್ ಇದನ್ನು ಮಾಡಿದಾಗ ಪತ್ರಕರ್ತರು ಅಥವಾ ಸಾರ್ವಜನಿಕರು ಪೂರ್ತಿ ಹೊತ್ತು ಪ್ರಸ್ತುತರಿರಲಿಲ್ಲ.

ಬಿಲಿಯರ್ಡ್ಸ್ ಆಟವನ್ನು ಹೋಲುವ ಆಟ ಬಗಾಟೆಲ್. ಇದನ್ನು ಇನ್ನೂ ದೊಡ್ಡ ಅಳತೆಯ ಮೇಜಿನ ಮೇಲೆ ಆಡುತ್ತಾರೆ.

ನೋಡಿ : ಬಗಾಟೆಲ್ ; [illegible] ; ಥಾಮಸ್ ಮೊಂಟೀರೋ ; ಮೈಕೆಲ್ ಫೆರೀರಾ ; ವಾಲ್ಟರ್ ಲಿಂಡ್ರುಂ ; ವಿಲ್ಸನ್ ಜೋನ್ಸ್ ; ವಿಲಿಹಾಪ್ ; ಸತೀಶ್ ಮೋಹನ್ ; ಸ್ನೂಕರ್

ಬಿಲ್ಲಿ ಜೀನ್‌ಕಿಂಗ್

ಕಿರಿದಾಗಿ ಕತ್ತರಿಸಿದ ಕೂದಲು ; ಮೂಗಿನ ಮೇಲೆ ಕನ್ನಡಕ. ಜೀನ್ ಕಿಂಗ್ ಮೊದಲ ನೋಟಕ್ಕೆ ಶಾಲಾ ಅಧ್ಯಾಪಕಿಯಂತೆ ಕಾಣಿಸಬಹುದು. ಆದರೆ ಈಕೆ ಟೆನಿಸ್ ಪ್ರಪಂಚದ ಅತ್ಯಂತ ಪ್ರಭಾವಶಾಲಿ ವ್ಯಕ್ತಿಗಳಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬರು. ನಾಲ್ಕು ಬಾರಿ ವಿಂಬಲ್ಡನ್ ಚಾಂಪಿಯನ್ ಆಗಿ ಮೆರೆದವರು.

ಬಿಲ್ಲಿ ಜೀನ್ ಹುಟ್ಟಿದ್ದು ಲಾಸ್ ಏಂಜೆಲೀಸ್‌ನ ಲಾಂಗ್ ಬೀಚ್‌ನಲ್ಲಿ. ಕ್ಯಾಲಿಫೋರ್ನಿಯ ಸ್ಟೇಟ್ ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾಲಯದಲ್ಲಿ ಚರಿತ್ರೆ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿನಿಯಾಗಿದ್ದ ಈಕೆ ವಿದ್ಯಾರ್ಜನೆ ಪೂರ್ತಿಯಾಗುವುದಕ್ಕೆ ಮೊದಲೇ ಪೂರ್ಣಾವಧಿ ಟೆನಿಸ್ ಆಟಗಾರ್ತಿಯಾದರು. ಬಿಲ್ಲಿ ಜೀನ್ ಕಿಂಗ್ 1962ರಲ್ಲಿ ಮೊಟ್ಟಮೊದಲಿಗೆ ವಿಂಬಲ್ಡನ್‌ನಲ್ಲಿ ಕಾಣಿಸಿಕೊಂಡಾಗಲೇ ಮೊದಲನೆಯ 'ಸೀಡ್' ಆಟಗಾರ್ತಿ ಮಾರ್ಗರೇಟ್ ಕೋರ್ಟ್‌ರನ್ನು ಸೋಲಿಸಿದರು. ಮುಂದೆ ಒಂದು ದಶಕ ಶ್ರೀಮತಿ ಕಿಂಗ್ ಟೆನಿಸ್ ಪ್ರಪಂಚದ ರಾಣಿಯೆನಿಸಿದರು.



ಐದು ಬಾರಿ ವಿಂಬಲ್ಡನ್ ಚಾಂಪಿಯನ್ : ಬಿಲ್ಲಿ ಜೀನ್‌ಕಿಂಗ್

1966, 1967, 1968 ಹೀಗೆ ಪ್ರತಿ ವರ್ಷವೂ ಬಿಲ್ಲಿ ಜೀನ್ ಕಿಂಗ್ ವಿಂಬಲ್ಡನ್ ಸಿಂಗಲ್ಸ್ ಪ್ರಶಸ್ತಿ ಗಳಿಸಿದರು. 1967ರಲ್ಲಿ ವಿಂಬಲ್ಡನ್‌ನಲ್ಲಿ ಸಿಂಗಲ್ಸ್, ಡಬಲ್ಸ್ ಮತ್ತು ಮಿಕ್ಸೆಡ್ ಡಬಲ್ಸ್–ಈ ಮೂರು ಪ್ರಶಸ್ತಿಗಳನ್ನು ಗಳಿಸಿದರು. ಈ ಚಮತ್ಕಾರವನ್ನು ಮಾಡಿ ತೋರಿಸಿದವರಲ್ಲಿ ಬಿಲ್ಲಿ ಜೀನ್ ಎರಡನೆಯವರು. 1971ರಲ್ಲಿ ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯದ ಆಟಗಾರ್ತಿ ಇವಾನ್ ಗೂಲಗಾಂಗ್‌ರಿಂದ ಸೋಲನ್ನು ಅನುಭವಿಸಿದಾಗ, 27ರ ಬಿಲ್ಲಿ ಜೀನ್ ಟೆನಿಸ್‌ನಿಂದ ನಿವೃತ್ತಿಹೊಂದುವ ಕಾಲ ಬಂತು ಎಂದು ಭಾವಿಸಿದವರು ಹಲವರು. 1972ರಲ್ಲಿ ಗೂಲಗಾಂಗರನ್ನು ಬರಿಯ 57 ನಿಮಿಷಗಳ ಆಟದಲ್ಲಿ ಸೋಲಿಸಿ, ಕಿಂಗ್ ತಮ್ಮ ಸ್ಥಾನವನ್ನು ಮತ್ತೆ ಸ್ಥಿರಗೊಳಿಸಿದರು. 1973ರ ವಿಂಬಲ್ಡನ್ ಸಿಂಗಲ್ಸ್, ಡಬಲ್ಸ್ ಹಾಗೂ ಮಿಕ್ಸೆಡ್ ಪ್ರಶಸ್ತಿಗಳನ್ನು ಗೆದ್ದ ಬಿಲ್ಲಿ ಜೀನ್ ಕಿಂಗ್ ವಿಂಬಲ್ಡನ್ ಚರಿತ್ರೆಯಲ್ಲಿ ಶಾಶ್ವತ ಸ್ಥಾನ ಗಳಿಸಿದರು.

'ನಾನಿನ್ನು ಸಾಧಿಸಬೇಕಾದದ್ದು ಏನೂ ಇಲ್ಲ. ಆದರೆ ಟೆನಿಸ್ ಆಡುವುದನ್ನು ಬಿಡಲಾರೆ'—ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ ಬಿಲ್ಲಿ ಜೀನ್‌ಕಿಂಗ್.

ಬಿಲ್ಲೀಸು

ಮಾರ್ಚ್—ಏಪ್ರಿಲ್ ತಿಂಗಳಲ್ಲಿ ಕರ್ನಾಟಕ ರಾಜ್ಯದ ಕರಾವಳಿ ಜಿಲ್ಲೆಗಳಲ್ಲಿ ಗೇರು ಮರಗಳ ತುಂಬ ಹಣ್ಣುಗಳು. ಹಣ್ಣು ಕುಯ್ದು ರಸ ಸವಿದ ಮೇಲೆ ಉಳಿಯುವ ಬೀಜಗಳು ಹುಡುಗರಿಗೆ ಬಿಲ್ಲೀಸು ಆಟಕ್ಕೆ ಪ್ರೇರಕ. ಶಾಲೆಗೆ ಬರುವಾಗ, ಮನೆಗೆ ಹೋಗುವಾಗ ಬಟ್ಟ ಬಯಲಿನಲ್ಲಿ ಅಥವಾ ಅಡ್ಡಾದಿಡ್ಡಿ ದಾರಿಯಲ್ಲಿ ಬಿಲ್ಲೀಸು ಆಡುತ್ತ ನಡೆಯುವಾಗ ದಾರಿ ಸಾಗಿದ ಅರಿವೇ ಅವರಿಗೆ ಆಗುವುದಿಲ್ಲ.

ಜೇಬಿನಲ್ಲೋ ಚೀಲದಲ್ಲೋ ಗೇರುಬೀಜ ತುಂಬಿಕೊಂಡು ಇಬ್ಬರು ಆಡತೊಡಗುತ್ತಾರೆ. ಒಬ್ಬ ಆಟಗಾರ ತನ್ನಲ್ಲಿರುವ ಒಂದು ಗೇರು ಬೀಜವನ್ನು ದೂರಕ್ಕೆ ಒಗೆಯುತ್ತಾನೆ. ಎರಡನೆಯವನು ತನ್ನ ಗೇರು



ಬೀಜವನ್ನು ಅದಕ್ಕೆ ತಗಲುವಂತೆ ಮುಂಗಿನ ನೇರದಿಂದ ಗುರಿ ಇಡುತ್ತಾನೆ. ಹಾಗೆ ತಗಲಿದರೆ ಆ ಗೇರುಬೀಜ ಎರಡನೆಯವನ ಪಾಲಿಗೆ.

ತಗಲದೆ ಬಿದ್ದರೆ ಎರಡನೆಯವನು ಗೇರುಬೀಜಗಳ ನಡುವೆ ಗೇಣು ಹಾಕಿ ನೋಡುತ್ತಾನೆ. ಒಂದು ಗೇಣು ಅಂತರದೊಳಗೆ ಇದ್ದರೆ ಬೀಜ ಅವನಿಗೆ ದಕ್ಕುತ್ತದೆ.

ಹೀಗಾಗದಿದ್ದರೆ ತನ್ನ ಬೀಜದಿಂದ ಎರಡನೆಯವನ ಬೀಜಕ್ಕೆ ಗುರಿ ಹಿಡಿದು ಹೊಡೆಯುವುದು ಮೊದಲನೆಯವನ ಸರದಿ. ಈ ರೀತಿ ಆಟ ಮುಂದುವರಿಯುತ್ತದೆ.

ಹೆಚ್ಚು ಗುರಿ ಹೊಡೆದವರಿಗೆ ಹೆಚ್ಚು ಬೀಜಗಳು ದೊರಕುತ್ತವೆ.

ಬಿಲ್ಲುಗಾರಿಕೆ



ಶ್ರೀರಾಮ ಸಾಲವೃಕ್ಷಗಳ ಸಾಲನ್ನು ಕತ್ತರಿಸಿ ತನ್ನ ಬಿಲ್ಲುಗಾರಿಕೆಯನ್ನು ಪ್ರದರ್ಶಿಸಿದ; ದ್ರೌಪದೀ ಸ್ವಯಂವರದಲ್ಲಿ ಅರ್ಜುನ ಮತ್ಸ್ಯಯಂತ್ರವನ್ನು ಭೇದಿಸಿದ; ಬೊಗಳುತ್ತಿದ್ದ ನಾಯಿಯನ್ನು ಶಬ್ದದಿಂದ ಗುರುತಿಸಿ ಏಕಲವ್ಯ ಬಾಣ ಹೊಡೆದ—ಹೀಗೆ ಪುರಾಣದಲ್ಲಿ ಬರುವ ಬಿಲ್ಲುಗಾರಿಕೆ ಕೌಶಲದ ಕಥೆಗಳು ಹಲವು.

ಬಿಲ್ಲುಗಾರಿಕೆ ಇಂದು ಮೆಚ್ಚಿನ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಒಂದಾಗಿದೆ.

ಬಿಲ್ಲುಗಾರಿಕೆಯ ಇತಿಹಾಸ ದೀರ್ಘವಾದದ್ದು. ಸುಮಾರು 15,000 ವರ್ಷಗಳಿಗೆ ಹಿಂದೆಯೇ ಬಿಲ್ಲು ಬಾಣಗಳ ಉಪಯೋಗ ಮನುಷ್ಯನಿಗೆ ತಿಳಿದಿದ್ದಿತು. ಭಾರತದಲ್ಲಲ್ಲದೆ, ಪ್ರಾಚೀನ ಈಜಿಪ್ಟ್, ಬ್ಯಾಬಿಲೋನಿಯ, ಅಸ್ಸೀರಿಯ ಮುಂತಾದ ರಾಷ್ಟ್ರಗಳ ಜನ ಬಿಲ್ಲು ವಿದ್ಯೆ ಅರಿತಿದ್ದರು. ಯೆಹೂದ್ಯರು ನಿಸ್ಸೀಮ ಬಿಲ್ಲುಗಾರರಾಗಿದ್ದರೆಂದು ಬೈಬಲಿನಲ್ಲಿ ಉಲ್ಲೇಖವಿದೆ. ಈಗಲೂ ಹಲವೆಡೆ ಮೂಲ ನಿವಾಸಿಗಳು ಬೇಟೆ, ಆತ್ಮರಕ್ಷಣೆಗೋಸ್ಕರ ಬಿಲ್ಲುಬಾಣಗಳನ್ನು ಬಳಸುತ್ತಾರೆ.

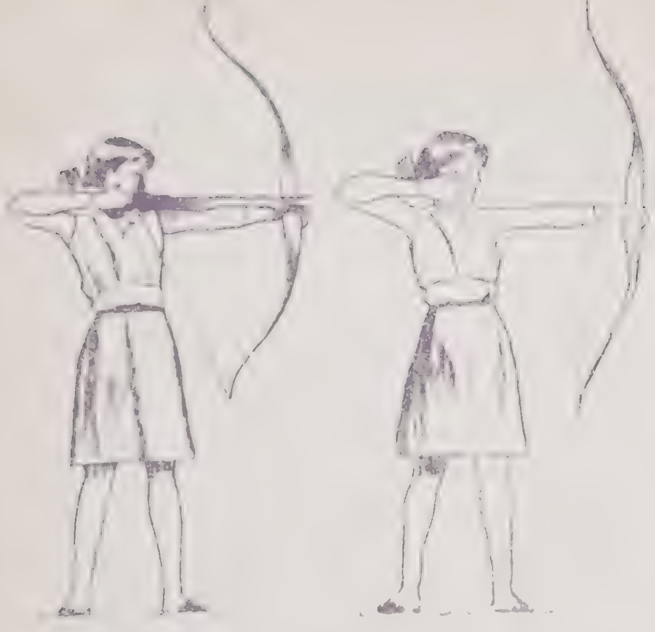
ಮಾನವ ಕಂಡುಕೊಂಡ ಹಲವು ಬಗೆಯ ಆಯುಧಗಳಲ್ಲಿ ಬಿಲ್ಲುಬಾಣಗಳಿಗೆ ಸಾವಿರಾರು ವರ್ಷಗಳ ಕಾಲ ಸಾಟಿ ಇರಲಿಲ್ಲ. ನೂರಾರು ಅಡಿಗಳ ದೂರದಿಂದ ಪ್ರಯೋಗಿಸಬಹುದಾದ ಈ ಆಯುಧ ಸಿಡಿಮದ್ದಿನ ಶೋಧದ ಬಳಿಕ ಮಹತ್ವ ಕಳೆದುಕೊಂಡಿತು.

ಬಿಲ್ಲು ಬಾಣಗಳು ಮೂರು ವಿಧಗಳಲ್ಲಿ ಅತ್ಯಂತ ಉಪಯುಕ್ತವಾಗಿದ್ದುವು. ಅವನ್ನು ತಯಾರಿಸುವ ವಿಧಾನ ಸರಳವಾದದ್ದು. ಆಗ ಬಳಕೆಯಲ್ಲಿದ್ದ ಇತರ ಆಯುಧಗಳಿಗಿಂತ ಹೆಚ್ಚಿನ ದೂರಕ್ಕೆ ಬಾಣವನ್ನು ಎಸೆಯಬಹುದಾಗಿತ್ತು. ಅಲ್ಪಾವಧಿಯಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬ ಮನುಷ್ಯ ಹಲವಾರು ಬಾಣಗಳನ್ನು ಹೂಡಿ ಹಾರಿಸಬಹುದಾಗಿತ್ತು. ಹೀಗಾಗಿ, ಎಲ್ಲ ದೊಡ್ಡ ಸಾಮ್ರಾಜ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಬಿಲ್ಲುಗಾರರ ಹಿರಿಯ ಸೇನೆಗಳು ಇರುತ್ತಿದ್ದುವು. ಮಧ್ಯ ಯುಗದ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನಲ್ಲಿ ನೀಳಬಿಲ್ಲು ಪ್ರಖ್ಯಾತವಾಗಿದ್ದಿತು. ಆಳೆತ್ತರ ಅಥವಾ ಅದಕ್ಕಿಂತಲೂ ಉದ್ದವಾದ ಬಿಲ್ಲನ್ನು 'ಯೂ' ಮರದಿಂದ ರಚಿಸುತ್ತಿದ್ದರು. ಅಗಸೆ ನಾರಿನಿಂದ ಅಥವಾ ಸೆಣಬಿನ ನಾರಿನಿಂದ ಮಾಡಿದ ಹೆದೆ ಇರುತ್ತಿತ್ತು. ಉಕ್ಕಿನ ಮೊನೆ ಇದ್ದ ಬಾಣಗಳನ್ನು ಈ ಬಿಲ್ಲಿನಿಂದ ಮರಕ್ಕೆ ಹೊಡೆಯಬಹುದಿತ್ತು. ಬಿಲ್ಲು ಆರು ಅಡಿ ಎತ್ತರ, ಬಾಣ ಮೂರು ಅಡಿ ಉದ್ದ ಇರುತ್ತಿದ್ದುವು. ಎಲ್ಲ ಆರೋಗ್ಯವಂತ ಯುವಕರೂ ಬಿಲ್ಲು ವಿದ್ಯೆ ಕಲಿಯುವುದು, ಬಿಲ್ಲು ಬಾಣಗಳನ್ನು ಹೊಂದಿರುವುದು, ಎಲ್ಲ ಹಳ್ಳಿಗಳಲ್ಲಿಯೂ 'ಯೂ' ಮರ ಬೆಳೆಯುವುದು ಕಡ್ಡಾಯವಾಗಿದ್ದುವು. ಚಿಕ್ಕ ಬಿಲ್ಲಿಗೆ ಬಾಣ ಹೂಡುವಾಗ ಬಿಲ್ಲುಗಾರನ ಎದೆ ಅಥವಾ ಗಲ್ಲದ ವರೆಗೆ ಎಳೆದರೆ ಸಾಕಿತ್ತು. ಆದರೆ ನೀಳ ಬಿಲ್ಲಿನಲ್ಲಿ ಬಾಣವನ್ನು ಕಿವಿಯ ವರೆಗೆ ಎಳೆಯಬೇಕಿತ್ತು. ರಾಬಿನ್‌ಹುಡ್, ಐವಾನ್ ಹೊ ಮುಂತಾದ ಪ್ರಖ್ಯಾತ ದಂತಕಥೆಗಳಲ್ಲಿ ಬಿಲ್ಲುಗಾರಿಕೆಯ ನಿಪುಣತೆಯ ಬಗೆಗೆ ಕೇಳುತ್ತೇವೆ.

ಯೂರೋಪಿನ ಮಂತ್ರೊಂದು ಇಂಥ ಕಥೆ ಸ್ವಿಟ್ಜರ್‌ಲೆಂಡಿನ ವಿಲಿಯಂ ಟೆಲ್‌ನದು. ಮಗನ ತಲೆಯ ಮೇಲಿರಿಸಿದ ಸೇಬಿನ ಹಣ್ಣಿಗೆ ಬಾಣ ಹೊಡೆದು ಅದನ್ನು ಎರಡು ಹೋಳಾಗಿಸಿದ ಬಿಲ್ಲುಗಾರ ಇವನು.



ಬಾಣ ಹೂಡುವಾಗ



ಹೆದೆಯೇರಿಸಿ ಬಾಣ ಬಿಟ್ಟಾಗ



[illegible] ಬಿಲ್ಲುಗಾರಿಕೆಗಳ ದಾಖಲೆ : ಹ್ಯಾರಿ ಡ್ರೇಕ್

ಕಾಲಿನಿಂದ ಹಿಡಿದುಕೊಳ್ಳುವ ಬಿಲ್ಲಿನಿಂದ ಅತ್ಯಂತ ದೂರ ಬಾಣ ಎಸೆಯಲು ಸಾಧ್ಯ. ವೃತ್ತಿಪರಬಿಲ್ಲುಗಾರ ಹ್ಯಾರಿ ಡ್ರೇಕ್, ಅಕ್ಟೋಬರ್ 24. 1971ರಂದು ಕ್ಯಾಲಿಫೋರ್ನಿಯದಲ್ಲಿ ಈ ಬಗೆಯ ಬಿಲ್ಲಿನಿಂದ 2,028ಗಜ ದೂರಕ್ಕೆ ಬಾಣ ಎಸೆದರು. ಇದು ವಿಶ್ವದಾಖಲೆ ಎನಿಸಿತು. ಕೈಯಲ್ಲಿ ಹಿಡಿದುಕೊಳ್ಳುವ ಬಿಲ್ಲಿನಿಂದಲೂ ಬಾಣ ಎಸೆಯುವುದರಲ್ಲಿ ಇವರು ದಾಖಲೆ ಸ್ಥಾಪಿಸಿದ್ದಾರೆ. ಇವರು 'ಅನ್‌ಲಿಮಿಟೆಡ್ ಹ್ಯಾಂಡ್‌ಬೋ' ವಿಭಾಗದಲ್ಲಿ 856 ಗಜ 20 ಅಂಗುಲ ಮತ್ತು 'ಕ್ರಾಸ್‌ಬೋ'ದಿಂದ 1.359 ಗಜ 29 ಅಂಗುಲ ಬಾಣ ಎಸೆದಿದ್ದಾರೆ. ಇವೆರಡು ದಾಖಲೆಗಳೂ 1967ರ ಅಕ್ಟೋಬರ್‌ನಲ್ಲಿ ಸ್ಥಾಪಿಸಿದ್ದು.

ಸಿಡಿಮದ್ದು ಬಂದ ಮೇಲೂ ಬಿಲ್ಲುಗಾರಿಕೆ ರೂಢಿಯಲ್ಲಿದ್ದಿತು. ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನಲ್ಲಿ ಇದಕ್ಕೆ ರಾಜಾಶ್ರಯ ದೊರೆತು ಇದು ಪ್ರಮುಖ ಕ್ರೀಡೆಯಾಯಿತು. ಒಂದು ಕಾಲಕ್ಕೆ ಧನುರ್ವಿದ್ಯೆ ಅಥವಾ ಬಿಲ್ಲುಗಾರಿಕೆ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಕ್ರೀಡೆ ಆಗಿತ್ತು. ಈ ಕ್ರೀಡೆ ಇಂದು ಹಲವು ರಾಷ್ಟ್ರಗಳಲ್ಲಿ ರೂಢಿಯಲ್ಲಿದೆ. ಬೇಟೆ, ಮೀನು ಹಿಡಿಯುವುದರಲ್ಲಿ ಬಿಲ್ಲುಬಾಣಗಳ ಉಪಯೋಗವಿದೆ. 1972ರ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಮೊದಲ ಬಾರಿಗೆ ಇದರ ಸ್ಪರ್ಧೆಯನ್ನೂ ಏರ್ಪಡಿಸಲಾಗಿತ್ತು.

ಆಧುನಿಕ ಬಿಲ್ಲುಗಾರಿಕೆ ಪ್ರಥಮತಃ ಒಂದು ಕ್ರೀಡೆ. ಅದು ಸ್ಕೌಟ್ ಹಾಗೂ ಗೈಡ್ ತರಬೇತಿಯ ಒಂದು ಅಂಗ.

ಬಿಲ್ಲನ್ನು ನಿಂಬೆ, ಕಿತ್ತಳೆ ಮುಂತಾದ ಮರಗಳಿಂದಲೂ ಮಾಡುತ್ತಾರೆ. ಎಳೆಗಾಜು, ಅಲ್ಯೂಮಿನಿಯಂ ಲೋಹಗಳಿಂದಲೂ ಬಿಲ್ಲು ತಯಾರಿಸುತ್ತಾರೆ. ಪದರ ಹಲಗೆ ಹಾಗೂ ಎಳೆಗಾಜುಗಳನ್ನು ಸೇರಿಸಿ ಉತ್ತಮ ಬಿಲ್ಲುಗಳು ತಯಾರಾಗುತ್ತವೆ. ಒಂದು ಬಿಲ್ಲಿನ ಸಾಮರ್ಥ್ಯವನ್ನು ಅದು ಎಷ್ಟು 'ತೂಕ' ಎಳೆಯಬಲ್ಲುದು ಎಂಬುದರಿಂದ ನಿರ್ಧರಿಸುತ್ತಾರೆ. ಬಾಣ ಎಷ್ಟು ದೂರ ಹೋಗಬಲ್ಲುದು, ಎಷ್ಟು ರಭಸದಿಂದ ಗುರಿಯನ್ನು ತಾಕಬಲ್ಲುದು ಎಂಬುದು, ಹೆದೆಯೆಳೆದು ಬಾಗಿಸಿದ ಬಿಲ್ಲು ಯಾವ ಬಲದೊಡನೆ ತನ್ನ ಸ್ವಾಭಾವಿಕ ಸ್ಥಿತಿಗೆ ಮರಳುತ್ತದೆ ಎಂಬುದನ್ನು ಅವಲಂಬಿಸಿದೆ. ಹೀಗೆ ಬಿಲ್ಲುಗಳಿಗೆ ವಿವಿಧ ತೂಕಗಳನ್ನು ನಿಗದಿಮಾಡಿರುತ್ತಾರೆ. ಕ್ರೀಡೆಗಾಗಿ [illegible] ಹೊಡೆಯುವುದಕ್ಕೆ ಉಪಯೋಗಿಸುವ ಬಿಲ್ಲು 20–40 ಪೌಂಡುಗಳದಾದರೆ ಬೇಟೆಗೆ 100 ಪೌಂಡುಗಳ ಬಿಲ್ಲೇ ಬೇಕು. ಮಹಿಳೆಯರು ಉಪಯೋಗಿಸುವ ಬಿಲ್ಲುಗಳ ತೂಕ ಕಡಮೆ.

ಬಿಲ್ಲಿನ ಅಳತೆಗೆ ತಕ್ಕಂತೆ ಬಾಣದ ಅಳತೆಗಳೂ ಬದಲಾಗುತ್ತವೆ. ಪೈನ್ ಮುಂತಾದ ಮರಗಳಿಂದ ಬಾಣ ಮಾಡುತ್ತಾರೆ. ಲೋಹ ಅಥವಾ ಎಳೆಗಾಜುಗಳಿಂದಲೂ ತಯಾರಿಸಬಹುದು. ಇವುಗಳಿಗೆ ಉದ್ದವಾದ ಕೋಲುಭಾಗವಿರುತ್ತದೆ. ಒಂದು ತುದಿ ಮೊನೆಯಾಗಿಯೂ ಇನ್ನೊಂದು ತುದಿ ಒಡೆದಂತೆಯೂ ಇರುತ್ತವೆ. ಸಾಧಾರಣವಾಗಿ ಉಕ್ಕು ಉಪಯೋಗಿಸಿ ಮೊನೆ ಕೊಡುತ್ತಾರೆ. ಬಾಣಗಳನ್ನು ಇಡಲು ಬತ್ತಳಿಕೆ ಬೇಕು. ಬಿಲ್ಲನ್ನು ಸೆಳೆಯುವ ಕೈಯ ಮುಂಭಾಗಕ್ಕೆ ಒಂದು ತೊಗಲಿನ ರಕ್ಷಣಾ ಪಟ್ಟಿಯನ್ನೂ ಮೂರು ಬೆರಳುಗಳಿಗೆ ಹೊಂದುವಂತೆ ತೊಗಲಿನ ಕೈಗವಸನ್ನೂ ತೊಟ್ಟುಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಬಾಣಗಳಿಗೆ ಆಹ್ಲಾದಕರ ಬಣ್ಣ ಹಾಕುವುದೂ ಉಂಟು.

ಬಿಲ್ಲುಗಾರಿಕೆ ಕ್ರೀಡೆಯಲ್ಲಿ ಎರಡು ಬಗೆಗಳಿವೆ : ಗುರಿಹೊಡೆತ ಹಾಗೂ ಬಯಲು ಬಿಲ್ಲುಗಾರಿಕೆ. ಗುರಿಹೊಡೆತದಲ್ಲಿ 48 ಅಂಗುಲ ವ್ಯಾಸದ ವಿವಿಧ ಬಣ್ಣದ ವೃತ್ತಗಳನ್ನು ಗುರುತಿಸಿರುವ ಒಂದು ಗುರಿಫಲಕಕ್ಕೆ ಬಾಣವನ್ನು





ಅಮೆರಿಕದ ಜಾನ್ ವಿಲಿಯಮ್ಸ್ – ಮ್ಯೂನಿಕ್ ಸ್ವರ್ಣ ಪದಕ, ವಿಶ್ವದಾಖಲೆ

ಬಿಡುತ್ತಾರೆ. ಇದರಲ್ಲಿ ಮಧ್ಯ ಭಾಗಕ್ಕೆ ಸುವರ್ಣ ಬಣ್ಣವಿರುತ್ತದೆ. ಇಲ್ಲಿಗೆ ಬಾಣ ಹೊಡೆದರೆ 9 ಅಂಕಗಳು. ಇದರ ಸುತ್ತ ಇರುವ ಕೆಂಪು ವರ್ತುಲಕ್ಕೆ ಹೊಡೆದರೆ 7. ಅನಂತರ ನೀಲಿ ವರ್ತುಲಕ್ಕೆ ಹೊಡೆದರೆ 5, ಮುಂದಿನ ಕಪ್ಪು ವರ್ತುಲಕ್ಕೆ 3. ಕೊನೆಯದಾದ ಬಿಳಿಯ ಹೊರ ವರ್ತುಲಕ್ಕೆ 1 ಅಂಕ ದೊರೆಯುತ್ತದೆ. ಒಂದು ಬಾರಿಗೆ ಆರು ಬಾಣಗಳನ್ನು ಹೊಡುವ ಅವಕಾಶವುಂಟು. ಬಯಲು ಬಿಲ್ಲುಗಾರಿಕೆಯಲ್ಲಿ ಮೂರೇ ವರ್ತುಲಗಳಿರುವ ಗುರಿ ಫಲಕಗಳನ್ನು ಬೇರೆ ಬೇರೆ ದೂರಗಳಲ್ಲಿ ಬೆಳೆದ ಗಿಡಮರಗಳ ನಡುವೆ ಇರಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಇವಲ್ಲದೆ ದೀರ್ಘ ದೂರದ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಿವೆ. ಇಲ್ಲಿ ಗುರಿ ಫಲಕಗಳಿಲ್ಲ. ಗುರಿ ನಿಖರತೆಗಿಂತ ಇಲ್ಲಿ ದೂರ ಮುಖ್ಯ. ಹೊಡೆಯಬೇಕಾದ ವಸ್ತು ದೂರದ ದೃಷ್ಟಿಯಿಂದ ಬಹಳ ಚಿಕ್ಕದು. ಕೃತಕ ಹಕ್ಕಿಗಳನ್ನು ಮಾಡಿ ಕಂಬ ಅಥವಾ ಗೋಪುರದಂಥ ಎತ್ತರದ ಸ್ಥಳಗಳಲ್ಲಿರಿಸಿ ಬಾಣಹೊಡೆಯುವ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಿವೆ. ಒಂದು ಕೋಲನ್ನು ಭೂಮಿಯಲ್ಲಿ ಹೂತು ಅದಕ್ಕೆ ಗುರಿಯಿಡುವುದು ಇನ್ನೊಂದು ಬಗೆಯ ಆಟ. ಬೆನ್ನ ಹಿಂದಿರುವ ಗುರಿಗೆ ಬಾಣ ಬಿಡುವುದೂ ಒಂದು ಕ್ರೀಡೆ. ವಜ್ರ ಉಂಗುರದಲ್ಲಿ ಗುರಿಯ ಪ್ರತಿಬಿಂಬವನ್ನು ನೋಡಿ ಗುರಿಹಿಡಿದ ದೃಷ್ಟಾಂತವಿದೆ.

ಬಿಲ್ಲುಗಾರಿಕೆಯ ಬಗೆಗೆ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ರಾಜರ್ ಅಸ್ಕಾಮ್ ಎಂಬವನು 1545ರಲ್ಲೇ ಒಂದು ಉತ್ತಮ ಗ್ರಂಥವನ್ನು ಬರೆದ. ಬ್ರಿಟನಿನಲ್ಲಿ ಗ್ರಾಂಡ್ ನ್ಯಾಷನಲ್ ಆರ್ಚರಿ ಸೊಸೈಟಿ ಎಂಬ ಸಂಸ್ಥೆಯಿದೆ. ಇದು 1844ರಲ್ಲೇ ಸ್ಥಾಪಿತವಾಯಿತು. 1879ರಲ್ಲಿ ಅಮೆರಿಕದ ಸಂಯುಕ್ತ ಸಂಸ್ಥಾನದ ನ್ಯಾಷನಲ್ ಆರ್ಚರಿ ಅಸೋಸಿಯೇಷನ್ ಹುಟ್ಟಿತು. ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯವಾಗಿಯೂ ಬಿಲ್ಲುಗಾರಿಕೆಯ ಜಾಗತಿಕ ಸಂಸ್ಥೆಯಿದೆ.

ಬಿಷಂಬರ್ ಸಿಂಗ್

ಆಕ್ರಮಣವೇ ರಕ್ಷಣೆಯ ಸರ್ವೋತ್ತಮ ಮಾರ್ಗ–ಎನ್ನುವ ನಿಲುವು ಬಿಷಂಬರ್ ಸಿಂಗ್ ಅವರದು.

ಇವರು ಭಾರತಕ್ಕೆ ಕೀರ್ತಿ ತಂದಿರುವ ಕುಸ್ತಿ ಪಟುಗಳಲ್ಲೊಬ್ಬರು.

1940ರ ಅಕ್ಟೋಬರ್ 1 ರಂದು ಇವರು ಉತ್ತರ ಪ್ರದೇಶದ ಬಹಿಪುರ್‌ನಲ್ಲಿ ಜನಿಸಿದರು. ಶಾಲೆಯಲ್ಲಿ ಇರುವಾಗಲೇ ಕುಸ್ತಿ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಇವರು ಭಾಗವಹಿಸಿದರು.

1963ರಿಂದ 1972ರ ತನಕ (1968ನೆಯ ಒಂದು ವರ್ಷ ಬಿಟ್ಟು) ಇವರು ಫ್ರೀ ಸ್ಟೈಲ್ ಮತ್ತು ಭಾರತೀಯ ಕುಸ್ತಿಗಳ ಬಾಂಟಮ್ ವೇಯ್ಟ್, ಫೆದರ್ ವೇಯ್ಟ್ ವಿಭಾಗಗಳಲ್ಲಿ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಪ್ರಶಸ್ತಿ ಗಳಿಸಿದ್ದಾರೆ.

1964ರ ಟೋಕಿಯೋ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ 6ನೆಯ ಸ್ಥಾನ, ಮ್ಯಾಂಚೆಸ್ಟರಿನಲ್ಲಿ ನಡೆದ 1965ರ ವಿಶ್ವ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ನಾಲ್ಕನೆಯ ಸ್ಥಾನ. ಕಿಂಗ್‌ಸ್ಟನ್‌ನಲ್ಲಿ 1966ರಲ್ಲಿ ನಡೆದ ಕಾಮನ್‌ವೆಲ್ತ್ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಮೊದಲ ಸ್ಥಾನ, ಬ್ಯಾಂಕಾಕ್‌ನಲ್ಲಿ 1966ರಲ್ಲಿ ನಡೆದ ಏಷ್ಯನ್ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಮೂರನೆಯ ಸ್ಥಾನ–ಹೀಗೆ ಬಿಷಂಬರ್‌ಸಿಂಗ್ ಅವರು ಅನೇಕ ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಕ್ರೀಡೋತ್ಸವಗಳಲ್ಲಿ ಪ್ರಶಸ್ತಿ ಗಳಿಸಿದ್ದಾರೆ. ವಿಶ್ವಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳು ಭಾರತದಲ್ಲಿ ನಡೆದಾಗ ಬಾಂಟಮ್ ವೇಯ್ಟ್ ವಿಭಾಗದಲ್ಲಿ ಸಿಂಗ್ ಬೆಳ್ಳಿಯ ಪದಕ ಗಳಿಸಿದರು. 1964ರಲ್ಲಿ ಇವರು ಅರ್ಜುನ ಪ್ರಶಸ್ತಿ ಪಡೆದರು.



ರಕ್ಷಣೆಯ ಸರ್ವೋತ್ತಮ ಮಾರ್ಗ ಆಕ್ರಮಣ : ಬಿಷಂಬರ್ ಸಿಂಗ್

ಭಾರತೀಯ ರೈಲ್ವೆಯಲ್ಲಿ ಬಿಷಂಬರ್‌ಸಿಂಗ್ ಅವರು ಕ್ರೀಡಾ ಮೇಲ್ವಿಚಾರಕರಾಗಿದ್ದಾರೆ.

ಬಿಷನ್‌ಸಿಂಗ್ ಬೇಡಿ

ವರ್ಷದಲ್ಲಿ ಕೆಲವು ತಿಂಗಳು ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ಕೌಂಟಿ ನಾರ್ತ್ ಆಂಪ್ಟನ್‌ಷಿರ್ ಪರವಾಗಿ ಆಟ. ಮದುವೆಯಾದದ್ದು ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯನ್ ರಮಣಿ ಗ್ಲೆನ್ ಮೈಲ್ಸ್‌ರನ್ನು. 'ವರ್ಲ್ಡ್ 11' (ಜಗತ್ತಿನ ಪ್ರಮುಖ ಹನ್ನೊಂದು ಆಟಗಾರರ ತಂಡ) ಆಟಗಾರರಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬರಾಗಿ ಆಡಿದ ಕೀರ್ತಿ. ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಮಾತ್ರ ಭಾರತ ತಂಡದ ಬಲಗೈ. ಈ ವ್ಯಕ್ತಿ ಜಗತ್ತಿಗೆ ಭಾರತದ ಕ್ರೀಡಾ ರಾಯಭಾರಿಯಂತಿರುವ ಬಿಷನ್‌ಸಿಂಗ್ ಬೇಡಿ.

ಭಾರತ ಸ್ಪಿನ್ ಬೌಲರ್‌ಗಳ ಬೀಡು. ಆದರೂ ಎಡಗೈ ಸ್ಪಿನ್ನರ್ ಬೇಡಿಯವರ ಸ್ಥಾನ ಭದ್ರವಾಗಿಯೇ ಇದೆ. ಗಂಟೆಗಟ್ಟಲೆ ಚೆಂಡು ಎಸೆಯುತ್ತಿದ್ದರೂ ಒಂದೇ ನಿಖರತೆಯಿಂದ, ಬದಲಾಗದ ಬಲದಿಂದ, ಬೌಲ್ ಮಾಡುವುದು ಇವರ ವೈಶಿಷ್ಟ್ಯ. ಅಲ್ಲದೆ ಒಂದೇ ಓವರ್‌ನಲ್ಲೂ ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಬಗೆಯಲ್ಲಿ ಎಸೆದ ಚೆಂಡಿನಿಂದ ಬ್ಯಾಟ್‌ಗಾರನನ್ನು ಕಕ್ಕಾಬಿಕ್ಕಿ ಮಾಡುವುದರಲ್ಲಿ ಇವರದು ಎತ್ತಿದ ಕೈ. ವಿದೇಶಗಳಲ್ಲಿ ಇವರು ಪಡೆದ ಅನುಭವದಿಂದ ಉತ್ತಮ ಫೀಲ್ಡರ್ ಸಹ ಆಗಿದ್ದಾರೆ.

ಬಿಷನ್‌ಸಿಂಗ್ ಬೇಡಿ ಅಮೃತಸರದಲ್ಲಿ 1946 ಸೆಪ್ಟೆಂಬರ್ 25ರಂದು ಜನಿಸಿದರು. ಬಾಲ್ಯದಲ್ಲಿ ಬೇಡಿ ಅವರಿಗೆ ಸುಭಾಷ್ ಗುಪ್ತೆ ಮತ್ತು ವಿನೂ ಮಂಕಡ್ ಅವರ ಆಟ ಆದರ್ಶವಾಗಿದ್ದರು. ಇವರ ಬೌಲಿಂಗ್‌ನಿಂದ ಆಕರ್ಷಿತರಾಗಿ ಬೇಡಿ ಸ್ಪಿನ್ ಬೌಲಿಂಗ್ ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡತೊಡಗಿದರು. ಹದಿನಾರು ವರ್ಷಕ್ಕೇ ರಣಜಿ ಟ್ರೋಫಿ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಉತ್ತರ ಪಂಜಾಬಿನ ಕಡೆಯಿಂದ ಆಡಲು ಆರಂಭಿಸಿದರು. ರಣಜಿ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಇವರು ದೆಹಲಿ ತಂಡದ ನೇತೃತ್ವ ವಹಿಸಿದ್ದಾರೆ.

1966–67ರಲ್ಲಿ ಬೇಡಿಯವರ ಟೆಸ್ಟ್ ಜೀವನ ಆರಂಭವಾಯಿತು. 1972–73ರ ತನಕ 32 ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಆಡಿರುವ ಬೇಡಿ 121

ವಿಕೆಟ್‌ಗಳನ್ನು (ಸರಾಸರಿ 28.2 ರನ್ನುಗಳಿಗೆ ಒಂದರಂತೆ) ಪಡೆದಿದ್ದಾರೆ. 16 ಕ್ಯಾಚ್‌ಗಳನ್ನು ಹಿಡಿದಿದ್ದಾರೆ. ಬ್ಯಾಟ್ಸ್‌ಮನ್ ಆಗಿ ಇವರು ಗಳಿಸಿದ ಅತ್ಯಂತ ಹೆಚ್ಚಿನ ರನ್‌ಗಳು 22 : ಗಳಿಸಿದ ಒಟ್ಟು ರನ್‌ಗಳು 277 (ಸರಾಸರಿ : 8.14).

ಜಗತ್ಪ್ರಸಿದ್ಧ ಆಟಗಾರ ಬೇಡಿಯವರ ಪ್ರತಿಭೆಯನ್ನು ಗುರುತಿಸಿ 1969ರಲ್ಲಿ ಅರ್ಜುನ ಪ್ರಶಸ್ತಿಯನ್ನೂ 1970ರಲ್ಲಿ ಪದ್ಮಶ್ರೀ ಪ್ರಶಸ್ತಿಯನ್ನೂ ಭಾರತ ಸರಕಾರ ನೀಡಿತು.

[illegible] ಸ್ಪಿನ್ನರ್ : ಬೇಡಿ

ಬಿಸಿಲು ನೆರಳಾಟ

ಬಿಸಿಲಲ್ಲಾಗಲೀ ನೆರಳಲ್ಲಾಗಲೀ ಮುಟ್ಟುವುದು–ಬಿಸಿಲು ನೆರಳಾಟ.

ಆಟಕ್ಕೆ ಸೇರಿರುವ ಮಕ್ಕಳಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬ 'ಕಳ್ಳ' ನಾಗುತ್ತಾನೆ. ಇತರ ಮಕ್ಕಳು "ಬಿಸಿಲು ಬೇಕೋ ನೆರಳು ಬೇಕೋ ?" ಎಂದು ಕೇಳುತ್ತಾರೆ.

"ಬಿಸಿಲು" ಎಂದು ಕಳ್ಳ ಉತ್ತರಿಸಿದರೆ, ಮಕ್ಕಳು ನೆರಳಿನಲ್ಲಿ ಓಡಾಡುತ್ತ ಯಾವಾಗಾದರೊಮ್ಮೆ ಬಿಸಿಲಿಗೆ ಬರುತ್ತಾರೆ. ಹಾಗೆ ಅವರು ಬಂದಾಗ ಮಾತ್ರ ಕಳ್ಳ ಅವರನ್ನು ಹಿಡಿಯಬಹುದು.

ಕಳ್ಳ "ನೆರಳು" ಎಂದರೆ ಮಕ್ಕಳು ನೆರಳಿಗೆ ಬಂದಾಗಲಷ್ಟೇ ಅಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡು ಹೋಗಿ ಹಿಡಿಯಬೇಕು. ಕಳ್ಳನಿಂದ ಹಿಡಿಯಲ್ಪಟ್ಟವನು ಮುಂದಿನ ಆಟಕ್ಕೆ 'ಕಳ್ಳ' ಆಗುತ್ತಾನೆ.

ಬ್ರಿಜ್

ನಾಲ್ಕು ಜನರು ಆಡುವ ಇಸ್ಪೀಟೆಲೆಯ ಆಟಗಳ ಗುಂಪು ಬ್ರಿಜ್.

ಇವುಗಳೆಲ್ಲದರ ಮೂಲ ವಿಸ್ಟ್ ಆಟ. ಸುಮಾರು 18ನೆಯ ಶತಮಾನದ ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ಆರಂಭವಾದ ಈ ಆಟ ನೂರೈವತ್ತು ವರ್ಷಗಳ ಕಾಲ ಬಹಳ ಮಟ್ಟಿಗೆ ಪ್ರಚಾರದಲ್ಲಿದ್ದಿತು. ಬ್ರಿಜ್ ವಿಸ್ಟ್, ಬ್ರಿಜ್, ಕಾಂಟ್ರಾಕ್ಟ್ ಬ್ರಿಜ್, ಆಕ್ಷನ್ ಬ್ರಿಜ್ ಮುಂತಾದವು ಈ ಗುಂಪಿಗೆ ಸೇರುತ್ತವೆ. ಈ ಎಲ್ಲ ಆಟಗಳಿಗೆ ಸಾಮಾನ್ಯವಾದ ಒಂದು ಅಂಶ—ತುರುಪು. ಆಟದಲ್ಲಿ ಐವತ್ತೆರಡು ಎಲೆಗಳೂ ಬಳಸಲ್ಪಡುತ್ತವೆ. ಎಲ್ಲಕ್ಕಿಂತ ಹೆಚ್ಚಿನ ಮೌಲ್ಯದ ಎಲೆ ಹಾಸು. ಅನಂತರ ರಾಜ, ರಾಣಿ, ಗುಲಾಮ, 10 ಇತ್ಯಾದಿ. ಒಟ್ಟು ಆಟಗಾರರು ನಾಲ್ಕು ಜನ. ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬ ಆಟಗಾರನಿಗೆ ಹದಿಮೂರು ಎಲೆಗಳನ್ನು ಹಂಚುತ್ತಾರೆ.

ಮೂಲತಃ ಬ್ರಿಜ್ ಆಟದಲ್ಲಿ ಎಲೆ ಕಲಸಿ ಹಂಚಿದವರು ಆಟ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಈ ಆಟಗಾರ ತನ್ನ ಬಳಿಯಿರುವ ಎಲೆಗಳಿಗೆ ಅನುಗುಣವಾಗಿ ಆಡುವ ಆಟ ಯಾವುದು–ತುರುಪೆ ? ತುರುಪಿಲ್ಲದ್ದೇ ? ಎಂದು ಹೇಳುತ್ತಾನೆ. ಮೊದಲಿಗೆ ಆರು ಪಟ್ಟುಗಳನ್ನು ಕಡ್ಡಾಯವಾಗಿ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಅದಕ್ಕಿಂತ ಹೆಚ್ಚಿನ ಪಟ್ಟುಗಳನ್ನು ಒಂದು, ಎರಡು, ಮೂರು, ಎಂದು ಆಟ ಹೇಳಿ ಅದರ ಮೇಲೆ ಅಷ್ಟು ಹೆಚ್ಚಿನ ಪಟ್ಟುಗಳನ್ನೂ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಆಗ ಬ್ರಿಜ್‌ನಲ್ಲಿ ಪ್ರತಿ ರಂಗಿನ ಶ್ರೇಣಿಗೆ ಇರುವ ಬೆಲೆಗಳೇ ಬೇರೆ. ಎಲ್ಲ ಪಟ್ಟುಗಳೂ, ಎಂದರೆ ಹದಿಮೂರು ಪಟ್ಟುಗಳೂ ದೊರೆತರೆ—ಗ್ರಾಂಡ್ ಸ್ಲಾಮ್. ಒಂದು ಕಡಮೆ ದೊರೆತರೆ— ಲಿಟ್ಲ್ ಸ್ಲಾಮ್. ಮೂರು ಹಾಸು ಅಥವಾ ರಾಜ ಇಲ್ಲವೇ ರಾಣಿ ಎಲೆಗಳು ಕೈಯಲ್ಲಿದ್ದರೆ ಹೆಚ್ಚಿನ ಅಂಕಗಳು. ಎರಡು ಆಟಗಳನ್ನು ಮಾಡಿಕೊಂಡರೆ ಅವರು 'ರಬ್ಬರ್' ಗೆದ್ದಂತೆ. ಅದಕ್ಕಾಗಿ ವಿಶೇಷ ಅಂಕಗಳು ದೊರೆಯುತ್ತವೆ.

ಆಕ್ಷನ್ ಬ್ರಿಜ್ (ಹರಾಜು ಬ್ರಿಜ್) ಈ ಶತಮಾನದ ಪ್ರಥಮ ಭಾಗದಲ್ಲಿ ರೂಢಿಗೆ ಬಂದ ಆಟ. ಕಲಸಿ ಹಾಕಿದವರೇ ಆಟ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು ಎನ್ನುವುದರ ಬದಲಾಗಿ, ಆಟಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವ ಹಕ್ಕು ಇಲ್ಲಿ ಹರಾಜಾಗುತ್ತದೆ. ಅಂದರೆ ಆಟದ ಹಕ್ಕು ಆಟಗಾರನಿಂದ ಆಟಗಾರನಿಗೆ ಅವರವರು ಸಾರಿದಂತೆ ವರ್ಗವಾಗುತ್ತ ಹೋಗುತ್ತದೆ. ಒಬ್ಬೊಬ್ಬರ ಸಾರುವಿಕೆಗೂ ಅವರು ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಬೇಕಾದ ಪಟ್ಟುಗಳ ಸಂಖ್ಯೆ ಏರುತ್ತದೆ. ಅತಿ ಹೆಚ್ಚು ಹೇಳಿದವರಿಗೆ ನಿಲ್ಲುತ್ತದೆ. ಅವರು ಹೇಳಿದಂತೆ ಆಟ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳದೆ ಕಡಮೆ ಪಟ್ಟುಗಳನ್ನು ಪಡೆದರೆ ಎದುರಾಳಿ ಆಟಗಾರರ ಲೆಕ್ಕಕ್ಕೆ ಗೆಲ್ಲಂಕಗಳನ್ನು ಸೇರಿಸುತ್ತಾರೆ. 'ಬೋಲ್ಷೆವಿಕ್', 'ಪೈರೇಟ್' ಮೊದಲಾದುವು ಆಕ್ಷನ್ ಬ್ರಿಜ್‌ನ ಬದಲಾವಣೆಗಳು.

ಕಾಂಟ್ರಾಕ್ಟ್ ಬ್ರಿಜ್ ಇಂದು ಬಹುತೇಕ ಜನರ ಆಟವಾಗಿದೆ. ಇದು ಆಕ್ಷನ್ ಬ್ರಿಜ್‌ನಿಂದಲೇ ಹುಟ್ಟಿದ ಆಟ. 1914ರ ಮೊದಲು ಫ್ರಾನ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಇದನ್ನು 'ಪ್ಲಾಫಾಂಡ್' ಎಂದು ಕರೆಯುತ್ತಿದ್ದರು. ಆಟವನ್ನು ಹೆಚ್ಚು ವೈಜ್ಞಾನಿಕವಾಗಿ ಮಾಡುವ ಪ್ರಯತ್ನದಲ್ಲಿ ಆಟ ಸಾರುವ ಅನೇಕ ವಿಧಾನಗಳು ಬಳಕೆಗೆ ಬಂದುವು.

ಕಾಂಟ್ರಾಕ್ಟ್ ಬ್ರಿಜ್‌ನಲ್ಲಿ ಎರಡು ಪ್ರಧಾನ ಅಂಶಗಳಿವೆ: ಆಟ ಸಾರುವುದು ಮತ್ತು ಆಟ ಆಡುವುದು. ಆಟ ಸಾರುವುದು ಆರಂಭವಾದ ಮೇಲೆ ಒಂದು ಶ್ರೇಣಿಯಲ್ಲಿ ಮೂರು ಜನ ಆಟಗಾರರೂ 'ಪಾಸ್' ಮಾಡಿದರೆ–ಎಂದರೆ ಆಟವಿಲ್ಲ ಎಂದು ಹೇಳಿದರೆ—ಆಟ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವ ಹೊಣೆ ಆ ಮೂವರಿಗಿಂತ ಮೊದಲು ಸಾರಿದ ಆಟಗಾರನದು. ಸಾಧಾರಣವಾಗಿ ಹತ್ತು ಅಂಕಗಳಿಗೂ ಹೆಚ್ಚಿನ ಮೌಲ್ಯದ ಎಲೆಗಳಿದ್ದರೆ ಮಾತ್ರ ಮೊದಲಿಗೆ ಆಟ ಹೇಳಬಹುದು. ಇದನ್ನು ಎಣಿಸಬೇಕಾದರೆ ಒಂದು ಹಾಸಿಗೆ 4 ಅಂಕ, ರಾಜನಿಗೆ 3 ಅಂಕ, ರಾಣಿಗೆ 2 ಅಂಕ, ಗುಲಾಮನಿಗೆ ಒಂದು ಅಂಕಗಳನ್ನು ಅನ್ವಯಿಸಿ ಕೈಯಲ್ಲಿರುವ ಎಲೆಗಳ ಒಟ್ಟು ಮೌಲ್ಯ ಎಣಿಸಬೇಕು. 14 ಅಂಕಗಳಿದ್ದವರು ಆಟವನ್ನು ಹೇಳಲೇಬೇಕು. ಕಳಾವರಿಗಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ಮೌಲ್ಯ ಡಯಮಂಡಿಗೆ. ಆಟೀನು, ಇಸ್ಪೀಟು, ತುರುಪಿಲ್ಲದಾಟದ ಪಟ್ಟುಗಳ ಮೌಲ್ಯ ಕ್ರಮಾಗತವಾಗಿ ಹೆಚ್ಚು.

ಆಟ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವುದರ ಬಗೆಗೆ ಸಾರುವುದೆಲ್ಲ ಮುಗಿದು ಯಾರಿಗೆ ಬಂದು ನಿಲ್ಲುತ್ತದೋ ಅವರು—ತುರುಪು ಹೇಳಿದವರ ಎಡಗಡೆಯವರು—ಎಲೆ ಇಳಿಸಿ ಆಟ ಆರಂಭಿಸುತ್ತಾರೆ. ಅನಂತರ ತುರುಪು ಹೇಳಿದವರ ಜೊತೆಗಾರರು ತಮ್ಮ ಎಲೆಗಳನ್ನೆಲ್ಲ ಇಳಿಸಿ ಮೇಲುಮುಖವಾಗಿ ಇಡಬೇಕು. ಆಟ ಹೇಳಿದವರು ಎರಡು ಕಡೆಯ ಎಲೆಗಳನ್ನೂ ಇಳಿಸಿ ಆಡಬೇಕು. ಗುರುತಿಗೋಸ್ಕರ ಬ್ರಿಜ್ ಆಟಗಾರರನ್ನು ಉತ್ತರ, ದಕ್ಷಿಣ, ಪೂರ್ವ, ಪಶ್ಚಿಮ ಎಂದು ಕರೆಯುತ್ತಾರೆ. ಒಂದು ಇಳಿತದಲ್ಲಿ ಆ ರಂಗಿನ ಅತಿ ಹೆಚ್ಚು ಮೌಲ್ಯದ ಎಲೆ ಇಳಿಸಿದವರಿಗೆ ಪಟ್ಟು ದೊರಕುತ್ತದೆ. ಆ ರಂಗು ಇಲ್ಲದೆ ತುರುಪಿನಿಂದ 'ಹೊಡೆದಾಗ' ಮಾತ್ರ, ಪಟ್ಟು ಇನ್ನೊಬ್ಬರಿಗೆ ಹೋಗುತ್ತದೆ.

ತುರುಪಿಲ್ಲದ ಆಟದ ಮೂರು ಪಟ್ಟುಗಳಿಗೇ ಒಂದು ಆಟ. ತುರುಪು ಇಸ್ಪೀಟಾದರೆ ಅದರಲ್ಲಿ ನಾಲ್ಕು ಪಟ್ಟು. ಆಟೀನಾದರೆ ನಾಲ್ಕು ಪಟ್ಟು. ಡಯಮಂಡ್ ಹಾಗೂ ಕಳಾವರ್‌ಗಳಲ್ಲಿ ಐದು ಪಟ್ಟುಗಳು ಬಂದರೆ ಮಾತ್ರ ಒಂದು ಆಟ. ಒಂದು ಆಟದ ಅಂಕಗಳನ್ನು ಭಾಗಶಃ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುತ್ತ ನೂರು ಅಂಕಗಳನ್ನು ಸೇರಿಸಬಹುದು.

ಬ್ರಿಜ್ ಆಟ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಿಗಾಗಿ ಒಂದೇ ತೆರನಾದ ಹಂಚಿಕೆಯಲ್ಲಿ ಆಟಗಾರರು ಎರಡೆರಡು ಬಾರಿ ಆಡಬೇಕು. ಎರಡನೆಯ ಬಾರಿಗೆ ಆಟಗಾರರ ಸ್ಥಳಗಳು ಬದಲಾಗಬೇಕು. ಯಾವ ಕಡೆಗೆ ಉತ್ತಮ ಫಲಿತಾಂಶಗಳು ದೊರೆಯುವುವೋ ಅವರು ಗೆದ್ದಂತೆ.

ಬ್ರಿಜ್ ಆಟದಲ್ಲಿ ಈಗ ಎಲ್ಲ ಕಡೆ ಟೂರ್ನಮೆಂಟ್‌ಗಳು ನಡೆಯುತ್ತವೆ. ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಟೂರ್ನಮೆಂಟ್‌ಗಳಿವೆ. ಇವುಗಳಲ್ಲಿ ಆರು ಜನ ಆಟಗಾರರಿರುತ್ತಾರೆ. ಆದರೆ ಒಂದು ಬಾರಿಗೆ ನಾಲ್ಕು ಜನ ಆಟಗಾರರು ಮಾತ್ರ ಆಡುತ್ತಾರೆ.

ಇದರಲ್ಲಿನ ವಿಶ್ವಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್ ಪಂದ್ಯಕ್ಕೆ ಬರ್ಮ್ಯುಡಾ ಬೌಲ್ ಪಂದ್ಯ ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ.

ನೋಡಿ : ಇಸ್ಪೀಟು ; ಕತ್ತೆ ಆಟ ; ಪೇಷನ್ಸ್ ; ರಮ್ಮಿ

'ಬೀಗ ಕೀಲಿ'

ಮೂರು ಜನ ಹೆಣ್ಣು ಮಕ್ಕಳು ಆಡುವ ಆಟ—'ಬೀಗ ಕೀಲಿ'.

ಮೂರು ಜನ ಹುಡುಗಿಯರು ಒಬ್ಬರಿಗೊಬ್ಬರು ಬೆನ್ನುಮಾಡಿ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ಒಂದು ಕಾಲ ಮೇಲೆ ನಿಂತು ಇನ್ನೊಂದು ಕಾಲಿನಿಂದ ಪರಸ್ಪರರಿಗೆ ಕೊಕ್ಕೆ ಹಾಕುತ್ತಾರೆ. ಅನಂತರ ಜಿಗಿದು ಚಲಿಸುತ್ತಾರೆ. ಹೀಗೆ ಆಡುತ್ತಿರುವಾಗ ಯಾರಾದರೂ ಒಬ್ಬಳು ಬಿದ್ದಳೆಂದರೆ ಅವಳು ಕೂಡಲೇ ಎರಡು ಕೈ ಹಾಗೂ ಒಂದು ಕಾಲನ್ನು ನೆಲದ ಮೇಲೆ ಊರಿ ಆಧಾರ ಪಡೆಯುತ್ತಾಳೆ. ಆದರೆ ಕಾಲಿನ ಕೊಕ್ಕೆಯನ್ನು ಮಾತ್ರ ಬಿಡುವಂತಿಲ್ಲ.

ಎಲ್ಲರೂ ಬೀಳುವ ವರೆಗೆ ಆಟ ಮುಂದುವರಿಯುತ್ತದೆ. ಯಾರು ಹೆಚ್ಚು ಹೊತ್ತು ಬೀಳದೆ ನಿಂತು ಗುಂಪಿನೊಡನೆ ಜಿಗಿಯುತ್ತಾರೋ ಅವರು ಗೆಲ್ಲುತ್ತಾರೆ.

ಬೀಗ್ಲಿಂಗ್

ಬೇಟೆನಾಯಿಗಳ ನೆರವಿನಿಂದ ಕಾಲ್ನಡಗೆಯಲ್ಲಿ ಮೊಲವನ್ನು ಬೇಟೆಯಾಡುವುದು ಬೀಗ್ಲಿಂಗ್. ಬೀಗ್‌ಲ್ ಬೇಟೆನಾಯಿಗಳನ್ನು ಬಳಸುವುದರಿಂದ ಈ ಹೆಸರು.

ಬೇಟೆಯಾಡುವ ಸ್ಥಳಕ್ಕೆ ಮುಖಂಡ ಬೇಟೆನಾಯಿಗಳನ್ನು ಕರೆತರುತ್ತಾನೆ. ಅವು ಮೊಲದ ವಾಸನೆ ಹಿಡಿಯಲು ಅಲ್ಲೆಲ್ಲ ಓಡಾಡುತ್ತಿರುತ್ತವೆ. ಬೇಟೆಗಾರರೂ ಮೊಲ ಕಾಣುತ್ತದೇನೋ ಎಂದು ನೋಡುತ್ತಿರುತ್ತಾರೆ.

ಮೊಲ ಕಣ್ಣಿಗೆ ಬಿದ್ದಾಗ ಮುಖಂಡ ತುತೂರಿ ಊದುತ್ತಾನೆ. ನಾಯಿಗಳು ವಾಸನೆ ಹಿಡಿದು ಬೊಗಳಲಾರಂಭಿಸುತ್ತವೆ.

ಬೇಟೆನಾಯಿಗಿಂತಲೂ ವೇಗವಾಗಿ ಮೊಲ ಓಡುತ್ತದೆ. ನಾಯಿಗಳಿಗೆ ತಮ್ಮ ವಾಸನೆ ಬರದಂತೆ ಮೊಲ ಧಾವಿಸುತ್ತದೆ. ಎಲ್ಲೆಲ್ಲೋ ನುಸುಳಿ ಹಾದಿ ತಪ್ಪಿಸುವುದರಲ್ಲೂ ಅದು ಚುರುಕು.

ಮೊಲದ ವಾಸನೆ ಬರದಾದಾಗ ನಾಯಿಗಳು ಬೊಗಳುವುದನ್ನು ನಿಲ್ಲಿಸಿ ಹುಡುಕಿಕೊಂಡು ಹೊರಡುತ್ತವೆ. ವಾಸನೆ ಹತ್ತಿದ ನಾಯಿ ಉಳಿದ ನಾಯಿಗಳನ್ನು ಕರೆಯುತ್ತದೆ. ಪುನಃ ಎಲ್ಲವೂ ಬೊಗಳುತ್ತ ಹೊರಡುತ್ತವೆ. ಇನ್ನೇನು ಬೇಟೆ ದಕ್ಕಿತು ಎನ್ನುವಷ್ಟರಲ್ಲಿ ಮೊಲದ ದಾರಿಗಡ್ಡಲಾಗಿ ಅವು ಬಂದು, ಬೇಟೆಗಾರರನ್ನು ಗೊಂದಲಕ್ಕೀಡು ಮಾಡುವುದೂ ಉಂಟು.

ವಾಸನೆ ಹಿಡಿದು ಬೇಟೆಯಾಡುವ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲೆಲ್ಲ ಬೀಗ್ಲಿಂಗ್ ಅತ್ಯಂತ ಪುರಾತನವಾದದ್ದು. ಗ್ರೀಕ್ ಇತಿಹಾಸಕಾರ ಜೆನೋಫಸ್ (ಕ್ರಿ.ಪೂ. ಸುಮಾರು 430 — 350) ಇದರ ಬಗೆಗೆ ಬರೆದಿದ್ದಾನೆ. 20ನೆಯ ಶತಮಾನದಲ್ಲಿ ಬೀಗ್ಲಿಂಗ್ ಅಮೆರಿಕ ಹಾಗೂ ಬ್ರಿಟನ್‌ಗಳಲ್ಲಿ ಜನಪ್ರಿಯತೆ ಗಳಿಸಿತು.

ಮೊಲದ ಕೌಶಲದಿಂದಾಗಿ, ಬೀಗ್ಲಿಂಗ್ ನಿಧಾನವಾಗಿ ಸಾಗುತ್ತದೆ. ಆದ್ದರಿಂದ ನಾಯಿಗಳಿಗೂ ಬೇಟೆಗಾರರಿಗೂ ಅಪಾರ ಸಹನೆ ಬೇಕು.

ಬುಗುರಿ ಆಟ

ಬುಗುರಿ ಆಟ ಮೈಸೂರು ರಾಜ್ಯದ ಎಲ್ಲೆಡೆಗಳಲ್ಲಿಯೂ ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಆಡುವ ಒಂದು ಮನೋರಂಜನೆಯ ಆಟ. ಆಟದ ನಿಯಮಗಳು ಒಂದೊಂದು ಕಡೆ ಒಂದೊಂದು ರೀತಿಯಿರುತ್ತದೆ. ಈ ಆಟವನ್ನು ಹೆಚ್ಚಾಗಿ 6 ವರ್ಷದಿಂದ 18 ವರ್ಷದ ಹುಡುಗರು ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಕೆಲವು ಬಾರಿ ದೊಡ್ಡವರು ಚಿಕ್ಕ ಮಕ್ಕಳ ಜೊತೆಗೆ ಮನೋರಂಜನೆಗೆ ಈ ಆಟವನ್ನು ಆಡುವುದುಂಟು. ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಈ ಆಟವನ್ನು ವರ್ಷದ ಕೆಲವು ತಿಂಗಳುಗಳಲ್ಲಿ ಮಾತ್ರ ಆಡುತ್ತಾರೆ.

ಬುಗುರಿ—ಮರದಿಂದ ಮಾಡಿದ ವರ್ತುಲಾಕಾರದ ವಸ್ತು. ಇದರ ತಳದ ಸುತ್ತಳತೆ ¼ ಅಂಗುಲ. ಮೇಲ್ಭಾಗದ ಸುತ್ತಳತೆ 3ರಿಂದ 5 ಅಂಗುಲ. ಇದರ ದಪ್ಪ ಇಷ್ಟೇ ಇರಬೇಕೆಂಬ ನಿಯಮವಿಲ್ಲ. ಇದರ ತಳಕ್ಕೆ ½ ಅಂಗುಲದಿಂದ ¾ ಅಂಗುಲ ಉದ್ದದ ಒಂದು ಮೊಳೆಯನ್ನು ಹಾಕಿರುತ್ತಾರೆ. ಬುಗುರಿ ತಿರುಗುವುದು ಈ ಮೊಳೆಯ ಮೊನೆಯಲ್ಲಿ. ದಾರವನ್ನು (ಚಾಟಿ) ಬುಗುರಿಗೆ ಸುತ್ತಿ ರಭಸದಿಂದ ಎಳೆದುಬಿಟ್ಟರೆ ಅದು ನೆಲದ ಮೇಲೆ ಗುಂಯ್‌ಗುಟ್ಟುತ್ತಾ ಸುತ್ತಲು ಪ್ರಾರಂಭಿಸುತ್ತದೆ (ಮೊಳೆಗಳನ್ನು ಸರಿಯಾಗಿ ಹಾಕಿದಲ್ಲಿ ಮಾತ್ರ ಬುಗುರಿ ಚೆನ್ನಾಗಿ ತಿರುಗುತ್ತದೆ). ಇದನ್ನು ನೆಲದಿಂದ ನೇರವಾಗಿ ಕೈಗೆ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳಬಹುದು. ಆಗ ಕೈಯ ಮೇಲೂ ಸುತ್ತುತ್ತಿರುತ್ತದೆ. ಸುತ್ತುತ್ತಿರುವಾಗ ಒಂದು ಕೈಯಿಂದ ಮತ್ತೊಂದು ಕೈಗೆ ವರ್ಗಾಯಿಸಬಹುದು. ಬುಗುರಿಯನ್ನು ನೆಲದ ಮೇಲೆ ಬಿಡದೆ ಚಮತ್ಕಾರದಿಂದ ನೇರವಾಗಿ ಅಂಗೈಗೆ ಬಿಟ್ಟುಕೊಳ್ಳಬಹುದು.

ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಮೂರು ವಿಧಗಳುಂಟು—ಅಪೀಟ್, ತಲಾರಿ ಮತ್ತು ಬುಟ್ಟುಗುನ್ನ.

ಅಪೀಟ್ : ಆಟಗಾರ ಬುಗುರಿಯನ್ನು ನೆಲದ ಮೇಲೆ ಬಿಟ್ಟು ಆಡುತ್ತಿರುವ ಬುಗುರಿಯನ್ನು ದಾರದ ಸಹಾಯದಿಂದ ಮೇಲಕ್ಕೆ ಎಸೆದು ನೆಲದ ಮೇಲೆ ಬೀಳಿಸದ ಹಾಗೆ ಕೈಗಳಿಂದ ಹಿಡಿದು ತಕ್ಷಣ 'ಅಪೀಟ್' ಎಂದು ಹೇಳುವುದರಿಂದ ಈ ಆಟಕ್ಕೆ 'ಅಪೀಟ್' ಎಂದು ಹೆಸರು ಬಂದಿದೆ. ಇಂಗ್ಲೀಷಿನ 'ಅಪ್ ಇಟ್' ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ 'ಅಪೀಟ್' ಆಗಿದೆ. ಆಟವಾಡಲು ಇಷ್ಟೇ ಆಟಗಾರರಿರಬೇಕೆಂಬ ನಿಯಮವಿಲ್ಲ.

ಆಟ ಪ್ರಾರಂಭಿಸಲು ಸುಮಾರು ಅರ್ಧ ಅಡಿಯಿಂದ ಒಂದು ಅಡಿ ವ್ಯಾಸವಿರುವ ಒಂದು ವೃತ್ತವನ್ನು ಎಳೆದು ಅದರ ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ

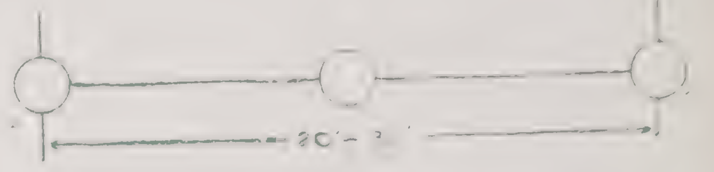


ಬುಗುರಿ ತಿರುಗಿಸುವುದು

ಒಂದು ಮರದ ಕಡ್ಡಿಯನ್ನಾಗಲೀ ಮರದ ಚಕ್ಕೆಯನ್ನಾಗಲೀ ಇಟ್ಟು ಇದನ್ನು ಯಾರಾದರೊಬ್ಬರು ಸುತ್ತುತ್ತಿರುವ ಬುಗುರಿಯಿಂದ ವೃತ್ತದಿಂದ ಹೊರಕ್ಕೆ ಕದಲಿಸಬೇಕು. ಈ ರೀತಿ ಕದಲಿಸಿದ ಅನಂತರ ಎಲ್ಲ ಆಟಗಾರರೂ ಕೂಡಲೇ 'ಅಪೀಟ್' ಎತ್ತಬೇಕು. ಯಾರು ಕೊನೆಯಲ್ಲಿ ಎತ್ತುತ್ತಾರೋ ಅವರು ಸೋತಂತೆ. ಸೋತವರು ಬುಗುರಿಯನ್ನು ವೃತ್ತದೊಳಗಡೆ ಇಡಬೇಕು. ಉಳಿದವರು ವೃತ್ತದಲ್ಲಿರುವ ಬುಗುರಿಗೆ ಸರದಿಯ ಪ್ರಕಾರ ಹೊಡೆಯುತ್ತಿರುತ್ತಾರೆ. ಈ ರೀತಿ ಹೊಡೆಯುತ್ತಿರುವಾಗ ವೃತ್ತದಲ್ಲಿರುವ ಬುಗುರಿ ವೃತ್ತದಿಂದ ಹೊರಗಡೆ ಹೋದರೆ ತಕ್ಷಣ ಎಲ್ಲರೂ (ಸೋತಿರುವವನೂ ಕೂಡ) ಅಪೀಟ್ ಎತ್ತಬೇಕು. ಕೊನೆಯಲ್ಲಿ ಎತ್ತಿದವನು ಸೋತಂತೆ. ವೃತ್ತದಲ್ಲಿರುವ ಬುಗುರಿಗೆ ಹೊಡೆಯುವಾಗ ಒಂದು ವೇಳೆ ಹೊಡೆದವರ ಬುಗುರಿ ಸುತ್ತದಿದ್ದರೆ ಎಲ್ಲರೂ ಕೂಡಲೇ ಅಪೀಟ್ ಎತ್ತಬೇಕು. ಯಥಾಪ್ರಕಾರ ಕೊನೆಯಲ್ಲಿ ಎತ್ತಿದವನು ಸೋತಂತೆ. ಹೊಡೆದವರ ಬುಗುರಿ ಅಕಸ್ಮಾತ್ತಾಗಿ ವೃತ್ತದೊಳಗಡೆ ಸುತ್ತಿದರೆ ತಕ್ಷಣ ಸೋತಿರುವ ಆಟಗಾರ ಆ ಬುಗುರಿಯನ್ನು ಕೈಯಿಂದ ಅದುಮುತ್ತಾನೆ. ಆಗ ಎರಡು ಬುಗುರಿಗಳನ್ನು ವೃತ್ತದೊಳಗಡೆ ಇಟ್ಟು ಅನಂತರ ಉಳಿದವರು ಸರದಿಯ ಪ್ರಕಾರ ಆ ಬುಗುರಿಗಳಿಗೆ ಹೊಡೆಯುತ್ತಾರೆ. ಅವುಗಳು ವೃತ್ತದಿಂದ ಹೊರಗಡೆ ಹೋದರೆ ಎಲ್ಲರೂ ತಕ್ಷಣ ಅಪೀಟ್ ಎತ್ತಬೇಕು. ನಿಧಾನವಾಗಿ ಅಪೀಟ್ ಎತ್ತಿದವರು ಸೋತಂತೆ. ಈ ರೀತಿ ಆಟ ಮುಂದುವರಿಯುತ್ತದೆ. ಇದನ್ನು 'ಗಿಚ್ಚಿಯ ಬುಗುರಿ ಆಟ' ಅಥವಾ ಗಿಚ್ಚ್ಯಾಟ ಎಂದೂ ಕರೆಯುತ್ತಾರೆ.

ತಲಾರಿ: ಈ ಆಟವನ್ನು ಸಹ ಎಷ್ಟು ಜನ ಬೇಕಾದರೂ ಆಡಬಹುದು. ಆಟದಲ್ಲಿ ಸೋತವರ ಬುಗುರಿಗೆ ಗೆದ್ದವರು ತಮ್ಮ ಬುಗುರಿಯ ಮೊಳೆಯಿಂದ ಹೊಡೆದು ಗುಳಿ ಬೀಳಿಸುತ್ತಾರೆ. ಈ ರೀತಿ ಗುಳಿ ಬೀಳಿಸುವುದಕ್ಕೆ 'ಗುನ್ನ' ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ. 'ಗುನ್ನ' ಹೊಡೆದು ಸೋತವರ ಬುಗುರಿಯನ್ನು ಸೀಳಿ ಹಾಕಲು ಕೆಲವರು ತಮ್ಮ ಬುಗುರಿ ಮೊಳೆಗಳನ್ನು ಚೂಪಾಗಿ ಅಥವಾ ಚಪ್ಪಟೆಯಾಗಿ ಮಾಡಿಕೊಂಡಿರುತ್ತಾರೆ. ಆಟಗಾರರು ತಮ್ಮ ಬುಗುರಿಗಳಿಗೆ ಗುನ್ನ ಬೀಳಿಸದ ಹಾಗೆ ಆಡುವುದೇ ಈ ಆಟದ ಚಮತ್ಕಾರ.





ಸುಮಾರು 20ರಿಂದ 30 ಅಡಿ ದೂರದಲ್ಲಿ ಎರಡು ಸಮಾನಾಂತರ ರೇಖೆಗಳನ್ನು ಎಳೆದು ಆ ರೇಖೆಗಳ ಮೇಲೆ ಸುಮಾರು ½ ಅಡಿಯಿಂದ 1 ಅಡಿ ವ್ಯಾಸವುಳ್ಳ ವೃತ್ತಗಳನ್ನು ರಚಿಸಬೇಕು. ಈ ಎರಡು ವೃತ್ತಗಳ ಮಧ್ಯೆ ಅಷ್ಟೇ ವ್ಯಾಸವುಳ್ಳ ಮತ್ತೊಂದು ವೃತ್ತವನ್ನು ಬರೆಯಬೇಕು. ಈ ವೃತ್ತದಲ್ಲಿ ಮರದ ಚಕ್ಕೆಯನ್ನಿಟ್ಟು ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬ ಆಟಗಾರನೂ ತನ್ನ ಬುಗುರಿಯಿಂದ ಅದನ್ನು ವೃತ್ತದಿಂದ ಹೊರಕ್ಕೆ ಕದಲಿಸಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುತ್ತಾನೆ. ವೃತ್ತದಿಂದ ಚಕ್ಕೆ ಹೊರಕ್ಕೆ ಕದಲಿದ ಕೂಡಲೇ ಎಲ್ಲರೂ 'ಅಪೀಟ್' ಎತ್ತಬೇಕು. ಯಾರು ಕೊನೆಯಲ್ಲಿ ಅಪೀಟ್ ಎತ್ತುತ್ತಾರೋ ಅವರು ಸೋತಂತೆ. ಸೋತವರು ತಮ್ಮ ಬುಗುರಿಯನ್ನು ಒಂದನೇ ಅಥವಾ ಎರಡನೇ ವೃತ್ತದಲ್ಲಿಡಬೇಕು. ಉಳಿದವರು ಒಬ್ಬೊಬ್ಬರಾಗಿ ವೃತ್ತದಲ್ಲಿರುವ ಬುಗುರಿಗೆ ಹೊಡೆದು ಮತ್ತೊಂದು ವೃತ್ತಕ್ಕೆ ಅದನ್ನು ತಲಪಿಸಬೇಕು. ಹೀಗೆ ಹೊಡೆಯುವಾಗ ಹೊಡೆದವರ ಬುಗುರಿ ಸುತ್ತುತ್ತಿರಬೇಕು ಹಾಗೂ ಸೋತಿರುವವರ ಬುಗುರಿಗೆ ಅದು ತಗಲಬೇಕು. ಒಂದುವೇಳೆ ತಗಲದಿದ್ದರೆ ಸುತ್ತುತ್ತಿರುವ ಬುಗುರಿಯನ್ನು ಕೈಗೆ ತೆಗೆದುಕೊಂಡಾದರೂ ಅದಕ್ಕೆ ತಗಲಿಸಬೇಕು. ಇಲ್ಲದಿದ್ದರೆ ಅವರು ಸೋತಂತೆ, ಹಾಗೂ ಸೋತಿರುವವನು ಗೆದ್ದಂತೆ. ಈ ರೀತಿ ಸೋತವನು ಮೊದಲು ಸೋತವನ ಬುಗುರಿಯಿದ್ದ ಸ್ಥಳದಲ್ಲೇ ತನ್ನ ಬುಗುರಿಯನ್ನು ಇಡಬೇಕು. ಉಳಿದವರು ಅದನ್ನು ಹೊಡೆದು ಮತ್ತೊಂದು ವೃತ್ತವನ್ನು ದಾಟಿಸಬೇಕು. ಹೀಗೆ ಒಂದು ಕೊನೆಯಿಂದ ಮತ್ತೊಂದು ಕೊನೆಗೆ ಬುಗುರಿಯನ್ನು ತಲಪಿಸುವಾಗ ಎಲ್ಲರಿಗೂ ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಸೋಲು ಗೆಲುವುಗಳಾಗುತ್ತಿರುತ್ತವೆ. ಕೊನೆಯಲ್ಲಿ ವೃತ್ತವನ್ನು ದಾಟಿಸುವಾಗ ಯಾರು ಸೋತಿರುತ್ತಾರೋ ಅವರ ಬುಗುರಿಗೆ ಉಳಿದವರೆಲ್ಲರೂ 'ಗುನ್ನ' ಹೊಡೆಯುತ್ತಾರೆ. ಹೀಗೆ ಗುನ್ನ ಹೊಡೆದು ಕೆಲವು ವೇಳೆ ಬುಗುರಿಯನ್ನು ಸೀಳುವುದೂ ಉಂಟು. ಎಲ್ಲರೂ ಗುನ್ನ ಹೊಡೆದಾದ ಮೇಲೆ ಅದನ್ನು ಹಿಂದಿನ ವೃತ್ತಕ್ಕೆ ಮೊದಲಿನಂತೆಯೇ ತಲಪಿಸುತ್ತಾರೆ. ಅಂದರೆ 1ನೇ ವೃತ್ತದಿಂದ 2ನೇ ವೃತ್ತಕ್ಕೆ, ಮತ್ತೆ 2ನೇ ವೃತ್ತದಿಂದ 1ನೇ ವೃತ್ತಕ್ಕೆ— ಈ ರೀತಿ ಆಟ ಮುಂದುವರಿಸುತ್ತಾರೆ. ಒಂದೊಂದು ಬಾರಿ ವೃತ್ತ ದಾಟಿಸಿದಾಗಲೂ ಒಂದೊಂದು ಗುನ್ನವನ್ನು ಹೆಚ್ಚಿಸುತ್ತಾ ಹೋಗುತ್ತಾರೆ. ಒಂದನೆಯ ಬಾರಿ ಒಬ್ಬೊಬ್ಬರು ಒಂದೊಂದು ಗುನ್ನ ಹೊಡೆಯಬೇಕು. ಎರಡನೆಯ ಬಾರಿಗೆ ಎರಡೆರಡು...ಹತ್ತನೆಯ ಬಾರಿ ಹತ್ತತ್ತು —ಹೀಗೆ ಆಟ ಮುಂದುವರಿಯುತ್ತದೆ. ಆಟ ಮುಂದುವರಿದಂತೆಲ್ಲ ಅನೇಕ ಬುಗುರಿಗಳು ಸೀಳಿ ಹೋಗುತ್ತವೆ.

ಬುಟ್ಟು ಗುನ್ನ: ಈ ಆಟವನ್ನು ಇಬ್ಬರೇ ಆಡಬೇಕು. 'ಅಪೀಟ್' ಆಟದಂತೆಯೇ ಯಾರು ವೃತ್ತದಲ್ಲಿನ ಮರದ ಚಕ್ಕೆಯನ್ನು ವೃತ್ತನಿಂದ

ನೆಲದಿಂದ ನೇರವಾಗಿ ಕೈಗೆ

ಹೊರಕ್ಕೆ ಕದಲಿಸಿ ಮೊದಲು 'ಅಪೀಟ್' ಎತ್ತುತ್ತಾರೋ ಅವರು ಗೆದ್ದಂತೆ. ಕೊನೆಯಲ್ಲಿ ಎತ್ತಿದವರು ಸೋತವರು. ಸೋತವರು ತಮ್ಮ ಬುಗುರಿಯನ್ನು ನೆಲದ ಮೇಲೆ ಸುತ್ತುತ್ತಿರುವಾಗ ಗೆದ್ದವನು ತನ್ನ ಬುಗುರಿಯಿಂದ ಸುತ್ತುತ್ತಿರುವ ಬುಗುರಿಗೆ ಹೊಡೆಯುತ್ತಾನೆ. ಈ ರೀತಿ ಹೊಡೆದಾಗ ಹೊಡೆದವನ ಬುಗುರಿ ಸೋತವನ ಬುಗುರಿಗೆ ತಗುಲಿ ಸುತ್ತುತ್ತಿರಬೇಕು. ಇಲ್ಲದಿದ್ದರೆ ಅವನು ಸೋತಂತೆ ಹಾಗೂ ಸೋತಿರುವವನು ಗೆದ್ದಂತೆ. ಈ ರೀತಿ ಆಟ ಮುಂದುವರಿಯುತ್ತದೆ.

ಲೋಹ ಅಥವಾ ಪ್ಲಾಸ್ಟಿಕ್‌ಗಳಿಂದ ತಯಾರಾದ ಬುಗುರಿಗಳೂ ಉಂಟು. ಶಂಖ, ಬಿದಿರು ಹಾಗೂ ಕಲ್ಲುಗಳಿಂದ ಸಹ ಹಿಂದೆ ಬುಗುರಿಗಳು ತಯಾರಾಗುತ್ತಿದ್ದುವು. ಎಸ್ಕಿಮೊಗಳು ಮಂಜುಗಡ್ಡೆ ಬುಗುರಿ ತಯಾರಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಬುಗುರಿಗಳಲ್ಲಿ ಇನ್ನೂ ಹಲವಾರು ವಿಧಗಳಿವೆ. ಚಾಟಿ ಬುಗುರಿ, ಗೂಟ ಬುಗುರಿ, ಮೊರೆಯುವ ಬುಗುರಿ, ಟೀಟೋಟಮ್ (ಬೆರಳುಗಳಿಂದ ತಿರುಗಿಸಿ ಬಿಡುವ ಬುಗುರಿ), ಬಾಕ್ಸ್ ಮರದಿಂದ ತಯಾರಿಸಲ್ಪಟ್ಟ ಬುಗುರಿ, ಓಡುವ ಬುಗುರಿ, ಬಹಳ ಸಪಾಟಾದ ಜಪಾನದ ಬುಗುರಿ, ದಾರಕ್ಕಾಗಿ ವಿಶೇಷ ಜೋಡಣೆಯಿರುವ ಫ್ರೆಂಚ್ ಬುಗುರಿ ಮೊದಲಾದುವು. ಕೆಲವನ್ನು ಅತಿ ಮನೋಹರ ಬಣ್ಣಗಳಿಂದ ಅಲಂಕರಿಸಿರುತ್ತಾರೆ. ಸರಳವಾದ ಬುಗುರಿಗಳನ್ನು ನಾವೇ ತಯಾರಿಸಬಹುದು. ಒಂದು ಮರದ ತುಂಡಿನಿಂದ ಅಥವಾ ದಾರ ಸುತ್ತುವ ರೀಲುಗಳಿಂದ ಇಂಥ ಬುಗುರಿ ತಯಾರಿಸಬಹುದು.



ಬುಗುರಿಗೆ ಹೊಡೆತ

ಭಾರತದಲ್ಲಿ ಬುಗುರಿ ಆಟ ಬಹಳ ಹಿಂದಿನಿಂದಲೂ ರೂಢಿಯಲ್ಲಿದೆ. ಜಪಾನ್, ಚೀನಗಳಲ್ಲಿಯೂ ಇದು ಒಂದು ಹಳೆಯ ಆಟ. ಪೌರಸ್ತ್ಯ ದೇಶಗಳಿಂದ ಬುಗುರಿ ಆಟ ಇತರ ದೇಶಗಳನ್ನು ತಲಪಿರಬಹುದೆಂದು ನಂಬಿಕೆಯಿದೆ. 12ನೆಯ ಶತಮಾನದಲ್ಲೇ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನಲ್ಲಿ ಬುಗುರಿ ಆಟ ಪಿದ್ದಿತು. 16ನೆಯ ಶತಮಾನದ ವೇಳೆಗೆ ಸ್ತ್ರೀ ಪುರುಷರೆಲ್ಲ ವಯಸ್ಕರು ಚಳಿಗಾಲದಲ್ಲಿ ಬುಗುರಿ ಆಡುತ್ತಿದ್ದರು.

ಜಪಾನಿನಲ್ಲಿ ಬುಗುರಿ ಆಟವನ್ನು ಕೊಮ ಆಸೊಬಿ ಎಂದು ಕರೆಯುತ್ತಾರೆ. ಹಿರಿಕಿರಿಯರೆಲ್ಲ ಈ ಆಟವಾಡುತ್ತಾರೆ. ಶತಮಾನದ ಹಿಂದೆ ಇಲ್ಲಿ ವೃತ್ತಿಪರ ಬುಗುರಿ ಆಟಗಾರರೇ ಇದ್ದರು. ಅವರು ಬುಗುರಿಯಲ್ಲಿ ಹಲವು ಬಗೆಯ ಚಮತ್ಕಾರಗಳನ್ನು ಮಾಡಿ ತೋರಿಸಿ ಜೀವನ ನಡೆಸುತ್ತಿದ್ದರು.

'ಪೊಟಾಕಿ' ಎಂಬ ಬುಗುರಿಯನ್ನು ನ್ಯೂಜಿಲೆಂಡಿನ ಮಾವೊರಿ ಜನರು ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಎರಡು ಕಡೆ ತುದಿ ಚೂಪಾಗಿರುವ ಈ ಬುಗುರಿ ತಿರುಗುವಾಗ ಆ ಜನರು ಅದನ್ನು ಚಾಟಿಯಿಂದ ತಲೆ ಕೆಳಗುಮಾಡಿ ಇನ್ನೊಂದು ತುದಿಯ ಮೇಲೆ ತಿರುಗುವಂತೆ ಮಾಡಬಲ್ಲರು.

ಆಡುವಾಗ ಬಣ್ಣ ಬದಲಾಯಿಸುವ, ಒಳಗಿರುವ ರೀಡ್‌ಗಳಿಂದ ನಾದ ಬರಿಸುವ ಹಾಗೂ ಸ್ಪ್ರಿಂಗ್‌ಯುಕ್ತ ಬುಗುರಿಗಳು ಈಗ ದೊರೆಯುತ್ತವೆ.

ವಿಶೇಷವಾಗಿ ಕಿರಿಯರಿಗೆಲ್ಲ ಪ್ರಿಯವಾದದ್ದು ಬುಗುರಿ ಆಟ.

'ಬುತ್ತಿ ಚೆಂಡು ಆಟ'

ಬುತ್ತಿ ಚೆಂಡು ಆಟವನ್ನು ಹಳ್ಳಿಗಳಲ್ಲಿ ಬಾಲಕರು, ತರುಣರೆಲ್ಲ ಯುಗಾದಿ ಹಬ್ಬ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಆಡುತ್ತಾರೆ.

ಹಳೆಯ ಬಟ್ಟೆಯನ್ನು ಸುತ್ತಿ ದಾರದಿಂದ ಹೊಲಿದು ಚೆಂಡನ್ನು ತಯಾರಿಸುತ್ತಾರೆ. ಸುಮಾರು ಒಂದೂವರೆ ಅಡಿ ಉದ್ದ, ಅರ್ಧ ಅಡಿ ಅಗಲವಿರುವ ಒಂದು ಸಣ್ಣ ಮರದ ಹಲಗೆಯನ್ನು ಒಂದು ಮರದ ಮುಂದೆ ಮಣ್ಣಿನಲ್ಲಿ ನೆಡುತ್ತಾರೆ.

ಒಬ್ಬ ಬಾಲಕ ಆ ಹಲಗೆಯ ಮುಂದೆ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಬ್ಯಾಟಿನಂಥ 'ದಾಂಡು' ಹಿಡಿದು ನಿಲ್ಲುತ್ತಾನೆ. ಅವನ ಸುತ್ತಲೂ ಕ್ರಿಕೆಟ್‌ನಲ್ಲಿ ಫೀಲ್ಡರುಗಳು ನಿಲ್ಲುವಂತೆ ಇತರ ಬಾಲಕರು ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ದಾಂಡು ಹಿಡಿದ ಬಾಲಕನ ಎದುರಿಗೆ ಸುಮಾರು ಮೂವತ್ತರಿಂದ ಮೂವತ್ತೈದು ಅಡಿಗಳ ದೂರದಲ್ಲಿ ನಿಂತ ಇನ್ನೊಬ್ಬ ಬಾಲಕ ನೆಟ್ಟಿರುವ ಹಲಗೆಗೆ ಚೆಂಡಿನಿಂದ ಗುರಿಯಿಟ್ಟು ಹೊಡೆಯುತ್ತಾನೆ. ಆ ಚೆಂಡು ಹಲಗೆಗೆ ತಗಲಿ ಅದನ್ನು ಉರುಳಿಸದಂತೆ ದಾಂಡುಗಾರ ದಾಂಡನ್ನು ಅಡ್ಡ ಹಿಡಿದು ಆ ಚೆಂಡನ್ನು ಹೊಡೆಯುತ್ತಾನೆ. ದಾಂಡನ್ನು ತಪ್ಪಿಸಿ ಚೆಂಡು ನೆಟ್ಟ ಹಲಗೆಯನ್ನು ಹೊಡೆದು ಉರುಳಿಸಿದರೆ (ಉರುಳಿಸುವುದು ಮುಖ್ಯ, ಕೇವಲ ಹಲಗೆಗೆ ತಗಲಿದರೆ ಸಾಲದು) ಹತ್ತಿರವಿರುವ ಯಾರಾದರೊಬ್ಬ ಓಡಿಹೋಗಿ ಆ ಚೆಂಡನ್ನು ಕೈಗೆತ್ತಿಕೊಂಡು ಅದರಿಂದ ದಾಂಡು ಹಿಡಿದವನನ್ನು ಹೊಡೆಯುತ್ತಾನೆ.

ದಾಂಡು ಹಿಡಿದವನು ಪೆಟ್ಟು ತಪ್ಪಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಅಲ್ಲಿಂದಿಲ್ಲಿಗೆ ಓಡಾಡುತ್ತಿರುತ್ತಾನೆ. ಆಗ ಚೆಂಡು ಹಿಡಿದವನು ಚೆಂಡನ್ನು ದಾಂಡುಗಾರನಿಗೆ ಸಮೀಪದಲ್ಲಿರುವವನಿಗೆ ಎಸೆಯುತ್ತಾನೆ. ಅವನು ಅದನ್ನು ಹಿಡಿದು ದಾಂಡಿನವನ ಮೇಲೆ ಎಸೆಯುತ್ತಾನೆ. ಚೆಂಡನ್ನು 'ಬುತ್ತಿ' ಹಿಡಿಯಲು ಇನ್ನೊಬ್ಬನ ಬಳಿಗೆ ಅವನು ಎಸೆಯಲೂಬಹುದು. ಹೀಗೆ ಬುತ್ತಿ ಹಿಡಿದ ಚೆಂಡಿನಿಂದ ನೆರೆದ ಬಾಲಕರೆಲ್ಲರೂ ಅವನನ್ನು ಹೊಡೆಯುತ್ತಾರೆ. ಆಗ ಯಾರೊಬ್ಬರು ಎಸೆದ ಚೆಂಡು ಗುರಿ ತಪ್ಪಿ ಅವನನ್ನು ಮುಟ್ಟದೆ ಕೆಳಗೆ ಬಿದ್ದುಬಿಟ್ಟರೆ, ಹಾಗೆ ಎಸೆದಾತ ದಾಂಡು ಹಿಡಿದು ಆಟಕ್ಕೆ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾನೆ.

ಬುಧಿ ಕುಂದರನ್

ಒಮ್ಮೆ ಜಮ್ಮು–ಕಾಶ್ಮೀರ ಮತ್ತು ರೈಲ್ವೆ ತಂಡಗಳ ನಡುವೆ ರಣಜಿ ಟ್ರೋಫಿ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಪಂದ್ಯ ನಡೆಯಿತು. ಜಮ್ಮು–ಕಾಶ್ಮೀರ ತಂಡದ ಎಲ್ಲರೂ ಔಟಾದ ಅನಂತರ ರೈಲ್ವೆ ತಂಡದ ಪರವಾಗಿ ಬುಧಿ ಕುಂದರನ್ ಮತ್ತು ವಿಜಯ್ ಮೆಹ್ರಾ ಬ್ಯಾಟ್ ಮಾಡತೊಡಗಿದರು. ಇವರಿಬ್ಬರು ಔಟಾಗದೆ 236 ರನ್‌ಗಳನ್ನು ಗಳಿಸಿದಾಗ (205 ರನ್‌ಗಳು ಕುಂದರನ್ ಅವರದ್ದು) ಕ್ಯಾಪ್ಟನ್ ಡಿಕ್ಲೇರ್ ಮಾಡಿಕೊಂಡರು. ಎರಡನೆಯ ಇನ್ನಿಂಗ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಮತ್ತೆ ಜಮ್ಮು – ಕಾಶ್ಮೀರ್ ತಂಡದವರೆಲ್ಲ ಔಟಾದಾಗ, ರೈಲ್ವೇ ತಂಡದ ಪರವಾಗಿ ಮತ್ತೆ ಇವರಿಬ್ಬರೇ ಆಡಿ, ಔಟಾಗದೆ ಗೆಲ್ಲಲು ಬೇಕಿದ್ದಷ್ಟು ರನ್ ಗಳಿಸಿದರು. ಹೀಗೆ ಇಡೀ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ತನ್ನ ಯಾವ ಆಟಗಾರನೂ ಔಟಾಗದೆ ರೈಲ್ವೇ ತಂಡ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಗೆದ್ದಿತು! ಇದಕ್ಕೆ ಕಾರಣ ಕುಂದರನ್ ಮತ್ತು ಮೆಹ್ರಾರ ಪ್ರಚಂಡ ಬ್ಯಾಟುಗಾರಿಕೆ. ಕುಂದರನ್ ಪ್ರಥಮ ದರ್ಜೆ ಕ್ರಿಕೆಟ್‌ನಲ್ಲಿ ಆಡಿದ್ದು ಇದೇ ಮೊದಲು!

ಬುಧಿಸಾಗರ್ ಕೃಷ್ಣಪ್ಪ ಕುಂದರನ್ 1939ರ ಅಕ್ಟೋಬರ್ ಎರಡರಂದು ಜನಿಸಿದರು. ದಕ್ಷಿಣ ಕನ್ನಡ ಜಿಲ್ಲೆಯ ಮುಲ್ಕಿಯಲ್ಲಿದ್ದ ಇವರ ತಂದೆತಾಯಿ ಅನಂತರ ಮುಂಬಯಿಗೆ ಹೋಗಿ ನೆಲೆಸಿದರು. ಫುಟ್‌ಬಾಲ್, ಓಟ, ಮುಷ್ಟಿಯುದ್ಧ ಮೊದಲಾದ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸುತ್ತಿದ್ದ ಕುಂದರನ್ ಕ್ರಮೇಣ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಕಡೆ ಹೆಚ್ಚು ಗಮನ ಕೊಡಲಾರಂಭಿಸಿದರು. 1959–60ರಲ್ಲಿ ಮೊದಲ ಬಾರಿಗೆ ರಣಜಿ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಿದರು. ಅದೇ ವರ್ಷ ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯದ ವಿರುದ್ಧ ಮುಂಬಯಿಯಲ್ಲಿ ಆಡಿದ ಮೂರನೆಯ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಟೆಸ್ಟ್‌ನಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸುವುದರ ಮೂಲಕ ಟೆಸ್ಟ್ ಆಟಕ್ಕೆ ಪ್ರವೇಶಿಸಿದರು.





ವಿಕೆಟ್‌ಕೀಪರ್, ಬ್ಯಾಟ್‌ಗಾರ : ಕುಂದರನ್

ಉತ್ತಮ ಬ್ಯಾಟುಗಾರ ಮತ್ತು ವಿಕೆಟ್ ಕೀಪರ್ ಆಗಿದ್ದ ಕುಂದರನ್ 1959–60ರ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಆಡಿದ ಪ್ರಥಮ ದರ್ಜೆ ಮತ್ತು ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ 24 ಮಂದಿ ಬ್ಯಾಟುಗಾರರನ್ನು ಔಟ್ ಮಾಡಿದ್ದರು.

1963–64ರಲ್ಲಿ ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್ ವಿರುದ್ಧ ಮದರಾಸಿನಲ್ಲಿ ಆಡಿದ ಮೊದಲ ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಕುಂದರನ್ ಸೊಗಸಾದ ಆಟವಾಡಿ 192 ರನ್ ಗಳಿಸಿದರು. ಇದು ಅವರ ಅತ್ಯಂತ ಹೆಚ್ಚಿನ ಟೆಸ್ಟ್ ಸ್ಕೋರ್. ಇದರಲ್ಲಿ 28 ಬೌಂಡರಿಗಳಿದ್ದುವು.

18 ಟೆಸ್ಟ್‌ಗಳಲ್ಲಾಡಿ (34 ಇನಿಂಗ್ಸ್) ನಾಲ್ಕು ಬಾರಿ ಔಟಾಗದೆ ಒಟ್ಟು 981 ರನ್ (ಸರಾಸರಿ : 32.70) ಗಳಿಸಿದ ಕುಂದರನ್ ಎರಡು ಶತಕಗಳನ್ನು ಹೊಡೆದಿದ್ದರು. ಟೆಸ್ಟ್‌ಗಳಲ್ಲಿ 22 ಕ್ಯಾಚ್‌ಗಳನ್ನು ಹಿಡಿದು ಏಳು ಸ್ಟಂಪ್ ಮಾಡಿದ್ದಾರೆ.

41 ರಣಜಿ ಟ್ರೋಫಿ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಆಡಿರುವ ಕುಂದರನ್ ಆ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಒಟ್ಟು 2,260 ರನ್ (ಸರಾಸರಿ : 41.85) ಗಳಿಸಿದ್ದಾರೆ. ಐವತ್ತೇಳು ಕ್ಯಾಚ್‌ಗಳನ್ನು ಹಿಡಿದು 45 ಸ್ಟಂಪ್ ಮಾಡಿದ್ದಾರೆ.

ಪ್ರಥಮ ದರ್ಜೆ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ 118 ಆಟಗಳಲ್ಲಿ (197 ಇನ್ನಿಂಗ್ಸ್) ಆಡಿ, 5,284 ರನ್ನು ಗಳಿಸಿದ್ದಾರೆ. ಒಟ್ಟು 149 ಕ್ಯಾಚುಗಳನ್ನು ಹಿಡಿದು 75 ಸ್ಟಂಪ್‌ಗಳನ್ನು ಮಾಡಿದ್ದಾರೆ. ಒಂದು ಇನ್ನಿಂಗ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಮೂರು ಕ್ಯಾಚ್, ಎರಡು ಸ್ಟಂಪ್‌ಗಳಿಂದ ಐದು ಜನ ಆಟಗಾರರನ್ನು ಹೊರಗೆ ಮಾಡಿದ ದಾಖಲೆ ಇವರದು.

ಹಲವಾರು ಬಾರಿ ಮೊದಲ ಆಟಗಾರರಾಗಿ ಆಡುತ್ತಿದ್ದ ಕುಂದರನ್ ಒಂದು ಟೆಸ್ಟ್‌ನಲ್ಲಿ ಹನ್ನೊಂದನೆಯವರಾಗಿಯೂ ಆಡಿದರು! 1967ರಲ್ಲಿ ಎಡ್ಗ್‌ಬಾಸ್ಟನ್‌ನಲ್ಲಿ ನಡೆದ ಟೆಸ್ಟ್‌ನಲ್ಲಿ ಇವರು ಓಪನಿಂಗ್ ಬೌಲರ್ ಆಗಿದ್ದರು!

ರಣಜಿ ಪಂದ್ಯಗಳಿಗಾಗಿ ಕುಂದರನ್ ಮೈಸೂರು ಕ್ರಿಕೆಟ್ ತಂಡದ ನಾಯಕತ್ವವನ್ನು ವಹಿಸಿಕೊಂಡದ್ದೂ ಉಂಟು.

ವೈಯಕ್ತಿಕ ಕಾರಣಗಳಿಂದಾಗಿ ಕುಂದರನ್ ಭಾರತವನ್ನು ಬಿಟ್ಟು ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್‌ನಲ್ಲಿ ನೆಲೆಸಿದರು. ಅಲ್ಲಿಯೇ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಕಲಿಸುತ್ತ ಹೋಟೆಲ್ ಉದ್ಯಮ ಕೈಗೊಂಡಿದ್ದಾರೆ.

ಬುಲ್ ಬುಲ್

ಗರ್ಲ್‌ಗೈಡ್ ಚಳುವಳಿಯ ಪುಟ್ಟ ಸದಸ್ಯೆ ಬುಲ್ ಬುಲ್. ಇವಳನ್ನು ಬ್ರೌನಿ ಎಂದೂ ಕರೆಯುತ್ತಾರೆ.



ಬುಲ್ ಬುಲ್

ಸುಮಾರು 7ರಿಂದ 10ರ ವರೆಗಿನ ಹುಡುಗಿಯರು ಬುಲ್ ಬುಲ್‌ಗಳಾಗಿ ಸೇರಬಹುದು. ಹುಡುಗಿಯರಲ್ಲಿ ಸೃಜನಶೀಲತೆ, ಸಹಾಯಪರತೆಗಳನ್ನು ಹೆಚ್ಚಿಸುವ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳು ಬುಲ್ ಬುಲ್ ಗುಂಪಿನ ಕಾರ್ಯಕ್ರಮಗಳಾಗಿರುತ್ತವೆ. ಬುಲ್ ಬುಲ್‌ಗಳಿಗೆ ತಮ್ಮದೇ ಸಮವಸ್ತ್ರವಿರುತ್ತದೆ.

ಮನೆಯ ಹೊರಗೆ, ಪ್ರಕೃತಿಯಲ್ಲಿ ಕಂಡುಬರುವ ಕುತೂಹಲಕಾರಿ ಅಂಶಗಳನ್ನು ಬುಲ್ ಬುಲ್ ಗಮನಿಸುತ್ತಾಳೆ. ತಾಯಿಗೆ ಕೆಲಸದಲ್ಲಿ ನೆರವಾಗುತ್ತಾಳೆ. ಪುಟ್ಟ ತಮ್ಮನಿಗೋ ತಂಗಿಗೋ ಸರಳ ಉಡುಗೆ ಹೊಲಿಯುತ್ತಾಳೆ. ಊಟಕ್ಕಾಗಿ ಅಣಿಮಾಡುತ್ತಾಳೆ. ಮೈಸ್ವಾಸ್ಥ್ಯವಿಲ್ಲದವರಿಗೆ, ವಯಸ್ಕರಿಗೆ, ಸಣ್ಣ ಪುಟ್ಟ ಕೆಲಸಗಳನ್ನು ಮಾಡಿಕೊಡುತ್ತಾಳೆ.

ಒಂದೊಂದು ಬುಲ್ ಬುಲ್ ತಂಡದಲ್ಲಿಯೂ ಸೀಮಿತ ಸಂಖ್ಯೆಯ ಸದಸ್ಯೆಯರು ಇರುತ್ತಾರೆ. ಗಾಯಗಳಿಗೆ ಪಟ್ಟಿಹಾಕುವುದು, ಚೆಂಡುಎಸೆತ, ಹಗ್ಗಜಿಗಿತ, ಕಥೆ ಹೇಳುವುದು, ಅಭಿನಯ ಮುಂತಾದ ಹಲವಾರು ಚಟುವಟಿಕೆಗಳು ಬುಲ್ ಬುಲ್‌ಗಳ ಪಯೋಮಾನಕ್ಕೆ ಅನುಗುಣವಾದಂಥವು. ಸಾಧಾರಣವಾಗಿ ಬುಲ್ ಬುಲ್‌ಗಳು ವಾರಕ್ಕೊಂದು ಬಾರಿ ಒಂದೆಡೆ ಸೇರಿ ತಮ್ಮ ಕಾರ್ಯಕಲಾಪಗಳನ್ನು ನಡೆಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಬಾಯ್ ಸ್ಕೌಟ್ ಚಳವಳಿಯಲ್ಲಿ ಕಬ್‌ಗಳು ಹೇಗೋ ಹಾಗೆ ಗರ್ಲ್ ಗೈಡ್ ಚಳುವಳಿಗೆ ಬುಲ್ ಬಲ್‌ಗಳೂ ಪ್ರಥಮ ಹಂತದ ಸದಸ್ಯರು.

ಬೂಮ್‌ರ್‍ಯಾಂಗ್ ಎಸೆತ

ಓಡುತ್ತಿರುವ ಪ್ರಾಣಿ ಅಥವಾ ಹಾರುತ್ತಿರುವ ಪಕ್ಷಿಯ ಬೇಟೆಗೆ ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯದ ಮೂಲನಿವಾಸಿಗಳು ಬಳಸುತ್ತಿದ್ದ ಉಪಕರಣ—ಬೂಮ್‌ರ್‍ಯಾಂಗ್. ಈಗ ಇದು ಜಗತ್ತಿನಾದ್ಯಂತ ಮೆಚ್ಚಿನ ಹವ್ಯಾಸ.

ಬೂಮ್‌ರ್‍ಯಾಂಗ್‌ನಲ್ಲಿ ಮುಖ್ಯವಾಗಿ ಎರಡು ವಿಧ: ಹಿಂದಕ್ಕೆ ಬರುವಂಥದು ಮತ್ತು ಒಂದೇ ದಿಕ್ಕಿನಲ್ಲಿ ಚಲಿಸುವಂಥದು. ಎರಡನೆಯ ಬಗೆಯದು ಯುದ್ಧ ಅಥವಾ ಬೇಟೆಯಲ್ಲಿ ಉಪಯುಕ್ತ. ಹಿಂದಕ್ಕೆ ಬರುವ ಬೂಮ್‌ರ್‍ಯಾಂಗ್ ಹಗುರವಾದದ್ದು. ಇದು ಆಟಿಗೆಯಾಗಿ ಜನಪ್ರಿಯ.

ಪರಸ್ಪರ 90°ರಿಂದ 120° ಕೋನವಿರುವ ಎರಡು ಬಾಹುಗಳ ಮರದ ತುಂಡೇ ಬೂಮ್‌ರ್‍ಯಾಂಗ್. ಸುಮಾರು 6 ಅಂಗುಲದಿಂದ ನಾಲ್ಕು ಅಡಿಗಳಷ್ಟು ಉದ್ದದ ಬೂಮ್‌ರ್‍ಯಾಂಗ್‌ಗಳಿವೆ. 3 ಅಡಿ ಉದ್ದದ ಬೂಮ್‌ರ್‍ಯಾಂಗ್ ಸುಮಾರು 3 ಅಂಗುಲ ಅಗಲ ಇರುತ್ತದೆ; $\frac{1}{2}$-1 ಅಂಗುಲ ದಪ್ಪವಿರುತ್ತದೆ. ಅದರ ಒಂದು ಬದಿ ಚಪ್ಪಟೆಯಾಗಿ, ಇನ್ನೊಂದು ಬದಿ ಉಬ್ಬಿಕೊಂಡಿರುತ್ತದೆ.



ಬೂಮ್‌ರ್‍ಯಾಂಗ್ ಎಸೆತ

ಬೂಮ್‌ರ್‍ಯಾಂಗನ್ನು ಎಸೆಯುವಾಗ ಒಂದು ತುದಿಯನ್ನು ತಲೆಯ ಹಿಂದಕ್ಕೆ, ಮತ್ತು ಮೇಲಕೆ ಬರುವಂತೆ ಬಲಗೈಯಲ್ಲಿ ಹಿಡಿದುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಆಗ ಚಪ್ಪಟೆಯಾದ ಬದಿ ಬಲಕ್ಕಿರುತ್ತದೆ. ಬೂಮ್‌ರ್‍ಯಾಂಗನ್ನು ಜೋರಾಗಿ ಎಸೆಯುವಾಗ ಕೈಬೆರಳುಗಳಿಂದ ಇದನ್ನು ತಿರುಗಿಸಿಬಿಟ್ಟರೆ ಗಿರ್ರನೆ ಸುತ್ತುತ್ತ ಧಾವಿಸುತ್ತದೆ.

ನೇರವಾಗಿ ಮುಂದಕ್ಕೆ ಹೋಗುತ್ತಿರುವ ಬೂಮ್‌ರ್‍ಯಾಂಗ್ ಮೆಲ್ಲನೆ ಮೇಲಕ್ಕೆ ಏರಲಾರಂಭಿಸುತ್ತದೆ. ಒಂದು ವೃತ್ತವನ್ನು ಪೂರ್ತಿಯಾಗಿ ಸುತ್ತಿ ಎಸೆದವನ ಕಡೆಗೇ ಹಿಂದಿರುಗುತ್ತದೆ.

ನುರಿತ ಎಸೆತಗಾರ ಬೂಮ್‌ರ್‍ಯಾಂಗ್ ಐದಾರು ಸುತ್ತು ತಿರುಗಿ ಹಿಂದಕ್ಕೆ ಬರುವಂತೆ ಮಾಡಬಲ್ಲ. ಕೆಲವು ಬೂಮ್‌ರ್‍ಯಾಂಗ್‌ಗಳು ಹಿಂದಕ್ಕೆ ಬರುವುದಕ್ಕೆ ಮೊದಲು ಎರಡು ಮೂರು ಬಾರಿ ನೆಲದ ಮೇಲೆ ಪುಟಿಯುವುದುಂಟು. ಅದರ ಉಬ್ಬಿರುವ ಮೈಯ ಮೇಲೆ ಬೀಳುವ ಗಾಳಿಯ ನೂಕುಬಲವೇ ಇದರ ವಿಚಿತ್ರ ಚಲನೆಗೆ ಕಾರಣ.

ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯದ ಮೂಲನಿವಾಸಿಗಳಲ್ಲಿ ಬೂಮ್‌ರ್‍ಯಾಂಗ್ ಎಸೆಯುವ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳು ನಡೆಯುತ್ತವೆ.

ಹವ್ಯಾಸಿಗಳು ಬೂಮ್‌ರ್‍ಯಾಂಗ್ ಎಸೆಯುವುದನ್ನು ಕಲಿಯುವಾಗ ಇತರರಿಗೆ ಇದರಿಂದ ಅಪಾಯವಾಗದಂತೆ ಮುಂಜಾಗ್ರತೆ ವಹಿಸಬೇಕು. ಕೆಲವೊಮ್ಮೆ ಬೂಮ್‌ರ್‍ಯಾಂಗ್‌ಗಳು ಹಿಂದೆ ಬರುವುದಕ್ಕೆ ಮೊದಲು 460 ಅಡಿಗಳಷ್ಟು ದೂರ ಹೋಗುವುದುಂಟು. ಆದ್ದರಿಂದ ಎಸೆತದ ಅಭ್ಯಾಸಕ್ಕೆ ಬಯಲು ಪ್ರದೇಶ ಉತ್ತಮ.

ಕೊರೆದ ಅಥವಾ ನೆಟ್ಟಗಿನ ಮರದ ತುಂಡನ್ನು ಬೆಂಕಿಯಲ್ಲಿ ಬಿಸಿ ಮಾಡಿ ಬಗ್ಗಿಸಿ ಬೂಮ್‌ರ್‍ಯಾಂಗನ್ನು ತಯಾರಿಸುತ್ತಾರೆ. ಪುಟ್ಟ ಬೂಮ್‌ರ್‍ಯಾಂಗನ್ನು ರಟ್ಟಿನ ತುಂಡಿನಿಂದಲೂ ತಯಾರಿಸಬಹುದು. ಮೊದಲು ಸರಿಯಾದ ಅಳತೆಯ ಬೂಮ್‌ರ್‍ಯಾಂಗಿನ ಚಿತ್ರವನ್ನು ರಟ್ಟಿನ ಮೇಲೆ ರಚಿಸಿ ಅನಂತರ ಚಿತ್ರದ ಪ್ರಕಾರ ಕತ್ತರಿಸಬೇಕು. ರಟ್ಟಿನ ಬೂಮ್‌ರ್‍ಯಾಂಗ್ ಸರಿಯಾಗಿ ಹಾರಬೇಕಾದರೆ ಬದಿಗಳು ಓರೆ ಕೋರೆಯಾಗಿರದೆ ನಯವಾಗಿರಬೇಕು.

ಬೆಂಕಿಕಡ್ಡಿ ವಿನ್ಯಾಸ

ಜ್ಞಾಪಕಶಕ್ತಿ ಪರೀಕ್ಷೆಗೆ ಬೆಂಕಿಕಡ್ಡಿ ವಿನ್ಯಾಸದ ಆಟ ಆಡಬಹುದು. ಮುಖಂಡ ಬೆಂಕಿಕಡ್ಡಿಗಳಿಂದ ವಿನ್ಯಾಸವೊಂದನ್ನು ಬರೆಯುತ್ತಾನೆ. ಎಲ್ಲ ಗುಂಪುಗಳ ಮೊದಲನೆಯ ಆಟಗಾರರು ವಿನ್ಯಾಸವನ್ನು ನೋಡು

ತ್ತಾರೆ. ಅನಂತರ ಬೆಂಕಿಕಡ್ಡಿಗಳನ್ನೆತ್ತಿಕೊಂಡು ಕೊಠಡಿಯ ಇನ್ನೊಂದು ತುದಿಗೆ ಹೋಗಿ ತಾವು ನೋಡಿದ್ದ ವಿನ್ಯಾಸವನ್ನು ಜೋಡಿಸುತ್ತಾರೆ. ಅನಂತರ ಮುಂದಿನ ಆಟಗಾರರು ಹೋಗಿ ಮೊದಲನೆಯವರು ಬರೆದ ವಿನ್ಯಾಸವನ್ನು ನೋಡಿ, ಬೆಂಕಿಕಡ್ಡಿಗಳನ್ನೆತ್ತಿಕೊಂಡು ಬೇರೊಂದು ಕಡೆ ಜೋಡಿಸಬೇಕು.

ಯಾವ ಗುಂಪಿನ ಕೊನೆಯ ಆಟಗಾರ ಮುಖಂಡನು ಬರೆದ ವಿನ್ಯಾಸಕ್ಕೆ ಸರಿಯಾಗಿ ಬೆಂಕಿಕಡ್ಡಿಗಳನ್ನು ಜೋಡಿಸುತ್ತಾನೋ ಆ ಗುಂಪು ಗೆಲ್ಲುತ್ತದೆ.

ಬೆಂಕಿಪೆಟ್ಟಿಗೆ ಚೀಟಿ ಸಂಗ್ರಹ

ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ಸ್ಟಾಕ್‌ಟನ್-ಆನ್-ಟೀಸ್ ಎಂಬಲ್ಲಿ ಜಾನ್ ವಾಕರ್ ಎಂಬವ ಒಂದು ಅಂಗಡಿ ಇಟ್ಟುಕೊಂಡಿದ್ದ. ಇವನು ತನ್ನ ಅಂಗಡಿಯಲ್ಲಿ ತಾನೇ ವಿಶೇಷ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ತಯಾರಿಸಿದ್ದ ಕಡ್ಡಿಗಳ ಬೆಂಕಿ ಪೆಟ್ಟಿಗೆಗಳನ್ನು ಮಾರುತ್ತಿದ್ದ. ಕಡ್ಡಿಯನ್ನು ಪೊಟ್ಟಣದ ಯಾವ ಬದಿಗೆ, ಹೇಗೆ ತೀಡಿದರೆ ಬೆಂಕಿ ಹೊತ್ತುತ್ತದೆ ಎಂಬುದನ್ನು ಜನರಿಗೆ ತಿಳಿಸಲು ಒಂದು ಉಪಾಯ ಮಾಡಿದ. ಕಡ್ಡಿ ತೀಡುವ ರೀತಿ, ತನ್ನ ಹೆಸರು ಅಂಗಡಿಯ ವಿಳಾಸಗಳನ್ನೆಲ್ಲ ಒಂದು ಸಣ್ಣ ಚೀಟಿಯಲ್ಲಿ ಮುದ್ರಿಸಿ ಅದನ್ನು ಬೆಂಕಿ ಪೆಟ್ಟಿಗೆಯ ಒಂದು ಬದಿಗೆ ಅಂಟಿಸಿದ. ಇದು ನಡೆದದ್ದು 1829ರಲ್ಲಿ, ಮೊದಲ ಬೆಂಕಿ ಪೆಟ್ಟಿಗೆ ಚೀಟಿ ಹುಟ್ಟಿದ್ದು ಹೀಗೆ.

ಅಂಚೆ ಚೀಟಿ, ನಾಣ್ಯ, ಚಿಪ್ಪು ಮೊದಲಾದವುಗಳನ್ನು ಸಂಗ್ರಹಿಸುವಂತೆ ಬೆಂಕಿ ಪೆಟ್ಟಿಗೆಯ ಚೀಟಿ ಸಂಗ್ರಹಿಸುವ ಹವ್ಯಾಸವೂ ಉಂಟು. ಹೆಚ್ಚು ಹಣ ವೆಚ್ಚವಿಲ್ಲದೆ ಸಂಗ್ರಹಿಸಬಹುದಾದ ಈ ಹವ್ಯಾಸ ಚಿಕ್ಕಮಕ್ಕಳಿಗೆ ತುಂಬ ಇಷ್ಟ.

ಜಾನ್ ವಾಕರ್‌ನಿಂದ ಪ್ರಾರಂಭವಾದ ಬೆಂಕಿಪೆಟ್ಟಿಗೆ ಚೀಟಿ ಮುದ್ರಣ ಇಂದಿನ ವರೆಗೆ ಸತತವಾಗಿ ನಡೆದುಬಂದಿದೆ. ಲಕ್ಷಾಂತರ ಚೀಟಿಗಳು ಮುದ್ರಿತವಾಗಿವೆ. ಆದರೆ ಎಲ್ಲ ಬಗೆಯ ಚೀಟಿಗಳು ಯಾರೊಬ್ಬರ ಬಳಿಯೂ ಇಲ್ಲ. ಕಾರಣ–ಈ ಹವ್ಯಾಸ ಪ್ರಾರಂಭವಾಗುವ ವೇಳೆಗೆ ಅನೇಕ ಬಗೆಯ ಚೀಟಿಗಳು ಬಂದುಹೋಗಿದ್ದುವು.

ಅತಿ ಹೆಚ್ಚು ಬಗೆಯ ಚೀಟಿಗಳನ್ನು ಮುದ್ರಿಸಿರುವ ರಾಷ್ಟ್ರ ಸ್ವೀಡನ್. ಇದು ಸುಮಾರು 30,000 ಬಗೆಯ ಚೀಟಿಗಳನ್ನು ಹೊರತಂದಿದೆ. ವಿವಿಧ ರಾಷ್ಟ್ರಗಳಲ್ಲಿ ಅಂಚೆಚೀಟಿಗಳಷ್ಟೇ ವಿಚಿತ್ರ ಹಾಗೂ ವೈವಿಧ್ಯಮಯ ಬೆಂಕಿ ಪೆಟ್ಟಿಗೆ ಚೀಟಿಗಳು ಮುದ್ರಿತವಾಗಿವೆ.

ಚೀಟಿಗಳ ಮೇಲೆ ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಆ ಪೆಟ್ಟಿಗೆ ತಯಾರಕರ ವಿಶಿಷ್ಟ ವ್ಯಾಪಾರ ಮುದ್ರೆಯ ಚಿತ್ರವಿರುತ್ತದೆ. ಇದು ಆ ದೇಶದ ಪ್ರಖ್ಯಾತ ಸ್ಥಳ, ವ್ಯಕ್ತಿ, ಪ್ರಾಣಿ, ದೇವರು ಅಥವಾ ಮತ್ತಾವುದೇ ವಸ್ತುವಿನ ಚಿತ್ರವಾಗಿರಬಹುದು. ಪ್ರಮುಖ ಕಥೆಯೊಂದರ ಸನ್ನಿವೇಶವನ್ನು ಚಿತ್ರಿಸಿರಬಹುದು. ತಯಾರಕ ಸಂಸ್ಥೆಯ ಹೆಸರು, ದೇಶಗಳನ್ನು ಅದರ ಮೇಲೆ ಮುದ್ರಿಸಿರುತ್ತಾರೆ.

ಬೆಂಕಿ ಪೆಟ್ಟಿಗೆಯಿಂದ ಅದರ ಚೀಟಿ ತೆಗೆಯುವ ವಿಧಾನ ಸರಳವಾದದ್ದು. ಕೊಂಚ ಬೆಚ್ಚಗಿರುವ ನೀರಿನಲ್ಲಿ ಚೀಟಿ ನೀರಿನ ಕಡೆ ಬರುವಂತೆ ಖಾಲಿ ಪೆಟ್ಟಿಗೆಯನ್ನು ಇಡಬೇಕು. ಸ್ವಲ್ಪ ಹೊತ್ತಿನ ಅನಂತರ ಚೀಟಿ ಪ್ರತ್ಯೇಕಗೊಳ್ಳುತ್ತದೆ. ಇದನ್ನು ಹತ್ತಿ ಅಥವಾ ಮೃದುವಾದ ಬಟ್ಟೆಯಿಂದ ಒತ್ತಿ ನೀರನ್ನು ತೆಗೆಯಬೇಕು. ಅನಂತರ ಎರಡು ಒತ್ತು ಕಾಗದಗಳ ನಡುವೆ ಇದನ್ನಿಟ್ಟು, ಮೇಲೆ 2-3 ಪುಸ್ತಕಗಳನ್ನು ಇಡಬೇಕು. ಆ ಭಾರಕ್ಕೆ ಚೀಟಿಯಲ್ಲಿರುವ ನೀರನ್ನು ಒತ್ತು ಕಾಗದ ಹೀರುತ್ತದೆ. ಅನಂತರ ಇದನ್ನು ಆಲ್ಬಮಿನಲ್ಲಿ ಹಚ್ಚಬೇಕು.

ಆಲ್ಬಮಿನಲ್ಲಿ ಇವುಗಳನ್ನು ವಿವಿಧ ರಾಷ್ಟ್ರಗಳಿಗೆ ಅನುಗುಣವಾಗಿ ಪ್ರತ್ಯೇಕಿಸಿ ಹಚ್ಚಬಹುದು. ಪ್ರಾಣಿ, ವ್ಯಕ್ತಿ, ಸನ್ನಿವೇಶ, ವಸ್ತು —ಹೀಗೆ ಚೀಟಿಯ ಮೇಲಿರುವ ಚಿತ್ರಗಳಿಗೆ ಅನುಸಾರವಾಗಿಯಾದರೂ ಹಚ್ಚಬಹುದು. 'ಪತ್ರ ಮಿತ್ರ'ರನ್ನು ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವುದರಿಂದ ವಿದೇಶಗಳ ಬೆಂಕಿ ಪೆಟ್ಟಿಗೆ ಚೀಟಿಗಳನ್ನೂ ಸಂಗ್ರಹಿಸಬಹುದು.

ನೋಡಿ : ಅಂಚೆ ಚೀಟಿ ಸಂಗ್ರಹ ; ಪತ್ರ ಸ್ನೇಹ

'ಬೆಕ್ಕಿಗೆ ಘಂಟೆ ಕಟ್ಟುವುದು'

ಪುಟ್ಟ ಮಕ್ಕಳು ಇಲಿಗಳನ್ನು ಅನುಕರಿಸಿ ಆಡುವ ಆಟ ಇದು.

ಎಂಟು–ಹತ್ತು ಜನ ಹುಡುಗರು ಇರುತ್ತಾರೆ. ದೊಡ್ಡ ಹುಡುಗ 'ದೊಡ್ಡ ಇಲಿ' ಅಥವಾ 'ಮುದಿ ಇಲಿ'. ಅವನಿಗಿಂತ ಚಿಕ್ಕವ ಕಿರಿಯ ಇಲಿ. ಹೀಗೆಯೇ ಮರಿ ಇಲಿ, ಚಿಕ್ಕಿಲಿ ಇತ್ಯಾದಿ ಉಳಿದ ಹುಡುಗರ ಪಾತ್ರ.

ಅವರೆಲ್ಲರೂ ಕೂಡಿ 'ಬೆಕ್ಕಿಗೆ ಘಂಟೆ ಕಟ್ಟಬೇಕು' ಎಂದು ನಿರ್ಧರಿಸುತ್ತಾರೆ. ಆದರೆ ಘಂಟೆ ಕಟ್ಟಲು ಯಾರೂ ಸಿದ್ಧರಾಗುವುದಿಲ್ಲ. ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬರೂ ನೆಪ ಹೇಳಿ ಪಾರಾಗುತ್ತಾರೆ. ಆಗ ದೊಡ್ಡ ಇಲಿ ಒಂದು ಹರೆಯದ ಇಲಿಯನ್ನು ಹಿಡಿಯುತ್ತದೆ. ಹೀಗೆ ಆಟ ಸಾಗುತ್ತದೆ.

ಒಬ್ಬ ಆಟಗಾರನನ್ನು ಬೆಕ್ಕಾಗಿ ಮಾಡಿಯೂ ಈ ಆಟವನ್ನು ಆಡಬಹುದು.

ಬೆಟ್ಟಿ ಕುತ್‌ಬರ್ಟ್

17ರ ಹರೆಯದಲ್ಲಿ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಕ್ರೀಡೋತ್ಸವದಲ್ಲಿ 3 ಸ್ವರ್ಣ ಪದಕಗಳನ್ನು ಗೆದ್ದ ವೇಗದ ಓಟಗಾರ್ತಿ–ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯದ ಬೆಟ್ಟಿ ಕುತ್‌ಬರ್ಟ್. ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಚಿಕ್ಕವಯಸ್ಸಿನಲ್ಲೇ ಅಸಾಧಾರಣ ಪ್ರತಿಭೆ ತೋರಿಸಿದರು. 1956ರಲ್ಲಿ ಒಲಿಂಪಿಕ್‌ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಮೆಲ್‌ಬರ್ನ್‌ನಲ್ಲಿ ನಡೆದುವು. ಅಲ್ಲಿ ಬೆಟ್ಟಿ 100 ಮೀಟರ್ ಓಟವನ್ನು 11.4 ಸೆಕೆಂಡುಗಳಲ್ಲಿ ಪೂರೈಸಿ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ದಾಖಲೆ ಸ್ಥಾಪಿಸಿದರು. 200 ಮೀಟರ್ ಓಟದಲ್ಲಿ ಹಿಂದಿನ ದಾಖಲೆ





ಮೆಲ್‌ಬರ್ನ್‌ನಲ್ಲಿ 4×100 ಮೀಟರ್ ರಿಲೇ : ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ಬೆಟ್ಟಿ

ಯಷ್ಟೇ ಕಾಲ (23.4 ಸೆಕೆಂಡು) ತೆಗೆದುಕೊಂಡರು. 400 ಮೀಟರ್ ರಿಲೇ ಓಟದಲ್ಲಿ ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯದ ಮಹಿಳಾ ತಂಡ 44.5 ಸೆಕೆಂಡುಗಳ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್ ಹಾಗೂ ವಿಶ್ವದಾಖಲೆ ಸ್ಥಾಪಿಸಿತು. ಈ ತಂಡದಲ್ಲಿ ಬೆಟ್ಟಿ ಕೂಡಾ ಒಬ್ಬರಾಗಿದ್ದರು.

1964ರ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಬೆಟ್ಟಿ 400 ಮೀಟರ್ ಓಟವನ್ನು 52 ಸೆಕೆಂಡುಗಳಲ್ಲಿ ಓಡಿ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್ ದಾಖಲೆ ಸ್ಥಾಪಿಸಿದರು.

ಬೆನ್ ಹೋಗನ್

1949 ಫೆಬ್ರುವರಿಯಲ್ಲಿ ವಿಲಿಯಂ ಬೆಂಜಮಿನ್ ಹೋಗನ್ ನಡೆಸುತ್ತಿದ್ದ ಕಾರು ಅಪಘಡಕ್ಕೀಡಾಯಿತು. ಇವನನ್ನು ಆಸ್ಪತ್ರೆಗೆ ಸೇರಿಸಿದರು. ವಸ್ತಿ ಕುಹರ (ಪೆಲ್ವಿಸ್), ಕೊರಳಿನ ಎಲುಬು, ಕಾಲಿನ ಹರಡು ಮತ್ತು ಪಕ್ಕೆಲುಬು ಮುರಿದಿದ್ದುವು. ಮೊದಲಿಗೆ ಹೋಗನ್ ಬದುಕುತ್ತಾರೆಯೋ ಇಲ್ಲವೋ ಎಂಬುದು ಮುಖ್ಯ ಪ್ರಶ್ನೆಯಾಗಿತ್ತು. ಅನಂತರ ಇವರು ಮತ್ತೆ ನಡೆಯಬಲ್ಲರೇ ಎಂಬ ಪ್ರಶ್ನೆ ಎದುರಾಯಿತು. ಇದಾಗಿ ಒಂದು ವರ್ಷವೂ ಕಳೆದಿರಲಿಲ್ಲ, ಬೆನ್ ಹೋಗನ್ ಲಾಸ್ ಏಂಜೆಲೆಸ್ ಓಪನ್ ಗಾಲ್ಫ್ ಟೂರ್ನಮೆಂಟ್‌ನಲ್ಲಿ ಹಾಜರಾದರು. ಇವರಿಗೆ ಗಾಲ್ಫ್ ಆಟವೇ ಎಲ್ಲಕ್ಕಿಂತ ಪ್ರಬಲ ಔಷಧವಾಗಿತ್ತು.

ಬೆನ್ ಹೋಗನ್ ಟೆಕ್ಸಾಸ್ ಪ್ರಾಂತದ ಡಬ್ಲಿನ್‌ನಲ್ಲಿ 1912ರಲ್ಲಿ ಜನಿಸಿದರು. ಎಳೆವಯಸ್ಸಿನಿಂದಲೂ ಅವರಿಗೆ ಗಾಲ್ಫ್ ಆಟದ ಸಂಪರ್ಕ. ಆಟಗಾರರಿಗೆ ದಾಂಡು ತಂದುಕೊಡುವುದು, ಆಟದಲ್ಲಿ ನೆರವಾಗುವುದು ಇವರಿಗೆ ಇಷ್ಟವಾದ ಕೆಲಸವಾಗಿತ್ತು.

28 ವರ್ಷ ವಯಸ್ಸಿನಲ್ಲಿ ಅವರು ಗಾಲ್ಫ್ ಆಟದಲ್ಲಿ ತುಂಬಾ ಪ್ರಗತಿ ಸಾಧಿಸಿದ್ದರು. 1948ರಲ್ಲಿ ಅಮೆರಿಕ ಕೆಲವು ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್ ಒಳಗೊಂಡು ಪ್ರಮುಖ ಟೂರ್ನಮೆಂಟುಗಳಲ್ಲಿ ಜಯ ಗಳಿಸಿದರು. 1949ರಲ್ಲಿ ಅಪಘಾತದಿಂದ ಚೇತರಿಸಿಕೊಂಡ ಹೋಗನ್ ಅಮೆರಿಕದ ಓಪನ್ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ 72 ಗುಳಿಗಳನ್ನು ಮುಗಿಸಿ ಲಾಯಿಡ್ ಮಾನ್‌ಗ್ರುಮ್ ಹಾಗೂ ಜಾರ್ಜ್ ಫಜಿಯೊರೊಂದಿಗೆ ಗೆಲುವನ್ನು ಹಂಚಿಕೊಂಡರು.

1950ರಲ್ಲಿ ಅಮೆರಿಕ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಹೋಗನ್ ಭಾಗವಹಿಸಿದಾಗ ಕಾಲುನೋವು ವಿಪರೀತವಾಗಿತ್ತು. ಇಡೀ ರಾತ್ರಿ ಬಿಸಿನೀರಿನ ತೊಟ್ಟಿಯಲ್ಲಿ ಕೂತೇ ಕಾಲ ಕಳೆದ ಹೋಗನ್ ಮರುದಿನ [illegible] ಯಲ್ಲಿ ಜಯಭೇರಿ ಹೊಡೆದರು. 1951 ಮತ್ತು 1953ರಲ್ಲಿ ಅವರು ಮಾಸ್ಟರ್ಸ್ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಜಯಗಳಿಸಿದರು. 1953ರಲ್ಲಿ ಬ್ರಿಟಿಷ್ ಓಪನ್ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ವಿಜಯಿಯಾದರು.

1965ರಲ್ಲಿ ಅಮೆರಿಕನ್ ಕ್ರೀಡಾ ಬರಹಗಾರರಿಂದ 'ಎಲ್ಲ ಕಾಲಕ್ಕೂ ಶ್ರೇಷ್ಠತಮ ಗಾಲ್ಫ್ ಆಟಗಾರ' ಎಂದು ಬೆನ್ ಹೋಗನ್ ಕರೆಸಿಕೊಂಡರು.

ಬೆನ್ನು ಬೆನ್ನು ಹೊರೆ

ಬೆನ್ನಲ್ಲಿ ತೂಕ ಹೇರಿ ಓಡುವ ಆಟ—ಬೆನ್ನು ಬೆನ್ನು ಹೊರೆ.

ಹೊರಡು ಗೆರೆಯ ಹಿಂದೆ ಪ್ರತಿ ತಂಡದ ಆಟಗಾರರು ಒಬ್ಬರ ಹಿಂದೊಬ್ಬರಂತೆ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ಮೊದಲನೆಯ ಆಟಗಾರನ ಬೆನ್ನಿಗೆ ತನ್ನ



ಬೆನ್ನು ಹೊತ್ತು ಓಟ

ಬೆನ್ನು ಬರುವಂತೆ ಎರಡನೆಯ ಆಟಗಾರ ನಿಂತು ತೋಳುಗಳನ್ನು ಕೊಕ್ಕೆ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾನೆ. ಹೊರಡುಗೆರೆಯಿಂದ 9 ಮೀಟರ್ ದೂರದಲ್ಲಿ



ಬೆನ್ನು ಹತ್ತಿ ಜಿಗಿತ

ಗುರಿಗೆರೆ ಇರುತ್ತದೆ. ಸಂಜ್ಞೆ ಆದಾಗ ಮೊದಲನೆಯ ಆಟಗಾರ ತನ್ನ ಹಿಂದಿನ ಆಟಗಾರನನ್ನು ಬೆನ್ನಿನ ಮೇಲೆ ಹೊತ್ತುಕೊಂಡು ಓಡುತ್ತ ಗುರಿ ಗೆರೆಯನ್ನು ದಾಟಿ ಇಳಿಸುತ್ತಾನೆ. ಅನಂತರ ಓಡಿಹೋಗಿ ಗುಂಪಿನ ಹಿಂದೆ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾನೆ. ಎರಡನೆಯವನು ಹಿಂದಕ್ಕೆ ಓಡಿ ಮೂರನೆಯವನನ್ನು ಬೆನ್ನಿನ ಮೇಲೆ ಹೊತ್ತುಕೊಂಡು ಬಂದು ಗುರಿಗೆರೆಯ ಹಿಂದೆ ಇಳಿಸುತ್ತಾನೆ.

ತಂಡದ ಕೊನೆಯ ಆಟಗಾರನನ್ನು ಗುರಿಗೆರೆಯ ಆಚೆ ಇಳಿಸಿದ ಮೇಲೆ ಇಬ್ಬರು ಓಡಿ ಬಂದು ಗುಂಪಿನ ಹಿಂದೆ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ಯಾವ ತಂಡದವರು ಮೊದಲು ಆಟ ಮುಗಿಸುತ್ತಾರೋ ಅವರು ಜಯಶಾಲಿಗಳು.

ಇನ್ನೊಂದು ತರಹದ ಆಟದಲ್ಲಿ ಹಲವರು ಸಾಲಾಗಿ ಬೆನ್ನುಬಾಗಿ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ಕೊನೆಯವನು ತನ್ನ ಮುಂದಿರುವ ಒಬ್ಬೊಬ್ಬರ ಬೆನ್ನು ಜಿಗಿಯುತ್ತಾ ಸಾಗುತ್ತಾನೆ. ಅದೇ ರೀತಿ ಎಲ್ಲರಿಗೂ ಸರದಿ ಬರುತ್ತದೆ. ಯಾವ ತಂಡದ ಎಲ್ಲ ಆಟಗಾರರೂ ಈ ರೀತಿ ಮೊದಲು ಮಾಡಿ ಮುಗಿಸುತ್ತಾರೋ ಅವರು ಗೆಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ಬಾಗಿದವನ ಮೇಲೆ ಹಾರಿ ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳುವ, ಹೆಚ್ಚುಹೊತ್ತು ಹೊರೆ ಹೊತ್ತುಕೊಂಡಿರುವವರು ಯಾರೆಂದು ನಿರ್ಧರಿಸುವ 'ಆನೆಕಿರ್ ' ಎಂಬ ಇನ್ನೊಂದು ಆಟವನ್ನೂ ಆಡುತ್ತಾರೆ.

ಬೆಲೂನು ಆಟ

ಸ್ವಲ್ಪ ಗಾಳಿ ಬೀಸಿದರೂ ಸಾಕು—ಹಗುರವಾಗಿರುವ ಬೆಲೂನು ಹಾರಾಡುತ್ತದೆ. ಇದನ್ನು ಬಳಸಿ ಮನೆಯೊಳಗೆ ಹಲವು ಆಟಗಳನ್ನು ಆಡಬಹುದು. ಕೆಲವು ಆಟಗಳನ್ನು ಹೊರಾಂಗಣದಲ್ಲೂ ಆಡಬಹುದು.



ಬಿಸ್ಕತ್ತು ತಿಂದು ಬೆಲೂನು ಊದುವುದು

ಬೆಲೂನನ್ನು ಉಂಗುರದೊಳಗೆ ತೂರಿಸುವ ಆಟ ಮೋದಿದೆ. ಇದನ್ನು ಕೊಠಡಿಯೊಳಗೆ ಆಡಬೇಕು. ನೆಲದಿಂದ ನಾಲ್ಕು ಅಡಿ ಎತ್ತರದಲ್ಲಿ ಬೆಲೂನು ತೂರುವಂಥ ಉಂಗುರವನ್ನಿಡುತ್ತಾರೆ. ಎಷ್ಟು ಜನ ಆಟಗಾರರು ಇದ್ದರೂ ಸರಿ, ಒಬ್ಬೊಬ್ಬ ಆಟಗಾರನಿಗೆ ಐದು ಮಿನಿಟು ಕಾಲಾವಕಾಶ. ಗಾಳಿ ತುಂಬಿರುವ ಬೆಲೂನು, ಅದನ್ನು ಹೊಡೆಯಲು ತೆಳುವಾದ ಮರದ ಹಲಗೆ—ಇವು ಬೇಕಾದ ಸಲಕರಣೆಗಳು. ಆಟಗಾರ ಎಡಗೈಯಿಂದ ಬೆಲೂನನ್ನು ಚಿಮ್ಮಿ, ಬಲಗೈಯಲ್ಲಿ ಹಿಡಿದಿರುವ ಮರದ ಹಲಗೆಯಿಂದ ಅದನ್ನು ಉಂಗುರದತ್ತ ಹೊಡೆಯುತ್ತಿರಬೇಕು. ಬೆಲೂನು ನೆಲಕ್ಕೆ ಬಿದ್ದರೆ ಆಟ ಹೋಯಿತು. 5 ಮಿನಿಟುಗಳಲ್ಲಿ ಉಂಗುರದೊಳಕ್ಕೆ ಬೆಲೂನನ್ನು ಹಾಕಲಾಗದಿದ್ದರೆ ಆಟಗಾರ ಸೋತಂತೆ.

ಬೆಲೂನನ್ನು ಒಡೆಯುವುದು ಬಲು ಮೋಜಿನ ಆಟ. ಎಷ್ಟು ಜನ ಆಟಗಾರರಿರುವರೋ ಅಷ್ಟು ಹೊಸ ಊದಿದ ಬೆಲೂನುಗಳನ್ನು ತರಬೇಕು. ಎಲ್ಲರಿಗೂ ಒಂದೊಂದು ಬೆಲೂನನ್ನು ಕೊಡುವುದಲ್ಲದೆ, ಎರಡೆರಡು ಬಿಸ್ಕತ್ತು ಕೊಡಬೇಕು. ಸೀಟಿ ಊದಿದ ಮೇಲೆ ಎಲ್ಲರೂ ಬಿಸ್ಕತ್ತು ತಿಂದು ಅನಂತರ ಬೆಲೂನನ್ನು ಊದಿ ಒಡೆಯಬೇಕು. ಯಾರು ಮೊದಲು ಒಡೆಯುತ್ತಾರೋ ಅವರು ಗೆಲ್ಲುತ್ತಾರೆ.

ಬೆಲೂನನ್ನು ಊದಿ, ದಾರ ಕಟ್ಟಿ ಚೆಂಡಾಟ ಆಡಬಹುದು. ಇಬ್ಬರು ಹೆಣ್ಣು ಮಕ್ಕಳು ಆರು ಅಡಿ ಅಂತರದಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ಬೆಲೂನನ್ನು ಎದುರು ನಿಂತಿರುವವಳಿಗೆ ತಲಪುವಂತೆ ಕೈಯಿಂದ ಹೊಡೆಯಬೇಕು. ಅವಳು ಕೈಯಿಂದ ಹೊಡೆದು ಬೆಲೂನನ್ನು ಮೊದಲನೆಯವಳಿಗೆ ಹಿಂದಿರುಗಿಸಬೇಕು. ಹೆಚ್ಚು ಗಾಳಿಯಿಲ್ಲದಿದ್ದರೆ ಹೊರಾಂಗಣದಲ್ಲೂ ಈ ಆಟವನ್ನಾಡಬಹುದು.

ಬೆಲೂನಿನ ಇನ್ನೊಂದು ಆಟದಲ್ಲಿ ಆಟಗಾರರ ಎರಡು ಗುಂಪುಗಳನ್ನು ಎದುರುಬದುರಾಗಿ ನಿಲ್ಲಿಸುತ್ತಾರೆ. ಚಪ್ಪಟೆಯಾಗಿರುವ ತಟ್ಟೆಯ ಮೇಲೆ ಬೆಲೂನನ್ನಿರಿಸಿ ಎರಡೂ ಗುಂಪುಗಳ ಮೊದಲನೆಯ ಆಟಗಾರರ ಕೈಗೆ ಕೊಡಬೇಕು. ತಟ್ಟೆಯನ್ನು ಕೈಯಿಂದ ಕೈಗೆ ಸಾಗಿಸುತ್ತ ಕಡೆಯವನ ಕೈಗೆ ಬಂದಾಗ ತಟ್ಟೆಯನ್ನು ಹಿಂದಿನಿಂದ–ಎಂದರೆ ಬೆನ್ನಿನ ಕಡೆಯಿಂದ–ಕೈಯಿಂದ ಕೈಗೆ ದಾಟಿಸುತ್ತ ಮೊದಲನೆಯ ಆಟಗಾರನ ಕೈಗೆ ತಲಪಿಸಬೇಕು. ಯಾವ ಗುಂಪಿನವರು ಮೊದಲು ಹೀಗೆ ಮಾಡುತ್ತಾರೋ ಅವರು ವಿಜಯಿಗಳು. ಬೆಲೂನು ಕೆಳಗೆ ಬಿದ್ದರೆ ಅಥವಾ ಯಾರಾದರೂ ಆಟಗಾರ ಕೈಯಿಂದ ಮುಟ್ಟಿದರೆ ಆ ಗುಂಪಿನವರು ಪುನಃ ಮೊದಲನೆಯವನಿಂದ ಆಟ ಆರಂಭಿಸಬೇಕು.

ಬೆಲೂನಿನ ರಿಲೇ ಆಟವನ್ನು ಕೊಠಡಿಯಲ್ಲಿ ಆಡಬಹುದು. ಎರಡು ಗುಂಪಿನ ಆಟಗಾರರನ್ನೂ ಕೊಠಡಿಯ ಒಂದು ಕೊನೆಯಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲಿಸಿ ಮುಂದಾಳುಗಳ ಕೈಗೆ ಚಪ್ಪಟೆ ತಟ್ಟೆಯಲ್ಲಿ ಬೆಲೂನು ಇರಿಸಿ ಕೊಡಬೇಕು. ಸಂಜ್ಞೆ ದೊರೆತಾಗ ತಟ್ಟೆ ಹಿಡಿದಿರುವವರು ಬೆಲೂನು ಕೆಳಗೆ ಬೀಳದಂತೆ ಎಚ್ಚರಿಕೆಯಿಂದ ಸಾಧ್ಯವಿದ್ದಷ್ಟೂ ವೇಗವಾಗಿ ಕೊಠಡಿಯ ಇನ್ನೊಂದು ಕೊನೆ ತಲಪಿ, ಪುನಃ ತಾನು ಹೊರಟ ಸ್ಥಾನಕ್ಕೇ ಬರಬೇಕು. ಈಗ ಎರಡನೆಯವರು ತಟ್ಟೆ ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಹೊರಡುತ್ತಾರೆ. ಬೆಲೂನು ನೆಲದ ಮೇಲೆ ಬಿದ್ದರೆ ಅದನ್ನು ತಟ್ಟೆಯಿಂದಲೇ ಎತ್ತಿಕೊಳ್ಳಬೇಕಲ್ಲದೆ ಕೈಯಿಂದ ಮುಟ್ಟಬಾರದು.

ಇದೇ ರೀತಿ ಆಡುವ ಇನ್ನೊಂದು ರಿಲೇ ಆಟದಲ್ಲಿ ಬೆಲೂನನ್ನು ತಟ್ಟೆಯಲ್ಲಿ ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಹೋಗುವ ಬದಲು ಕಾಗದ ಬೀಸಣಿಗೆಯಿಂದ ಬೀಸುತ್ತ ಕೊಠಡಿಯ ಒಂದು ತುದಿಯಿಂದ ಇನ್ನೊಂದು ತುದಿಗೆ ಸಾಗಿಸಬೇಕು. ಆದರೆ ಬೆಲೂನನ್ನು ಬೀಸಣಿಗೆಯಿಂದ ಹೊಡೆಯಬಾರದು.

ಬೆಲೂನು ಒಡೆ

ಜೋಡಿ ಆಟಗಾರರು ಬೆಲೂನು ಒಡೆಯುವುದರಲ್ಲಿ ತಮ್ಮ ಚಾಕಚಕ್ಯ ತೋರಿಸಬಹುದು.

ಇಬ್ಬರ ಕಾಲಿಗೂ ಪಾದದ ಹರಡಿನ ಬಳಿ ಬರುವಂತೆ ಒಂದೊಂದು ಬೆಲೂನು ಕಟ್ಟಬೇಕು. ಎದುರಾಳಿಯ ಬೆಲೂನನ್ನು ತುಳಿದು ಒಡೆಯುವುದಕ್ಕೆ ಆಟಗಾರ ಪ್ರಯತ್ನಿಸುತ್ತಾನೆ. ತನ್ನ ಬೆಲೂನನ್ನು ಎದುರಾಳಿ ಒಡೆಯದಂತೆ ಕಾಪಾಡಿಕೊಳ್ಳುವುದು ಆಟಗಾರನ ಉದ್ದೇಶ.

ಜೋಡಿ ಜೋಡಿಯಾಗಿ ಆಟಗಾರರು ನಿಂತು ಬೆಲೂನು ಒಡೆಯುವುದು ಇನ್ನೊಂದು ಆಟ. ಆಟಗಾರರು ಪರಸ್ಪರ ಕೈಗಳನ್ನು ಹೆಣೆದುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ.

ಈ ಇಬ್ಬರ ಬೆನ್ನುಗಳ ನಡುವೆ ಒಂದು ಬೆಲೂನು ಇಡುತ್ತಾರೆ. ಯಾವ ಜೋಡಿ ಬೆಲೂನನ್ನು ಮೊದಲು ಒಡೆಯುತ್ತದೋ ಅದು ಗೆಲ್ಲುತ್ತದೆ.

ಬೆಲೂನು ದಾಂಡು

ಬೆಲೂನನ್ನು ದಾಂಡಿನಿಂದ ಹೊಡೆದು ದಾಟಿಸುವ ಆಟ —'ಬೆಲೂನು ದಾಂಡು.' ಸುಮಾರು 1.5 ಮೀಟರುಗಳ ಅಂತರದಲ್ಲಿ ಎರಡು ಗೆರೆಗಳನ್ನು ಎಳೆಯುತ್ತಾರೆ. ಆಟಗಾರರನ್ನು 'ಅ' ಮತ್ತು 'ಇ' ತಂಡಗಳೆಂದುವಿ ಭಾಗಿಸಿ ಒಂದೊಂದು ಗೆರೆಯ ಹಿಂದೆ ಸಾಲಾಗಿ ನಿಲ್ಲಿಸುತ್ತಾರೆ. ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬ ಆಟಗಾರನಿಗೂ ಒಂದೊಂದು ಸಂಖ್ಯೆ ಕೊಡುತ್ತಾರೆ.

'ಅ' ತಂಡದ 2, 4, 6, 8, 10ನೆಯ ಸಂಖ್ಯೆಯ ಆಟಗಾರರು 'ಇ' ತಂಡದ ಆಟಗಾರರ ನಡುವೆಯೂ ಇವೇ ಸಂಖ್ಯೆಗಳ 'ಇ' ತಂಡದ ಆಟಗಾರರು 'ಅ' ತಂಡದ ಆಟಗಾರರ ನಡುವೆಯೂ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ತಂಡಗಳ ಮೊದಲನೆ ಆಟಗಾರರಿಗೆ ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಬಣ್ಣದ ಒಂದೊಂದು ಬೆಲೂನು ಕೊಡುತ್ತಾರೆ.

ಸಂಜ್ಞೆ ಆದಾಗ ಮೊದಲನೆಯ ಆಟಗಾರ ದಾಂಡಿನಿಂದ ಬೆಲೂನನ್ನು ಹೊಡೆದು ಎರಡನೆಯ ಆಟಗಾರನತ್ತ, ಎರಡನೆಯವನು ಮೂರನೆಯವನತ್ತ ಸಾಗಿಸುತ್ತಾನೆ. ತಂಡದ ಕೊನೆ ಆಟಗಾರನಿಗೆ ತಲಪಿದಾಗ ಅವನಿಂದ ತನ್ನ ಹಿಂದಿನವನಿಗೆ, ಅವನಿಂದ ಅವನ ಹಿಂದಿನವನಿಗೆ ಬಂದು ಪುನಃ ಮೊದಲ ಆಟಗಾರನ ಬಳಿ ಬೆಲೂನು ತಲಪುತ್ತದೆ. ಬೆಲೂನು ಯಾವ ತಂಡದ ಮೊದಲನೆಯ ಆಟಗಾರನ ಕೈಗೆ ಮೊದಲಿಗೆ ತಲಪಿರುತ್ತದೋ ಅದು ಗೆಲ್ಲುತ್ತದೆ.

ಆಟದ ಅವಧಿಯಲ್ಲಿ ಬೆಲೂನು ನೆಲಕ್ಕೆ ತಗಲಬಾರದು ; ಮೇಲೆ ತೇಲುತ್ತಲೇ ಇರಬೇಕು. ಬೆಲೂನು ನೆಲಕ್ಕೆ ಬಿದ್ದರೆ ಪುನಃ ಮೊದಲನೆ ಆಟಗಾರನಿಂದ ಪ್ರಾರಂಭವಾಗಬೇಕು. ಆಟವಾಡುತ್ತಿರುವಾಗ ಬೆಲೂನನ್ನು ಕೈಯಿಂದ ಮುಟ್ಟಬಾರದು.

ನೋಡಿ : ಬೆಲೂನು ಆಟಗಳು

ಬೆಲೂನು ಮತ್ತು ಮಸಿಕುಡಿಕೆ

ಮಸಿಕುಡಿಕೆಯೊಳಗೆ ಬೆಲೂನು ತೂರಿಸುವುದು, ಅನಂತರ ಸಾಗಣೆ —ಇದು ಈ ಆಟದ ರೀತಿ.

ದೊಡ್ಡ ಕೋಣೆಯಲ್ಲಿ ಆಟ ಆಡುತ್ತಾರೆ. ತಂಡಕ್ಕೊಂದರಂತೆ ಒಂದು ಸಣ್ಣ ಬೆಲೂನು ಮತ್ತು 2 ಔನ್ಸಿನ ಒಂದು ಖಾಲಿ ಮಸಿ ಕುಡಿಕೆ ಕೊಡುತ್ತಾರೆ. ಕೋಣೆಯ ಒಂದು ತುದಿಯಲ್ಲಿ ಆಟಗಾರರು ಒಬ್ಬರ ಹಿಂದೊಬ್ಬರು ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ಸೀಟಿ ಊದಿದಾಗ ಎಲ್ಲ ತಂಡಗಳ ಮೊದಲನೆಯ ಆಟಗಾರರು ಮೂತಿ ಮಾತ್ರ ಹೊರಗಿರುವಂತೆ ಮಸಿಕುಡಿಕೆಯೊಳಕ್ಕೆ ಬೆಲೂನನ್ನು ತೂರಿಸುತ್ತಾರೆ. ಅನಂತರ ಬೆಲೂನನ್ನು ಊದುತ್ತಾರೆ. ಮಸಿಕುಡಿಕೆಯೊಳಗೆ ಸಾಧ್ಯವಿದ್ದಷ್ಟೂ ಅದು ಉಬ್ಬುತ್ತದೆ.

ಆಗ ಆಟಗಾರ ನೆಲದ ಮೇಲೆ ಕೈಗಳನ್ನು ಊರಿಕೊಂಡು ಚತುಷ್ಪಾದಿಯಂತೆ ಬಾಯಿಯಲ್ಲಿ ಬೆಲೂನಿನ ಮೂತಿಯನ್ನು ಕಚ್ಚಿಕೊಂಡೇ ಇನ್ನೊಂದು ತುದಿ ತಲಪುತ್ತಾನೆ. ಕೈಯನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸದೆ ಅಲ್ಲಿರುವ ಕುರ್ಚಿಯ ಮೇಲೆ ಮಸಿಕುಡಿಕೆ ಹಾಗೂ ಬೆಲೂನನ್ನಿರಿಸಿ ಬರುತ್ತಾನೆ.

ಹೀಗೆ ಗುಂಪಿನ ಎಲ್ಲ ಆಟಗಾರರಿಗೂ ಅವಕಾಶ ಸಿಗುತ್ತದೆ. ಪ್ರತಿ ಬಾರಿಯೂ ಮೊದಲು ಗುರಿ ಮುಟ್ಟಿದವರಿಗೆ ಅಂಕ ಕೊಡುತ್ತಾರೆ.

ಬೆಲೂನು ವಾಲಿಬಾಲ್

ಅಣಕ ವಾಲಿಬಾಲ್ ಆಟವನ್ನು ಬೆಲೂನಿನಿಂದ ಆಡಬಹುದು. ಆಟಗಾರರು ಕುರ್ಚಿ ಅಥವಾ ಬೆಂಚಿನ ಮೇಲೆ ಕುಳಿತೇ ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಆಟ ಅಂಗಣದ ಎಲ್ಲೆಗೆರೆಗಳನ್ನು ಗುರುತಿಸಿರುತ್ತಾರೆ. ಆಟದ ಪ್ರಾರಂಭದಲ್ಲಿ ಗರಿಷ್ಠ ಗೆಲ್ಲಂಕವನ್ನು ನಿರ್ಧರಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ.

ಅಂಗಣದ ಎರಡು ಕಡೆ ಆಟಗಾರರು ಕುಳಿತಿರುತ್ತಾರೆ. ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ದಾರ ಕಟ್ಟುತ್ತಾರೆ. ಕುಳಿತಂತೆಯೇ ಆಟಗಾರರು ಬೆಲೂನನ್ನು ಕೈಯಿಂದ ಹೊಡೆದು ಎದುರಾಳಿಯ ಅಂಗಣದ ಒಳಗೆರೆಯಿಂದಾಚೆಗೆ ನೆಲಕ್ಕೆ ಬೀಳಿಸಬೇಕು. ಹೀಗೆ ಬೀಳಿಸಿದರೆ ಗೆಲ್ಲಂಕ ಕೊಡುತ್ತಾರೆ.

ಬೆಲೂನು ಸ್ಪರ್ಶ

ಆಟಗಾರರೆಲ್ಲ ಒಂದು ವೃತ್ತದಲ್ಲಿ ನಿಂತು 'ಬೆಲೂನು ಸ್ಪರ್ಶ' ಆಡುತ್ತಾರೆ.

ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬ ಆಟಗಾರನಿಗೆ ಒಂದರಂತೆ ಬೆಲೂನು ಹಾರಿಸುತ್ತಾರೆ. ಬೆಲೂನು ತಾಗದಂತೆ ತಪ್ಪಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದು ಆಟಗಾರನ ಹೊಣೆ. ನಿಂತ ಜಾಗದಿಂದ ಮಾತ್ರ ಕಾಲು ಸರಿಯಕೂಡದು.

ಹಾಗೆ ಬಾಗಿ, ಹೀಗೆ ಬಾಗಿ, ಬೇರೊಬ್ಬರ ಮೇಲೆ ಹೋಗಿ ಬೀಳುವಂತೆ ಮಾಡಿ ತಪ್ಪಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಒಬ್ಬ ಆಟಗಾರ ಉಳಿಯುವವರೆಗೆ ಆಟ ಮುಂದುವರಿಸಬಹುದು.

ಬೆಲೂನು ಹಾರಾಟ ಸ್ಪರ್ಧೆ

ಹಕ್ಕಿಯಂತೆ ತಾನೂ ಹಾರಬೇಕು, ಮೇಲೆ ಗಾಳಿಯಲ್ಲಿ ಸ್ವತಂತ್ರವಾಗಿರಬೇಕು ಎಂಬ ಮಾನವನ ಆಸೆಯನ್ನು ಈಡೇರಿಸಿದ ಸಾಧನ ಬೆಲೂನು. ಮೊತ್ತಮೊದಲು ಬೆಲೂನು ಹಾರಾಟ ನಡೆದದ್ದು 1783ರಲ್ಲಿ. ಆ ವರ್ಷ ಫ್ರಾನ್ಸಿನ ಇಬ್ಬರು ಪ್ರಜೆಗಳು ಬಿಸಿ ಗಾಳಿ ತುಂಬಿದ ಬೆಲೂನಿನಲ್ಲಿ ಹಾರಿದರು. ಫ್ರಾನ್ಸ್, ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್, ಜರ್ಮನಿಗಳಲ್ಲಿ ಬೆಲೂನು ಹಾರಾಟ ಒಂದು ಕ್ರೀಡೆಯಾಯಿತು.

19ನೆಯ ಶತಮಾನದಲ್ಲಿ ಪಾಶ್ಚಾತ್ಯ ದೇಶಗಳಲ್ಲಿ ಜಾತ್ರೆ, ಮನೋರಂಜನಾ ಕೂಟಗಳ ಸಂದರ್ಭಗಳಲ್ಲಿ ವಿನೋದಕ್ಕಾಗಿ ಬೆಲೂನು ಹಾರಾಟ ನಡೆಸುತ್ತಿದ್ದರು. ರಾತ್ರಿಯ ಹೊತ್ತು ಬೆಲೂನಿನಿಂದ ಬಾಣಬಿರುಸುಗಳನ್ನು ಬಿಡುತ್ತಿದ್ದರು. ಅಮೆರಿಕನ್ ಸಂಶೋಧಕ ಡಾ. ಸಾಲೊಮನ್ ಆಂಡ್ರ್ಯೂಸ್ 1863ರಲ್ಲಿ ಪ್ರಥಮ 'ಡಿರಿಜಿಬಲ್' (ನಿಯಂತ್ರಿಸಬಲ್ಲ ಚಲನೆಯ ಬೆಲೂನು) ತಯಾರಿಸಿದರು. ಇದು ಬರಿಯ 14½ ಮಿನಿಟುಗಳಲ್ಲಿ 30 ಮೈಲು ದೂರ ಸಾಗಿತು. ಬ್ರುಸಲ್ಸ್‌ನ ಆಗಸ್ಟ್ ಪಿಕಾರ್ಡ್ 1932ರಲ್ಲಿ ತಾವು ರಚಿಸಿದ ಅಲ್ಯೂಮಿನಿಯಂ ಗೋಲವೊಂದರಲ್ಲಿ ಕುಳಿತು ಬೆಲೂನು ಹಾರಾಟದಲ್ಲಿ 54,000 ಅಡಿ ಎತ್ತರ ತಲಪಿದರು. ಜರ್ಮನಿಯ ಬರ್ಲಿನರ್ 1914 ರಲ್ಲಿ ಎಲ್ಲಿಯೂ ನಿಲ್ಲದೆ 1997 ಮೈಲು ದೂರ ಬೆಲೂನಿನಲ್ಲಿ ನಡೆಸಿದ ಹಾರಾಟ ; 1965ರಲ್ಲಿ ಅಮೆರಿಕದ ಸೈಆಕ್ಸ್ ಫಾಲ್ಸ್‌ರ 23.4 ಮೈಲು ಎತ್ತರದ ಬೆಲೂನು ಹಾರಾಟ, —ಇವು ಅಧಿಕೃತವಾದ ಎರಡು ವಿಕ್ರಮಗಳು.

ಅಮೆರಿಕದ ಜೇಮ್ಸ್ ಗಾರ್ಡನ್ ಬೆನೆಟ್ (1814–1918) ಸಾರಿದ ಬಹುಮಾನ ಹಾಗೂ ಹಣದ ಮೊತ್ತ ಬೆಲೂನು ಹಾರಾಟ ಕ್ರೀಡೆ

ಹುಟ್ಟಿ ಜನರ ಕುತೂಹಲ ಹೆಚ್ಚಿತು. ಸಾರ್ವಜನಿಕವಾಗಿ ಜರಗುತ್ತಿದ್ದ ದೀರ್ಘದೂರ ಬೆಲೂನು ಹಾರಾಟಕ್ಕೆ ಈ ಬಹುಮಾನ ಸಲ್ಲುತ್ತಿತ್ತು. 1922ರಿಂದ 1924ರ ವರೆಗೆ ಮೂರು ವರ್ಷಕಾಲ ಬೆಲ್ಜಿಯಂ ಇದನ್ನು ಗಿಟ್ಟಿಸಿದ್ದರಿಂದ ಬೆನೆಟ್ ಬಹುಮಾನ ಆ ದೇಶದಲ್ಲಿ ಶಾಶ್ವತವಾಗಿ ಉಳಿಯಿತು. ಅನಂತರ ಬೆಲ್ಜಿಯಮರು ಮತ್ತೊಂದು ಬಹುಮಾನ ಸ್ಥಾಪಿಸಿದರು. ಬೆಲ್ಜಿಯಮಿನ ಪ್ಲೆಲಟ್ ಅರ್ನೆಸ್ಟ್ ಡೆಮಿಂಟರ್ ಎಂಬವರು ಈ ಬಹುಮಾನವನ್ನು ಆರು ಬಾರಿ ಗೆದ್ದರು. 1938ರಲ್ಲಿ ಈ ಬಹುಮಾನವನ್ನು ಪೋಲೆಂಡ್ ಗೆದ್ದಿತು. ಎರಡನೆಯ ಮಹಾಯುದ್ಧದಿಂದಾಗಿ ಈ ಪಂದ್ಯ ನಿಂತಿತು.

1901ರಲ್ಲಿ ಬ್ರಿಟನಿನ ರಾಯಲ್ ಏರೊಕ್ಲಬ್ ಸ್ಥಾಪನೆಯಿಂದ ಬೆಲೂನು ಹಾರಾಟ ಕ್ರೀಡೆಗೆ ಉತ್ತೇಜನ ದೊರೆಯಿತು.

ಕ್ರೀಡಾ ಹಾರಾಟಕ್ಕೆ ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ 27,000ರಿಂದ 87,000 ಘನ ಅಡಿ ಗಾತ್ರದ ನೈಲಾನಿನ ಬೆಲೂನನ್ನು ಬಳಸುತ್ತಾರೆ. ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳುವ ತೊಟ್ಟಿಲು, ನೆತ್ತಿಯಲ್ಲಿ ಒಂದು ಕವಾಟ, ದಾರದ ಮೂಲಕ ಕವಾಟವನ್ನು ಹಾಕಿ ತೆಗೆಯುವ ಏರ್ಪಾಡು, ಮರಳಿನ ಚೀಲಗಳಿಂದ ತಯಾರಿಸಿದ ನಿಲುಭಾರಗಳು ಇರುತ್ತವೆ. ಬೆಲೂನಿನಲ್ಲಿ ಗಾಳಿ ತುಂಬಿಕೊಳ್ಳಲಾರಂಭಿಸಿದಂತೆ ಮರಳು ಚೀಲಗಳನ್ನು ಹೊರಗೆಸೆಯುತ್ತಾರೆ. ಬೆಲೂನು ಹಗುರವಾಗಿ ಮೇಲೇರಲಾರಂಭಿಸುತ್ತದೆ.

ಎತ್ತರದಿಂದ ಇಳಿಯಬೇಕಾದರೆ ದಾರ ಜಗ್ಗಿ ಮೇಲಿನ ಕವಾಟವನ್ನು ತೆರೆದು ಗಾಳಿ ಹೋಗುವಂತೆ ಮಾಡುತ್ತಾರೆ. ರಿಪ್‌ಕಾರ್ಡ್ ಎಂಬ ಹಗ್ಗ ಎಳೆದರೆ ಬೆಲೂನಿನ ಪಾರ್ಶ್ವದಲ್ಲಿ ದೊಡ್ಡ ಸೀಳು ಬಿಡುತ್ತದೆ. ಇದರಿಂದ ಒಳಗಿನ ಗಾಳಿ ಹೊರಬಿದ್ದು ಬೆಲೂನು ಕೆಳಗಿಳಿಯುತ್ತದೆ. ಭೂಮಿಗೆ ಅತಿ ಸಮೀಪವಿರುವಾಗ ಮಾತ್ರ ಇದನ್ನು ಎಳೆಯಬೇಕು.

ಇಂದು ಅನೇಕ ದೇಶಗಳಲ್ಲಿ ಬೆಲೂನು ಕ್ಲಬ್‌ಗಳಿವೆ. ಗುರಿ ಪ್ರದೇಶಕ್ಕೆ ಅದಷ್ಟು ಸಮೀಪವಾಗಿ ಇಳಿಯುವ ವೇಗ ಸ್ಪರ್ಧೆ ಇಂದಿನ ಬೆಲೂನು ಹಾರಾಟ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಲ್ಲಿ ವಿಶೇಷವಾಗಿ ಜನಪ್ರಿಯವಾದದ್ದು. ಅನೇಕ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಲ್ಲಿ ಹಾರಾಟ ಕಾಲ, ದೂರ, ಎತ್ತರ ಇವು ಅಧಿಕೃತವಾಗಿ ಗಣನೆಗೆ ಬರುವ ಅಂಶಗಳು. ಅಮೆರಿಕದ ಸಂಯುಕ್ತ ಸಂಸ್ಥಾನದ ಫೆಡರೇಷನ್ ಏರೊನಾಟಿಕ್ ಇಂಟರ್‌ನ್ಯಾಷನಲ್ (ಎಫ್.ಎ.ಐ.) ಇಂಥ ದಾಖಲೆಗಳನ್ನು ಪರಿಗಣಿಸುತ್ತದೆ.

ನೋಡಿ : ಆಕಾಶಬುಟ್ಟಿ – ಸಂಪುಟ ೧ ; ಬೆಲೂನು–ಸಂಪುಟ ೪

ಬೆಳದಿಂಗಳಾಟ

ಬೆಳದಿಂಗಳು ಆಹ್ಲಾದಕರ. ಬೆಳದಿಂಗಳಿನ ರಾತ್ರಿಯಲ್ಲಿ ಜನರು ವಿಹಾರ, ವಿನೋದಗಳಲ್ಲಿ ಕಾಲ ಕಳೆಯುವುದುಂಟು.

ಬೆಳದಿಂಗಳೂಟ ಎಲ್ಲ ದೇಶಗಳಲ್ಲಿ ರೂಢಿಯಲ್ಲಿದೆ. ಈ ಕೂಟದ ಅಂಗವಾಗಿ ಆಟಗಳನ್ನು ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಹೆಣ್ಣು ಮಕ್ಕಳು ಕುಂಟುಬಿಲ್ಲೆ ಆಡಬಹುದು. ಆಟದ ಮನೆಯ ಗೆರೆಗಳು ಎದ್ದು ತೋರಲು ಅವುಗಳನ್ನು ರಂಗೋಲಿಯಿಂದ ಬರೆಯುತ್ತಾರೆ. ಗೆರೆಗಳು ಬಾರಿ ಬಾರಿಗೂ ಅಳಿಸಿ ಹೋಗದಂತೆ ಮಾಡಲು ಬಚ್ಚದ ಕಲ್ಲನ್ನು ಕಾಲಿನಿಂದ ತಳ್ಳುವ ಬದಲು ಎಸೆಯುತ್ತಾರೆ.

ಆಟದಂಗಳದಲ್ಲಿ ಕಬಡ್ಡಿಯನ್ನು ಆಡಬಹುದು. ಕೆಲವೆಡೆ ಇದನ್ನು ಹುಡುತುತು ಅಥವಾ ಗುಡುಗಾಟ ಎಂತಲೂ ಕರೆಯುತ್ತಾರೆ.

ಬೆಳದಿಂಗಳಿನಲ್ಲಿ ಸುಗ್ಗಿಯ ಕುಣಿತಗಳೂ ಕೋಲಾಟಗಳೂ ನಡೆಯುತ್ತವೆ. 'ಬಾರಪ್ಪ ಬೆಳದಿಂಗಳೇ ; ನಮ್ಮೂರ ಹಾಲಿನಂಥ ಬೆಳದಿಂಗಳೇ' ಇತ್ಯಾದಿ ಹಾಡುಗಳನ್ನು ಹೇಳುತ್ತ ಆಡುತ್ತಾರೆ.

ಹಳ್ಳಿಯಲ್ಲಿ ಹೆಣ್ಣುಮಕ್ಕಳು ಕುಳಿತು ರಾಗಿ ಬೀಸುತ್ತಾರೆ, ಧಾನ್ಯ ಬಡಿಯುತ್ತಾರೆ, ದನಿಗೂಡಿಸಿ ಪದ ಹೇಳುತ್ತಾರೆ. ಆಗ ಉಲ್ಲಸಿತ ಮನಸ್ಸಿನಿಂದಲೇ ಕೆಲಸ ಸಾಗುತ್ತದೆ.

ಬೆಳದಿಂಗಳಲ್ಲಿ ಉಪ್ಪರ ಪಟ್ಟೆ ಆಟ ಆಡಬಹುದು. ಆಟಗಾರರನ್ನು ಎರಡು ತಂಡಗಳಾಗಿ ಮಾಡಿ ಒಂದು ತಂಡದವರು ಎಷ್ಟಿದ್ದಾರೋ ಅಷ್ಟು ಸಂಖ್ಯೆಯಲ್ಲಿ ಚೌಕಗಳನ್ನು ರಂಗೋಲಿ ಅಥವಾ ಸುಣ್ಣದಿಂದ ಗುರುತಿಸುತ್ತಾರೆ. ತಂಡದ ಒಬ್ಬೊಬ್ಬರು ಒಂದೊಂದು ಚೌಕದಲ್ಲಿ ನಿಂತಿರಬೇಕು. ಚೌಕಗಳದ್ದು ಎರಡು ಸಾಲು. ಇವುಗಳ ಮಧ್ಯೆ ಒಂದು ಪಟ್ಟೆಯನ್ನು ಗುರುತಿಸಿರಬೇಕು. ಎದುರು ತಂಡದ ಒಬ್ಬ ಆಟಗಾರ ಈ ಪಟ್ಟಿಯ ಮೇಲೆ ಸರಿಯುತ್ತ ಚೌಕದೊಳಗಿರುವ ಆಟಗಾರರನ್ನು ಮುಟ್ಟಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುತ್ತಾನೆ. ಚೌಕದೊಳಗೆ ಇರುವವರು ಅವನಿಗೆ ಸಿಕ್ಕದಂತೆ ಸರಿದಾಡುತ್ತಾರೆ. ಪಕ್ಕದಲ್ಲಿ ತಮ್ಮ ಪಂಗಡದವನೊಬ್ಬ ಸಿಕ್ಕಿಬೀಳುವಂತಿದ್ದರೆ, ಹಿಡಿಯುವವನ ಗಮನ ಸೆಳೆಯಲು ತಾವು ಸಿಕ್ಕಿ ಬೀಳುವಂತೆ ಅಂಚಿಗೆ ಬರುತ್ತಾರೆ. ಹೀಗೆ ಅವನು ಸ್ವಲ್ಪಹೊತ್ತು ಪಟ್ಟಿಯಲ್ಲಿ ಸರಿದಾಡಿದ ಮೇಲೆ ಅವನ ತಂಡದ ಇನ್ನೊಬ್ಬರ ಸರದಿ.

ತಂಡದವರ ಸರದಿಯೆಲ್ಲ ಮುಗಿದ ಮೇಲೆ ಇನ್ನೊಂದು ತಂಡದವರು ಹಿಡಿಯುವ ತಂಡದವರಾಗುತ್ತಾರೆ. ಇನ್ನೊಂದು ತಂಡದವರು ಚೌಕಗಳೊಳಗೆ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ.

ಹೊರಾಂಗಣದಲ್ಲಿ ಅಡಗಿದ್ದವರ ಸುಳಿವು ಹಿಡಿಯುವ ಆಟವನ್ನು ಬೆಳದಿಂಗಳಲ್ಲಿ ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಅಡಗುವವರು ಕಾಗದ ಚೂರುಗಳನ್ನು ಚೆಲ್ಲುತ್ತ ತಾವು ಸಾಗಿದ ಸುಳಿವನ್ನು ಕೊಡುವಂತೆ ನಟಿಸುತ್ತಾರೆ. ಕಾಗದ ಚೂರುಗಳ ಹಾದಿ ಕವಲೊಡೆಯುವಂತೆ ಮಾಡುವುದು ; ಪೊದೆ, ಮರಗಳಿಗಿಂತ ಮುಂದೆ ಕಾಗದ ಚೂರುಗಳು ಮುಂದುವರಿಯದಿರುವುದು ಹೀಗೆ ಮಾಡಿ ಅಡಗಿರುವವರು ಹುಡುಕುವವರನ್ನು ಗೊಂದಲದಲ್ಲಿ ಸಿಲುಕಿಸುತ್ತಾರೆ. ಇದನ್ನು ಪೇಪರ್ ಚೇಸ್ ಎಂದು ಕರೆಯುತ್ತಾರೆ. ಪೇಪರ್ ಚೇಸ್ ಆಡುತ್ತಾ ಬೆಳದಿಂಗಳಲ್ಲಿ ಸರಿದಾಡುತ್ತ ಹೋಗುವುದು ಮೋಜಿನದಾಗಿರುತ್ತದೆ.

ನೋಡಿ : ಪೇಪರ್ ಚೇಸ್ ; ಬಾರಪ್ಪ ಬೆಳದಿಂಗಳೇ

ಬೇಟೆ

ನಿಜವಾಗಿ ನರಿ ಸಿಗುವ ಪ್ರದೇಶವೇ ಅಲ್ಲ ; ಆದರೂ 'ನರಿ'ಯ ಬೇಟೆ ನಡೆಯುತ್ತದೆ. ನರಿಯನ್ನು ಹುಡುಕಲು ಉಪಯೋಗಿಸುವ ಬೇಟೆ ನಾಯಿಗಳೇ ಇಲ್ಲಿಯೂ ಜಾಡು ಹಿಡಿಯುತ್ತವೆ. ಹೇಗೆ ?

ಇಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬಾತ ಅನಿಸೀಡ್ ಎಂಬ ಬೀಜ ಮತ್ತು ನರಿಯ ಹಿಕ್ಕೆ, ಇಲ್ಲವೇ ಕೆಂಪು ಹೆರಿಂಗ್ (ಹೆರಿಂಗ್ ಎಂಬ ಮೀನನ್ನು ಹೊಗೆಯಲ್ಲಿ ಒಣಗಿಸಿ ಕೆಂಪಗೆ ಮಾಡಿದ್ದು) ಚೂರುಗಳನ್ನು ಬಿತ್ತುತ್ತ ಹೋಗುವುದರಿಂದ 'ಜಾಡು' ಆಗುತ್ತದೆ. ಎರಡು ಅಥವಾ ನಾಲ್ಕು ಮೈಲುಗಳ ಜಾಡಿನ ದಾರಿಯನ್ನು ಮೊದಲೇ ನಿರ್ಧರಿಸುತ್ತಾರೆ. ಬೇಟೆ ನಾಯಿ ಜಾಡು ಹಿಡಿದು ಕೊನೆಯವರೆಗೆ ಹೋದಮೇಲೆ ಅಲ್ಲಿ ಅದಕ್ಕೆ ಹಸಿ ಮಾಂಸದ ತಿನಿಸು ಸಿಗುತ್ತದೆ.

ಪಟ್ಟಣಗಳ ಬಳಿ ನರಿ ಮುಂತಾದ ಬೇಟೆಯ ಮಿಕಗಳು ದೊರಕದಾಗ ಇಂಥ 'ಅಣಕ ಬೇಟೆ' ಆಡುತ್ತಾರೆ.

ಬೇಟೆ ಆರಂಭವಾದದ್ದು ಆಹಾರ ಸಂಪಾದನೆಗೆಂದು. ಮಾನವ ಜನರು ಬೇಸಾಯ ಕಲಿತು, ಒಂದು ಕಡೆ ನೆಲೆಗೊಂಡಾಗ ಸಮಾಜದ ಆಢ್ಯವರ್ಗದವರಿಗೆ ಬೇಟೆ ಕ್ರೀಡೆಯಾಯಿತು. ಪ್ರಾಚೀನ ಈಜಿಪ್ಟ್, ಬ್ಯಾಬಿಲೋನಿಯ, ಭಾರತ, ಗ್ರೀಸ್, ರೋಮ್‌ಗಳಲ್ಲಿ ಶ್ರೀಮಂತರು ಮೃಗಯಾ ವಿನೋದಗಳಿಗಾಗಿ ಹೋರಡುತ್ತಿದ್ದರು. ಗಿಡುಗಗಳನ್ನು ಬೇಟೆಗಾಗಿ ಬಳಸುತ್ತಿದ್ದರು.

ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನಲ್ಲಿ 17ನೆಯ ಶತಮಾನದ ವರೆಗೆ ಕಾಡುಹಂದಿ ಬೇಟೆ ಬೇಟೆಗಾರನ ಮೆಚ್ಚಿನ ಶಿಕಾರಿಯಾಗಿದ್ದಿತು. ಕುದುರೆಗಳ ಸುಧಾರಿತ ತಳಿ ಎಬ್ಬಿಸಿದಂತೆ ತೀವ್ರ ಗತಿಯ ಬೇಟೆಗೆ ಪ್ರಾಧಾನ್ಯ ಬಂದಿತು. ನರಿ ಬೇಟೆ, ಕಡವೆ ಬೇಟೆಗಳು ಆರಂಭವಾದುವು. ಕಿರುಬ ಅಥವಾ ಚಿರತೆಯನ್ನು ಇದಕಾಗಿ ತರಬೇತಿಗೊಳಿಸುವ ರೂಢಿಯಲ್ಲಿದೆ.



ಉಲ್ಲಾಸದಿಂದ ಮನೆಗೆ ಮರಳುವ ಬೇಟೆಗಾರ : ಪ್ರಾಚೀನ ಗ್ರೀಕ್‌ಚಿತ್ರಣ

ಪ್ರಾಣಿಯ ಜಾಡು ಅದಕ್ಕೆ ಸುಳಿವು ಕೊಡದೆ ಅದನ್ನು ಹಿಂಬಾಲಿಸುವ ಬಗೆ ಹಾಗೂ ನಿಖರವಾಗಿ ಗುಂಡು ಹಾರಿಸುವ ಸಾಮರ್ಥ್ಯ ಬೇಟೆಗಾರನನ್ನು ಒರೆಗೆ ಹಚ್ಚುತ್ತವೆ. ಮೃಗ ಬಹಳ ಯಾತನೆಪಡುವಂತೆ, ಹಿಂಸಿಸಿ ಅದರ ಪ್ರಾಣ ತೆಗೆಯುವುದು ಸರಿಯಲ್ಲ. ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಐವತ್ತು ಪೌಂಡುಗಳಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ತೂಕದ ಬೇಟೆ ಪ್ರಾಣಿಗಳು ದೊಡ್ಡ ಶಿಕಾರಿ ಪ್ರಾಣಿಗಳು ಎನಿಸುತ್ತವೆ. ಉತ್ತರ ಅಮೆರಿಕದಲ್ಲಿ ವಿಶಿಷ್ಟ ಜಿಂಕೆಗಳು, ಕಡವೆ, ಭಾರೀ ಗಾತ್ರದ ಕರಡಿ, ಕರಿಕರಡಿ ಹಾಗೂ ಧ್ರುವ ಪ್ರದೇಶದ ಅಚ್ಚ ಬಿಳಿಕರಡಿಗಳು, ಪರ್ವತ ಸಿಂಹ—ದೊಡ್ಡ ಶಿಕಾರಿ ಪ್ರಾಣಿಗಳು; ಹಿಮಾಲಯದ ಮಾರ್ಕೊಪೊಲೊ ಕುರಿ (ಒಂದು ಜಾತಿ ದೊಡ್ಡ ಕುರಿ), ರಷ್ಯದ ಕರಡಿ, ಅಲ್ಪ್ಸ್‌ನ [illegible]. ಭಾರತ ಹಾಗೂ [illegible] ಹುಲಿ, ಕಾಡು ಜಿಂಕೆ, ಆನೆ, ಕಾಡುಕೋಣ. ಆಫ್ರಿಕದ ಜೀಬ್ರಾ, ಜಿರಾಫೆ, [illegible], ನೀರಾನೆ. ದಕ್ಷಿಣ ಅಮೆರಿಕ ಮತ್ತು ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯಗಳಲ್ಲಿನ ಚಿರತೆ ಹಾಗೂ ಕಾಂಗರೂ ಇವು ದೊಡ್ಡ ಶಿಕಾರಿ ಪ್ರಾಣಿಗಳು.

ಹೆಣ್ಣು ಅಥವಾ ಗಂಡು ಪ್ರಾಣಿಯಂತೆ ಕೂಗು ಹಾಕಿ ಅದು ಮಾರುತ್ತರ ಕೊಡುವಂತೆ ಮಾಡಿ ಬೇಟೆ ಪ್ರಾಣಿಯನ್ನು ಹತ್ತಿರ ಬರಿಸಿಕೊಳ್ಳುವ ಪದ್ಧತಿ ಇದೆ. ಆಫ್ರಿಕದಲ್ಲಿ 'ಸಫಾರಿ' ಎಂಬ ಬೇಟೆ ತಂಡದ ಸಂಚಾರ ಹೆಸರಾದದ್ದು. ಇದರ ವ್ಯವಸ್ಥೆ ಮಾಡುವ ಸಂಘ ಸಂಸ್ಥೆಗಳು ಅಲ್ಲಿವೆ.



ಸೈಬೀರಿಯದಲ್ಲಿ ಚಳಿಗಾಲದ ಬೇಟೆ

ಸಣ್ಣ ಶಿಕಾರಿ ಪ್ರಾಣಿಗಳು ಅನೇಕ. ಗೂಬೆ, ಗಿಡುಗ, ಕಾಡುಕೋಳಿ, ಪಾಟ್ರಿಜ್, ಫೆಸೆಂಟ್ ಮುಂತಾದ ಬಗೆಬಗೆಯ ಪಕ್ಷಿಗಳು ; ಮೊಲ, ನೆಲ

[illegible]



ಹಂದಿ, [illegible] ಮುಂತಾದ [illegible] ಪ್ರಾಣಿಗಳು: [illegible] ಗುಂಪಿನ ಪ್ರಾಣಿಗಳು: ನರಿ, ತೋಳ — ಇವೆಲ್ಲ ಸಣ್ಣ ಶಿಕಾರಿಯ ಗುಂಪಿಗೆ ಸೇರಿವೆ.



ಬೇಟೆಯ ಚಿತ್ರಣ - ಹಂಪೆಯ ಮಾನವಮಿ ದಿಬ್ಬದಲ್ಲಿ

ಸಣ್ಣ ಶಿಕಾರಿಯಲ್ಲಿಯೂ ಹಲವು ವಿಧಾನಗಳಿವೆ. ಫೆರೆಟ್ ಎಂಬ ಒಂದು ಬಗೆಯ ಪ್ರಾಣಿಯನ್ನು ದೊಡ್ಡ ಇಲಿ ಹಾಗೂ ಇತರ ಮೊಲಗಳ ಬೇಟೆಗಾಗಿ ಉಪಯೋಗಿಸುತ್ತಾರೆ. ಬೇಟೆ ನಾಯಿಗಳು ಮೊಲ ಅಥವಾ ಕಾಡುಬೆಕ್ಕನ್ನು ಓಡಿಸಿಕೊಂಡು ಹೋಗುವಂತೆ ಹಕ್ಕಿಗಳನ್ನು ಮರದಿಂದ ಮುಂಕ್ಕೆ ಹಿಂಬಾಲಿಸಿಕೊಂಡು ಹೋಗುತ್ತಾರೆ. ಗುಂಡು ತಗಲಿ ಬಿದ್ದ ಹಕ್ಕಿಗಳನ್ನು ತರುವ ನಾಯಿಗಳಿವೆ. ಬಾತುಕೋಳಿಗಳನ್ನು ಬೇಟೆಯಾಡಬೇಕಾದರೆ 'ಡೆಕಾಯ್' ಎಂಬ ಕೃತಕ ಬಾತುಕೋಳಿಗಳನ್ನು ಮಾಡಿ ನೀರಿನಲ್ಲಿ ಬಿಟ್ಟು ಜೀವಂತ ಬಾತು ಅವುಗಳ ಹತ್ತಿರ ಬರುವಂತೆ ಮಾಡುವುದುಂಟು. ಬೇಗೆ [illegible] ಸಾಕಿ ಅವು ಸಣ್ಣ ಪಕ್ಕಿ, ಸಣ್ಣ ಮೊಲ ಅಥವಾ ಇಲಿಗಳನ್ನು ತಗೆದು ಕೊಂಡು ಬರುವಂತೆ ತರಬೇತಿ ಕೊಡುವುದುಂಟು.

ಪಲಸೆ ಹೋಗುವ ಪ್ರಾಣಿಗಳ ಬಗೆಗೆ ಬೇಟೆ ಆಡುವ, ಆಡಬಾರದ ತಾಣಗಳ ಬಗೆಗೆ [illegible] ಬೇಟೆ ಪ್ರಾಣಿಗಳು [illegible] ವಿಶ್ರಾಂತಿ ಪಡೆಯುವ [illegible] ಚಳಿಗಾಲ ಕಳೆಯುವ ಪ್ರದೇಶಗಳನ್ನು [illegible] ಅಲ್ಲಿ ಬೇಟೆಯನ್ನು [illegible] [illegible] ಶಿಕ್ಷೆ ವಿಧಿಸುತ್ತಾರೆ. [illegible]

[illegible]



ಬೇಟೆಗೆ ನಾಯಿಯ ಸಹಾಯ

ಉತ್ತಮಗೊಳ್ಳುತ್ತದೆ. ಕ್ಯಾಮರಾ ಬೇಟೆ [illegible] ಬೇಟೆ. ಪ್ರಾಣಿಯ ಸಹಜ ವಾತಾವರಣ, ಅವರ ಜೀವನದ [illegible] ಆಹಾರ ಸಂಪಾದಿಸುವ ರೀತಿ ಇವೆಲ್ಲವನ್ನೂ ಫೋಟೊ ತೆಗೆಯುವುದೇ ಕ್ಯಾಮರಾ ಬೇಟೆ. ಇದರಿಂದ ಇಂದಿನ ಕಾಡುಪ್ರಾಣಿ ಜೀವನದ ಚಲಚ್ಚಿತ್ರ



[illegible]

[illegible] ಸಾಧ್ಯವಾಗಿವೆ. ಇದಕ್ಕೆ ನಿಜ ಬೇಟೆಯಷ್ಟೇ ಕೌಶಲ ಬೇಕು. ಪ್ರಾಣಿಗೆ ಸುಳಿವು ಕೊಡದೆ ಹತ್ತಿರ ಸಾಗಬೇಕು. ಕ್ಯಾಮರಾವನ್ನು ಹೊಂದಿಸಿಕೊಂಡು ಫೋಟೊ ತೆಗೆಯಬೇಕು.

ನೋಡಿ : ಕಾಡುಕೋಣ ಬೇಟೆ ; ಕಾಡುಹಂದಿ ಬೇಟೆ ; ನರಿ ಬೇಟೆ ; ಫೆರೆಟಿಂಗ್ ; ಬೀಗ್ಲಿಂಗ್; ಹುಲಿ ಬೇಟೆ

'ಬೇಟೆ ನಾಯಿಗಳು'

ಬೇಟೆಗಾರ, ಬೇಟೆನಾಯಿ ಹಾಗೂ ಬೇಟೆ ಪ್ರಾಣಿ ಇವರೆಲ್ಲರನ್ನೂ ಪ್ರತಿನಿಧಿಸಿ ಆಡುವ ಆಟ ಇದು.

ಒಬ್ಬ 'ಬೇಟೆಗಾರ' ಎರಡು 'ಬೇಟೆನಾಯಿಗಳು', ಉಳಿದವರೆಲ್ಲ 'ಬೇಟೆ ಪ್ರಾಣಿಗಳು'. ಬೇಟೆ ಪ್ರಾಣಿಗಳು ಓಡಾಡುವುದಕ್ಕೆ ಎಲ್ಲೆಗೆರೆ ಗುರುತಿಸಿ ಆಟದ ಅಂಗಣ ಇರುತ್ತದೆ. ಬೇಟೆಗಾರ ತನ್ನ 'ನಾಯಿ'ಗಳನ್ನು ಅಂಗಣದೊಳಕ್ಕೆ ಬಿಡುತ್ತಾನೆ. ಅವರು ಬೇಟೆ ಪ್ರಾಣಿಗಳನ್ನು ಎಳೆದುಕೊಂಡು ಅಂಗಣದಿಂದ ಹೊರಗೆ ಬರಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುತ್ತವೆ.

ಒಂದು ಆಟಕ್ಕೆ ಕೆಲವು ಮಿನಿಟುಗಳು ಎಂಬ ಮಿತಿ ಇಟ್ಟುಕೊಂಡು ಅಷ್ಟರಲ್ಲಿ ಯಾರು ಅತಿ ಹೆಚ್ಚು ಬೇಟೆ ಪ್ರಾಣಿಗಳನ್ನು ಎಳೆದುಕೊಂಡು ಬರುವರೋ ಅವರನ್ನು ಗೆದ್ದವರು ಎಂದು ನಿಶ್ಚಯಿಸುತ್ತಾರೆ. ಬೇಟೆ ಪ್ರಾಣಿಗಳನ್ನು ಬೇಟೆ ನಾಯಿಗಳು ಬೇಟೆಗಾರನ ಬಳಿಗೆ ತಂದು ಬಿಡಬೇಕು. ಬೇಟೆ ಪ್ರಾಣಿಗಳು ಓಡಿ, ಅಡಗಿ, ಜಗ್ಗಿ ಈ ಕೆಲಸವನ್ನು ಕಷ್ಟಗೊಳಿಸುತ್ತವೆ.

ಬೇಡನ್ ಪೋವೆಲ್

1899–1900ರ ಸಮಯ. ದಕ್ಷಿಣ ಆಫ್ರಿಕದಲ್ಲಿ ಬೋಯೆರ್ ಕದನ ನಡೆಯುತ್ತಿದ್ದ ಕಾಲ. ಅಲ್ಲಿನ ಮೇಫ್‌ಕಿಂಗ್ ಎಂಬ ಪಟ್ಟಣವನ್ನು ಸುಮಾರು 10,000 ಬೋಯೆರ್ ಜನ ಮುತ್ತಿದ್ದಾರೆ. ಒಳಗಿನ ಯೋಧರ ಸಂಖ್ಯೆ ಕೇವಲ 700–800. ಒಳಗಿರುವವರು 1899ರ ಅಕ್ಟೋಬರ್‌ನಿಂದ 1900ರ ಮೇ ತಿಂಗಳಿನ ವರೆಗೆ 215 ದಿನಗಳ ಕಾಲ ಬೋಯೆರ್ ಯೋಧರ ವಿರುದ್ಧ ಪಟ್ಟಣವನ್ನು ಸಂರಕ್ಷಿಸಿದರು, [illegible].

ಇದರ ಏಕೈಕ ಸೂತ್ರಧಾರ ಬೇಡನ್ ಪೋವೆಲ್. ಇವರು ಇಂದಿನ ಸ್ಕೌಟ್ ಹಾಗೂ ಗೈಡ್ ಚಳುವಳಿಗಳ ಜನಕ. ಪ್ರತಿಭಾವಂತ ಯೋಧ, ಗುಪ್ತಚಾರ ಹಾಗೂ ಸೇನಾನಿಯಾಗಿದ್ದ ಬೇಡನ್ ಪೋವೆಲ್ ಜಗತ್ತಿಗೆ ಕೊಟ್ಟ ಸ್ಕೌಟ್ ಹಾಗೂ ಗೈಡ್ ಆಂದೋಲಗಳು ಮಾನವನ ಉದಾತ್ತ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳಾದುವು.

ಬೇಡನ್ ಪೋವೆಲ್‌ರನ್ನು ಪ್ರೀತಿಯಿಂದ ಬಿ.ಪಿ. (ಬಿಪಿ) ಎಂದೇ ಕರೆಯುತ್ತಿದ್ದರು. ಮೇಫ್‌ಕಿಂಗ್‌ನ ಮುತ್ತಿಗೆಯ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಅವರು ತೋರಿದ ಸಂಘಟನಾಶಕ್ತಿ ವಿಶೇಷವಾದದ್ದು. ಸೈನ್ಯವನ್ನಷ್ಟೇ ಅಲ್ಲದೆ ಪಟ್ಟಣದ ಜೀವನದ ಕಾರ್ಯಗಳನ್ನೂ ನಿರ್ದೇಶಿಸಿದರು. ಅವರ ಈ ಉತ್ಸಾಹೀ ಪ್ರವೃತ್ತಿ ಎಂಥವರಲ್ಲಿಯೂ ಉಲ್ಲಾಸ ತುಂಬುತ್ತಿತ್ತು. ಪಟ್ಟಣದಲ್ಲಿ ಕಾಯಿಲೆ, ಕ್ಷಾಮಗಳ ಹಾವಳಿ ; ಮದ್ದುಗಳ ಪೂರೈಕೆಯಿಲ್ಲ. ಆದರೆ 'ಬಿಪಿ' ಪಟ್ಟಣದಲ್ಲಿ ಸರ್ವಾಂತರ್ಯಾಮಿಯಾಗಿ ಓಡಾಡಿ, ಅತಿ ಗಂಭೀರ ಪರಿಸ್ಥಿತಿಗಳನ್ನೂ ಹಗುರವೆಂಬಂತೆ ಮಾತನಾಡಿ ಜನರನ್ನು ಹುರಿದುಂಬಿಸಿದರು. ಆಹಾರಸಾಮಗ್ರಿಗಳ ಸಮರ್ಪಕ ಹಂಚಿಕೆ, ಮನಸ್ಸಿನ ಭಾರವನ್ನು ಇಳಿಸಲು ವಿನೋದ ತುಂಬಿದ ಪತ್ರಿಕೆಗಳು, ಸಂಗೀತಸಭೆಗಳು —ಹೀಗೆ ಬಿಪಿ ನಡೆಸಿದ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳು ಹಲವು.

ಅವರು ಇಷ್ಟೇ ಚುರುಕಾಗಿ ವೈರಿಯ ಮೇಲೆ ಅನಿರೀಕ್ಷಿತ ದಾಳಿಗಳನ್ನೂ ಹೂಡುತ್ತಿದ್ದರು. ಮೇಫ್‌ಕಿಂಗಿನ ದೃಢಕಾಯ ಪುರುಷರೆಲ್ಲರನ್ನೂ ಯುದ್ಧಕ್ಕೆ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳುವುದಕ್ಕಾಗಿ ಅವರ ಇತರ ಕೆಲಸಗಳನ್ನು ಎಳೆಯರಿಗೆ ವಹಿಸಿದರು. ಇದಕ್ಕಾಗಿ ಅವರನ್ನು ಸಂದೇಶವಾಹಕ, ಗೈಡ್, ಪ್ರಥಮ ಚಿಕಿತ್ಸಾ ದಳದವರಂತೆ ಸಂಘಟಿಸಿ ತರಬೇತಿ ಕೊಟ್ಟರು. ಆಗ ಸ್ಕೌಟ್ ಚಳುವಳಿಯ ಲಾಭಗಳನ್ನು ಅವರು ಕಂಡುಕೊಂಡರು.

'ನಿದ್ದೆಯೇ ಬಾರದ ತೋಳ' ಎಂದು ಅರ್ಥ ಬರುವ 'ಇಂಪೀಸಾ' ಎಂಬ ಅಲ್ಲಿನ ದೇಶೀಭಾಷೆಯ ಹೆಸರು ಬಿಪಿಗೆ ಅನ್ವರ್ಥನಾಮವಾಯಿತು. ಮೇಫ್‌ಕಿಂಗ್ ಜಯಭೇರಿಯ ಅನಂತರ ಬಿಪಿ ಸೈನ್ಯದಲ್ಲಿ ಭಡ್ತಿ ಹೊಂದಿದರು. ಕಡೆಗೆ ಮೇಜರ್‌ಜನರಲ್ ಆದರು. ದಕ್ಷಿಣ ಆಫ್ರಿಕದ ಇನ್ಸ್‌ಪೆಕ್ಟರ್ ಜನರಲ್‌ರಾಗಿ ನೇಮಕಗೊಂಡರು.


ಸ್ಕೌಟ್ ಚಳುವಳಿಯ ಸ್ಥಾಪಕ : ಬಿ.ಪಿ.

ಬಿಪಿಗೆ ಹುಡುಗರ ಒಳಿತಿನ ಬಗೆಗೆ ತುಂಬ ಆಲೋಚನೆ. ಅವರ ಪುಸ್ತಕ ಹೊರಬಂದ ಕೂಡಲೇ ಹುಡುಗರಲ್ಲಿ ಅದು ಬಹಳ ಜನಪ್ರಿಯವಾಯಿತು. ಬಿಪಿ ತಾವೇ ಸ್ಕೌಟಿಂಗ್ ಆರಂಭಿಸಿದರು. ಆಗ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ದೊರೆ ಏಳನೆಯ ಎಡ್ವರ್ಡ್ [illegible] ಒಪ್ಪಿಸಿ, ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ಹುಡುಗರಲ್ಲಿ ಸ್ಕೌಟ್ ಆಂದೋಲನವನ್ನು ಸಂಘಟಿಸಬೇಕೆಂದು ಕೇಳಿದರು. 1907ರಲ್ಲಿ ಪ್ರಾಯೋಗಿಕವಾಗಿ ಬ್ರೌನ್‌ಸೀ ದ್ವೀಪದಲ್ಲಿ ಬಿಪಿ ನಡೆಸಿದ ಸ್ಕೌಟ್ ಶಿಬಿರ ತುಂಬ ಯಶಸ್ವಿಯಾಯಿತು. ಆಗ ಅವರು 'ಹುಡುಗರಿಗಾಗಿ ಸ್ಕೌಟಿಂಗ್' ಎಂಬ ಪುಸ್ತಕ ಬರೆದರು. 1920ರಲ್ಲಿ ನಡೆದ ಮೊಟ್ಟಮೊದಲ ಸ್ಕೌಟ್ ಜಂಬೂರೀಯಲ್ಲಿ ಬಿಪಿ 'ಪ್ರಧಾನ ಸ್ಕೌಟ್' ಎಂದು ಘೋಷಿಸಲ್ಪಟ್ಟರು.

ಹುಡುಗಿಯರೂ ತಮಗೆ ಇಂಥ ಒಂದು ಚಳುವಳಿಯಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸುವ ಆಸೆ ವ್ಯಕ್ತಪಡಿಸಿದಾಗ ಇವರ ಸಹೋದರಿ ಆಗ್ನೆಸ್ ಬೇಡನ್ ಪೋವೆಲರ ನೆರವಿನಿಂದ ಬಿಪಿ ಗರ್ಲ್‌ಗೈಡ್ ಚಳುವಳಿಯನ್ನು ಆರಂಭಿಸಿದರು.

1909ರಲ್ಲಿ ಅವರಿಗೆ ನೈಟ್ ಪ್ರಶಸ್ತಿ ದೊರೆಯಿತು. 1922ರಲ್ಲಿ ಬ್ಯಾರನ್ ಪದವಿ ಹಾಗೂ 1929ರಲ್ಲಿ ಪೀರ್ ಪದವಿಕೊಟ್ಟು ಬ್ರಿಟಿಷ್ ಸಾಮ್ರಾಜ್ಯ ಅವರನ್ನು ಗೌರವಿಸಿತು. 1937ರಲ್ಲಿ ಬಿಪಿ ಆಫ್ರಿಕದ ಕೀನ್ಯಕ್ಕೆ ವಿಶ್ರಾಂತಿಗಾಗಿ ಬಂದರು. 1941 ಅಲ್ಲಿ ನೈರಿ ಎಂಬಲ್ಲಿ ಮೃತರಾದರು.



ಗಾಲ್ಫ್ ಆಟನಿರತೆ ಡಿಡ್ರಿಕ್‌ಸನ್

ಇವರು ಆಕ್ಸ್‌ಫರ್ಡಿನ ಪ್ರಾಧ್ಯಾಪಕರೊಬ್ಬರ ಮಗ. ಮೊದಲ ವಿದ್ಯಾಭ್ಯಾಸ ಚಾರ್ಟರ್ ಹೌಸಿನಲ್ಲಿ ನಡೆಯಿತು. 19ನೆಯ ವಯಸ್ಸಿಗೆ ಅವರು ಸೈನಿಕವೃತ್ತಿ ಕೈಗೊಂಡರು. ಆಫ್ರಿಕಕ್ಕೆ ಹೋಗುವ ಮೊದಲು ಭಾರತ, ಅಫ್ಘಾನಿಸ್ತಾನಗಳಲ್ಲಿ ಸೇವೆ ಸಲ್ಲಿಸಿದರು.

ಸ್ಕೌಟ್ ಚಳುವಳಿ ಹಾಗೂ ಜೀವ ಸಾಹಸಗಳನ್ನು ಕುರಿತು ಹಲವಾರು ಅಮೂಲ್ಯ ಪುಸ್ತಕಗಳನ್ನು ಇವರು ಬರೆದಿದ್ದಾರೆ.

ಬಿ ಪಿ ಯು ಸಮಾಧಿಕಲ್ಲಿನ ಮೇಲೆ ಒಂದು ವೃತ್ತದ ಮಧ್ಯೆ ಒಂದು ಚುಕ್ಕೆಯಿದೆ. ಇದು ಸ್ಕೌಟ್‌ಗಳು ಜಾಡು ಹುಡುಕುವ ಸಂಜ್ಞೆಗಳಲ್ಲಿ ಒಂದು. ಇದರ ಅರ್ಥ 'ಮನೆಗೆ ಹೋಗಿದ್ದಾನೆ' ಎಂದು.

ನೋಡಿ : ಕಬ್ ; ಗರ್ಲ್ ಗೈಡ್ ; ಬಾಯ್ಸ್ ಸ್ಕೌಟ್ ; ಬುಲ್ ಬುಲ್

ಬೇಬ್ ಡಿಡ್ರಿಕ್‌ಸನ್

ಹೈಸ್ಕೂಲಿನಲ್ಲಿದ್ದಾಗಲೇ ವಿಕ್ರಮಗಳ ದಾಖಲೆ. ಸಮಗ್ರ ಅಮೆರಿಕದ ಬಾಸ್ಕೆಟ್‌ಬಾಲ್ ತಂಡದಲ್ಲಿ ಫಾರ್‌ವರ್ಡ್ ನೆಲೆಯಲ್ಲಿ ಸರಿಸಮನಿಲ್ಲದ ಆಟ. 1930ರಿಂದ 1932ರ ವರೆಗೆ ಎಂಟು ಮಾರ್ಗ ಹಾಗೂ ಬಯಲು ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ವಿಜಯ. 9ನೆಯ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಮತ್ತೊಬ್ಬರೊಡನೆ ವಿಜಯ ಪಾಲುಗಾರಿಕೆ. 1932ರ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಜಾವೆಲಿನ್ ಎಸೆತ (143 ಅಡಿ 4 ಅಂಗುಲ) ಮತ್ತು 80 ಮೀಟರ್ ಹರ್ಡಲ್ಸ್ ಓಟಗಳಲ್ಲಿ (11.7 ಸೆಕೆಂಡು) ವಿಶ್ವದಾಖಲೆ. 1935ರಲ್ಲಿ ಗಾಲ್ಫ್ ಆಟ ಕಲಿಯಲು ಪ್ರಾರಂಭಿಸಿದವರು 1940ರ ಅನಂತರ ಗಾಲ್ಫ್‌ನಲ್ಲಿ ಮಹಿಳೆಯರಿಗಾಗಿ ಇರುವ ಎಲ್ಲ ಪ್ರಶಸ್ತಿಗಳನ್ನೂ ಒಂದಲ್ಲ ಒಂದು ಬಾರಿ ಗೆದ್ದುಕೊಂಡರು. 1950ರಲ್ಲಿ ಈ ಶತಮಾನದ ಪೂರ್ವಾರ್ಧದ ಶ್ರೇಷ್ಠತಮ ಅಥ್ಲೆಟಿಕ್ ಆಟಗಾರ್ತಿ ಎಂದು ಕರೆಯಲ್ಪಟ್ಟರು. ಇದು ಅಮೆರಿಕದ ಜಹಾರಿಯಸ್ ಮಿಲ್ಡ್ರೆಡ್ ಎಲ ಡಿಡ್ರಿಕ್‌ಸನ್ ಅಥವಾ ಜನಪ್ರಿಯವಾಗಿ ಬೇಬ್ ಡಿಡ್ರಿಕ್‌ಸನರ ಅಭೂತಪೂರ್ವ ವಿಕ್ರಮಗಳ ಪರಿಚಯ.

80 ಮೀಟರ್ ತಡೆ ಓಟದಲ್ಲಿ ಬೇಬ್ ಡಿಡ್ರಿಕ್‌ಸನ್-1932 ಒಲಿಂಪಿಕ್



ಬೇಬ್ ಡಿಡ್ರಿಕ್ಸನ್ ಹುಟ್ಟಿದ್ದು ಟೆಕ್ಸಾಸಿನ ಪೋರ್ಟ್ ಆರ್ಥರ್ ಎಂಬಲ್ಲಿ, 1914ರ ಜೂನ್ 26ರಂದು. ಇವರ ತಂದೆ ತಾಯಿಗಳು ನಾರ್ವೆಯಿಂದ ವಲಸೆ ಬಂದವರು. 14ನೆಯ ವಯಸ್ಸಿಗೆ ಬಾಸ್ಕೆಟ್‌ಬಾಲ್ ಆಡಲಾರಂಭಿಸಿದರು. 16ನೆಯ ವಯಸ್ಸಿನಲ್ಲಿ ಮೂರು ಬಾರಿ ಸಮಗ್ರ ಅಮೆರಿಕದ ಆಟಗಾರ್ತಿ ಎಂದು ಹೆಸರಿಸಲ್ಪಟ್ಟಿದ್ದರು.

ಕಂಪೆನಿಯ ಮಾರ್ಗ ಪಂದ್ಯಗಳ ಕ್ಯಾಪ್ಟನ್ ಆಗಿ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಕ್ರೀಡಾಪಟುಗಳಲ್ಲಿ ಎರಡನೆಯ ಸ್ಥಾನ ಗಳಿಸಿದರು. ಷಾಟ್‌ಪಟ್ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿಯೂ ಅವರು ಬಹುಮಾನ ಗಳಿಸಿದರು. ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಿದ ಅನಂತರ ಅವರು ವೃತ್ತಿಪರ ಆಟಗಾರರಾಗಿ ಅಥ್ಲೆಟಿಕ್ ಪ್ರದರ್ಶನಗಳನ್ನು ನೀಡಿದರು. ಬಾಸ್ಕೆಟ್‌ಬಾಲ್, ಬೇಸ್‌ಬಾಲ್‌ಗಳಲ್ಲಿ ವೃತ್ತಿಪರ ಆಟಗಾರ್ತಿಯಾದರು. ಬಿಲಿಯರ್ಡ್ಸ್, ಈಜು, ಮುಳುಗು ಮತ್ತು ಇತರ ಹಲವಾರು ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಉತ್ತಮ ಆಟಗಾರ್ತಿಯಾಗಿ ಒಂದು ಪವಾಡವೆನಿಸಿದರು. ಗಾಲ್ಫ್‌ನಲ್ಲಿ 17 ಪ್ರಶಸ್ತಿಗಳನ್ನು ಗೆದ್ದ ಅನಂತರ ಅದರಲ್ಲಿಯೂ ವೃತ್ತಿಪರ ಆಟಗಾರ್ತಿ ಆದರು.

ಬೇಬ್ ಡಿಡ್ರಿಕ್‌ಸನ್ 1938ರಲ್ಲಿ ಜಾರ್ಜ್ ಜಹಾರಿಯಾಸ್ ಎಂಬ ಕುಸ್ತಿಪಟುವನ್ನು ಮದುವೆಯಾದರು. 1953ರಲ್ಲಿ ಕ್ಯಾನ್ಸರ್‌ಗಾಗಿ ಆಕೆಗೆ ಶಸ್ತ್ರಚಿಕಿತ್ಸೆ ನಡೆಯಿತು. ಆದರೂ 1954ರಲ್ಲಿ ಮತ್ತೆ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಗಾಲ್ಫ್ ಪ್ರಶಸ್ತಿ ಪಡೆದರು. ಆದರೆ 1956ರಲ್ಲಿ ಪುನಃ ಕ್ಯಾನ್ಸರ್‌ಗಾಗಿ ಶಸ್ತ್ರಚಿಕಿತ್ಸೆ ನಡೆಯಿತು. ಅದೇ ವರ್ಷ ಸೆಪ್ಟೆಂಬರ್ 27ರಂದು ಟೆಕ್ಸಾಸಿನಲ್ಲಿ ನಿಧನರಾದರು.

'ನಾನು ಕಳೆದ ಈ ಜೀವನ' (1955) ಎಂಬುದು ಆಕೆಯ ಆತ್ಮಚರಿತ್ರೆ.

ಬೇಬ್ ರೂತ್

'ಬೇಸ್‌ಬಾಲಿನ ಸುಲ್ತಾನ' ಎಂಬ ಹೆಸರಿನಿಂದ ಮೆರೆದವರು ಅಮೆರಿಕದ ಬೇಬ್ ರೂತ್. ಅವರ ನಿಜ ನಾಮಧೇಯ ಜಾರ್ಜ್ ಹರ್ಮನ್ ರೂತ್. ಬ್ಯಾಟುಗಾರನ

ನೆಲೆಯಾದ ಹೋಮ್‌ಪ್ಲೇಟಿನಲ್ಲಿ ನಿಂತು ಡಯಮಂಡಿ ನಾಚೆ, ಔಟ್ ಫೀಲ್ಡ್‌ನ ಹೊರ ಅಂಚಿನಲ್ಲಿ ಯಾವುದಾದರೂ ಒಂದು ಜಾಗವನ್ನು ಉದ್ದೇಶಿಸುವುದು, ಅನಂತರ ಪಿಚ್ಚರ್ ಎಸೆಯುವ ಚೆಂಡಿಗಾಗಿ ನೆಮ್ಮದಿಯಿಂದ ಕಾಯುವುದು ; ಚೆಂಡು ಬಂದಕೂಡಲೇ ಅದನ್ನು ತಾನು ಮೊದಲೇ ನಿರ್ದೇಶಿಸಿದ ಜಾಗಕ್ಕೆ ಕಿಂಚಿತ್ತೂ ವ್ಯತ್ಯಾಸವಿಲ್ಲದೆ ಹೊಡೆಯುವುದು — ಇದು ಬೇಬ್‌ರೂತ್ ಅವರ ಬ್ಯಾಟಿಂಗ್ ವೈಖರಿ.

ಬೇಸ್‌ಬಾಲ್ ಆಟದಲ್ಲಿ ಒಂದು ರನ್ ಗಳಿಸಬೇಕಾದರೆ ಮೂರು ನೆಲೆಗಳನ್ನೂ ದಾಟಿ ಹೋಮ್‌ಪ್ಲೇಟಿಗೆ ಬ್ಯಾಟುಗಾರ ಮರಳಬೇಕು. ತ್ವರಿತಗತಿಯ ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಇದನ್ನು ಒಂದೇ ಬಾರಿಗೆ ಗಳಿಸುವುದು ಕಷ್ಟ. ಬಹುಮಟ್ಟಿಗೆ ಹಂತಹಂತವಾಗಿ ಬ್ಯಾಟುಗಾರರು ರನ್ ಗಳಿಸುತ್ತಾರೆ. ಅಂಥದರಲ್ಲಿ 'ಹೋಮ್ ರನ್'—ಎಂದರೆ ಒಂದೇ ಏಟಿಗೆ ಇಡೀ ರನ್ ಗಳಿಸುವುದು —ನೂತನ ವಿಧಾನವಾಗಿತ್ತು. ರೂತ್ ತನ್ನ ಜೀವಮಾನದಲ್ಲಿ ಆಡಿದ ಹಿರಿಯ (ಮೇಜರ್) ಲೀಗ್ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ 714 ಹೋಮ್ ರನ್‌ಗಳನ್ನು ಗಳಿಸಿದರು. ಈ ದಾಖಲೆಯನ್ನು ಯಾರೂ ಮೀರಿಸಿಲ್ಲ. ಬ್ಯಾಟುಗಾರರಾಗಿಯಷ್ಟೇ ಅಲ್ಲ, ಒಳ್ಳೆಯ ಪಿಚ್ಚರ್ ಹಾಗೂ ಉತ್ತಮ ಔಟ್‌ಫೀಲ್ಡರಾಗಿಯೂ ರೂತ್ ಹೆಸರು ಪಡೆದಿದ್ದರು. ಅವರ ಸ್ವಭಾವಕ್ಕೆ ಜನ ಮನಸೋತಿದ್ದರು.

ಅಮೆರಿಕ ಸಂಯುಕ್ತ ಸಂಸ್ಥಾನದ ಮೇರಿಲ್ಯಾಂಡಿನ ಬಾಲ್ಟಿಮೋರ್ ಎಂಬಲ್ಲಿ 1895, ಫೆಬ್ರುವರಿ 6ರಂದು ರೂತ್ ಹುಟ್ಟಿದರು. 7ನೆಯ ವಯಸ್ಸಿಗೆ ತಂದೆ ಇವರನ್ನು ಸಂತ ಮೇರಿ ಕೈಗಾರಿಕಾ ಶಾಲೆಗೆ ಸೇರಿಸಿದರು. ರೂತ್ ಬೇಸ್‌ಬಾಲ್ ಕಲಿತದ್ದು ಇಲ್ಲೇ. ಕೂಡಲೇ ಅದು ಅವರಿಗೆ ಬಹಳ ಮೆಚ್ಚುಗೆಯಾಯಿತು. ಬೇಸ್ ಬಾಲ್ ಮೈದಾನದಲ್ಲಿ ಯಾವ ಸ್ಥಾನವೇ ಇರಲಿ ಅಲ್ಲಿನ ಕೆಲಸವನ್ನು ಸಮರ್ಥವಾಗಿ ನಿರ್ವಹಿಸುತ್ತಿದ್ದರು.

ಮುಂದೆ ಬ್ಯಾಟುಗಾರರೆಂದು ಕೀರ್ತಿ ಪಡೆದರೂ ಅವರ ಬೇಸ್‌ಬಾಲ್ ವೃತ್ತಿ ಆರಂಭವಾದದ್ದು ಪಿಚ್ಚರ್‌ನಂತೆ ಆಗಿ. ತಮ್ಮ 19ನೆಯ ವಯಸ್ಸಿನಲ್ಲಿ ಈ ವೃತ್ತಿ ಆರಂಭಿಸಿದರು. ಅವರು ಮೊತ್ತಮೊದಲು ಬಾಲ್ಟಿಮೋರ್ ಲೀಗಿನ ಪರ ಆಡಿದರು. ಸ್ವಲ್ಪ ಕಾಲಕ್ಕೆಲ್ಲ ಅಮೆರಿಕದ ಲೀಗ್‌ಗೆ ನೀಡಲ್ಪಟ್ಟರು. ಇಲ್ಲಿ ಅವರು ಅತ್ಯುತ್ತಮ [illegible]. ಆದರೆ ಈ ವೇಳೆಗೆ ಅವರು ಚೆಂಡನ್ನು ಹೊಡೆಯುವುದರಲ್ಲಿಯೂ ನಿಸ್ಸೀಮರೆಂಬುದು ಸ್ಪಷ್ಟವಾಗಿ, ಆಗಾಗ್ಗೆ ಬ್ಯಾಟುಗಾರರಾಗಿ ಆಡತೊಡಗಿದರು. ಮುಂದೆ ನ್ಯೂಯಾರ್ಕ್ ಯಾಂಕಿಸ್ ಎಂಬ ಮೇಜರ್ ಲೀಗಿನ ಆಟಗಾರರಾದ ಬೇಬ್‌ರೂತ್ 15 ವರ್ಷಗಳ ವೃತ್ತಿ[illegible] ಕಳೆ ನೀಡಿದರು.



ಹೋಮ್ ರನ್ ರಾಜ : ಬೇಬ್‌ರೂತ್

ಬೇಬ್ ರೂತ್‌ರ ಎಸೆತ ಅಥವಾ ಹೊಡೆತ ಅತ್ಯಂತ ಶಕ್ತಿಶಾಲಿ. ಅನೇಕರು ಅವರು ಬ್ಯಾಟು ಬೀಸುತ್ತಿದ್ದ ರೀತಿಯನ್ನು ಅನುಕರಿಸಲು ಯತ್ನಿಸಿ ವಿಫಲರಾಗಿದ್ದಾರೆ. 6 ಅಡಿ 2 ಅಂಗುಲ ಎತ್ತರದ, ಭೀಮ ಬಾಹುಗಳ, ವಿಶಾಲ ಹರವಿನ ಎದೆಯ ವ್ಯಕ್ತಿ ರೂತ್.

ಚಿಕ್ಕಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಅವರು ಆರಾಧ್ಯದೈವ. ರೂತ್‌ಗೂ ಮಕ್ಕಳೆಂದರೆ ಪ್ರೀತಿ, ವಾತ್ಸಲ್ಯ. ಮಕ್ಕಳ ಆಸ್ಪತ್ರೆಗಳನ್ನು ಸಂದರ್ಶಿಸುತ್ತಿದ್ದರು. ಎಳೆಯ ರೋಗಿಗಳಿಗೆ ಪ್ರೀತಿಯ ಮಾತುಗಳನ್ನಾಡುತ್ತಿದ್ದರು. ಏನಾದರೂ ಸಾಮಾನುಗಳನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಡುತ್ತಿದ್ದರು.

'ಬೇಬ್‌ರೂತ್ ಫೌಂಡೇಷನ್' ಅವರ ಎಂಬ ನಿಧಿಸ್ಥಾಪಿಸಿ ಅಭಾವ ಕೊರತೆಗಳಲ್ಲಿ ಬಳಲುತ್ತಿದ್ದ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಆಶ್ರಯ ನೀಡಿದರು.

ಬೇಸ್‌ಬಾಲಿನಲ್ಲಿ ಅವರು 50ಕ್ಕೂ ಹೆಚ್ಚಿನ ದಾಖಲೆಗಳನ್ನು ಸ್ಥಾಪಿಸಿದ್ದಾರೆ. 1919ರಿಂದ 1931ರ ವರೆಗೆ ಅಮೆರಿಕನ್ ಲೀಗ್ ಹೋಮ್‌ರನ್ ಸಂಖ್ಯೆಯಲ್ಲಿ ಅಗ್ರಸ್ಥಾನ ಪಡೆಯುವುದಕ್ಕೆ ರೂತ್ ಕಾರಣರಾದರು. 1927ರಲ್ಲಿ, ಒಂದೇ ವರ್ಷದಲ್ಲಿ ಅವರ ಹೋಮ್‌ರನ್‌ಗಳ ಸಂಖ್ಯೆ 60. ಇದು ಇಂದಿಗೂ ಸಾಟಿಯಿಲ್ಲದ ದಾಖಲೆ. ಅವರ ಬ್ಯಾಟಿಂಗ್ ಸರಾಸರಿ 342 ; 2,502 ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಅವರು ಗಳಿಸಿದ ಬೇಸ್‌ಗಳ ಸಂಖ್ಯೆ 5,793.

ಬೇಸ್‌ಬಾಲ್ ಆಟದಲ್ಲಿ ಕೇವಲ ಅಂಕಿ ಅಂಶಗಳಿಂದ ಬೇಬ್ ಅವರ ಪ್ರಭಾವವನ್ನು ಅಳೆದರೆ ತಪ್ಪಾಗುತ್ತದೆ. ಮಿಂಚಿನಂತೆ ಬಿರುಸಾದ ಅವರ ಹೊಡೆತಗಳು ಈ ಆಟದ ಕಲ್ಪನೆಗೆ ಪುಟಕೊಟ್ಟಿತು. 1936ರಲ್ಲಿ ರೂತ್ ಅಮೆರಿಕದ ಬೇಸ್‌ಬಾಲ್ ಕೀರ್ತಿಭವನಕ್ಕೆ ಆಯ್ಕೆಯಾದ ಮೊತ್ತಮೊದಲ ಐವರು ಆಟಗಾರರಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬರಾದರು.

ಬೇಬ್ ರೂತ್ 1948 ಆಗಸ್ಟ್ 16ರಂದು ನ್ಯೂಯಾರ್ಕ್‌ನಲ್ಲಿ ಕಾಲವಾದರು.

ನೋಡಿ : ಬೇಸ್‌ಬಾಲ್

ಬೇಸ್‌ಬಾಲ್

ಬೇಸ್‌ಬಾಲ್ ಅಮೆರಿಕದ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಆಟ. ಅಮೆರಿಕದ ಜನಜೀವನದಲ್ಲಿ ಇದು ಹಾಸುಹೊಕ್ಕಾಗಿದೆ. ಏಪ್ರಿಲ್‌ನಲ್ಲಿ ಪ್ರಾರಂಭವಾಗುವ ಬೇಸ್‌ಬಾಲ್ [illegible] ನುತ್ತವೆ.

ಉರುಟಾಗಿರುವ ಬ್ಯಾಟಿನಿಂದ ಚೆಂಡನ್ನು [illegible] ಅಂಶ. ಆಟದ ಬಯಲು ವಜ್ರಾಕಾರ[illegible] ಬ್ಯಾಟುಗಾರ ನಿಂತಿರು[illegible] 'ಹೋಮ್ ಪ್ಲೇಟ್' [illegible] ಹೆಸರು. ಡಯಮಂಡಿನ ನಾಲ್ಕು ಮೂಲೆಗಳಲ್ಲಿ ನಾಲ್ಕು ನೆಲೆ ಅಥ[illegible]



ಆಟದ ಅಂಗಣ : 1 ಪಿಚ್ಚರ್ ಪ್ಲೇಟ್ 2 ಪಿಚ್ಚರ್ 3 ಕ್ಯಾಚರ್ 4 ಕ್ಯಾಚರ್‌ನ ಹಿಂದಿನ ಜಾಗ 5, 6 ಕ್ಯಾಚಿಂಗ್ ಗೆರೆ 7 ಕೋಚ್ ಆವರಣ 8 ಮೊದಲ ನೆಲೆ 9 ಎರಡನೆಯ ನೆಲೆ 10 ಮೂರನೆಯ ನೆಲೆ 11 ಮೊದಲ ನೆಲೆಗಾರ 12 ಎರಡನೆಯ ನೆಲೆಗಾರ 13 ಮೂರನೆಯ ನೆಲೆಗಾರ 14 ಷಾರ್ಟ್ ಸ್ಟಾಪ್ 15 ಸೆಂಟರ್ ಫೀಲ್ಡರ್ 16 ಲೆಫ್ಟ್ ಫೀಲ್ಡರ್ 17 ರೈಟ್ ಫೀಲ್ಡರ್ 18 ಚಿತ್ತು ಗೆರೆ

ಬೇಸ್‌ಗಳಿರುತ್ತವೆ. ಹೋಮ್ ಪ್ಲೇಟ್ ಇಂಥ ಒಂದು ನೆಲೆ. ಇಲ್ಲಿಂದ ಬಲಗಡೆಗೆ 90 ಅಡಿ ದೂರದಲ್ಲಿ ಮೊದಲನೆಯ ಬೇಸ್. ಅಲ್ಲಿಂದ ಮೂಲೆ ತಿರುಗಿದರೆ ಎರಡನೆಯ ನೆಲೆ. ಇದು ಬ್ಯಾಟುಗಾರನ ಎದುರಿನ ನೆಲೆ. ಡಯಮಂಡಿನ ಅನಂತರ ಅವನ ಎಡಕ್ಕೆ ಬರುವುದು ಮೂರನೆಯ ನೆಲೆ. ಒಳಗಿರುವ ಆಟದ ಅಂಗಳಕ್ಕೆ ಇನ್‌ಫೀಲ್ಡ್ ಎಂದು ಹೆಸರು. ಹೋಮ್ ಪ್ಲೇಟಿನಿಂದ ಅದರ ಎಡಕ್ಕಿರುವ ಮೂರನೆಯ ನೆಲೆ ಹಾಗೂ ಬಲಕ್ಕಿರುವ ಒಂದನೆಯ ನೆಲೆಗಳನ್ನು ಹಾಯುವಂತೆ ಎರಡು ಬಿಳಿಯ ಗೆರೆಗಳು ಅವಲಂಬಿಸಲ್ಪಟ್ಟಿರುತ್ತವೆ. ಈ ಗೆರೆಗಳ ಒಳಗಿನ ಜಾಗದಲ್ಲಿ ಚೆಂಡು ಎಲ್ಲಿ ಉರುಳಿದರೂ ಚಿತ್ತಿನ ಲೆಕ್ಕಕ್ಕೆ ಬರುವುದಿಲ್ಲ. ಇದು 'ಔಟ್‌ಫೀಲ್ಡ್'.

ಬೇಸ್‌ಬಾಲ್ ಆಟ



ಅದರ ಆಚೀಚೆ ಬದಿಯಲ್ಲಿ ಚೆಂಡು ಬಿದ್ದರೆ ಮಾತ್ರ ಅದು ಚಿತ್ತು. ಅಂಗಣದ ಎರಡು ಬಾಹುಗಳನ್ನು ಲಂಬಿಸಿ ಚಿತ್ತು ಗೆರೆಗಳನ್ನು ಗುರುತಿಸಿರುತ್ತಾರೆ. ಹೋಮ್‌ಪ್ಲೇಟ್‌ನಿಂದ 60 ಅಡಿ ಆರು ಅಂಗುಲ ದೂರದಲ್ಲಿ ಅಂಗಣದ ನಡುಭಾಗದಲ್ಲಿ 'ಪಿಚ್ಚರ್'–ಎಂದರೆ ಚೆಂಡು ಎಸೆಯುವವನ–ನೆಲೆ ಇರುತ್ತದೆ. ಇದು ದಿಬ್ಬದಂತೆ ಇರುತ್ತದೆ. ಇದರ ಗರಿಷ್ಠ ಎತ್ತರ 15 ಅಂಗುಲ.

ಒಂಬತ್ತು ಮಂದಿ ಆಟಗಾರರ ಎರಡು ತಂಡಗಳ ನಡುವೆ ಆಟ ನಡೆಯುತ್ತದೆ. ಬ್ಯಾಟು ಮಾಡುವ ತಂಡದವರು ಮೊದಲಿಗೆ ನಾಲ್ಕು ಜನರು ಹೋಮ್‌ಪ್ಲೇಟ್ ಹಾಗೂ ಇತರ ನೆಲೆಗಳಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ಓಟಗಳನ್ನು ಗಳಿಸುವುದು ಇವರ ಉದ್ದೇಶ. ಎದುರು ಕಡೆಯ ರಕ್ಷಕ ತಂಡದವರು ಬ್ಯಾಟುಗಾರರು ಓಟ ಗಳಿಸದಂತೆ ನೋಡಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಆಟದಲ್ಲಿ ಹೆಚ್ಚು ಓಟ ಗಳಿಸಿದ ತಂಡ ಗೆಲ್ಲುತ್ತದೆ.

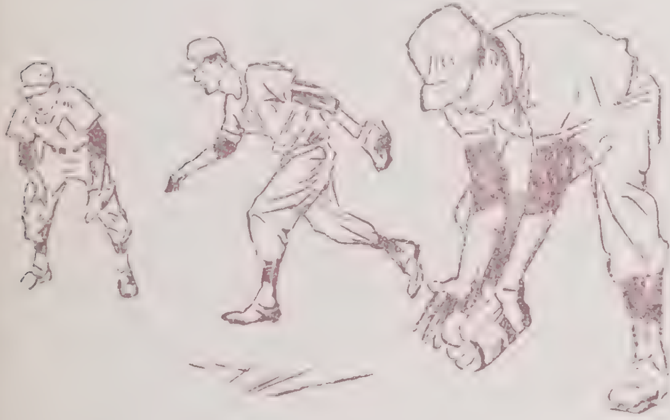


ಚಿಕ್ಕವರಿಗೂ ಆಟದ ಹುಚ್ಚು

ರಕ್ಷಕ ತಂಡದ ಒಂಬತ್ತು ಮಂದಿಯಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬ ಪಿಚ್ಚರ್, ಒಬ್ಬ ಕ್ಯಾಚರ್, ಇನ್‌ಫೀಲ್ಡಿನ ನಾಲ್ಕು ಜನ ಫೀಲ್ಡರುಗಳು, ಮೂರು ಜನ ಔಟ್‌ಫೀಲ್ಡಿನ ಫೀಲ್ಡರುಗಳು. ಕ್ಯಾಚರನ ದೇಹ ರಕ್ಷಣೆಗಾಗಿ ವಿಶೇಷ ತೊಡುಗೆ, ಶಿರಸ್ತ್ರಾಣ ಹಾಗೂ ಕೈಗವಸುಗಳಿರುತ್ತವೆ. ಉಳಿದ ಎಲ್ಲ ಫೀಲ್ಡರುಗಳಿಗೆ ಎಡಗೈಗೆ ಮಾತ್ರ ಗವಸುಗಳಿರುತ್ತವೆ. ಎಡಗೈಯಿಂದ ಕ್ಯಾಚ್ ಹಿಡಿದು ಬಲಗೈಯಿಂದ ಚೆಂಡು ಪುಟ್ಟಲು ತುಂಬ ಜಾಣ್ಮೆ ಬೇಕು. ಚುರುಕಾಗಿರುವ ಆಟಗಾರ ಅನೇಕ ಕ್ಯಾಚ್‌ಗಳನ್ನು ಹಿಡಿಯಬಲ್ಲ.

ಆಟದ ಬ್ಯಾಟು ಉರುಟಾಗಿ, ಒಂದು ತುದಿಯಿಂದ ಇನ್ನೊಂದು ತುದಿಗೆ ಸಪೂರವಾಗುತ್ತ ಹೋಗುವುದು. ಅದು ಒಂದೇ ತುಂಡು ಮರದಿಂದ ಮಾಡಲ್ಪಟ್ಟಿದ್ದು 42 ಅಂಗುಲಕ್ಕಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ಉದ್ದವಿರುವಂತಿಲ್ಲ. ಗರಿಷ್ಠ ಸುತ್ತಳತೆ ಎರಡೂ ಮುಕ್ಕಾಲು ಅಂಗುಲ. ಆಟದ ಚೆಂಡಿನ ಮೇಲ್ಭಾಗಕ್ಕೆ ಕುದುರೆ ತೊಗಲು ಹೊದಿಸಿರುತ್ತಾರೆ. ತೂಕ 5 ರಿಂದ 5¼ ಔನ್ಸ್; ಸುತ್ತಳತೆ 9 ರಿಂದ 9¼ ಅಂಗುಲ.

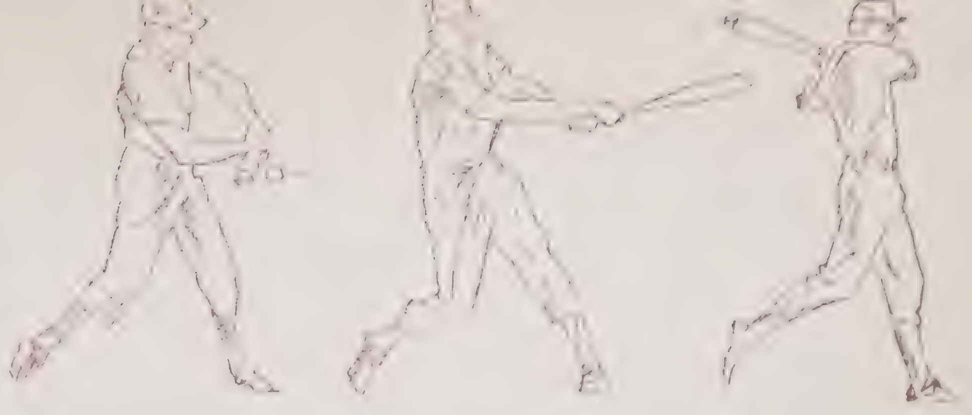
ಚೆಂಡನ್ನು ಬಲವಾಗಿ ಔಟ್ ಫೀಲ್ಡಿಗೆ ಹೊಡೆದು ಬ್ಯಾಟುಗಾರ ಬ್ಯಾಟನ್ನು ಅಲ್ಲಿಯೇ ಬಿಟ್ಟು ಮೊದಲನೆಯ ನೆಲೆಗೆ ಓಡುತ್ತಾನೆ. ಇದೇ ಕಾಲಕ್ಕೆ ಮೊದಲ ನೆಲೆಯಲ್ಲಿರುವವನು ಎರಡನೆಯದಕ್ಕೂ ಎರಡನೆಯವನು ಮೂರನೆಯದಕ್ಕೂ ಮೂರನೆಯವನು ಹೋಮ್‌ಪ್ಲೇಟ್ ನೆಲೆಗೂ ಓಡಿ ಜಾಗ ಹಿಡಿಯಬೇಕು. ಮಧ್ಯೆ ಫೀಲ್ಡು ಮಾಡುವವರು ಚೆಂಡನ್ನು ಯಾವುದೇ ನೆಲೆಗೆ ಮುಟ್ಟಿಸಿದರೆ ಅಥವಾ ಓಡುತ್ತಿರುವವರನ್ನು ಚೆಂಡಿನಿಂದ ಸ್ಪರ್ಶಿಸಿದರೆ ಅವರು ಔಟ್ ಆಗುತ್ತಾರೆ. ಒಂದು ರನ್ ಆಗಬೇಕಾದರೆ ಬ್ಯಾಟುಗಾರ ಹೋಮ್ ಪ್ಲೇಟಿನಿಂದ ಹೊರಟು 1, 2 ಮತ್ತು 3ನೆಯ ನೆಲೆಗಳನ್ನು ದಾಟಿ ಹಿಂತಿರುಗಿ ತನ್ನ ಜಾಗಕ್ಕೆ ಬಂದಿರಬೇಕು. ಬ್ಯಾಟುಗಾರ ಒಂದಕ್ಕಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ರನ್ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳುವಂತಿಲ್ಲ. ಕ್ರಿಕೆಟ್‌ನಲ್ಲಿರುವಂತೆ



ಚೆಂಡು ಹಿಡಿಯುವ ಫೀಲ್ಡರ್

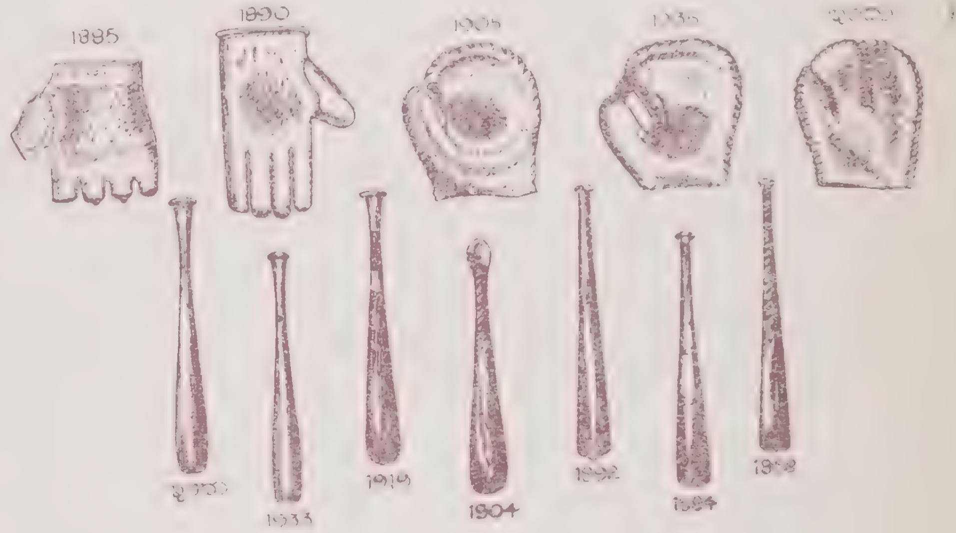
ಬ್ಯಾಟುಗಾರ ಇಲ್ಲಿ ತನ್ನ ಬ್ಯಾಟನ್ನು ನೆಲಕ್ಕೆ ತಾಗಿ ಇಟ್ಟುಕೊಳ್ಳುವುದೂ ಅಪರೂಪ. ಸಿದ್ಧವಾಗಿ ನಿಂತು ಹಿಂಭಾಗದಲ್ಲಿ ಭುಜದ ಮೇಲಕ್ಕೆ ಬರುವಂತೆ ಎತ್ತಿ ಚೆಂಡಿನೆಡೆಗೆ ಬೀಸುತ್ತಾನೆ. ಕ್ರಿಕೆಟ್‌ನಂತೆ ಇಲ್ಲಿ ಚೆಂಡನ್ನು ಬೌಲ್ ಮಾಡುವುದಿಲ್ಲ. ಪಿಚ್ಚರ್ ಅದನ್ನು ಎಸೆಯುತ್ತಾನೆ. ಪಿಚ್ಚರ್ ಎಸೆದ ಚೆಂಡು ಹೋಮ್‌ಪ್ಲೇಟ್ ನೆಲೆಯ ಮೇಲೆ ಹಾಯಬೇಕು ; ಬ್ಯಾಟರನ ಮಂಡಿಯಿಂದ ಕೆಳಗಿನ ಮಟ್ಟದಲ್ಲಿಯಾಗಲೀ ಅವನ ಭುಜಕ್ಕಿಂತ ಎತ್ತರದ ಮಟ್ಟದಲ್ಲಿಯಾಗಲೀ ಇದು ಹಾಯುವಂತಿಲ್ಲ. ಹೀಗೆ ಚೆಂಡು ಎಸೆಯುವುದರಲ್ಲಿ ಪಿಚ್ಚರನ ಜಾಣ್ಮೆ, ನಿಖರತೆಗಳಿಗೆ ಪ್ರಾಶಸ್ತ್ಯ ಹೆಚ್ಚು. ಈ ನಿಗದಿಯಾದ ಮಟ್ಟಗಳಲ್ಲಿ ಹಾಯದ ಚೆಂಡಿಗೆ 'ಬಾಲ್' ಎಂದು ಹೆಸರು. ಇಂಥ ನಾಲ್ಕು ಬಾಲುಗಳನ್ನು ಅವನು ಎಸೆದರೆ ಬ್ಯಾಟರ್ ಮೊದಲನೆಯ ಬೇಸ್‌ಗೆ ಹೋಗಬೇಕು. ಇದು ರನ್ ಗಳಿಸುವುದರಲ್ಲಿ ಅವನು ಮುಂದುವರಿಯಲು ಒಂದು ಅವಕಾಶ. ಇದಕ್ಕೆ 'ವಾಕ್' ಎಂದು ಹೆಸರು.

ಚೆಂಡು ಬ್ಯಾಟುಗಾರನ ಮಂಡಿ ಹಾಗೂ ಭುಜಗಳ ನಡುವಿನ ಮಟ್ಟಗಳಲ್ಲಿ ಹಾಗೂ ಹೋಮ್‌ಪ್ಲೇಟಿನ ಮೇಲೆ ಬಿದ್ದಾಗಲೂ ಬ್ಯಾಟುಗಾರ ಅದನ್ನು ಹೊಡೆಯದಿದ್ದರೆ ಅದಕ್ಕೆ 'ಸ್ಟ್ರೈಕ್' ಎಂದು ಹೆಸರು. ಇಂಥ ಮೂರು ಸ್ಟ್ರೈಕುಗಳಾದರೆ ಅವನು ಆಟದಿಂದ ಹೊರಗೆ. ಅನಂತರ ಬ್ಯಾಟುಗಾರರ ಪಟ್ಟಿಯ ಕ್ರಮದಂತೆ ಮುಂದಿನವನು ಅವನ ಜಾಗಕ್ಕೆ ಬರುತ್ತಾನೆ. ಸರಿಯಾಗಿ ಬ್ಯಾಟು ಬೀಸಿ ಅದು ತಗಲದಿದ್ದರೆ ಆಗಲೂ ಅದು 'ಸ್ಟ್ರೈಕ್' ಎಂದು ಲೆಕ್ಕ. ಚಿತ್ತುಗೆರೆಗಳ ಈಚೆ ಬದಿಗೆ ಚೆಂಡು



ಚೆಂಡು ಹೊಡೆಯುವ ಬ್ಯಾಟರ್

ಹೊಡೆದರೆ ಅದೂ 'ಸ್ಟ್ರೈಕ್'. ಬ್ಯಾಟು ಬೀಸುತ್ತಿರುವಾಗ ಬ್ಯಾಟುಗಾರನನ್ನು ಚೆಂಡು ತಾಗಿದರೆ ಅಥವಾ ಬ್ಯಾಟು ತಾಗಿದ ಚೆಂಡನ್ನು ಬ್ಯಾಟುಗಾರನ ಹಿಂದಿರುವ ಕ್ಯಾಚರ್ ಹಿಡಿದರೆ ಅವೂ 'ಸ್ಟ್ರೈಕ್'ಗಳು. ಪಿಚ್ಚರ್ ಒಗೆದ ಚೆಂಡು 'ಬಾಲ್' ಅಥವಾ 'ಸ್ಟ್ರೈಕ್' ಎಂಬುದನ್ನು ನಿರ್ಧರಿಸುವವನು ಅಂಪೈರ್.



ಕೈಗವಸು, ಬ್ಯಾಟ್‌ಗಳ ವಿಕಾಸ

ಬ್ಯಾಟುಗಾರ ಹೊಡೆದ ಚೆಂಡು ಅವನು ಮೊದಲನೆಯ ನೆಲೆ ತಲಪುವಷ್ಟರಲ್ಲಿ ಫೀಲ್ಡ್ ಆದರೆ, ಆತ ಮೊದಲನೆಯ ನೆಲೆಯಲ್ಲೇ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾನೆ. ಇದಕ್ಕೆ ಸಿಂಗ್‌ಲ್ ಎಂದು ಹೆಸರು. ಒಂದೇ ಏಟಿಗೆ ಎರಡನೆಯ ನೆಲೆ ತಲಪಬಹುದಾದರೆ ಅದು ಡಬ್‌ಲ್ ; ಮೂರನೆಯ ಬೇಸ್ ತಲಪಿದರೆ ಅದು ಟ್ರಿಪ್‌ಲ್. ಸರಿಯಾದ ದಿಕ್ಕಿನಲ್ಲಿ ಔಟ್ ಫೀಲ್ಡಿನ ಬೇಲಿ ದಾಟಿದ ಚೆಂಡು ಬ್ಯಾಟುಗಾರನಿಗೆ ಒಂದು 'ಹೋಮ್ ರನ್' ಗಳಿಸಿಕೊಡುತ್ತದೆ. ಈ 'ಹೋಮ್‌ರನ್' ಮೂರು ನೆಲೆಗಳಿಗೂ ಓಡಿ ಹಿಂದಿರುಗಿದ ಫಲ. ಬ್ಯಾಟುಗಾರ ಔಟ್ ಫೀಲ್ಡಿನಲ್ಲಿ ಅತಿ ದೂರಕ್ಕೆ ಉರುಳುವಂತೆ ಚೆಂಡನ್ನು ಹೊಡೆದು ತಾನು ಮೂರು ನೆಲೆಗಳನ್ನೂ ಹಾಯ್ದು ಹೋಮ್‌ಪ್ಲೇಟಿಗೆ ಬಂದು ನಿಲ್ಲಬಹುದು. 1, 2, 3ನೆಯ ನೆಲೆಗಳಲ್ಲಿರುವವರು ಬ್ಯಾಟುಗಾರ

ಚೆಂಡು ಎಸೆಯುವ ಪಿಚ್ಚರ್

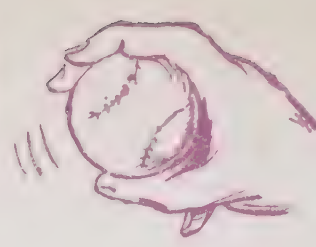




ಚೆಂಡಿನ ಹಿಡಿತ



ಬೆರಳು ತುದಿಗಳಿಂದ ಉರುಳಿಸಿಬಿಡುವುದು

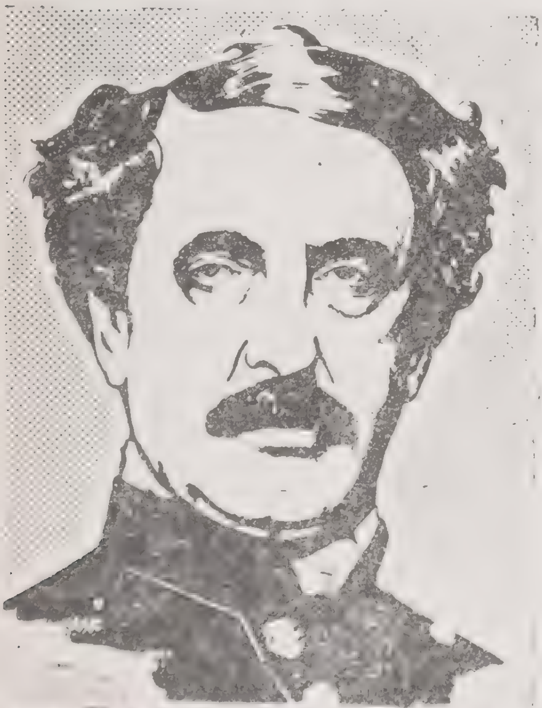


ವಿಧಾನ ವೇಗದ ಚೆಂಡು

ಚೆಂಡು ಹೊಡೆಯದಿದ್ದಾಗಲೂ (ಉದಾ : ಪಿಚ್ಚರ್ ಬಾಲು ಎಸೆಯಲು ಸನ್ನದ್ಧನಾಗುತ್ತಿರುವಾಗ) ತನ್ನ ಮುಂದಿನ ನೆಲೆಗೆ ಹೋಗಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸಬಹುದು. ಹೀಗೆ ಓಡಿದಾಗ ಅವನು ನೆಲೆಯನ್ನು ' ಕದ್ದ ' ಪಡೆದ ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ.

ನೆಲೆಗಳಿಂದ ಹೀಗೆ ಓಡುವವನನ್ನು ಚೆಂಡಿನಿಂದ ಫೀಲ್ಡರುಗಳು ಸ್ಪರ್ಶಿಸಿದರೆ, ನೆಲೆಗಳ ನಡುವೆ ಗುರುತಿಸಿರುವ ಗೆರೆಯಿಂದ ಆಚೆ ಹೋದರೆ ಅಥವಾ ಅವನು ತಲಪಬೇಕಾದ ನೆಲೆಯನ್ನು ರಕ್ಷಕ ತಂಡದವರು ಮೊದಲೇ ಚೆಂಡಿನಿಂದ ತಾಗಿಸಿದರೆ ಅವನು ಆಟ ಬಿಟ್ಟು ಹೊರಗೆ ಹೋಗಬೇಕು. ಸ್ಟ್ರೈಕ್‌ಗಳಿಲ್ಲದೆ ಬ್ಯಾಟುಗಾರ ಔಟಾಗುವುದೂ ಇದೆ. ಬ್ಯಾಟುಗಾರ ಹೊಡೆದ ಚೆಂಡು ನೆಲತಾಗುವ ಮೊದಲೇ ಹಿಡಿಯಲ್ಪಟ್ಟರೆ, ಅಥವಾ ಅವನು ಹೊಡೆದ ಚೆಂಡು ಆತ ಓಡಿ ಮೊದಲನೆಯ ನೆಲೆ ತಲಪುವ ಮೊದಲೇ ಅಲ್ಲಿಗೆ ಫೀಲ್ಡ್ ಮಾಡಲ್ಪಟ್ಟರೆ. ಆತ ಔಟಾಗುತ್ತಾನೆ.

ಪಿಚ್ಚರ್ ಬೇರೆ ಬಗೆಯಲ್ಲಿ ಚೆಂಡು ಪುಟಿಯುವಂತೆ ಎಸೆಯಬಹುದು. ಮುಖ್ಯವಾಗಿ ಸರಿಯಾದ ವಲಯದಲ್ಲಿ ಚೆಂಡು ಬಿದ್ದರೂ ಬ್ಯಾಟುಗಾರ ಅದನ್ನು ಹೊಡೆಯಲಾಗದಂತೆ ಪುಟಿಯುವಂತೆ ಮಾಡುವುದು ಅವನ ಉದ್ದೇಶ. ಅವಶ್ಯಬಿದ್ದರೆ ಪಿಚ್ಚರ್ ಫೀಲ್ಡ್ ಮಾಡುತ್ತಾನೆ. ಎದುರು ತಂಡದ ಸ್ಕೋರು ಹೆಚ್ಚದಂತೆ ನೋಡಿಕೊಳ್ಳುವ ಮುಖ್ಯ **ಹೊಣೆ** ಪಿಚ್ಚರನದು. ಬ್ಯಾಟುಗಾರನ ಹಿಂಬದಿಯಲ್ಲಿ ಕ್ಯಾಚರ್ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾನೆ. ಕ್ರಿಕೆಟ್‌ನ ವಿಕೆಟ್‌ಕೀಪರ್ ಕೆಲಸದಂತೆ ಇವನದೂ. ಇನ್ ಫೀಲ್ಡರುಗಳಲ್ಲಿ ಮೂವರಿಗೆ 1, 2, 3ನೆಯ ಬೇಸ್‌ಮನ್‌ಗಳೆಂದು ಹೆಸರು.



ಬೇಸ್‌ಬಾಲ್ ಆಟದಲ್ಲಿ ಆಡುವ ಒಟ್ಟು ಒಂಬತ್ತು ಇನ್ನಿಂಗ್ಸ್‌ಗಳಲ್ಲಿ ಹೆಚ್ಚು ಓಟಗಳನ್ನು ಗಳಿಸಿದ ತಂಡ ವಿಜಯಿಯಾಗುತ್ತದೆ. ಒಂದು ಇನ್ನಿಂಗ್ಸ್ ಎಂದರೆ ನಿಗದಿಯಾದಂತೆ ಪ್ರತಿ ತಂಡ ಬ್ಯಾಟು ಮಾಡುವ ಸರದಿ. ಒಂದು ತಂಡದ ಮೂರು ಜನ ಬ್ಯಾಟುಗಾರರು ಔಟಾದರೆ ಈ ಸರದಿ ಮುಗಿದಂತೆ. 9 ಇನ್ನಿಂಗ್ಸ್‌ಗಳಾದ ಮೇಲೆಯೂ ಒಂದೇ ಸಮನಾದ ಗೆಲ್ಲಂಕಗಳಾದರೆ ಸೂಕ್ತ ವ್ಯತ್ಯಾಸ ಬರುವ ವರೆಗೆ ಆಟ ಮುಂದುವರಿಯು... ತ್ತದೆ. ಮಳೆ ಮುಂತಾದ ಯಾವುದೇ... ಅನಿರೀಕ್ಷಿತ ಕಾರಣಗಳಿಗಾಗಿ ಆಟ... ಅರ್ಧದಲ್ಲೇ ನಿಂತರೆ ಅಲ್ಲಿನ ವರೆಗೆ... ಆಡಿದ ಆಟದಿಂದ ಗೆಲುವು ನಿರ್ಧರಿಸು... ತ್ತಾರೆ. ಆದರೆ ಇದಕ್ಕೆ 5 ಇನ್ನಿಂಗ್... ಗಳಾದರೂ ಮುಗಿದಿರಬೇಕು.

ಅಮೆರಿಕದಲ್ಲಿ ಬೇಸ್‌ಬಾಲ್ ಅನೇಕರಿಗೆ ವೃತ್ತಿಯಾಗಿದೆ. ಇದಕ್ಕಾಗಿ ಕಳೆದ ಶತಮಾನದ ಉತ್ತರಾರ್ಧದಲ್ಲಿಯೇ ಸಂಘ. ಸಂಸ್ಥೆಗಳು ಹುಟ್ಟಿ... ಕೊಂಡುವು. ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಮಟ್ಟದ ಮೇಜರ್ ಲೀಗ್‌ಗಳಿವೆ. ಮೈನರ್ ಲೀಗ್‌ಗಳಿಗಂತೂ ಲೆಕ್ಕವಿಲ್ಲ. ಇವೇ ಭವಿಷ್ಯದ ವೃತ್ತಿ ಆಟಗಾರರನ್ನು ತಯಾರಿಸುವ ಸಂಘಗಳು. ಕೆಲವು ಕ್ರೀಡಾ ಪಟುಗಳ ಹೆಸರುಗಳು ಬೇಸ್‌ಬಾಲ್ ಆಟದ ಇತಿಹಾಸದಲ್ಲಿ ಎಂದೆಂದಿಗೂ ಉಳಿಯುವಂಥವು. ಇಂಥವರಲ್ಲಿ ಬೇಬ್‌ರೂತ್‌ನದು ಮುಖ್ಯವಾದದ್ದು.

ಬೇಸ್‌ಬಾಲ್ ನೂರಾರು ವರ್ಷಗಳಿಂದ ಅಮೆರಿಕದಲ್ಲಿ ಆಡಲ್ಪಡುತ್ತಿದೆ. 1839ರಲ್ಲಿ ಬೇಸ್‌ಬಾಲ್‌ಗೆ ವಜ್ರಾಕಾರದ ರೂಪುರೇಷೆ (ಡಯಮಂಡ್) ಹಾಕಿದವರು ಅಬ್ನರ್ ಡಬ್‌ಲ್‌ಡೇ. 1845ರಲ್ಲಿ ಅಲೆಕ್ಸಾಂಡರ್ ಕಾರ್ಟ್‌ರೈಟ್ ಇಂದಿನ ರೂಪದಲ್ಲಿ ಆಟವನ್ನು ಅಳವಡಿಸಿದರು. 1887ರ ವೇಳೆಗೆ ಆಟದ ನಿಯಮಗಳು ಖಚಿತಗೊಂಡುವು.

ಈಗ ಬೇಸ್‌ಬಾಲ್ ಅಮೆರಿಕ ಸಂಯುಕ್ತ ಸಂಸ್ಥಾನಗಳಲ್ಲದೆ ಬೇರೆ ಕಡೆ... ಗಳಿಗೂ ಹರಡುತ್ತಿದೆ. ದಕ್ಷಿಣ ಅಮೆರಿಕ, ಕ್ಯೂಬ, ಮೆಕ್ಸಿಕೋ, ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯ... ವೆಸ್ಟ್ ಇಂಡೀಸ್‌ಗಳಲ್ಲಿ ಬೇಸ್‌ಬಾಲ್ ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಜಪಾನಿನವರಂತೂ ಈ ಆಟದ ಕೆಲವು ಪದಗಳನ್ನು ತಮ್ಮದೇ ಭಾಷೆಯ ಚೌಕಟ್ಟಿನಲ್ಲಿ ಬದಲಾಯಿಸಿ... ದ್ದಾರೆ. ತಮ್ಮ ದೈಹಿಕ ಸಾಮರ್ಥ್ಯಗಳಿಗೆ ಹೊಂದುವಂತೆ ಆಟದಲ್ಲಿ ಅಲ್ಪ... ಸ್ವಲ್ಪ ಬದಲಾವಣೆಗಳನ್ನೂ ಅವರು ಮಾಡಿಕೊಂಡಿದ್ದಾರೆ.

ಬೇಸ್‌ಬಾಲ್ ತ್ವರಿತ ಗತಿಯದು. ಪ್ರೇಕ್ಷಕರ ಕಾತರ, ಕುತೂಹಲಗಳನ್ನು ಹಿಡಿದಿಡಬಲ್ಲ ಆಟ ಇದು.

ನೋಡಿ : ಬೇಬ್ ರೂತ್ ; ಸಾಫ್ಟ್‌ಬಾಲ್

ಬೇಸಗೆಯ ಆಟಗಳು

ಬೇಸಗೆಯಲ್ಲಿ ಧಗೆ ಹೆಚ್ಚು. ಸಮುದ್ರ, ನದಿ, ಸರೋವರ, ಕೆರೆ ಕೊಳ —ಇಂಥ ನೀರಿನ ವಸತಿಗಳಿರುವಲ್ಲಿ ಈಜುವುದು. ಮುಳುಗುವುದು ಮುಂತಾದ ನೀರಾಟಗಳು ಬಹಳ ಹಿತಕರವಾದುವು. ಸಮುದ್ರ ದಂಡೆಯಲ್ಲಿ ಹಲವು ಬಗೆಯ ಕೂಟ ಆಟಗಳು, ಚೆಂಡಾಟ, ಷಟ್‌ಲ್ ಬ್ಯಾಡ್ಮಿಂಟನ್... ಗಳನ್ನು ಆಡಬಹುದು.

ವಸಂತದ ಕಳೆ ಇನ್ನೂ ಪೂರ್ಣವಾಗಿ ಮಾಸಿರದ ಕಾಲ —ಬೇಸಗೆ... ತೋಪಿನಲ್ಲಿ ಕಲೆತ ಹುಡುಗರು ಮರಕೋತಿ ಆಟ ಆಡಬಹುದು... ಚುರುಕಿನ ಓಟವಿಲ್ಲದ ಬುಗುರಿ ಆಟ ಆಡಬಹುದು.

ನೆರಳು ಸಿಕ್ಕರೆ ಹುಡುಗಿಯರಿಗೆ ಕಂಬದ ಆಟ, ಕುಂಟುಬಿಲ್ಲೆಗಳಿ... ಅದು ಪ್ರಶಸ್ತವಾದ ಜಾಗ. ಬೇಸಗೆಯಲ್ಲಿ ಅರಳಿರುವ ಅನೇಕ ಹೂ... ಗಳನ್ನು ಹುಡುಗಿಯರು ಶೇಖರಿಸಿ ಹಲವು ಬಗೆಯ ಆಟಗಳನ್ನು...

ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಹೂಗಿಡದಿಂದ ದಂಟಿನೊಡನೆ ಕಿತ್ತು ಹೂವಿನ ಭಾಗವನ್ನು ಮಾತ್ರ ಚಿವುಟಿ ಹಾಕುವುದು —ತಲೆಕತ್ತರಿಸುವ ಆಟ. ಹಾಗೆ ಚಿವುಟಿದಾಗ ಹೂ ಚಿಮ್ಮಿ ಛಂಗನೆ ಮೇಲಕ್ಕೆ ನೆಗೆದು ಬೀಳಬೇಕು. ಕೆಲವು ಬಾರಿ ಸಪ್ಪೆಯಾಗಿ ಹಾಗೆಯೇ ಮುರಿದು ಬೀಳುತ್ತದೆ. ಆಗ ಆಡುವವಳು ಸರದಿ ಕಳೆದುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾಳೆ. ಮತ್ತೊಬ್ಬಳು ಆಟ ಮುಂದುವರಿಸುತ್ತಾಳೆ. ಇದೇ ಹೂವನ್ನು ನೀಳವಾದ ಅದರ ದಂಟಿನೊಡನೆ ಕಿತ್ತು ಹೆಣೆದು ಹುಡುಗಿಯರು ತಮ್ಮತಮ್ಮ ಜಾಣ್ಮೆ ಪರೀಕ್ಷಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಕತ್ತಿಕಾಯಿಗಿಡ ಅಥವಾ ರತ್ನಗಂಧಿ ಗಿಡದ ಕಾಯಿ ಹಾಗೂ ಹೂಗಳನ್ನು ಹುಡುಗಿಯರು ಆಟಕ್ಕೆ ಉಪಯೋಗಿಸುತ್ತಾರೆ. ಬೇಸಗೆಯ ವೇಳೆಗೆ ಈ ಗಿಡ, ಕಾಯಿ ಮತ್ತು ಹೂಗಳಿಂದ ತುಂಬಿರುತ್ತದೆ. ಕತ್ತಿಯಂತೆ ಬಾಗಿರುವ ದಪ್ಪವಾದ ಇದರ ಕಾಯಿಗಳನ್ನು ಹುಡುಗರು ಕತ್ತಿವರಸೆಯಂತೆ ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಇನ್ನೇನು ಬಿರಿಯಲು ಸಜ್ಜಾದ ಮೊಗ್ಗನ್ನು ಕಿತ್ತು ಹುಡುಗಿಯರು 'ಕೋಳಿ ಜಗಳ' ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಮೊಗ್ಗಿನ ದಳಗಳನ್ನು ಮೆಲ್ಲಗೆ ಬಿಡಿಸಿದರೆ ಒಳಗೆ ಕೇಸರಗಳ ತಲೆಗಳು ಕೊಂಡಿಯಂತೆ ಬಾಗಿ ನಿಂತಿರುತ್ತವೆ. ಇಂಥ ಮೊಗ್ಗುಗಳನ್ನು ಒಬ್ಬೊಬ್ಬರು ಒಂದೊಂದು ಇಟ್ಟುಕೊಂಡು ಒಂದು ಕೇಸರ ತೆಗೆಯುತ್ತಾರೆ. ಎದುರಾಳಿಯ ಕೇಸರದೊಡನೆ ಕೊಂಡಿಯಿರುವಲ್ಲಿ ಎರಡನ್ನೂ ಕೊಕ್ಕೆ ಹಾಕಿದಂತೆ ಹಿಡಿದು ತಮ್ಮೆಡೆಗೆ ಮಿಟುತ್ತಾರೆ. ಆಗ ಯಾರಾದರೊಬ್ಬರ ಕೇಸರದ ತಲೆ ಮುರಿದುಹೋಗುತ್ತದೆ. ಯಾರ ಮೊಗ್ಗಿನಲ್ಲಿ ಕೇಸರಗಳೆಲ್ಲ ಮೊದಲು ಮುಗಿದುಹೋಗುತ್ತವೆಯೋ ಅವರು ಸೋತಂತೆ ಲೆಕ್ಕ.

ಹುಡುಗರು ಚಿರಕಿ ಕಾಯಿ ಕಿತ್ತು ಇದ್ದಕ್ಕಿದ್ದಂತೆ ಒಬ್ಬ ಗೆಳೆಯನ ಮೇಲೆ ಚಿರಕಿ ಹೊಡೆಯುತ್ತಾರೆ. ಹೀಗೆ ಎಲ್ಲಿಂದಲೋ ತಣ್ಣಗೆ ನೀರು ಬಿದ್ದಾಗ ಗೆಳೆಯ ಬೆಚ್ಚುತ್ತಾನೆ. ಹಾವುರಾಣಿ ಮರದಿಂದ ಕಾಯಿ ಕಿತ್ತು ಅದರ ಬೀಜವನ್ನು ನೆಲದ ಮೇಲೆ ಚೆನ್ನಾಗಿ ತಿಕ್ಕಿ ಕೈ ಮೇಲೆ ಚುರುಕು ಮುಟ್ಟಿಸುವುದು, ಗಜ್ಜುಗವನ್ನು ಉಜ್ಜಿ ಚುರುಕು ಮುಟ್ಟಿಸುವುದು—ಇವೆಲ್ಲ ಬೇಸಗೆಯಲ್ಲಿ ನಡೆಸುವ ಆಟಗಳು.

ಎಲೆ ಸಂಗ್ರಹ, ಚಿಟ್ಟೆ ಸಂಗ್ರಹ, ಸಮುದ್ರ ದಡದಲ್ಲಿ ಚಿಪ್ಪು ಸಂಗ್ರಹ, ನದಿಯ ದಡದಲ್ಲಿ ಕಲ್ಲು ಸಂಗ್ರಹಗಳಿಗೂ ಬೇಸಗೆ ಕಾಲ ಅನುಕೂಲ. ಫುಟ್‌ಬಾಲ್, ಕ್ರಿಕೆಟ್, ಕಬಡ್ಡಿ, ಕೊಕ್ಕೊ ಮೊದಲಾದ ಆಟಗಳನ್ನು ಹೊರಾಂಗಣದಲ್ಲಿ ಆಡಬಹುದು. ರಾತ್ರಿಕಾಲದಲ್ಲಿ ಒಳ್ಳೆಯ ಬೆಳದಿಂಗಳಿದ್ದರೆ ಕೋಲಾಟ, ಪೇಪರ್ ಚೇಸ್ ಇತ್ಯಾದಿ ಆಡಬಹುದು.

ಭಾರತದಲ್ಲಿ ಬೇಸಗೆಯಲ್ಲಿ ಶಾಲೆ, ಕಾಲೇಜುಗಳಿಗೆ ರಜಾ ದಿನಗಳು. ಹವ್ಯಾಸಿಗಳು ಅಣಕ ಕುಸ್ತಿ, ನಡಿಗೆ, ಭಾರವಾದ ಕಲ್ಲು ಎಸೆಯುವ ಅಭ್ಯಾಸಗಳನ್ನು ಮಾಡಬಹುದು.

ದಾರಿ ತಪ್ಪಿಹೋದವರು ತಮ್ಮ ದಾರಿ ಕಂಡುಕೊಳ್ಳುವ ಸ್ಕೌಟ್ ಆಟವನ್ನು ಮಂದಗಳಿರು ವಡೆಯಲ್ಲಿ ಆಡುವುದುಂಟು.

ರಾತ್ರಿ ಹೊತ್ತು ನಿರಭ್ರ ಆಕಾಶದಲ್ಲಿ ನಕ್ಷತ್ರ ವೀಕ್ಷಣೆ, ಉಲ್ಕೆಗಳ ಅಧ್ಯಯನಗಳಲ್ಲಿ ಕಾಲ ಕಳೆಯಬಹುದು.

ನೋಡಿ : ನಕ್ಷತ್ರ ವೀಕ್ಷಣೆ ; ನೀರಾಟ ; ಜಿಲ್ಲೇಸು ; ಬುಗುರಿ ಆಟ ; ಮರಕೋತಿ

ಬೈಠಕ್

ಬೈಠಕ್, ಬಸ್ಕಿ ಅಥವಾ ಉಠಾಬೈಸ್—ಇವು ಒಂದೇ ವ್ಯಾಯಾಮದ ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಹೆಸರುಗಳು. ಬೈಠಕ್ ಎಂದರೆ ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳುವುದು ಎಂದು ಅರ್ಥ. ಆದರೆ ನಿಶ್ಚಲವಾಗಿ ಕುಳಿತುಕೊಂಡರೆ ಏನು ವ್ಯಾಯಾಮ ಆದೀತು ? ಏಳಬೇಕು, ಮತ್ತೆ ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಉಠಾಬೈಸ್ ಎಂದರೆ ಇದೇ ರೀತಿ ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳುವುದು ಮತ್ತು ನಿಲ್ಲುವುದು. ಹೃದಯಕ್ಕೆ ಅತೀವ ಶ್ರಮವನ್ನೊದಗಿಸದೆ, ಕ್ರಮವರಿತು ದೀರ್ಘ ಉಚ್ಛ್ವಾಸ, ನಿಶ್ವಾಸ ಕ್ರಮಗಳಿಂದ ಪುಪ್ಪುಸಗಳಿಗೆ ಹಾಗೂ ಹೃದಯಕ್ಕೆ ಆಮ್ಲಜನಕವನ್ನು ಒದಗಿಸುತ್ತ, ಸೊಂಟ, ತೊಡೆ, ಕೈಕಾಲುಗಳಿಗೆ ವ್ಯಾಯಾಮ ಒದಗಿಸಿ, ಅವುಗಳನ್ನು ಸದೃಢವಾಗಿ ಮಾಡುವುದೇ 'ಬೈಠಕ್' ವ್ಯಾಯಾಮದ ರೀತಿ.

ಬೈಠಕ್ ಮಾಡುವಾಗ ಕುಳಿತ ಸ್ಥಿತಿಯಲ್ಲಿ ಸ್ವಲ್ಪ ಮುಂದಕ್ಕೆ ಅಥವಾ ಹಿಂದಕ್ಕೆ ಜಿಗಿದು ಮತ್ತೆ ಮೊದಲಿನ ಸ್ಥಳಕ್ಕೆ ಬರುವುದು, ಅನಂತರ ಏಳುವುದು —ಈ ಕ್ರಮವನ್ನೂ ಅನುಸರಿಸಬಹುದು. ಹಿಂದಕ್ಕೆ ಅಥವಾ ಮುಂದಕ್ಕೆ ಜಿಗಿಯುವ ಬದಲು, ಎಡಕ್ಕೆ ಅಥವಾ ಬಲಕ್ಕೆ ಸಹ ಜಿಗಿಯಬಹುದು. ಇಲ್ಲವೆ, ಒಮ್ಮೆ ಬಲಕ್ಕೆ ಒಮ್ಮೆ ಎಡಕ್ಕೆ ಮೈ ಒಡ್ಡಿ ಮುರಿಯುವುದನ್ನೂ ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡಬಹುದು. ನೆಲಕ್ಕೆ ಹಣೆ ಹಚ್ಚಿ ಅನಂತರ ಏಳುವ ಕ್ರಮವನ್ನು ಅನುಸರಿಸಬಹುದು. ಹೀಗೆ ಕುಳಿತು ಏಳುವ ಈ ವ್ಯಾಯಾಮವನ್ನು ಹಲವಾರು ವಿಧಾನಗಳಲ್ಲಿ ಮಾಡಬಹುದು.

ನಿರಾಧಾರವಾಗಿ ಕುಳಿತು ಏಳುವ ವ್ಯಾಯಾಮದ ಬದಲು ಕೈಯಲ್ಲಿ ಬಾಗಿಲನ್ನೋ ಗೋಡೆಯನ್ನೋ ತೂಗಿಬಿಟ್ಟ ಹಗ್ಗವನ್ನೋ ಆನಿಸಿ ಹಿಡಿದುಕೊಂಡೂ ಬೈಠಕ್ ಮಾಡಬಹುದು.

ಕುಳಿತು, ಏಳುವ ಒಂದು ಕ್ರಿಯೆಯನ್ನು ಒಂದು ಬೈಠಕ್ ಎಂದು ಪರಿಗಣಿಸಿ ವ್ಯಾಯಾಮದಲ್ಲಿ ಒಟ್ಟು ಬೈಠಕ್‌ಗಳ ಸಂಖ್ಯೆ ಎಣಿಸಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡುವಾಗ ಮೊದಮೊದಲು ಕೆಲವು ಬೈಠಕ್‌ಗಳಿಂದ ಪ್ರಾರಂಭಿಸಿ ಕ್ರಮೇಣ ಅವುಗಳ ಸಂಖ್ಯೆಯನ್ನು ಹೆಚ್ಚಿಸಬಹುದು.

ಬೈಠಕ್ ಸ್ಥಿತಿಗಳು



ಬೊಂಬೆ ಕೂಡಿಸುವುದು.

ಭಾರತೀಯರು ಗುಡಿಗಳಲ್ಲಿ ಬಂದ ಅಥವಾ ಚೈತಕಗಳನ್ನು ಮಾಡುತ್ತ, ಬಣ್ಣಗಳಿಂದ ಬಿಡಿಸುತ್ತಾರೆ. ಬೊಂಬೆಗಳನ್ನು ಮಾಡಲು ಉತ್ಸುಕತೆಗಾಗಿ. ಪೂರ್ವ ದಾವಣಗೆರೆ (ಕೆಲವು) 'ಸುವಾರ್-ಬಾಜಾರ್' ಆಗಿ ಮಾಡುತ್ತಿದ್ದರು. ನಾಯಿಮರಿ ಮಾಡುತ್ತಿರುವುದಾಗಿ, ಒಂದು ದಂಡೆ ವಾಸದ ಮೇಲೆ ಈ ಉಪಾಯದಿಂದ ಒಂದು ದೀರ್ಘ ಉತ್ಸ್ವಾಸ-ದೀರ್ಘ ನಿಶ್ವಾಸ ನಡೆದು, ಪ್ರಮಾಣದಾಡಕ್ಕೆ ಸಾಮಾನ್ಯ ಬೆಳ್ಳಾರಿ ಹಾಗೂ ಅಂತ್ಯದ ಅಪ್ಪುಗೆಯ ಬಂದಿರುತ್ತಿತ್ತು. ಸಾವು ಮಾಡುತ್ತಿರುವುದನ್ನು ಮರೆಮಾಡಲು, ಚಿಕ್ಕವರು ಗೆಳೆಯರು ಬೇರೆಯೇ ನಿಂತೋ ಕುಳಿತೋ ರಾಮಾಯಣವನ್ನು ಹಾಡಲು ತೊಡಗಲು ಮಾಡುತ್ತಿದ್ದರು. ಒಬ್ಬ 'ಸಾವ' ಮಾಡಿ "ರಾಮ ಲಕ್ಷ್ಮಣ ಜಾನಕಿ" ಎಂದು ಪ್ರಾಯಶಃ ಹೇಳುತ್ತಿದ್ದ. ಹಾಗೆಯೇ "ಜೈ ಬೋಲೋ ಹನುಮಾನ್ ಕಿ" ಎಂದಿತ್ಯಾದಿ ರಾಮಾಯಣದಲ್ಲಿ ಸತ್ತ ಪಠಣವಾಗಿ ನಡೆಯುತ್ತಿತ್ತು.

ಬೊಂಬೆ ಕೂಡಿಸುವುದು

ನವರಾತ್ರಿ ಹಬ್ಬಕ್ಕೆ ಎಂಟು ದಿನ ಮೊದಲೇ ಮನೆಗಳಲ್ಲಿ ಸಂಭ್ರಮ ಜೆಲ್ಲಿ ಕಾಗದ, ಗುನ್ನಾಂಪಟ್ಟಿ, ಬಣ್ಣದ ಮಣಿಗಳು, ಅಂಟು, ಸೂಜಿ ದಾರ ಬಣ್ಣದ ಪಟ್ಟಿಗೆ ಮೊದಲಾದ ಸಲಕರಣೆಗಳನ್ನು ಹೊಂದಿಸಿಕೊಂಡ ಸಿದ್ಧತೆಗೆ ತೊಡಗುತ್ತಾರೆ. ಅಲಂಕಾರದ ಚೆನ್ನಾಗಿರುವ ಮುಚ್ಚಳವೊಂದರಲ್ಲಿ ಮಣ್ಣು ತುಂಬಿ ರಾಗಿ ಕಾಳು ಚೆಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ಇಷ್ಟೆಲ್ಲ ಉತ್ಸಾಹ ತಯಾರಿ – ಬೊಂಬೆ ಕೂಡಿಸುವುದಕ್ಕಾಗಿ.

ಮನೆಯ ಹಾಲ್ ಅಥವಾ ದೊಡ್ಡದಾಗಿರುವ ಕೊಠಡಿಯಲ್ಲಿ ಬೆಂಚುಗಳನ್ನು ಒಂದರ ಮುಂದೊಂದರಂತೆ ಮೆಟ್ಟಿಲು ಮೆಟ್ಟಿಲಾಗಿ ಇರಿಸುತ್ತಾರೆ ಮನೆಯಲ್ಲಿರುವ ಬೊಂಬೆಗಳಿಗೆ ತಕ್ಕಹಾಗೆ ಮೆಟ್ಟಿಲುಗಳ ಸಂಖ್ಯೆ.

ಬಿಳಿ ವಸ್ತ್ರವನ್ನು ಮೆಟ್ಟಿಲುಗಳ ಮೇಲೆ ಸುಕ್ಕಿಲ್ಲದಂತೆ ಹಾಸುತ್ತಾರೆ. ಮೇಲ್ಗಡೆಯ ಮೆಟ್ಟಿಲು ದೇವರ ಬೊಂಬೆಗಳಿಗೆ ಮೀಸಲು. ಹಸಿರು ನಸುಗೆಂಪು. ನೀಲಿ ಬಣ್ಣಗಳ ಜೆಲ್ಲಿ ಕಾಗದವನ್ನು ಬೇಕಾದಷ್ಟು ಕತ್ತರಿಸಿಕೊಂಡು ಅದಕ್ಕೆ ಗುನ್ನಾಂಪಟ್ಟಿ ಕತ್ತರಿಸಿ ಅಂಚು ಮಾಡುತ್ತಾರೆ. ಸೀರೆಯ ಬಣ್ಣದ ಕಾಗದವನ್ನೇ ಕತ್ತರಿಸಿ ಗೊಂಬೆಯ ಮೈಗೆ ಅಂಟಿಸುತ್ತಾರೆ. ಆಮೇಲೆ ನೆರಿಗೆಗಳನ್ನು ಹಿಡಿದು. ಹೊರಗೆ ಹಾಕಿ ಉಡಿಸುತ್ತಾರೆ. ಮಣಿ

ಬೊಂಬೆ ತಯಾರಿ





ಕೂಡಿಸಿದ ಬೊಂಬೆಗಳು

ಸರಗಳು, ಬಳೆ, ಹಾರ, ಜೈತಲೆ ಬೊಟ್ಟು ತೊಡಿಸಿದಾಗ ಅಲಂಕಾರ ಮುಗಿಯುತ್ತದೆ.

ಸ್ವಲ್ಪ ದಪ್ಪವಾದ, ಹೊಳಪುಳ್ಳ ಕಾಗದದಲ್ಲಿ ಪರಾಯಿ. ಕೋಟು ಮಾಡಿ ಗಂಡು ಬೊಂಬೆಯನ್ನು ಸಿಂಗರಿಸುತ್ತಾರೆ. ಮನೆಯಲ್ಲಿರುವ ರೇಷ್ಮೆ ಬಟ್ಟೆಗೆ ಹೊಳೆಯುವ ಜರ್ತಿ ಇಟ್ಟು, ಹೊಲಿದು ಅದನ್ನೂ ಸೀರೆಯಂತೆ ಉಡಿಸುತ್ತಾರೆ. ಒಂದೊಂದು ಜೊತೆ ಚಂದನದ ಗೊಂಬೆಗೂ ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಬಣ್ಣದ ಉಡುಪು, ಒಡವೆ ಮಾಡಿ ಹಾಕಬೇಕು.

ನವರಾತ್ರಿ ಪಾಡ್ಯದ ದಿನ ಗೊಂಬೆಗಳಿಗೆ ಪೂಜೆ. ಆದ್ದರಿಂದ ಹಿಂದಿನ ದಿನವೇ ಬೊಂಬೆಗಳನ್ನು ಅಚ್ಚುಕಟ್ಟಾಗಿ ಮೆಟ್ಟಲುಗಳ ಮೇಲೆ ಕಲಾಪೂರ್ಣವಾಗಿ ಕೂಡಿಸಿಬಿಟ್ಟಿರಬೇಕು. ರಾಗಿಯನ್ನು ಮೊದಲೇ ಹಾಕಿರುವುದರಿಂದ ಪಾಡ್ಯದ ಹೊತ್ತಿಗೆ ಹಸಿರು ಪೈರುಗಳು ತಲೆ ಎತ್ತಿರುತ್ತವೆ. ಪ್ಲಾಸ್ಟಿಕ್‌ನಿಂದ ಮಾಡಿದ ಹುಲಿ, ಸಿಂಹ, ಚಿರತೆ, ನರಿ ಮೊದಲಾದ ಪ್ರಾಣಿಗಳ ಬೊಂಬೆಗಳನ್ನು ಅದರಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲಿಸಿ ಕಾಡಿನ ಪರಿಸರ ಸೃಷ್ಟಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಮಣ್ಣಿನಿಂದ ಮಾಡಿದ ಭಿಕ್ಷುಕ, ನಾಯಿ, ತಲೆಯ ಮೇಲೆ ನೀರಿನ ಪಾತ್ರೆ ಹೊತ್ತಿರುವ ಹೆಂಗಸು ಮೊದಲಾದ ಬೊಂಬೆಗಳಿರುತ್ತವೆ. ಇವನ್ನು ಪೆಟ್ಟಿಗೆಯಿಂದ ಹೊರತೆಗೆದು. ಧೂಳು ಕೊಡವಿ, ಬಣ್ಣಗೆಟ್ಟಿದ್ದ ಕಡೆಗಳಿಗೆ ಬ್ರಶ್‌ನಿಂದ ಸೂಕ್ತ ಬಣ್ಣ ಹಾಕಿ ಮೆಟ್ಟಲಿನ ಮೇಲೆ ಜೋಡಿಸಬೇಕು.

ಪ್ಲಾಸ್ಟಿಕ್‌ನಲ್ಲಿ ಬಂದಿರುವ ಅಡಿಗೆ ಸಾಮಾನುಗಳು, ಬೊಂಬೆಗಳು ವೈವಿಧ್ಯಪೂರ್ಣ. ಒಂದೇ ಎತ್ತರದ ಗೊಂಬೆಗಳನ್ನಾರಿಸಿ ಅವಕ್ಕೆ ರಾಜ್ಯ ಬಟ್ಟೆಯಲ್ಲಿ ಭಾರತದ ವಿವಿಧ ಪ್ರದೇಶಗಳ ಪದ್ಧತಿಗಳ ವೇಷಭೂಷಣ ಮಾಡಬಹುದು.

ಕೆಳಗಡೆ ಮೆಟ್ಟಲಿನ ಮೇಲೆ ಸರಸ್ವತಿಯನ್ನಿಡುತ್ತಾರೆ. ಸರಸ್ವತಿ ಪೂಜೆ ದಿನ ಪುಸ್ತಕಗಳನ್ನಿಟ್ಟು ಪೂಜೆ ಮಾಡುತ್ತಾರೆ.

ದೊಡ್ಡ ದೊಡ್ಡ ಮಣ್ಣಿನ ಬೊಂಬೆಗಳಿಗೆ ದಶಾವತಾರ ವೇಷ ಹಾಕುತ್ತಾರೆ.

ಒಂಬತ್ತು ದಿನಗಳೂ ಗೊಂಬೆಗಳಿಗೆ ಪೂಜೆ ನಡೆಯುತ್ತದೆ. ಮನೆಯಲ್ಲಿ ದಿನವೂ ಏನಾದರೊಂದು ಭಕ್ಷ್ಯವನ್ನು ಮಾಡುತ್ತಾರೆ. ಹೆಣ್ಣು ಮಕ್ಕಳು ತಮ್ಮ ಸ್ನೇಹಿತರನ್ನು ಕರೆದು, ಬೊಂಬೆ ತೋರಿಸಿ, ತಿಂಡಿ ಕೊಟ್ಟು ಕಳುಹಿಸುತ್ತಾರೆ. ಬೊಂಬೆ ನೋಡಲೆಂದು ಹುಡುಗ-ಹುಡುಗಿಯರು ಗುಂಪು ಗುಂಪಾಗಿ ಬಂದು ಹೋಗುತ್ತಾರೆ.

ಜಪಾನಿನಲ್ಲಿ ಬೊಂಬೆ ಕೂರಿಸುವ ಪರಿಪಾಠವಿದೆ. ಗೊಂಬೆ ಸಂಗ್ರಹವನ್ನು ವಧು ತನ್ನ ಮನೆಗೆ ಹೋಗುವಾಗ ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಹೋಗುತ್ತಾಳೆ. ಹುಡುಗಿಯರ ಹಬ್ಬದಲ್ಲಿ ಚಕ್ರವರ್ತಿ, ಚಕ್ರವರ್ತಿನಿ, ಆಸ್ಥಾನಿಕರನ್ನು ಸೂಚಿಸುವ ಗೊಂಬೆಗಳನ್ನಿಡುತ್ತಾರೆ. ಹೆಣ್ಣು ಮಕ್ಕಳು ಸ್ನೇಹಿತೆಯರ ಮನೆಗಳಿಗೆ ಬೊಂಬೆಗಳನ್ನು ನೋಡಲು ಹೋಗುತ್ತಾರೆ.

ಬೈರಮ್ಮ

ಪುಟ್ಟ ಹುಡುಗಿಯೊಬ್ಬಳಿಂದ ಪಲವು ಗಂಟೆಗಳ ಕಾಲ ನೀರಿನಲ್ಲಿ ಈಜಿ ತೇಲಾಟ. ಇದು ನಡೆದದ್ದು ಬೆಂಗಳೂರಿನ ಕೆಂಪಾಬುಧಿ ಕೆರೆಯಲ್ಲಿ, ಈ ಶತಮಾನದ ನಾಲ್ಕನೆಯ ದಶಕದಲ್ಲಿ.

ಈ ಸಾಧನೆ ಮಾಡಿದಾಕೆ ಬೈರಮ್ಮ (ಜನನ: ಮೇ, 1926). 8 ವರ್ಷದ ವಯಸ್ಸಿನಲ್ಲೇ ಅವರು ಈಜು ಕಲಿಯತೊಡಗಿದರು. ಬೆಂಗಳೂರಿನ ಪ್ರಖ್ಯಾತ ಕೋಚ್ ಎಂ. ಮುನಿವೆಂಕಟಪ್ಪ ಮತ್ತು ಬಿ. ಆರ್. ಶ್ರೀನಿವಾಸರಾವ್ ಇವರಿಂದ ತರಬೇತಿ ಪಡೆದರು. ಡಾಲ್ಫಿನ್ ಕ್ಲಬ್ಬಿನ ಆಶ್ರಯದಲ್ಲಿ 8 ಗಂಟೆ, 10 ಗಂಟೆ, 12 ಗಂಟೆ, 15 ಗಂಟೆ, 18 ಗಂಟೆ — ಹೀಗೆ ಹೆಚ್ಚು ಹೆಚ್ಚು ಕಾಲ ಎಡಬಿಡದೆ ನೀರಿನಲ್ಲಿ ಈಜತೊಡಗಿದರು. ತಮ್ಮ 11 ಮತ್ತು 12ನೆಯ ವಯಸ್ಸಿನಲ್ಲಿ ಅತ್ಯಧಿಕ ಕಾಲ ನೀರಿನಲ್ಲಿ ಈಜಾಡಿ ಪ್ರಸಿದ್ಧರಾದರು.

ಬೈರಮ್ಮ, ಶ್ರೀನಿವಾಸರಾಯರೊಂದಿಗೆ

ಬೈರಮ್ಮ ಅವರು 1942ರಲ್ಲಿ ವಿವಾಹವಾದರು.

ಬೊತಾಟಿ ಕಾಳಗ

ಕುದುರೆ ಸವಾರನಾದ ಯೋಧ ಆತ್ಮರಕ್ಷಣೆಗಾಗಿ ಅಥವಾ ವೈರಿಯನ್ನು ಇರಿಯಲು ಈಟಿಯನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸುತ್ತಾನೆ. ಆದರೆ ತರಬೇತಿ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ಯೋಧ ಈಟಿಯನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸುವುದು ಅಪಾಯಕರ. ಈಟಿಯ ಮೊನಚಾದ ತುದಿಯ ಬದಲು ಮೆತ್ತಗಿನ ಬಟ್ಟೆಯ ಚೆಂಡನ್ನು ಕಟ್ಟಿದರೆ ಈ ಅಪಾಯ ಇರುವುದಿಲ್ಲ. ಇಂಥ ಮೊಂಡು ಈಟಿಯೇ ಬೊತಾಟಿ.

ಬೊತಾಟಿ ಸುಮಾರು 10 ಅಡಿ ಉದ್ದದ ಅಸ್ತ್ರ. ಕುದುರೆ ಸವಾರ ಇದರ ಕ್ಕಿರಷ್ಟು ಉದ್ದದ ಭಾಗ ಮುಂದಕ್ಕೆ ಇರುವಂತೆ ಹಿಡಿದುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾನೆ.

ಕಾಳಗದ ಮೊದಲು ಬೊತಾಟಿ ಅಸ್ತ್ರದ ತುದಿಯ ಚೆಂಡನ್ನು ಬಣ್ಣದಲ್ಲಿ ಮುಳುಗಿಸಿ ಇಡುವುದು ಉಂಟು. ಇದರಿಂದ ಒಬ್ಬ ಸ್ಪರ್ಧಾಳು ಎಷ್ಟು ಬಾರಿ ಇರಿಯಲ್ಪಟ್ಟಿದ್ದಾನೆ ಎಂದು ತಿಳಿಯುವುದು ಸುಲಭ.



ಇಬ್ಬರೊಳಗೆ ಬೊತಾಟಿ ಕಾಳಗ



ಕಾಳಗದ ಇನ್ನೊಂದು ರೀತಿ



ಮೂವರ ಸವಾರರ ಕಾಳಗ



ಸೈನಿಕ ಮತ್ತು ಬೊತಾಟಿ ಯೋಧರ ಕಾಳಗ

ಜೊತಾಟಿ ಕಾಳಗವನ್ನು ಕಲಿಯುವವ ಮೊದಲಿಗೆ ಕೆಲವು ಮೂಲಭೂತ ಚಲನೆಗಳನ್ನು ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡುತ್ತಾನೆ.

ಹಿಂದೆ ಮರಾಠ ಸೈನಿಕರಿಗೆ ಜೊತಾಟಿ ಕಾಳಗ ಮೆಚ್ಚಿನ ಕ್ರೀಡೆಯಾಗಿತ್ತು. ಮರಾಠ ಸಾಮ್ರಾಜ್ಯ ಬೆಳೆಯಲು ಮುಖ್ಯ ಕಾರಣ ಇವರ ಅಶ್ವಸೈನ್ಯ. ಸೈನ್ಯ ಬೀಡು ಬಿಟ್ಟಲ್ಲೆಲ್ಲ ಯೋಧರು ಜೊತಾಟಿ ಕಾಳಗದಲ್ಲಿ ನಿರತರಾಗುತ್ತಿದ್ದರು. ಇದರಿಂದ ಅವರಿಗೆ ಕುದುರೆ ಸವಾರಿ ಮತ್ತು ಈಟಿ ಕಾಳಗಗಳ ಅಭ್ಯಾಸ ಚೆನ್ನಾಗಿ ಆಗುತ್ತಿತ್ತು. ಕುದುರೆಗಳಿಗೂ ವ್ಯಾಯಾಮವಾಗುತ್ತಿತ್ತು.

ಮರಾಠ ಸಾಮ್ರಾಜ್ಯ ಅವನತಿ ಹೊಂದಿದಂತೆ ಜೊತಾಟಿ ಕಾಳಗದ ಜನಪ್ರಿಯತೆಯೂ ಇಳಿಮುಖವಾಯಿತು.

ನೋಡಿ : ಈಟಿ ವರಸೆ

ಬೋರಿಸ್ ಸ್ಪಾಸ್ಕಿ

ಕೇವಲ ಹತ್ತು ವರ್ಷದ ಹುಡುಗನೊಬ್ಬ ಮಾಜಿ ವಿಶ್ವ ಚಾಂಪಿಯನ್ ಬಾಟ್‌ವಿನಿಕ್‌ನೊಂದಿಗೆ ಚದುರಂಗದಾಟ ಆಡಿದ. ಈ ಹುಡುಗ ಏನು ಆಡಬಲ್ಲ ಎಂದು ಬಾಟ್‌ವಿನಿಕ್‌ಗೆ ಕುತೂಹಲ. ನೋಡು ನೋಡುತ್ತಿದ್ದಂತೆ ಆ ಹುಡುಗ ಗೆದ್ದೇ ಬಿಟ್ಟ ! ಅವನ ಆಟದ ವೈಖರಿ ನೋಡಿ ಬಾಟ್‌ವಿನಿಕ್ "ಈ ಹುಡುಗ ಮುಂದೆ ವಿಶ್ವಚಾಂಪಿಯನ್ ಆಗ್ತಾನೆ" ಎಂದರು. 1968ರಲ್ಲಿ ಈ ಬಾಲಕ ವಿಶ್ವದ ಚದುರಂಗ ಚಾಂಪಿಯನ್ ಆಗಿಯೇ ಬಿಟ್ಟರು.



"ಚದುರಂಗ ನನ್ನ ಜೀವನ" – ಸ್ಪಾಸ್ಕಿ

ಈ ಹುಡುಗ ರಷ್ಯದ ಬೋರಿಸ್ ಸ್ಪಾಸ್ಕಿ.

1937ರಲ್ಲಿ ಸ್ಪಾಸ್ಕಿಯ ಜನನ. ಕೇವಲ ಐದು ವರ್ಷದವನಿದ್ದಾಗಲೇ ಸ್ಪಾಸ್ಕಿ ಚದುರಂಗ ಆಟ ಕಲಿತರು. ಚಿತ್ತಾರ ಸಂಗೀತದಲ್ಲೂ ನಿಪುಣರಾದ ಅವರನ್ನು ಚದುರಂಗವೇ ಹೆಚ್ಚು ಆಕರ್ಷಿಸಿತು. ಚದುರಂಗದಲ್ಲಿ ವ್ಲಾದಿಮರ್ ಜಾಕ್ ಅವರ ಮಾರ್ಗದರ್ಶಿ.

ಸ್ಪಾಸ್ಕಿ ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಗ್ರಾಂಡ್‌ಮಾಸ್ಟರ್ (ಚದುರಂಗದ ವಿಶ್ವವಿಖ್ಯಾತ ಆಟಗಾರ) ಆದಾಗ ಅವರಿಗೆ ಕೇವಲ 18 ವರ್ಷ ವಯಸ್ಸು. ಅದುವರೆಗೆ ಇಷ್ಟು ಚಿಕ್ಕ ವಯಸ್ಸಿನ ಹುಡುಗರಾರೂ ಗ್ರಾಂಡ್‌ಮಾಸ್ಟರ್ ಆಗಿರಲಿಲ್ಲ.

ಹೆಚ್ಚಿನ ಚದುರಂಗ ಆಟಗಾರರಂತೆ ಚಿಕ್ಕಂದಿನಲ್ಲಿ ಸ್ಪಾಸ್ಕಿಯದೂ ವಿಲಕ್ಷಣ ಬುದ್ಧಿ. ದೊಡ್ಡವರಾದಮೇಲೂ 1958ರಲ್ಲಿ ಒಮ್ಮೆ ಆಟದಲ್ಲಿ ಸೋತಾಗ, ಎಲ್ಲರೆದುರಿಗೆ ಸ್ಪಾಸ್ಕಿ ಜೋರಾಗಿ ಅತ್ತುಬಿಟ್ಟರು.

ಕ್ರಮೇಣ, ಉತ್ತಮ ಆಟಗಾರನ ಮನೋಭಾವದಿಂದ ಸ್ಪಾಸ್ಕಿ ಆಡತೊಡಗಿದರು. 1969ರಲ್ಲಿ ಹಿಂದಿನ ವಿಶ್ವಚಾಂಪಿಯನ್ ಪೆಟ್ರೋಸಿಯನ್‌ರನ್ನು ಸೋಲಿಸಿ, ವಿಶ್ವಚಾಂಪಿಯನ್ ಆದಾಗ, "ಚದುರಂಗ ನನ್ನ ಜೀವನವಾಗುತ್ತದೆಂದು ನಾನೆಣಿಸಿರಲಿಲ್ಲ. ಇದ್ದಕ್ಕಿದ್ದಂತೆ ಹಾಗಾಯಿತು. ಚದುರಂಗದ ಚಲನೆಗೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ಅಂಕಿ–ಅಂಶಗಳು ನನ್ನ ನೆಂಟರಂತೆ ಆಗಿವೆ." ಎಂದು ಸ್ಪಾಸ್ಕಿ ನುಡಿದರು.

ಅಮೆರಿಕದ ಆಟಗಾರ ಬಾಬಿ ಫಿಷರ್‌ನ ಪ್ರತಿಭೆಯ ಸುದ್ದಿ ರಷ್ಯಕ್ಕೆ ಮುಟ್ಟುತ್ತಿದ್ದಂತೆ, ಚದುರಂಗ ಪ್ರಿಯರಾದ ರಷ್ಯನರಿಗೆ ಕಳವಳ ಪ್ರಾರಂಭವಾಯಿತು. "ಹೇಗಿದ್ದರೂ ಸ್ಪಾಸ್ಕಿ ಇದ್ದಾರಲ್ಲ" ಎಂಬ ಸಮಾಧಾನ ಕೆಲವರಿಗೆ. ಸ್ಪಾಸ್ಕಿಗಾದರೋ 'ವಿಶ್ವಚಾಂಪಿಯನ್' ಎಂಬ ಕಿರೀಟ ಆಗಲೇ ಭಾರವಾಗಿ ಬೇಸರವಾಗತೊಡಗಿತ್ತು. "ನಾನೇನಾದರೂ ವಿಶ್ವಚಾಂಪಿಯನ್ ಅಲ್ಲದಿದ್ದರೆ ಅತ್ಯಂತ ಸಂತಸದ ಮನುಷ್ಯನಾಗುತ್ತಿದ್ದೆ. ನಾನು ಚಾಂಪಿಯನ್ ಆದಾಗಿನಿಂದ ಜೀವನ ಒಂದು ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಬಿಗಿಯಾಗಿಬಿಟ್ಟಿದೆ. ನಾನು ಚದುರಂಗ ಆಡುವುದು ತಮಾಷೆಗಾಗಿಯೇ ಹೊರತು ಕೀರ್ತಿಗಲ್ಲ" ಎಂದು ಸ್ಪಾಸ್ಕಿ ಹೇಳಿದರು.

ವಿಶ್ವಚಾಂಪಿಯನ್ ಪ್ರಶಸ್ತಿಗಾಗಿ ಹಾತೊರೆಯುತ್ತಿದ್ದ ಫಿಷರ್‌ಗೂ ಸ್ಪಾಸ್ಕಿಗೂ 1972ರ ಜೂಲೈ 4ರಂದು ಸ್ಪರ್ಧೆ ಪ್ರಾರಂಭವಾಯಿತು. ಇಪ್ಪತ್ತೊಂದು ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಮೂರರಲ್ಲಿ ಗೆದ್ದು, ಹನ್ನೊಂದನ್ನು 'ಡ್ರಾ' ಮಾಡಿಕೊಂಡು, ಮಿಕ್ಕ ಏಳು ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಸ್ಪಾಸ್ಕಿ ಸೋತರು. ಕೊನೆಗೆ ಸೆಪ್ಟಂಬರ್ 1ರಂದು ಸ್ಪಾಸ್ಕಿ ಇಪ್ಪತ್ತೊಂದನೆಯ ಆಟದಲ್ಲಿ ಶರಣಾದರು. ವಿಶ್ವಪ್ರಶಸ್ತಿ ಫಿಷರ್‌ಗೆ ಬಂತು.

"ನಾನು ಆಡಿದ ಆಟಗಾರರಲ್ಲಿ ಸ್ಪಾಸ್ಕಿ ಅತ್ಯುತ್ತಮ ಆಟಗಾರರು. ನನಗೆ ನಿಜವಾದ ಸ್ಪರ್ಧೆ ಎಂದರೆ ಅವರ ಆಟವೇ. ಮಿಕ್ಕೆಲ್ಲ ಆಟಗಾರರು ಒಂದಲ್ಲ ಒಂದು ಹಂತದಲ್ಲಿ ತಪ್ಪು ಮಾಡುತ್ತಿದ್ದರು. ಆದರೆ ಸ್ಪಾಸ್ಕಿ ಹಾಗಲ್ಲ" ಎಂದು ಫಿಷರ್ ಹೇಳಿದ್ದಾರೆ.

ಚದುರಂಗದ ಆಚೆಯ ಪ್ರಪಂಚದ ಅರಿವೂ ಸ್ಪಾಸ್ಕಿಗೆ ಇದೆ. ಎಂದೇ ಅವರು ವಿಶ್ವಚಾಂಪಿಯನ್ ಆದರೂ ಮಾನವೀಯತೆ, ಸೌಜನ್ಯ ವಿನಯಗಳ ಸಾಕಾರಮೂರ್ತಿ.

ನೋಡಿ : ಚದುರಂಗ; ಬಾಬಿ ಫಿಷರ್

ಬೌಲ್ ಮಾಡುವುದು

ಕ್ರಿಕೆಟ್‌ನಲ್ಲಿ ಬ್ಯಾಟುಗಾರನಿಗೆ ಚೆಂಡನ್ನು ಎಸೆಯುವವನೇ ಬೌಲರ್. ಆದಷ್ಟು ಕಡಮೆ ರನ್ನುಗಳನ್ನು ಕೊಟ್ಟು ಹೆಚ್ಚು ವಿಕೆಟುಗಳನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳುವುದು – ಹೆಚ್ಚು ಮಂದಿ ಆಟಗಾರರನ್ನು ಔಟ್ ಮಾಡುವುದು – ಇವನ ಉದ್ದೇಶ.

ಹಿಂದೆ ಬೌಲರ್ ಕೈಯನ್ನು ಭುಜದ ಮಟ್ಟದಿಂದ ಮೇಲಕ್ಕೆ ಎತ್ತದೆ ನಾವು ಓಡುವಾಗ ಕೈಯನ್ನು ಬೀಸುವಂತೆಯೇ ಕೊಂಚ ಜೋರಾಗಿ ಕೈಬೀಸಿ ಚೆಂಡನ್ನು ಎಸೆಯುತ್ತಿದ್ದ. ಭುಜದ ಮಟ್ಟಕ್ಕಿಂತ ಮೇಲೆ ಕೈಯನ್ನೆತ್ತಿ ಎಸೆಯುವಾಗ ಚೆಂಡಿಗೆ ಬಹಳ ಹೆಚ್ಚು ವೇಗ ದೊರಕುತ್ತದೆ ಎಂಬ ಭಯ ಆಗಿನ ಆಟಗಾರರಿಗಿತ್ತು.

ಕೈಯನ್ನು ಭುಜಮಟ್ಟಕ್ಕಿಂತ ಮೇಲೆ ಎತ್ತಿ ಚೆಂಡನ್ನೆಸೆದರೆ ಅದು ಅಪಾಯಕಾರಿಯಲ್ಲ ಎಂಬುದನ್ನು 1827ರಲ್ಲಿ ಮೂರು ಪಂದ್ಯಗಳನ್ನಾಡಿ, ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನಲ್ಲಿ ತೋರಿಸಲಾಯಿತು. ಆದರೂ ಈ ರೀತಿ ಬೌಲ್ ಮಾಡುವುದು ಕ್ರಮಬದ್ಧವೆಂದು ಪರಿಗಣಿಸಲ್ಪಟ್ಟದ್ದು 1864ರ ಅನಂತರವೇ.





ಬೌಲ್ ಮಾಡುತ್ತಿರುವ ವೆಸ್ಲಿ ಹಾಲ್



[illegible]

ಚೆಂಡನ್ನು ಹಿಡಿದು ಓಡಿ ಬಂದು, ಹಾಗೆ ಬರುವಾಗ ಇಡೀ ತೋಳನ್ನು ಒಂದು ಸುತ್ತು ತಿರುಗಿಸಿ ಬ್ಯಾಟುಗಾರನ ಕಡೆಗೆ ಬೌಲ್‌ಮಾಡುವುದೇ ಪದ್ಧತಿ. ಚೆಂಡು ಕೈ ಬಿಡುವಾಗ ಮೊಣಕೈ ತಲೆಯ ನೇರಕ್ಕೆ ಮೇಲೆ ಇರಬೇಕು: ಮೊಣಕೈ ಮಡಚಬಾರದು. ಹೀಗೆ ಮಾಡುವಾಗ ಬೌಲರ್ ತನ್ನ ಬದಿಯ ವಿಕೆಟ್‌ನ ಪಕ್ಕದಲ್ಲಿರುವ ಬೌಲಿಂಗ್ ಕ್ರೀಸನ್ನು ದಾಟಕೂಡದು. ದಾಟಿದರೆ ಅದು 'ನೋಬಾಲ್' ಆಗುತ್ತದೆ. ಇದರಿಂದ ಆ ಚೆಂಡು ವಿಕೆಟಿಗೆ ಬಿದ್ದರೂ ಬ್ಯಾಟುಗಾರ ಔಟ್ ಅಲ್ಲ. ಅಷ್ಟೇ ಅಲ್ಲ, ಇಂಥ ಒಂದೊಂದು ಚೆಂಡಿನಿಂದ ಬ್ಯಾಟ್ ಮಾಡುತ್ತಿರುವ ಟೀಮಿಗೆ ಒಂದೊಂದು ರನ್ ಸಿಗುತ್ತದೆ. ಎಸೆದ ಚೆಂಡು ಬ್ಯಾಟುಗಾರನಿಗೆ ಸಿಗದಷ್ಟು ದೂರಕ್ಕೆ ಪಕ್ಕದಲ್ಲಿ ಹೋದರೆ ಅಥವಾ ತಲೆಯ ಮೇಲೆ ಬಹಳ ಎತ್ತರಕ್ಕೆ ಹೋದರೆ ಅದು 'ವೈಡ್ ಬಾಲ್'.

ಹಿಂದೆ ಒಬ್ಬೊಬ್ಬ ಬೌಲರ್‌ಗೆ ನಾಲ್ಕು ಬಾರಿ ಚೆಂಡೆಸೆಯುವ ಅವಕಾಶವಿತ್ತು. ಅನಂತರ ಮತ್ತೊಬ್ಬನಿಗೆ ಈ ಅವಕಾಶ. ಇಂಥ ನಾಲ್ಕು ಚೆಂಡುಗಳಿಗೆ ಒಂದು 'ಓವರ್' ಎಂದು ಹೆಸರಿತ್ತು. ಇಂದು ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಒಂದು ಓವರ್‌ಗೆ ಆರು ಚೆಂಡುಗಳು. ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯದಲ್ಲಿ ಒಂದು ಓವರ್‌ಗೆ ಎಂಟು ಚೆಂಡುಗಳಿರುವ ಪದ್ಧತಿಯೂ ಉಂಟು.

ಒಬ್ಬ ಬೌಲರ್‌ಗೆ ಎಷ್ಟು ಓವರ್‌ಗಳಾದರೂ ಕೊಡಬಹುದು. ಆದರೆ ಅನುಕ್ರಮವಾಗಿ ಒಂದರ ಅನಂತರ ಮತ್ತೊಂದು ಓವರ್ ಮಾಡುವಂತಿಲ್ಲ. ಒಂದು ಓವರ್ ಅನಂತರ ಮತ್ತೊಬ್ಬನಿಗೆಕೊಟ್ಟು ಅನಂತರ ಮಾತ್ರ ಇವನು ಮತ್ತೆ ಬೌಲ್ ಮಾಡಬಹುದು. ಒಂದು ಓವರ್‌ನಲ್ಲಿ ಒಂದು ಓಟವನ್ನೂ ಕೊಡದಿದ್ದರೆ ಅಂಥ ಓವರನ್ನು "ಮೇಡನ್ ಓವರ್" ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ.

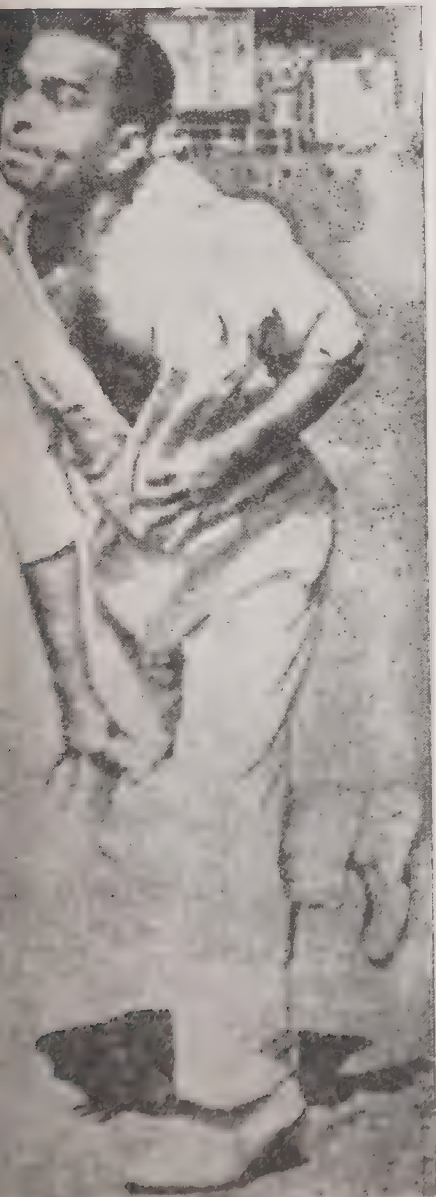
ಮೇಡನ್ ಓವರ್‌ನಲ್ಲಿ ಒಂದು ವಿಕೆಟ್ ತೆಗೆದುಕೊಂಡರೆ ಅದಕ್ಕೆ "ವಿಕೆಟ್ ಮೇಡನ್" ಎಂದು ಹೆಸರು. ಒಂದೇ ಓವರಿನ ಮೂರು ಬಾಲ್‌ಗಳಲ್ಲಿ ಒಟ್ಟಿಗೆ ಒಂದರ ಅನಂತರ ಒಂದಾಗಿ ಮೂರು ವಿಕೆಟ್ ತೆಗೆದುಕೊಂಡರೆ ಅದಕ್ಕೆ "ಹ್ಯಾಟ್‌ಟ್ರಿಕ್" ಎಂದು ಹೆಸರು.

ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಪ್ರಾರಂಭದ ಓವರನ್ನು ವೇಗವಾಗಿ ಬೌಲ್ ಮಾಡುವ ಆಟಗಾರನಿಗೆ ಕೊಡುತ್ತಾರೆ. ಹೊಸ ಚೆಂಡು ಸಾಕಷ್ಟು ವೇಗವಾಗಿ ಹೋಗಬಲ್ಲುದು. ಆದ್ದರಿಂದ ಇದು ಅನುಕೂಲ. ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ಜೆ. ಸ್ನೋ, ಹ್ಯಾರಲ್ಡ್ ಲಾರ್‌ವುಡ್, ಫ್ರೆಡ್ಡಿ ಟ್ರೂಮನ್, ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯದ ಆರ್. ಆರ್. ಲಿಂಡ್‌ವಾಲ್, ಡಿ. ಲಿಲೀ, ಮೆಕೆನ್‌ಜೀ, ಜಿ. ಚ್ಯಾಪೆಲ್, ವೆಸ್ಟ್ ಇಂಡೀಸ್‌ನ ವೆಸ್ಲಿ ಹಾಲ್, ಆರ್. ಗಿಲ್‌ಕ್ರಿಸ್ಟ್, ಚಾರ್ಲ್ಸ್ ಗ್ರಿಫಿತ್, ಭಾರತದ ಮಹಮದ್ ನಿಸಾರ್, ಶುಟೆ ಬ್ಯಾನರ್ಜಿ, ರಮಾಕಾಂತ್ ದೇಸಾಯ್. ದಕ್ಷಿಣ ಆಫ್ರಿಕದ ಪೋಲೋಕ್ ಮೊದಲಾದವರು ಪ್ರಖ್ಯಾತ ವೇಗದ ಬೌಲರುಗಳು. ಲಾರ್‌ವುಡ್, ಹಾಲ್, ಟ್ರೂಮನ್ ಮೊದಲಾದವರ ಚೆಂಡಿನ ವೇಗ ಗಂಟೆಗೆ 128 ರಿಂದ 160 ಕಿ.ಮೀ. ಇದ್ದುದುಂಟು. ಈ ವೇಗಕ್ಕೆ ಅನೇಕ ಆಟಗಾರರು ತತ್ತರಿಸುತ್ತಿದ್ದರು.

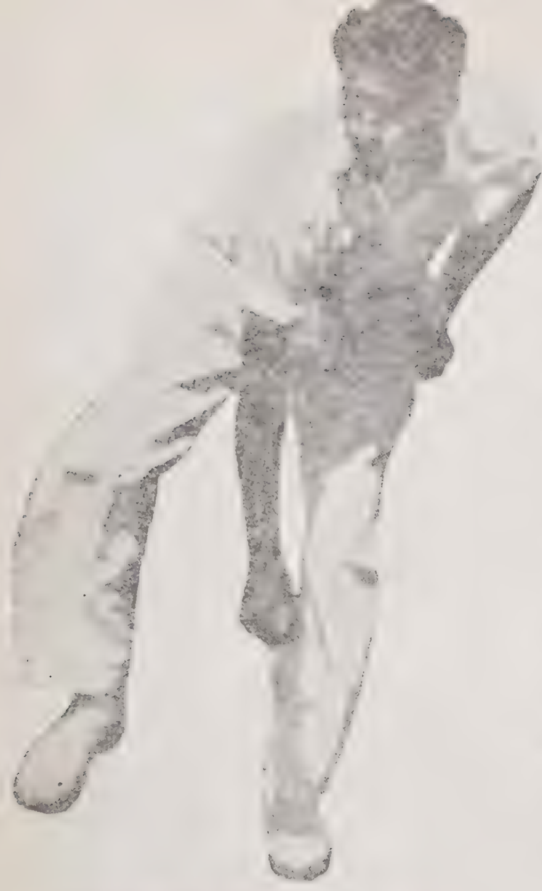
ಚೆಂಡನ್ನು ಬ್ಯಾಟುಗಾರನ ಮುಂದೆ ಕೊಂಚ ದೂರದಲ್ಲಿ ಬೀಳುವಂತೆ ಎಸೆದು ಅದು ಇದ್ದಕ್ಕಿದ್ದಂತೆ ವೇಗವಾಗಿ

[illegible]





ಸುಭಾಷ್ ಗುಪ್ತೆ,
ಬೌಲ್ ಮಾಡುವ ಶೈಲಿ



ವೇಗದ ಬೌಲರ್ ಬೌಲ್ ಮಾಡುತ್ತಿರುವುದು

ಮೇಲೇಳುವುದೇ 'ಬಂಪರ್'. ಇದು ಅಪಾಯಕಾರಿಯಾದ ಎಸೆತ. ವೆಸ್ಟ್ ಇಂಡೀಸಿನ ಗ್ರಿಫಿತ್ 1962ರಲ್ಲಿ ಅಲ್ಲಿ ನಡೆದ ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಹೀಗೆ ಬೌಲ್ ಮಾಡಿದಾಗ ಭಾರತದ ಕ್ಯಾಪ್ಟನ್ನರಾಗಿದ್ದ ಕಂಟ್ರಾಕ್ಟರ್‌ರ ತಲೆಗೆ ಪೆಟ್ಟು ಬಿದ್ದಿತ್ತು.

ಸ್ಪಿನಿಂಗ್ ಅಥವಾ ಚೆಂಡು ತಿರುಗುವಂತೆ ಮಾಡುವುದು ಮತ್ತೊಂದು ವಿಧಾನ. ಬೌಲರ್ ಎಸೆದ ಚೆಂಡು ಬಲಗೈಯಲ್ಲಿ ಆಡುವ ಬ್ಯಾಟುಗಾರನ ಎಡಬದಿಗೆ ಬಿದ್ದು ಅನಂತರ ಇದ್ದಕ್ಕಿದ್ದಂತೆ ಬಲಕ್ಕೆ ತಿರುಗಿ ವಿಕೆಟಿನ ಕಡೆಗೆ ಧಾವಿಸುತ್ತದೆ. ಇದಕ್ಕೆ "ಲೆಗ್ ಸ್ಪಿನ್" ಅಥವಾ "ಲೆಗ್ ಬ್ರೇಕ್" ಎಂದು ಹೆಸರು. ಚೆಂಡು ಬಲಭಾಗದಲ್ಲಿ ನೆಲಕ್ಕೆ ಬಿದ್ದು ಎಡಕ್ಕೆ ತಿರುಗಿದಾಗ ಅದು "ಆಫ್ ಸ್ಪಿನ್" ಅಥವಾ "ಆಫ್ ಬ್ರೇಕ್". ಮೈಸೂರಿನ ಇ.ಎ.ಎಸ್. ಪ್ರಸನ್ನ ಪ್ರಪಂಚದ ಅತ್ಯುತ್ತಮ ಆಫ್ ಸ್ಪಿನ್ ಬೌಲರ್‌ಗಳಲ್ಲೊಬ್ಬರು.

ವೇಗದ ಬೌಲರುಗಳ ಚೆಂಡು ನೆಲಕ್ಕೆ ಬೀಳುವ ಮೊದಲು ಗಾಳಿಯಲ್ಲೇ ಚೆಂಡು ತಿರುಗುವಂತೆ ಮಾಡಬಲ್ಲರು. ಹಾಗೆ ಬೌಲ್‌ಮಾಡುವುದಕ್ಕೆ 'ಸ್ವಿಂಗ್' ಎಂದು ಹೆಸರು. ಬೌಲ್ ಮಾಡಿದ ಚೆಂಡು ಬ್ಯಾಟುಗಾರನ ಎಡಬದಿಗೆ ಬಂದು ನೆಲಕ್ಕೆ ಬೀಳುವ ಮುನ್ನ ಅವನ ಕಡೆಗೆ ತಿರುಗಿದಾಗ ಅದು 'ಔಟ್ ಸ್ವಿಂಗರ್'. ಲೆಗ್‌ಬ್ರೇಕ್‌ನಂತೆ ಕಾಣಿಸಿ ಅನಂತರ ಅದು ಆಫ್ ಬ್ರೇಕ್ ಆದಾಗ ಅದಕ್ಕೆ ಗೂಗ್ಲಿ (ಬೋಸೀ) ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ. ಇದನ್ನು ಕಂಡುಹಿಡಿದವರು ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ಬರ್ನಾಡ್ ಜೇಮ್ಸ್ ಟಿಂಡಲ್ ಬೊಸಾನ್ ಕ್ವೆ ಎಂಬವರು. ಮೈಸೂರಿನ ಚಂದ್ರಶೇಖರ್ ಒಬ್ಬ ಅತ್ಯುತ್ತಮ ಗೂಗ್ಲಿ ಬೌಲರ್.

ಇನ್ ಸ್ವಿಂಗರ್ ವಿಧದ ಚೆಂಡು ನೆಲಕ್ಕೆ ಬಿದ್ದ ಮೇಲೆ ಲೆಗ್‌ಬ್ರೇಕ್ ಆಗುವುದುಂಟು. ಅಥವಾ 'ಔಟ್ ಸ್ವಿಂಗರ್' 'ಆಫ್ ಬ್ರೇಕ್' ಆಗುವುದೂ ಉಂಟು. ಇಂಥ ಬೌಲಿಂಗಿಗೆ 'ಕಟರ್' ಎಂದು ಹೆಸರು. ಇದು ಬ್ಯಾಟುಗಾರನನ್ನು ದಿಗ್ಭ್ರಮೆಗೊಳಿಸುವಂಥದು.

ಕಲ್ಲನ್ನು ಎಸೆಯುವಂತೆ ಮೊಣಕೈಯನ್ನು ಬಗ್ಗಿಸಿ ಚೆಂಡೆಸೆಯುವುದು ಬರಿಯ ಎಸೆತ ಅಥವಾ 'ಥ್ರೋ'. ಇದು ನಿಯಮ ವಿರುದ್ಧ. ಒಂದು ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಅಥವಾ ಟೆಸ್ಟ್ ಸರಣಿಯಲ್ಲಿ ಅತ್ಯಂತ ಹೆಚ್ಚು ವಿಕೆಟ್ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳುವವನು ಆ ಸರಣಿಯ ಅತ್ಯುತ್ತಮ ಬೌಲರ್ ಎನಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾನೆ. ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ಜೆ.ಸಿ. ಲೇಕರ್ ಎಂಬುವರು 1956ರಲ್ಲಿ ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯದ ವಿರುದ್ಧ ಆಡಿದ ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯದ ಮೊದಲ ಇನ್ನಿಂಗ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ 53 ರನ್‌ಗಳಿಗೆ ಎಲ್ಲ ಹತ್ತು ವಿಕೆಟ್‌ಗಳನ್ನೂ ತೆಗೆದುಕೊಂಡರು. ಎರಡನೆಯ ಇನ್ನಿಂಗ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ 37 ರನ್ನುಗಳಿಗೆ ಒಂಬತ್ತು ವಿಕೆಟ್ ತೆಗೆದುಕೊಂಡರು. ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಇತಿಹಾಸದಲ್ಲಿ ಅತ್ಯುತ್ತಮ ಬೌಲರುಗಳು ಹಲವರು. ಎಲ್. ಅಮರ್‌ಸಿಂಗ್, ಮಹಮ್ಮದ್ ನಿಸ್ಸಾರ್, ಎ.ಜಿ. ಕೃಪಾಲ್‌ಸಿಂಗ್, ವಿನೂ ಮಂಕಡ್ ಮೊದಲಾದವರು ಭಾರತದ ಪ್ರಮುಖ ಬೌಲರುಗಳಾಗಿದ್ದರು. ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ಜೆ.ಬಿ. ಸ್ಟಥಾಮ್, ಬೆಡ್ಸರ್, ಜಿಮ್ ಲೇಕರ್, ಟ್ರೆವರ್ ಬೇಯ್ಲಿ, ರೋಡ್ಸ್, ಗೂಡಾರ್ಡ್, ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯಾದ ಲಿಂಡ್‌ವಾಲ್, ಕೀತ್‌ಮಿಲರ್, ಬೆನೋ, ಗ್ರಿಮೆಟ್, ಓರೈಲಿ, ಲಿಲೀ; ಭಾರತದ ಬೇಡಿ, ಪ್ರಸನ್ನ, ವೆಂಕಟರಾಘವನ್, ಚಂದ್ರಶೇಖರ್ ಅಷ್ಟೇ ಅಲ್ಲದೆ ದುರಾನಿ, ಅಬೀದ್ ಅಲಿ, ಸೋಲ್ಕರ್, ಶಿವಾಲ್ಕರ್, ಸಲಗಾಂವ್‌ಕರ್ ಮೊದಲಾದವರು ಪ್ರಮುಖ ಬೌಲರ್‌ಗಳು.

ನೋಡಿ: ಅಮರಸಿಂಗ್; ಏಕನಾಥ ಸೋಲ್ಕರ್; ಜಿಮ್ ಲೇಕರ್; ಪ್ರಸನ್ನ; ಫ್ರೆಡಿ ಟ್ರೂಮನ್; ಬಿ. ಎಸ್. ಚಂದ್ರಶೇಖರ್; ಬಿಷನ್‌ಸಿಂಗ್ ಬೇಡಿ; ವಿನೂ ಮಂಕಡ್; ವೆಂಕಟರಾಘವನ್; ಸಲೀಮ್ ದುರಾನಿ

ಬೌಲ್ಸ್ ಆಟ

ಮಣ್ಣಿನಿಂದ ಮಾಡಿದ 'ಜಾಕ್' ಚೆಂಡಿಗೆ ತಗಲುವಂತೆ ಬೌಲ್‌ಗಳೆಂಬ ಮರದ ಚೆಂಡುಗಳನ್ನು (ಇವುಗಳನ್ನು ವುಡ್‌ಗಳೆಂದೂ ಕರೆಯುವುದುಂಟು) ಉರುಳಿಸುವುದು—ಬೌಲ್ಸ್ ಆಟದ ವಿಧಾನ. ಇದನ್ನು ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಹೊರಾಂಗಣದಲ್ಲಿ ಆಡುತ್ತಾರೆ.

ಬೌಲ್ಸ್ ಆಟದ ಹುಲ್ಲು ಮೈದಾನ ಅತಿ ಸುಂದರವಾದದ್ದು. ಹುಲ್ಲು ಬೆಳೆಸಿ ಕತ್ತರಿಸುವ ಕ್ರಮವೂ ಕಟ್ಟುನಿಟ್ಟಾದದ್ದು.

ಬೌಲ್‌ಗಳ ಪರಮಾವಧಿ ಸುತ್ತಳತೆ ಹದಿನಾರೂವರೆ ಅಂಗುಲ ಮತ್ತು ಪರಮಾವಧಿ ತೂಕ ಮೂರೂವರೆ ಪೌಂಡುಗಳಷ್ಟು. ಅವುಗಳ ಒಂದು ಮೈ ಸ್ವಲ್ಪ ಉಬ್ಬಿದಂತಿರುತ್ತದೆ. ಇದರಿಂದಾಗಿ ಬೌಲ್‌ಗಳು ಉರುಳುವಾಗ ಒಂದು ಕಡೆಗೆ ವಾಲಿಕೊಂಡೇ ಉರುಳುತ್ತವೆ. ಉರುಳು ವೇಗ ತಗ್ಗಿದಾಗ ದಿಕ್ಕು ಬದಲಾಗುತ್ತದೆ. ಹೇಗೆ ಉರುಳಿಸಿದರೆ ಅದು ಎಲ್ಲಿ ವೇಗ ಕಳೆದುಕೊಂಡು, ದಿಕ್ಕು ಬದಲಾಯಿಸಿ ಜಾಕ್ ತಲಪಬಹುದು ಎಂಬ ಎಣಿಕೆ ಆಟಗಾರನಿಗಿರಬೇಕು. ಕೈಚಳಕವನ್ನೂ ಇದು ಬಹಳ ಮಟ್ಟಿಗೆ ಅವಲಂಬಿಸಿದೆ.

ಸಿಂಗ್‌ಲ್ಸ್ ಬೌಲ್ಸ್ ಆಟದಲ್ಲಿ ಇಬ್ಬರೇ ಸ್ಪರ್ಧಿಗಳು. ಒಂದು ತಂಡದಲ್ಲಿ ಇಬ್ಬರು (ಡಬ್‌ಲ್ಸ್), ಮೂವರು (ಟ್ರಿಪ್‌ಲ್ಸ್) ಹಾಗೂ ನಾಲ್ವರು (ರಿಂಕ್) ಇರುವಂತೆ ಆಡಬಹುದು. ಒಬ್ಬರು ಮತ್ತು ಇಬ್ಬರ ತಂಡಗಳಲ್ಲಿ ಪ್ರತಿ ಆಟಗಾರ ನಾಲ್ಕು ಬೌಲ್‌ಗಳನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಬಹುದು. ಮೂವರ ತಂಡದಲ್ಲಿ ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬನಿಗೆ ಮೂರು ಬೌಲ್‌ಗಳನ್ನೂ ನಾಲ್ವರಿರುವ ತಂಡದಲ್ಲಿ ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬನಿಗೆ ಎರಡು ಬೌಲ್‌ಗಳನ್ನೂ ಕೊಡುತ್ತಾರೆ.



ಹಿಂದೆ ಯುರೋಪಿನ ಹೆಂಗಸರು ಆಡುತ್ತಿದ್ದ ಬೌಲ್ಸ್ ಆಟ



17ನೆಯ ಶತಮಾನದ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ [illegible]

ಎರಡು ವಿಧದ ಆಟದ ಮೈದಾನಗಳಿವೆ: ಸಮಮಟ್ಟದ ಮೈದಾನ ಮತ್ತು ಕಿರೀಟ ಮೈದಾನ. ಸಮಮಟ್ಟದ ಮೈದಾನದ ಉದ್ದ, ಅಗಲಗಳೆರಡೂ 120 ಅಡಿ. ಈ ಆಟಕ್ಷೇತ್ರವನ್ನು 120 ಅಡಿ ಉದ್ದ 20 ಅಡಿ ಅಗಲದ ಆರು ಓಣಿಗಳಾಗಿ ವಿಭಾಗಿಸುತ್ತಾರೆ. ಈ ಓಣಿಗಳಿಗೆ ರಿಂಕ್‌ಗಳೆಂದು ಹೆಸರು. ಹುಲ್ಲು ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಬೆಳೆಯದ ಕಡೆ ಮಣ್ಣು, ಸಣ್ಣದ ಕಲ್ಲುಗಳನ್ನು ಹಾಕಿ, ಹದಗೊಳಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಕಿರೀಟ ಮೈದಾನದಲ್ಲಿ ಮಧ್ಯದಿಂದ ಅಂಚಿಗೆ ತಲಪುವ ವೇಳೆಗೆ 6ರಿಂದ 12 ಅಂಗುಲದಷ್ಟು ಎತ್ತರ ಕಡಮೆಯಾಗುತ್ತದೆ. ಇಡೀ ಆಟಕ್ಷೇತ್ರವನ್ನು ಒಂದೆರಡು ಅಡಿಗಳಷ್ಟು ಅಗೆದು ನೀರು ಬಸಿಯುವಂತೆ ಮಾಡಿ ಸಣ್ಣಕಲ್ಲು, ಮರದ ಚೂರು, ನಯವಾದ ಮರಳು ಹಾಕಿ ಅದರ ಮೇಲೆ ಹುಲ್ಲು ಬೆಳೆಸುತ್ತಾರೆ. ಆಟದ ಕಣದ ಸುತ್ತಲೂ 4–6 ಅಡಿಗಳ ಆಳವಿರುವ ಮೋರಿ ಇರುತ್ತದೆ. ಇದಕ್ಕೆ ಅಚೆ ಬದಿಯಲ್ಲಿ ಹುಲ್ಲಿನ ಬದಿ ಇರುತ್ತದೆ.

ಟಾಸ್ ಗೆದ್ದ ತಂಡದವರು ಮೊದಲು ಜಾಕ್ ಚೆಂಡನ್ನು ಉರುಳಿಸುತ್ತಾರೆ. ಮೊದಲನೆಯ ಆಟಗಾರ ತನ್ನ ಬೌಲನ್ನು ಜಾಕ್ ಕಡೆಗೆ ಉರುಳಿಸುತ್ತಾನೆ. ಅನಂತರ ಎದುರು ತಂಡದ ಮೊದಲನೆಯ ಆಟಗಾರ ಉರುಳಿಸುತ್ತಾನೆ. ಹೀಗೆ ಪರ್ಯಾಯವಾಗಿ ತಂಡಗಳ ಮಧ್ಯೆ ಆಟ ಸಾಗುತ್ತದೆ. ಎಲ್ಲರ ಮೊದಲ ಸರದಿಯ ಬಳಿಕ ಮೊದಲು ಆಡಿದವನು ತನ್ನ ಬಳಿಯಿರುವ ಎರಡನೆಯ ಚೆಂಡನ್ನೂ [illegible]

ಬಿಳಿ ' ಜಾಕ್ ' ಚೆಂಡಿಗೆ ತಗಲಿಸಲು 'ವುಡ್' ಉರುಳಿಸುವುದು



[illegible]

ಜಾಕ್‌ಗೆ ಎದುರಾಳಿಗಳ ಚೆಂಡಿಗಿಂತ ಹತ್ತಿರ ಇದ್ದ ಎಲ್ಲ ಚೆಂಡುಗಳಿಗೂ ಒಂದೊಂದು ಗೆಲ್ಲಾಂಕ ನೀಡುತ್ತಾರೆ. ಇಂಥ ಇನ್ನಿಂಗ್ಸ್ ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಇಪ್ಪತ್ತೊಂದು ಆದಾಗ ಆಟ ಮುಗಿಯುತ್ತದೆ.

ಚೆಂಡು ಉರುಳಿಸಬೇಕಾದ ಜಾಗದಲ್ಲಿ ಚಾಪೆಯಂಥ ಚಿಕ್ಕ ಹಾಸನ್ನು ಹಾಕುತ್ತಾರೆ. ಉರುಳಿಸುವಾಗ ಆಟಗಾರರ ಒಂದು ಕಾಲು ಅದರ ಮೇಲೆ ಇರಲೇಬೇಕು.

ಬ್ರಿಟನಿನ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಬೌಲ್ಸ್ ಆಟ ಒಂದು. 13ನೆಯ ಶತಮಾನದಿಂದಲೇ ಇದು ಜನಪ್ರಿಯವಾಗಿತ್ತು. ಇದರ ಜನಪ್ರಿಯತೆಯಿಂದಾಗಿ ಯುವಕರು ಬಿಲ್ಲುವಿದ್ಯೆಯನ್ನು ಅಸಡ್ಡೆ ಮಾಡುತ್ತಾರೆ ಎಂದು ಹಲವು ವರ್ಷಗಳ ಕಾಲ ಬ್ರಿಟನಿನಲ್ಲಿ ಬೌಲ್ಸ್ ಆಟವನ್ನು ನಿಷೇಧಿಸಿದ್ದರು. 1845ರಲ್ಲಷ್ಟೇ ಅದರ ಮೇಲಿನ ನಿಷೇಧವನ್ನು ತೆಗೆದುಹಾಕಲಾಯಿತು. 1893ರಲ್ಲಿ ಸ್ಕಾಟ್ಲೆಂಡಿನ ಬೌಲಿಂಗ್ ಅಸೋಸಿಯೇಷನ್ ಆರಂಭವಾದ ಮೇಲೆ ಇದು ಜನಪ್ರಿಯವಾಯಿತು. ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್, ಸ್ಕಾಟ್ಲೆಂಡ್, ವೇಲ್ಸ್.



19ನೆಯ ಶತಮಾನದ ಬೌಲ್ಸ್ [illegible]

ಐರ್‌ಲೆಂಡ್, ದಕ್ಷಿಣ ಆಫ್ರಿಕ, ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯ, ನ್ಯೂಜಿಲೆಂಡ್. ಕೆನಡ, ಅಮೆರಿಕ ಸಂಯುಕ್ತಸಂಸ್ಥಾನಗಳ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಸಂಘಗಳ ಪ್ರತಿನಿಧಿಗಳನ್ನು ಒಳಗೊಂಡ ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಮಂಡಳಿಯಿದೆ. ಇದರ ನೇತೃತ್ವದಲ್ಲಿ ಬೌಲ್ಸ್ ಆಟದಲ್ಲಿ ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಪಂದ್ಯಗಳು ನಡೆಯುತ್ತವೆ. ಬೌಲ್ಸ್ ಆಟ ಪ್ರಧಾನವಾಗಿ ಪುರುಷರ ಆಟವಾದರೂ ಕೆಲವು ಉತ್ಕೃಷ್ಟ ಮಹಿಳಾ ಬೌಲ್ಸ್ ಆಟಗಾರ್ತಿಯರೂ ಇದ್ದಾರೆ. ಒಳಾಂಗಣದಲ್ಲಿ ಬೌಲ್ಸ್ ಆಡುವುದೂ ಇದೆ.

ನೋಡಿ : ಸ್ಕಿಟ್ಲ್ಸ್

ಭಾರ ಎತ್ತುವಿಕೆ

ಶ್ರೀಕೃಷ್ಣ ಬಾಲಕನಿದ್ದಾಗಲೇ ಗೋವರ್ಧನ ಗಿರಿಯನ್ನು ಎತ್ತಿಹಿಡಿದ. ಹನುಮಂತ ಸಂಜೀವಿನಿ ಪರ್ವತವನ್ನು ಎತ್ತಿಕೊಂಡು ಹಾರಿದ. ಹೀಗೆ ಪುರಾಣಗಳಲ್ಲಿ ಮಹಾ ಭಾರಗಳನ್ನು ಎತ್ತಿದ [illegible] ಕಥೆಗಳಿವೆ. ದೇವಾಲಯ, ಗುಡಿಗಳಲ್ಲಿ ವರ್ಷಾ[illegible] ಜಾತ್ರೆಯಾದಾಗ ಊರಿನ ತರುಣರು ತಮ್ಮ ಶಕ್ತಿ[illegible]





ಭಾರ ಎತ್ತುವಾಗ ಬಳಸುವ ಉಪಕರಣಗಳು - ಮೈಸೂರಿನ ಕೃಷ್ಣರಾಜ ಒಡೆಯರ್ ಕಾಲದ

ತೋರಿಸುವುದಕ್ಕಾಗಿ ಭಾರವಾದ ಕಲ್ಲು, ಈಸು, ಚೀಲ, ಬಂಡಿಗಳನ್ನು ಎತ್ತುವುದುಂಟು.

ಇಂದು ಭಾರ ಎತ್ತುವುದು ಒಂದು ಸ್ಪರ್ಧೆ ಹಾಗೂ ಶರೀರ ಸಾಮರ್ಥ್ಯ ವರ್ಧನೆಯ ಒಂದು ಅಭ್ಯಾಸ ಆಗಿದೆ. ಶರೀರದ ಸೌಷ್ಠವ ಹೆಚ್ಚಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು. ಶಕ್ತಿಯನ್ನು ಬೆಳೆಸಿಕೊಳ್ಳಲು. ಕ್ರೀಡಾಸಾಮರ್ಥ್ಯವನ್ನು ಅಭಿವೃದ್ಧಿಪಡಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಭಾರ ಎತ್ತುವಿಕೆಯನ್ನು ಅಭ್ಯಾಸಮಾಡುತ್ತಾರೆ.

ಭಾರ ಎತ್ತುವಿಕೆಗೆ ಬಾರ್‌ಬೆಲ್ ಎಂಬ ಉಪಕರಣವನ್ನು ಬಳಸುತ್ತಾರೆ. 5ರಿಂದ 7 ಅಡಿ ಉದ್ದದ ಉಕ್ಕಿನ ಸರಳು ಮತ್ತು ಅದರ ತುದಿಗಳಲ್ಲಿ ಸಿಕ್ಕಿಸುವ ಕಬ್ಬಿಣದ ಭಾರವಾದ ಚಕ್ರಗಳು ಇದರಲ್ಲಿವೆ. ಅವಶ್ಯತೆಗೆ ಅನುಗುಣವಾಗಿ ಬಾರ್‌ಬೆಲ್ ಹೆಚ್ಚು ಹೆಚ್ಚು ಭಾರದ್ದಾಗಿರುತ್ತದೆ.

ಭಾರ ಎತ್ತುವಿಕೆಯಲ್ಲಿ ಮೂರು ರೀತಿಯ ಅಭ್ಯಾಸಗಳಿವೆ ;

ಪ್ರೆಸ್ ಅಥವಾ ಮಿಲಿಟರಿ ಪ್ರೆಸ್ ಎಂಬ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಮೊದಲು ನೆಲದ ಮೇಲಿನ ಭಾರವನ್ನು ಎದೆಮಟ್ಟದ ವರೆಗೆ ಎತ್ತಿ, ಬಳಿಕ ಅಥವಾ ಬಗ್ಗಿಸಿದ ತೋಳುಗಳನ್ನು ಆಧರಿಸಿ ಎರಡು ಸೆಕೆಂಡು ಹಿಡಿದಿರಬೇಕು. ಅನಂತರ ಅದನ್ನು ತಲೆಯ ಮೇಲಕ್ಕೆ ಎತ್ತಿ ತೋಳುಗಳನ್ನು ಸಂಪೂರ್ಣ ನೀಡಿ ಹಾಗೆಯೇ ದೃಢವಾಗಿ ಎರಡು ಸೆಕೆಂಡು ಹಿಡಿದಿರಬೇಕು.

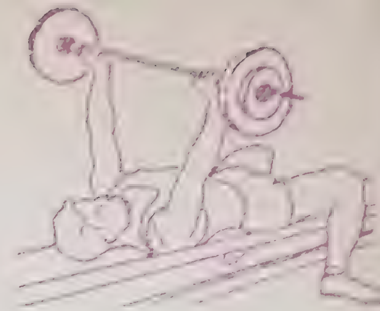
ಎರಡನೆಯದು ಸ್ನ್ಯಾಚ್. ಇಲ್ಲಿ ಭಾರವನ್ನು ಒಂದೇ ಸಲಕ್ಕೆ ಎತ್ತಿ ಹಿಡಿಯಬೇಕು. ಎದೆಯ ಮಟ್ಟದಿಂದ ಮೇಲಕ್ಕೆ ಭಾರವನ್ನು ಎತ್ತುತ್ತಿರುವಾಗ ನುಗ್ಗಿದಂತೆ ಬಲ ಪ್ರಯೋಗಿಸಬಹುದು ಅಥವಾ ಮಂಡಿಯನ್ನು ಬಗ್ಗಿಸಿ ಹೆಚ್ಚಿನ ಆಧಾರ ಕೊಟ್ಟು ಎತ್ತಬಹುದು.

ಮೂರನೆಯದಾದ 'ಕ್ಲೀನ್ ಮತ್ತು ಜರ್ಕ್' ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಭಾರವನ್ನು ಒಂದು ಅಥವಾ ಎರಡು ಕೈಗಳಿಂದ ಎತ್ತಬಹುದು. ಮೊದಲು





ಸ್ಕ್ವಾಟ್



ಬೆಂಚ್ ಪ್ರೆಸ್

ಭಾರವನ್ನು ಎದೆಮಟ್ಟಕ್ಕೆ ಎತ್ತಬೇಕು. ಇದು ಕ್ಲೀನ್. ಎದೆಮಟ್ಟದಿಂದ ಮೇಲಕ್ಕೆ ಎತ್ತುವಾಗ ಬಲ ಪ್ರಯೋಗಿಸಬಹುದು ; ಅಥವಾ ಮಂಡಿಯನ್ನು ಬಗ್ಗಿಸಿ ಅನಂತರ ಮಂಡಿಯನ್ನು ಭಾರಕ್ಕೆ ಆಧರಿಸಿ ಎತ್ತಬಹುದು.

ಜಾಗತಿಕ ಮತ್ತು ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಲ್ಲಿ ಈಗ ಭಾರವನ್ನು ಎರಡೂ ಕೈಗಳಿಂದ ಎತ್ತುವುದೇ ರೂಢಿಯಲ್ಲಿದೆ. ಸ್ಪರ್ಧಾಳುಗಳ ತೂಕಕ್ಕೆ ಅನುಗುಣವಾಗಿ ಅವರನ್ನು ವಿವಿಧ ವರ್ಗಗಳಾಗಿ ವಿಂಗಡಿಸುತ್ತಾರೆ. ಸ್ಪರ್ಧಿಗಳು ಪ್ರೆಸ್, ಸ್ನ್ಯಾಚ್ ಮತ್ತು ಜರ್ಕ್ ರೀತಿಗಳಲ್ಲಿ ಒಟ್ಟು ಎತ್ತಿದ ಭಾರದ ಮೊತ್ತವನ್ನು ಗಣಿಸಿ, ಅವನ ಸ್ಥಾನವನ್ನು ನಿರ್ಧರಿಸುತ್ತಾರೆ. ಇಬ್ಬರು ಸ್ಪರ್ಧಾಳುಗಳು ಎತ್ತಿದ ಭಾರದ ಮೊತ್ತ ಒಂದೇ ಆದಾಗ ಅವರಲ್ಲಿ ಯಾರು ಲಘು ತೂಕದವನೋ ಅವನಿಗೆ ಮೊದಲನೆ ಸ್ಥಾನ ದೊರೆಯುತ್ತದೆ.

ಪ್ರಾಚೀನ ಈಜಿಪ್ಟ್, ಟರ್ಕಿ, ಜಪಾನ್ ಮತ್ತು ಯೂರೋಪಿನ ದೇಶಗಳಲ್ಲಿ ಭಾರ ಎತ್ತುವ ಸ್ಪರ್ಧೆ ಜರಗುತ್ತಿತ್ತು. 1896ರ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಒಂದೇ ಕೈಯಿಂದ ಎತ್ತುವಿಕೆ ಮತ್ತು ಎರಡೂ ಕೈಗಳಿಂದ ಎತ್ತುವಿಕೆ—ಈ ಎರಡು ರೀತಿಯ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಿದ್ದುವು. 1900ರ ಅನಂತರ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಆರೀತಿ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳು ನಡೆಯಲಿಲ್ಲ.

1920ರ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಪುನಃ ಭಾರ ಎತ್ತುವಿಕೆ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳು ಸೇರಿಸಲ್ಪಟ್ಟುವು. ಎರಡೂ ಕೈಗಳಿಂದ ಎತ್ತುವ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳನ್ನು ಮಾತ್ರ ನಡೆಸಲಾಯಿತು. ತೂಕಕ್ಕೆ ಅನುಗುಣವಾಗಿ ಸ್ಪರ್ಧಾಳುಗಳ ವರ್ಗೀಕರಣ ನಡೆಯಿತು. ಫೆದರ್‌ವೇಯ್ಟ್, ಲೈಟ್‌ವೇಯ್ಟ್, ಮಿಡ್ಲ್‌ವೇಯ್ಟ್, ಲೈಟ್ ಹೆವಿವೇಯ್ಟ್, ಹೆವಿವೇಯ್ಟ್ — ಹೀಗೆ ವಿವಿಧ ವರ್ಗಗಳಲ್ಲಿ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳು ಪ್ರಾರಂಭವಾದುವು. ಇವುಗಳ ಜೊತೆಗೆ 1948ರಿಂದ ಬಾಂಟಮ್ ವೇಯ್ಟ್ ಮತ್ತು 1952ರಿಂದ ಮಿಡ್ಲ್ ಹೆವಿವೇಯ್ಟ್ ವಿಭಾಗಗಳು ಆರಂಭಿಸಲ್ಪಟ್ಟುವು. 1972ರ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಅನಂತರ ಜರ್ಕ್ ಸ್ಪರ್ಧೆಯನ್ನು ಕೈಬಿಡುವ ನಿರ್ಧಾರ ಕೈಗೊಂಡಿದ್ದಾರೆ. 56 ಕಿ.ಗ್ರಾಂ ವರೆಗಿನ ತೂಕದ ಸ್ಪರ್ಧಾಳುಗಳು ಬಾಂಟಮ್ ವೇಯ್ಟ್, ಅನಂತರ 60 ಕಿ.ಗ್ರಾಂ ವರೆಗಿನವರು ಫೆದರ್‌ವೇಯ್ಟ್, 60 ರಿಂದ 67.25 ಕಿ.ಗ್ರಾಂ. ತೂಕದವರು ಲೈಟ್ ವೇಯ್ಟ್, ಅನಂತರ 75 ಕಿ.ಗ್ರಾಂ ವರೆಗಿನವರು ಮಿಡ್ಲ್‌ವೇಯ್ಟ್. 75—82.5 ಕಿ. ಗ್ರಾಂ. ವರೆಗಿನವರು ಮಿಡ್ಲ್ ಹೆವಿ ವೇಯ್ಟ್ ಮತ್ತು 90 ಕಿ. ಗ್ರಾಂಗಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ತೂಕದವರು ಹೆವಿವೇಯ್ಟ್ ವಿಭಾಗದಲ್ಲಿ ಸೇರಿಸಲ್ಪಡುತ್ತಾರೆ. 1972ರ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಬಾಂಟಮ್ ವೇಯ್ಟ್‌ಗಿಂತ ಕಡಮೆ ತೂಕದ



ರಷ್ಯದ ಯುರಿ ವ್ಲಾಸೋವ್ : ರೋಮ್ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ದಾಖಲೆ



6.270 ಪೌಂಡ್ ಭಾರ ಹೊತ್ತ ಅಮೆರಿಕದ ಪಾಲ್ ಆಂಡರ್ಸನ್ : ಜಗತ್ತಿನ ಬಲಿಷ್ಠರಲ್ಲಿ

ಫ್ಲೈವೇಯ್ಟ್ ವಿಭಾಗ ಮತ್ತು ಹೆವಿ ವೇಯ್ಟ್‌ಗಿಂತ ಅಧಿಕ ತೂಕದ ಸೂಪರ್ ಹೆವಿವೇಯ್ಟ್ ವಿಭಾಗಗಳು ಸೇರಿಸಲ್ಪಟ್ಟಿವೆ. ಅಲ್ಲಿ ರಷ್ಯದ ವಸ್ಸಿಲಿ ಅಲೆಕ್ಸೇಯೆವ್ 640 ಕಿ. ಗ್ರಾಂ (235—175—230) ತೂಕ ಎತ್ತಿ, ಜಗತ್ತಿನ ಅತಿ ಶಕ್ತಿಶಾಲಿ ಮನುಷ್ಯ ಎನಿಸಿಕೊಂಡರು.



ನಾರಾಯಣ ಮರಿಶೆಟ್ಟಿ : ಒಲಿಂಪಿಯನ್ ಭಾರೋತ್ತೋಲಕ ಪಟು

ಭಾರ ಎತ್ತುವ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ನಿಯಮಗಳ ಪ್ರಕಾರವೇ ಎತ್ತಬೇಕು. ಸ್ನಾಯುಗಳು ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಸಮಯಾವಧಿಯಲ್ಲಿ ಸತತ ಹೆಚ್ಚುತ್ತಿರುವ ಪ್ರತಿರೋಧವನ್ನು ಎದುರಿಸಬೇಕಾದಾಗ ಬಲಿಷ್ಠವಾಗುತ್ತವೆ ಮತ್ತು ಸ್ವಲ್ಪ ಬಲಿಯುತ್ತವೆ ಎಂಬುದೇ ಭಾರ ಎತ್ತುವಿಕೆ ವ್ಯಾಯಾಮದ ಮೂಲ ತತ್ತ್ವ. ಕೈಯಿಂದ ತಲೆಯ ಮೇಲೆ ಭಾರವನ್ನು ಎತ್ತುವುದರಿಂದ ಭುಜ ಮತ್ತು ತೋಳುಗಳು ಬಲಿಷ್ಠವಾಗುತ್ತವೆ. ಭಾರದ ಮೂಲಕ ಶರೀರವನ್ನು ಇಟ್ಟುಕೊಂಡು ಕಾಲುಗಳನ್ನು ಬಗ್ಗಿಸುವ ವ್ಯಾಯಾಮದಿಂದ ತೊಡೆಗಳು ಬಲಗೊಳ್ಳುತ್ತವೆ.

ನೋಡಿ : ವಸ್ಸಿಲಿ ಅಲೆಕ್ಸೇಯೆವ್

ಭಾರತದ ಅಮೆಚೂರ್ ಅಥ್ಲೆಟಿಕ್ ಫೆಡರೇಷನ್

1923ರಲ್ಲಿ ಅಂತರ ಪ್ರಾಂತೀಯ ಅಥ್ಲೆಟಿಕ್ ಪಂದ್ಯಗಳು ಏರ್ಪಟ್ಟಾಗ ಭಾರತೀಯ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಸಮಿತಿ—ಇಂಡಿಯನ್ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಅಸೋಸಿಯೇಷನ್—ಹುಟ್ಟಿತು. ಈ ಸಂಸ್ಥೆಗೆ ಪೂರಕವಾಗಿ ಅಥ್ಲೆಟಿಕ್ಸ್‌ಗಳಿಗಾಗಿಯೇ ಬೇರೊಂದು ಸಂಘವಿರಬೇಕೆಂಬ ನಿರ್ಧಾರದ ಫಲವಾಗಿ ಭಾರತದ ಅಮೆಚೂರ್ ಅಥ್ಲೆಟಿಕ್ ಫೆಡರೇಷನ್ ಅಥವಾ ಅಮೆಚೂರ್ ಅಥ್ಲೆಟಿಕ್ ಫೆಡರೇಷನ್ ಆಫ್ ಇಂಡಿಯಾ (ಎ.ಎ.ಎಫ್.ಐ.) 1944ರಲ್ಲಿ ಸ್ಥಾಪಿಸಲ್ಪಟ್ಟಿತು.

ಇದರ ನೇತೃತ್ವದಲ್ಲಿ ನಡೆಯುವ ಪಂದ್ಯಾಟಗಳಲ್ಲಿ ಗೆದ್ದವರನ್ನು ಆ ವರ್ಷದ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಚಾಂಪಿಯನ್ ಎಂದು ಪರಿಗಣಿಸುತ್ತಾರೆ. 1950ರಿಂದ ಈ ಸಂಸ್ಥೆ ಕೋಚಿಂಗ್ ಶಿಬಿರಗಳನ್ನು ಏರ್ಪಡಿಸುತ್ತಿದೆ. ಜೆಸ್ಸಿ ಓವೆನ್ಸ್, ಬಾಬ್ ರಿಚರ್ಡ್ಸ್, ಬಾಬ್ ಮಥಿಯಾಸ್, ಎಮಿಲ್ ಜಟೋಪೆಕ್ ಹಾಗೂ ಡಾನಾ ಜಟೋಪೆಕ್ ಮುಂತಾದ ಜಗದ್ವಿಖ್ಯಾತ ಕ್ರೀಡಾ ಪಟುಗಳು ಈ ಸಂಬಂಧವಾಗಿ ಭಾರತಕ್ಕೆ ಭೇಟಿ ಕೊಟ್ಟಿದ್ದಾರೆ.

ವರ್ಷಂಪ್ರತಿ ಅಂತರವಲಯ, ಅಂತರರಾಜ್ಯ, ಹಾಗೂ ಅಖಿಲಭಾರತ ಮುಕ್ತ—ಹೀಗೆ ಮೂರು ಬಗೆಯ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್ ಪಂದ್ಯಾಟಗಳನ್ನು ಭಾರತದ ಅಮೆಚೂರ್ ಅಥ್ಲೆಟಿಕ್ ಫೆಡರೇಷನ್ ಏರ್ಪಡಿಸುತ್ತದೆ.

ಪ್ರತಿಯೊಂದು ರಾಜ್ಯದಲ್ಲೂ ಇದರ ಸದಸ್ಯ ಸಂಸ್ಥೆಗಳಿವೆ. ಮೈಸೂರು ರಾಜ್ಯದ ಅಮೆಚೂರ್ ಅಥ್ಲೆಟಿಕ್ ಫೆಡರೇಷನ್ 1952ರಲ್ಲಿ ಆರಂಭವಾಯಿತು.

ನೋಡಿ : ಅಖಿಲಭಾರತ ಕ್ರೀಡಾ ಮಂಡಳಿ : ಕ್ರೀಡಾಸಂಸ್ಥೆ

ಭಾರತದ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ನಿಯಂತ್ರಣ ಮಂಡಲಿ

"ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಜಗತ್ತಿನಲ್ಲಿ ಸ್ಪರ್ಧೆಗೆ ನಿಲ್ಲುವಷ್ಟು ಮಟ್ಟಿಗೆ ಈಗ ಭಾರತ ಬೆಳೆದು ನಿಂತಿದೆ" — 1927ರಲ್ಲಿ ಭಾರತಕ್ಕೆ ಭೇಟಿ ಕೊಟ್ಟ ಎಂ.ಸಿ.ಸಿ. ತಂಡದ ನಾಯಕ ಆರ್ಥರ್ ಗಿಲ್ಲಿಗನ್ ಹೇಳಿದ ಮಾತು.

ಅನಧಿಕೃತ ಪ್ರವಾಸದಲ್ಲಿ ಭಾರತದ ಆಟಗಾರರ ಸಾಮರ್ಥ್ಯವನ್ನು ಮೆಚ್ಚಿಕೊಂಡ ಅವರು "ಭಾರತ ಇಂಗ್ಲೆಂಡುಗಳ ನಡುವೆ ಅಧಿಕೃತ ಪಂದ್ಯಗಳು ಏರ್ಪಟ್ಟರೆ ಚೆನ್ನಾಗಿರುತ್ತದೆ" ಎಂದು ಅಭಿಪ್ರಾಯಪಟ್ಟರು. ಭಾರತ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ನಿಯಂತ್ರಣ ಮಂಡಲಿ ರಚನೆಯಾದರೆ ಅಧಿಕೃತ ಪಂದ್ಯಗಳ ಏರ್ಪಾಟಾಗಬಹುದೆಂದು ಪ್ರೇರಣೆ ನೀಡಿದವರೂ ಅವರೇ. ಭಾರತದ ಕ್ರೀಡಾ ಮುಖಂಡರಾದ ಆರ್. ಇ. ಗ್ರಾಂಟ್ ಗೋವನ್, ಆಂಥೊನಿ ಡಿ ಮೆಲ್ಲೊ ಮತ್ತು ಪಟಿಯಾಲದ ಮಹಾರಾಜ ಭೂಪೇಂದ್ರಸಿಂಗ್ ಅವರ ನಡುವೆ ಈ ವಿಷಯವನ್ನು ಕುರಿತು ಚರ್ಚೆ ನಡೆಯಿತು. ಅದರ ಫಲವಾಗಿ ಮುಂದೆ ಒಂದು ವರ್ಷದಲ್ಲಿ (1928) ಭಾರತ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ನಿಯಂತ್ರಣ ಮಂಡಲಿ (ಬೋರ್ಡ್ ಆಫ್ ಕಂಟ್ರೋಲ್ ಫಾರ್ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಇನ್ ಇಂಡಿಯಾ) ಅಸ್ತಿತ್ವಕ್ಕೆ ಬಂದಿತು.

ಗ್ರಾಂಟ್ ಗೋವನ್ ಅವರು ಈ ಮಂಡಳಿಯ ಪ್ರಥಮ ಅಧ್ಯಕ್ಷರು. ಆಂಥೊನಿ ಡಿ ಮೆಲ್ಲೋ ಪ್ರಥಮ ಗೌರವ ಕಾರ್ಯದರ್ಶಿ. ಅವರಿಬ್ಬರೂ 1929ರ ಜೂನ್‌ನಲ್ಲಿ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿಗೆ ಹೋಗಿ 'ಇಂಪೀರಿಯಲ್ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಕಾನ್ಫರೆನ್ಸಿ'ನ ಸದಸ್ಯರಾದರು. ಹೀಗೆ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಜಗತ್ತಿನಲ್ಲಿ ಭಾರತಕ್ಕೆ ಅಧಿಕೃತ ಸ್ಥಾನ ದೊರಕಿದಂತಾಯಿತು. 1932ರಲ್ಲಿ ಪ್ರಥಮ ಬಾರಿಗೆ ಭಾರತದ ತಂಡ ಪೋರಬಂದರ ಮಹಾರಾಜರ ನಾಯಕತ್ವದಲ್ಲಿ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿಗೆ ತೆರಳಿ ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯಗಳನ್ನು ಆಡಿತು.

ಭಾರತ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಕಂಟ್ರೋಲ್ ಬೋರ್ಡ್. ಪ್ರಾದೇಶಿಕ ಮಟ್ಟದಲ್ಲಿ ತನ್ನ ಘಟಕಗಳನ್ನು ರಚಿಸಿದೆ. ರಾಷ್ಟ್ರ ಮಟ್ಟದಲ್ಲಿ ಕ್ರಿಕೆಟ್‌ಗೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ವಿಷಯಗಳಿಗೆ ಇದು ಪ್ರಧಾನ ನಿಯಂತ್ರಣ ಕೇಂದ್ರವಾಗಿದೆ; ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಆಟಗಾರರಿಗೆ ಪ್ರೋತ್ಸಾಹ ಕೊಡುತ್ತದೆ.

ಭಾರತ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಕಂಟ್ರೋಲ್ ಬೋರ್ಡಿನಲ್ಲಿ ಆಂಥೊನಿ ಡಿ ಮೆಲ್ಲೋ ಅವರು ಬಹುಕಾಲ ಸೇವೆ ಸಲ್ಲಿಸಿದ್ದಾರೆ. ಪ್ರಾರಂಭದಿಂದ 1938ರ ವರೆಗೆ ಹತ್ತು ವರ್ಷಕಾಲ ಗೌರವ ಪ್ರಧಾನ ಕಾರ್ಯದರ್ಶಿಯಾಗಿ ಅನಂತರ 1946ರ ವರೆಗೆ ಉಪಾಧ್ಯಕ್ಷರಾಗಿ ಮುಂದೆ ಹಲವು ವರ್ಷ ಕಾಲ ಅಧ್ಯಕ್ಷರಾಗಿ ಅವರು ಸೇವೆ ಸಲ್ಲಿಸಿದರು. ಪ್ರಸಿದ್ಧ ಆಟಗಾರರಾದ ವಿಜಯ ಮರ್ಚೆಂಟ್ ಮೊದಲಾದವರೂ ಬೋರ್ಡಿನಲ್ಲಿ ಸೇವೆ ಸಲ್ಲಿಸಿದ್ದಾರೆ.

ಭಾರತೀಯ ಶಾಲಾ ಆಟಗಳ ಮಂಡಲಿ

ಯಾವುದೇ ಅಭ್ಯಾಸವನ್ನು ಚಿಕ್ಕಂದಿನಿಂದಲೇ ಆರಂಭಿಸುವುದು ಹೆಚ್ಚು ಪ್ರಯೋಜನಕಾರಿ. ಆಟ–ಕ್ರೀಡಾಸ್ಪರ್ಧೆಗಳ ವಿಷಯದಲ್ಲೂ ಈ ನಿಯಮವನ್ನು ಅನುಸರಿಸಿದರೆ ದೇಶದಲ್ಲಿ ಉತ್ತಮ ಕ್ರೀಡಾಪಟುಗಳನ್ನು ಬೆಳಕಿಗೆ ತರುವುದರಲ್ಲಿ ಸಹಾಯವಾಗುತ್ತದೆ. ಈ ಉದ್ದೇಶದಿಂದ ಕಲ್ಕತ್ತದಲ್ಲಿ ಶರೀರ ಶಿಕ್ಷಣ ಸಭೆಯೊಂದು 1954ರಲ್ಲಿ ಸಮಾವೇಶಗೊಂಡಿತ್ತು. ಅಲ್ಲಿ ನಿರ್ಣಯಿಸಿದಂತೆ ಭಾರತದಲ್ಲಿ ಹೈಸ್ಕೂಲು ಮಟ್ಟದಲ್ಲೇ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳಲ್ಲಿ ಕ್ರೀಡಾಸಕ್ತಿ ಬೆಳೆಸುವ, ಪ್ರೋತ್ಸಾಹ ಕೊಡುವ ಉದ್ದೇಶವನ್ನು ಹೊಂದಿ ಭಾರತೀಯ ಶಾಲಾ ಆಟಗಳ ಮಂಡಳಿ–ಸ್ಕೂಲ್ ಗೇಮ್ಸ್ ಫೆಡರೇಷನ್ ಆಫ್ ಇಂಡಿಯಾ—ಸ್ಥಾಪಿತವಾಯಿತು. ಎ.ಸಿ. ದಾಸ್ ಮುಖ್ಯ ಕಾರ್ಯದರ್ಶಿ ಆದರು.

ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ನಡೆಸುವ ಎಲ್ಲ ಆಟಗಳಲ್ಲೂ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳಿಗೆ ಆಸಕ್ತಿ ಮೂಡಿಸಿ, ಪ್ರೋತ್ಸಾಹ ಕೊಡುವುದು ಮಂಡಲಿಯ ಉದ್ದೇಶಗಳಲ್ಲೊಂದು. ಹುಡುಗರ ಆಟ ಉತ್ತಮಗೊಳ್ಳುವಂತೆ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಮತ್ತು ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಲ್ಲಿ ಪಾಲ್ಗೊಳ್ಳುವ ಅವಕಾಶ ಮಾಡಿಕೊಡುವುದಾಗಿ ಕ್ರೀಡಾಸ್ಪರ್ಧೆಗಳನ್ನೇರ್ಪಡಿಸಿ ಅಂತರಶಾಲಾ ಸಂಪರ್ಕವನ್ನು ಹೆಚ್ಚಿಸುವುದು ಅದರ ಉದ್ದೇಶಗಳು.

19 ವರ್ಷಗಳಿಗೆ ಮೀರದ ಯಾವುದೇ ಅಧಿಕೃತ ಶಾಲೆಯ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳು ಮಂಡಲಿ ಏರ್ಪಡಿಸುವ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಬಹುದು. ಪ್ರಾರಂಭದಲ್ಲಿ ವಾರ್ಷಿಕ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳನ್ನಷ್ಟೇ ಏರ್ಪಡಿಸುತ್ತಿದ್ದರು. ಅನಂತರ ಅಕ್ಟೋಬರ್, ನವೆಂಬರ್‌ಗಳಲ್ಲಿ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್, ಈಜುಸ್ಪರ್ಧೆಗಳನ್ನೂ ಡಿಸೆಂಬರ್‌ನಲ್ಲಿ ಬಾಸ್ಕೆಟ್‌ಬಾಲ್, ಕಬಡ್ಡಿ, ಟೇಬಲ್ ಟೆನಿಸ್, ಖೊಕ್ಕೊ, ಅಥ್ಲೆಟಿಕ್ಸ್ ಮತ್ತು ಜಿಮ್ನಾಸ್ಟಿಕ್ಸ್‌ಗಳನ್ನೂ ನಡೆಸತೊಡಗಿದರು.

ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಮಟ್ಟದಲ್ಲಿ ಪ್ರಥಮವಾಗಿ ಪಂದ್ಯಗಳು ನಡೆದದ್ದು 1955ರ ಮೇ ತಿಂಗಳಲ್ಲಿ, ಮಧ್ಯಪ್ರದೇಶದ ಪಚಮಾರಿಯಲ್ಲಿ. ಆಗ ಏಳು ರಾಜ್ಯಗಳ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳು ಸ್ಪರ್ಧಿಸಿದ್ದರು.

1956ರಲ್ಲಿ ಪಂದ್ಯಗಳು ಕಟಕ್‌ನಲ್ಲಿ ಜರಗಿದುವು. ಇದರಲ್ಲಿ ಮೈಸೂರು ಮೊದಲನೆಯ ಬಾರಿ ಸ್ಪರ್ಧಿಸಿತು.

ಕಲ್ಕತ್ತ ಬಳಿ ಇರುವ ಕಾಂಚ್ರಪಾರ (1958), ದೆಹಲಿ (1959), ಇಂದೂರು (1960)ಗಳಲ್ಲೂ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳು ನಡೆದುವು.

ಭಾರತೀಯ ಹಾಕಿ ಫೆಡರೇಷನ್

ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಹಾಕಿಯನ್ನು ಸೇರಿಸಲು 1924ರಲ್ಲಿ ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಸಮಿತಿ ನಿರ್ಧರಿಸಿದಾಗ ಭಾರತದಲ್ಲಿ ಅಖಿಲ ಭಾರತ ಹಾಕಿ ಫೆಡರೇಷನ್‌ನ ಜನನವಾಯಿತು.

ಈ ಸಂಸ್ಥೆಯ ವತಿಯಿಂದ ಹಾಕಿಯಲ್ಲಿ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್ ಪಂದ್ಯಗಳು 1928ರಿಂದ ನಡೆಯುತ್ತಿವೆ. ಮೊದಲಿಗೆ ದ್ವಿವಾರ್ಷಿಕವಾಗಿ ನಡೆಯುತ್ತಿದ್ದ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್ ಪಂದ್ಯಗಳು 1944ರಿಂದ ಪ್ರತಿ ವರ್ಷ ನಡೆಯುತ್ತಿವೆ.

1935ರಲ್ಲಿ ನ್ಯೂಜಿಲೆಂಡನ್ನು ಸಂದರ್ಶಿಸಿದ ಭಾರತೀಯ ಹಾಕಿ ತಂಡಕ್ಕೆ ಅಲ್ಲಿನ ಮಾವೊರಿ ಜನ ಒಂದು ಷೀಲ್ಡ್ ಕೊಟ್ಟರು. ಇದನ್ನೇ ಮುಂದೆ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಚಾಂಪಿಯನ್ ತಂಡಕ್ಕೆ ಕೊಡಲಾಗುತ್ತಿದ್ದಿತು. ಭಾರತ ಇಬ್ಭಾಗವಾದಾಗ ಆಗಿನ ಪಂಜಾಬ್ ಸಂಸ್ಥಾನದಲ್ಲಿದ್ದ ಈ ಪ್ರಶಸ್ತಿಯನ್ನು ಪಾಕಿಸ್ತಾನ ಭಾರತಕ್ಕೆ ಹಿಂದಿರುಗಿಸಲಿಲ್ಲ.

'ಹಿಂದೂ' ಪತ್ರಿಕೆಯವರು ದಿವಂಗತ ರಂಗಸ್ವಾಮಿಯವರ ಸ್ಮರಣಾರ್ಥ ಇತ್ತ ಪಾರಿತೋಷಕವನ್ನು ಗೆದ್ದ ತಂಡವನ್ನು ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಚಾಂಪಿಯನ್ ಎಂದು ಈಗ ಪರಿಗಣಿಸುತ್ತಾರೆ. ಇದಲ್ಲದೆ ಬೇಟನ್ ಕಪ್, ಧ್ಯಾನ್‌ಚಂದ್ ಟ್ರೋಫಿ, ಆಗಾಖಾನ್ ಕಪ್‌ಗಳಿಗಾಗಿ ಪ್ರಮುಖ ಹಾಕಿ ಪಂದ್ಯಗಳು ನಡೆಯುತ್ತವೆ.

ಸ್ತ್ರೀಯರ ಹಾಕಿ ಪಂದ್ಯಗಳನ್ನು ಅಖಿಲ ಭಾರತ ಮಹಿಳಾ ಹಾಕಿ ಅಸೋಸಿಯೇಷನ್ ರಾಷ್ಟ್ರ ಮಟ್ಟದಲ್ಲಿ ಏರ್ಪಡಿಸುತ್ತದೆ.

ಮಹಿಳಾ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್ ಹಾಕಿ ಪ್ರಶಸ್ತಿಯ ಹೆಸರು—ಲೇಡಿ ರತನ್ ಟಾಟಾ ಟ್ರೋಫಿ.

ರಾಜ್ಯ ಮಟ್ಟದ ಹಾಕಿ ಸಂಸ್ಥೆಗಳು ಅಖಿಲಭಾರತ ಸಂಸ್ಥೆಯ ಸದಸ್ಯ ಸಂಘಗಳು. ಮೈಸೂರು ರಾಜ್ಯದಲ್ಲಿಯೂ ಪುರುಷರ ಹಾಗೂ ಸ್ತ್ರೀಯರ ಹಾಕಿ ಸಂಸ್ಥೆಗಳಿವೆ.

'ಭಾರದ ಸಮಸ್ಯೆ'

ತಕ್ಕಡಿಯ ಸಹಾಯವಿಲ್ಲದೆ ಒಂದು ವಸ್ತುವಿನ ಭಾರ ಇಷ್ಟಿರಬಹುದೆಂದು ಅಂದಾಜು ಮಾಡಲು ಸಾಧ್ಯವೇ ? ಇದು ಭಾರದ ಸಮಸ್ಯೆ.

ಆಟ ನಡೆಸುವವರು ಪೂರ್ವಭಾವಿಯಾಗಿಯೇ ಕೆಲವು ಸಾಮಾನ್ಯ ವಸ್ತುಗಳ ಭಾರ ಎಷ್ಟೆಂಬುದನ್ನು ನೋಡಿಟ್ಟುಕೊಂಡಿರುತ್ತಾರೆ. ರೈಲು ಎಂಜಿನ್, ಟೆಲಿಗ್ರಾಫ್ ಕಂಬ, 40 ಆಸನಗಳಿರುವ ಬಸ್, ಚಿಕ್ಕ ಟ್ಯಾಕ್ಸಿ, ಒಂದು ಗ್ಯಾಲನ್ ನೀರು, ಮನೆಕಟ್ಟಲು ಉಪಯೋಗಿಸುವ ಒಂದು ಇಟ್ಟಿಗೆ ಇಂಥ ಸಾಮಾನ್ಯ ವಸ್ತುಗಳ ಭಾರವನ್ನು ಮೊದಲೇ ಕಂಡುಕೊಂಡಿರುತ್ತಾರೆ.

ಆಟಗಾರರನ್ನು ಕರೆದು ಈ ವಸ್ತುಗಳ ಭಾರ ಎಷ್ಟೆಂಬುದನ್ನು ಅಂದಾಜು ಮಾಡಿ ಬರೆಯಬೇಕೆಂದು ಹೇಳುತ್ತಾರೆ. ಸರಿಯಾಗಿ ಊಹಿಸಿದವರಿಗೆ ಹೆಚ್ಚಿನ ಅಂಕಗಳು ಸಿಗುತ್ತವೆ.

ಭೂಪೇಂದ್ರ ಸಿಂಗ್

1934ನೆಯ ವರ್ಷ ಭಾರತ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ನಿಯಂತ್ರಣ ಮಂಡಳಿಯ ಸದಸ್ಯರ ಒಂದು ಸಭೆ ಸೇರಿತ್ತು. ಅಂತರರಾಜ್ಯ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಪಂದ್ಯಗಳಿಗಾಗಿ ಒಂದು ಪಾರಿತೋಷಿಕವನ್ನು ಸ್ಥಾಪಿಸಬೇಕೆಂದು ನಿಶ್ಚಯಿಸಲಾಯಿತು. ಆಗ ದಕ್ಷಿಣ ಪಂಜಾಬ್ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಸಂಘದ ಪ್ರತಿನಿಧಿ ಥಟ್ಟನೆ ಎದ್ದು ನಿಂತು ಪಾರಿತೋಷಿಕದ ಪೂರ್ಣವೆಚ್ಚವನ್ನು ವೈಯುಕ್ತಿಕವಾಗಿ ತಾನು ವಹಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದಾಗಿ ವಾಗ್ದಾನ ಮಾಡಿದರು. ದೊಡ್ಡ ಗ್ರೀಕ್ ಪುಷ್ಪಪಾತ್ರೆಯ ರೂಪದಲ್ಲಿರುವ ಆ ಪಾರಿತೋಷಕವೇ ರಣಜಿ ಟ್ರೋಫಿ. ಅದರ ವೆಚ್ಚವನ್ನು ವಹಿಸಿಕೊಂಡ ವ್ಯಕ್ತಿ —ಪಾಟಿಯಾಲದ ಅಂದಿನ ಮಹಾರಾಜ ಭೂಪೇಂದ್ರ ಸಿಂಗ್.

ಭೂಪೇಂದ್ರ ಸಿಂಗ್‌ಜಿ ಮಹೇಂದ್ರ ಬಹಾದುರ್ ಅವರು ಪಾಟಿಯಾಲ ಸಂಸ್ಥಾನದ ಮಹಾರಾಜರಾಗಿದ್ದು ಭಾರತದ ಕ್ರೀಡಾ [illegible] ಗಳನ್ನು ಬೆಳೆಸಿದ ಕೊಡುಗೈ ದೊರೆ. ಭೂಪೇಂದ್ರಸಿಂಗ್ [illegible] ಸೋದರಳಿಯ. ಸ್ವತಃ ಕ್ರಿಕೆಟ್, ಹಾಕಿ, ಟೆನಿಸ್, ಸ್ಕೇಟ್ ಆಟ ಮತ್ತು ಪೋಲೋ ಆಟಗಾರ. ಸ್ವಂತ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ತಂಡವೊಂದನ್ನು ರಚಿಸಿದ ಅವರು 1911ರಲ್ಲಿ ತಮ್ಮ 19ನೆಯ ವಯಸ್ಸಿನಲ್ಲಿ ಆ ತಂಡದ ನಾಯಕರಾಗಿ ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್ ಪ್ರವಾಸಕ್ಕೆ ಹೋದರು. ಈ ಅನಧಿಕೃತ ಭಾರತೀಯ ತಂಡ ಆಗ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನಲ್ಲಿ 14 ಪ್ರಥಮ ದರ್ಜೆ ಪಂದ್ಯಗಳನ್ನು ಆಡಿತು.

1928ರಲ್ಲಿ ಭಾರತೀಯರು ಪ್ರಥಮವಾಗಿ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಿದರು. ಏಳು ಅಥ್ಲೀಟ್‌ಗಳು ಮತ್ತು ಹದಿನೈದು ಹಾಕಿ ಆಟಗಾರರಿದ್ದ ಆ ತಂಡವು ಅಲ್ಲಿಗೆ ತೆರಳಲು ಭೂಪೇಂದ್ರ ಸಿಂಗ್ ಅವರ ಪ್ರಯತ್ನ ಮತ್ತು ಆರ್ಥಿಕ ಸಹಾಯವೇ ಮುಖ್ಯ ಬೆಂಬಲ (ಅಲ್ಲಿ ಭಾರತದ ಹಾಕಿ ಆಟಗಾರರು ಚಿನ್ನದ ಪದಕ ಗೆದ್ದರು). ಅದಕ್ಕಿಂತ ಮೊದಲು 1920ರಲ್ಲಿ ಟೋಕಿಯೋದಲ್ಲಿ ಜರಗಿದ ದೂರಪ್ರಾಚ್ಯ ಕ್ರೀಡಾಕೂಟ ಹಾಗೂ ಮುಂದೆ 1932ರ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್, 1936ರ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್ ಮತ್ತು ಬ್ರಿಟಿಷ್ ಸಾಮ್ರಾಜ್ಯ ಕ್ರೀಡಾಕೂಟಗಳಲ್ಲಿ ಭಾರತೀಯರು ಭಾಗವಹಿಸಿದ್ದಕ್ಕೂ ಅವರೇ ಮುಖ್ಯ ಕಾರಣ.

ಭೂಪೇಂದ್ರ ಸಿಂಗ್ ಸಮರ್ಥ ರಾಜನೀತಿಜ್ಞರಾಗಿದ್ದರು. 1918ರಲ್ಲಿ ಭಾರತದ ಸಂಸ್ಥಾನಗಳ ಪ್ರತಿನಿಧಿಯಾಗಿ ಸಾಮ್ರಾಜ್ಯ ಸಮ್ಮೇಳನದಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಿದರು. 1930ರಲ್ಲಿ ಲಂಡನಿನಲ್ಲಿ ಜರಗಿದ ದುಂಡು ಮೇಜಿನ ಪರಿಷತ್ತಿನಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಿದರು.

ಭಾರತ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ನಿಯಂತ್ರಣ ಮಂಡಳಿಯ ಸ್ಥಾಪನೆಗೆ ಕಾರಣರಾದವರಲ್ಲಿ ಭೂಪೇಂದ್ರ ಸಿಂಗರೂ ಒಬ್ಬರು. 1935ರಿಂದ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಕ್ಲಬ್ ಆಫ್ ಇಂಡಿಯಾದ ಅಧ್ಯಕ್ಷರಾಗಿ, 1928ರಿಂದ ಭಾರತ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್ ಅಸೋಸಿಯೇಷನ್ (ಐ ಓ ಎ)ನ ಅಧ್ಯಕ್ಷರಾಗಿ ತಮ್ಮ ಮರಣದವರೆಗೂ ಸೇವೆ ಸಲ್ಲಿಸಿದರು. ಮುಂಬಯಿಯ ಬ್ರೆಬೋರ್ನ್ ಕ್ರೀಡಾಂಗಣಕ್ಕೆ ಪಾಟಿಯಾಲ ಮಹಾರಾಜರು ಅರ್ಧ ಲಕ್ಷ ರೂ. ಕೊಡುಗೆ ನೀಡಿದ್ದರು. ಅವರು ಭಾರತ ಟೇಬಲ್ ಟೆನಿಸ್ ಫೆಡರೇಷನಿನ ಅಧ್ಯಕ್ಷರಾಗಿದ್ದರು. ಭಾರತದಲ್ಲಿ [illegible] ಕ್ರೀಡೆಗಳಿಗೆ [illegible] ಅವರ [illegible] ಬೆಂಬಲ ದೊರೆಯಿತು.

1938ರಲ್ಲಿ ತಮ್ಮ 46ನೆಯ ವಯಸ್ಸಿನಲ್ಲಿ ಭೂಪೇಂದ್ರ ಸಿಂಗ್ ಅನಾರೋಗ್ಯದಿಂದ ಅಕಾಲ ಮರಣಕ್ಕೆ ಈಡಾದರು.

ಅಥ್ಲೆಟಿಕ್ಸ್ ಮತ್ತು ಸೈಕಲ್ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಿಗೆ ತಕ್ಕುದಾದ ಅತ್ಯಾಧುನಿಕ [illegible] ಪಾಟಿಯಾಲದಲ್ಲಿ [illegible] ಭೂಪೇಂದ್ರ ಸಿಂಗ್ ಅದು ಈಡೇರುವ ಮೊದಲೇ ಗತಿಸಿದರು. ಅವರ ಮಗ ಯಾದವೀಂದ್ರ ಸಿಂಗ್‌ರ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ಅಥ್ಲೆಟಿಕ್ಸ್‌ಗಾಗಿ ಭಾರತದ ಪ್ರಥಮ ಕ್ರೀಡಾಂಗಣ ಪಾಟಿಯಾಲದಲ್ಲಿ ನಿರ್ಮಾಣವಾಯಿತು.



ಕ್ರೀಡಾ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳಿಗೆ ಕೊಡುಗೈ ದಾನ : ಭೂಪೇಂದ್ರ ಸಿಂಗ್

ಯಾದವೀಂದ್ರ ಸಿಂಗರು ಕ್ರಿಕೆಟ್, ಹಾಕಿ, ಸ್ಕೇಟಿಂಗ್, ಗಾಲ್ಫ್ ಮತ್ತು ಹಳ್ಳಿಗಾಡು ನಡಿಗೆಯಲ್ಲಿ ನಿಪುಣರಾಗಿದ್ದರು.

ಇಪ್ಪತ್ತು ವರ್ಷದವರಿದ್ದಾಗಲೇ 1933-34ರಲ್ಲಿ ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್ ವಿರುದ್ಧ ಕ್ರಿಕೆಟ್‌ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಆಡಿದ್ದರು. ಮದರಾಸಿನಲ್ಲಿ ನಡೆದ ಟೆಸ್ಟ್‌ನಲ್ಲಿ ಅವರು 60 ರನ್ ಗಳಿಸಿದರು. 1934ರಲ್ಲಿ ಪಶ್ಚಿಮ ಏಷ್ಯ ರಾಷ್ಟ್ರಗಳ ಕ್ರೀಡಾಕೂಟವೊಂದನ್ನು ನವದೆಹಲಿಯಲ್ಲಿ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಮಾದರಿಯಲ್ಲಿ ಜರಗಿಸಿದರು. 1935ರಲ್ಲಿ ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯದಲ್ಲಿ ಅನಧಿಕೃತ ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯಗಳನ್ನು ಆಡಲು ಹೋದ ಭಾರತೀಯ ತಂಡಕ್ಕೆ ನಾಯಕರಾಗಿ ಆಯ್ಕೆಯಾದರು.

1951ರಲ್ಲಿ ಪ್ರಥಮ ಏಷ್ಯನ್ ಕ್ರೀಡಾಕೂಟ [illegible] ಆಗ ಅದರ ಆತಿಥೇಯರಲ್ಲಿ ಪ್ರಮುಖರಾಗಿದ್ದ [illegible] ಸಿಂಗ್ ಏಷ್ಯನ್ ಗೇಮ್ಸ್ ಫೆಡರೇಷನಿನ ಜೀವಾವಧಿ ಅಧ್ಯಕ್ಷರು. ತಂದೆಯ ಮರಣಾಂತರ ಭಾರತೀಯ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್ ಅಸೋಸಿಯೇಷನ್ ಅಧ್ಯಕ್ಷರಾದರು. ತಂದೆಯಿಂದ ಆಡಳಿತ, ರಾಜಕೀಯ ಕ್ಷೇತ್ರಗಳಲ್ಲಿ ಉತ್ತಮ ತರಬೇತಿ ಪಡೆದಿದ್ದ ಅವರು ದೇಶ ಸ್ವತಂತ್ರವಾದಾಗ ಒಕ್ಕೂಟ ರಚನೆಯಾಗಲು ಸಹಕರಿಸಿದ ಅರಸರಲ್ಲಿ ಮೊದಲಿಗರು. ಅವರು ಪಾಟಿಯಾಲ ಮತ್ತು ಪೂರ್ವ ಪಂಜಾಬ್ ಸಂಯುಕ್ತ ರಾಜ್ಯದ ರಾಜ ಪ್ರಮುಖರಾದರು. ಪಾಟಿಯಾಲದ ಅಥ್ಲೆಟಿಕ್ಸ್ ಕ್ರೀಡಾಂಗಣ ಯಾದವೀಂದ್ರ [illegible] ಹೆಸರು ಹೊತ್ತಿದೆ.

ಯಾದವೀಂದ್ರರ ಸಹೋದರ ಬಲೀಂದರ್ ಸಹಾ ಕ್ರೀಡಾಪ್ರೇಮಿ. ಚಿಕ್ಕಂದಿನಿಂದಲೇ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಆಡುತ್ತಿದ್ದರು. ಕೇಂಬ್ರಿಜ್ ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾನಿಲಯ ಸೇರಿದಾಗ ಅಲ್ಲಿನ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ತಂಡದಲ್ಲಿ ಆಟಗಾರರಾದರು. ಇಪ್ಪತ್ತು ವರ್ಷ ತುಂಬುವ ಮೊದಲೇ—1937ರಿಂದ 1939ರ ತನಕ — ಕೇಂಬ್ರಿಜ್ ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾನಿಲಯದ ಪರವಾಗಿ ಆಡಿದರು.

'ಅಮೆಚೂರ್ ಅಥ್ಲೆಟಿಕ್ ಫೆಡರೇಷನ್ ಆಫ್ ಇಂಡಿಯಾ' ಮತ್ತು 'ಸ್ವಿಮ್ಮಿಂಗ್



ಕ್ರೀಡಾಸಕ್ತಿ : ಬಲೀಂದರ್ ಸಿಂಗ್

ಫೆಡರೇಷನ್ ಆಫ್ ಇಂಡಿಯಾ' ಸಂಸ್ಥೆಗಳ ಅಧ್ಯಕ್ಷರಾಗಿ ಅವರು ಸೇವೆ ಸಲ್ಲಿಸಿದ್ದಾರೆ. ಅಂತರ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಸಮಿತಿಯಲ್ಲಿ ಭಾರತದ ಪ್ರತಿನಿಧಿಯಾಗಿದ್ದಾರೆ. ಭಾರತದ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಅಸೋಸಿಯೇಷನ್ ಅಧ್ಯಕ್ಷರೂ ಆಗಿದ್ದಾರೆ.

'ಮಂಗ ಮುಟ್ಟುವುದು'

ಬೀದಿಯಲ್ಲಿ ಮಂಗನನ್ನ ಕುಣಿಸುವವರು ಬರುವಂತೆ ಇಬ್ಬರು ಆಟಗಾರರು ಒಂದು ಹಗ್ಗ ಹಿಡಿದುಕೊಂಡಿರುತ್ತಾರೆ. ಹಗ್ಗದ ಒಂದು ತುದಿ ಜುಲ್ಲಿರುವವನು 'ಮಂಗನನ್ನು ಆಡಿಸುವವನು'. ಇನ್ನೊಂದು ತುದಿ ಹಿಡಿದವನು 'ಮಂಗ'.

ಹಗ್ಗದ ತುದಿಯನ್ನು ಹಿಡಿದುಕೊಂಡೇ ಮಂಗ ಸುತ್ತಲೂ ಚಲಿಸುತ್ತದೆ. ಅವನಿಗೂ ಹಗ್ಗದ ಇನ್ನೊಂದು ತುದಿ ಹಿಡಿದಿರುವವನಿಗೂ ಮಧ್ಯೆ ಉಳಿದ ಆಟಗಾರರು ಸರಿದಾಡುತ್ತ ಇರುತ್ತಾರೆ. ಇಲ್ಲವೆ. ಒಂದು ದೊಡ್ಡ ವೃತ್ತ ಗುರುತಿಸಿ ಅದರಲ್ಲಿ ಅವರೆಲ್ಲರೂ ಸರಿದಾಡಬಹುದು.

ಮಂಗನಿಂದ ಅವರು ತಪ್ಪಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದು ಆಟದ ಉದ್ದೇಶ. ಯಾರಾದರೂ ಸಿಕ್ಕಿಬಿದ್ದರೆ ಅವರು ಮಂಗನ ಸರದಿ ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಆಟ ಮುಂದುವರಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಕಡೆಗೆ ಒಬ್ಬನು ಉಳಿಯುವವರೆಗೆ ಆಟ ಮುಂದುವರಿಸುವುದೂ ಉಂಟು. ಆಗ ಉಳಿದ ಆಟಗಾರ ಆಟದಲ್ಲಿ ಮಂಗ ಕುಣಿಸುವವನ ಜಾಗದಲ್ಲಿ ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾನೆ.

ಮಣಿ ಕೆಲಸ

ಮಣಿ ಕೆಲಸ ಬಹಳ ಹಿಂದಿನಿಂದ ನಡೆದು ಬಂದ ವೃತ್ತಿ. ಇದು ಒಂದು ಉತ್ತಮ ಹವ್ಯಾಸವೂ ಆಗಿದೆ.

ಹೂದಾನಿ, ಪರ್ಸ್, ಊಟದ ಮೇಜಿನ ಮೇಲಿರುವ ವಸ್ತ್ರ, ಪೀಠೋಪಕರಣಗಳು, ಸಂಗೀತ ವಾದ್ಯಗಳ ಸೆಟ್, ಆಟದ ಸಾಮಾನುಗಳು, ಮನೆ–ದೇವಸ್ಥಾನ ಇತ್ಯಾದಿ ಆಕೃತಿಗಳಲ್ಲಿ ಮಣಿ ಕೆಲಸ ಮಾಡುತ್ತಾರೆ. ಇವುಗಳಲ್ಲಿ ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಪ್ಲಾಸ್ಟಿಕ್ ಮಣಿಗಳನ್ನು ಬಳಸುತ್ತಾರೆ. ವಿವಿಧ ಬಣ್ಣ, ಆಕಾರಗಳಲ್ಲಿ ಸಿಗುವ ಈ ಮಣಿಗಳು ಒಡೆಯುವುದಿಲ್ಲ. ಉಡುಪಿನ ಮೇಲೆ ಕಸೂತಿಯಂತೆ ಕೆಲಸ ಮಾಡಲು ಚಿಕ್ಕ ಚಿಕ್ಕ ಗಾಜಿನ ಮಣಿಗಳನ್ನು ಬಳಸುತ್ತಾರೆ.

ಮೊದಲು ಚಿತ್ರವನ್ನು ವಿವರವಾಗಿ ಬರೆದಿಟ್ಟುಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಬಣ್ಣದ ಮಣಿಗಳನ್ನು ಹಾಕಬೇಕಾದರೆ ಚಿತ್ರದಲ್ಲೇ ಬಣ್ಣದ ಕಡ್ಡಿಯಿಂದ ಗುರುತುಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವುದು ಒಳ್ಳೆಯದು. ಚಿಕ್ಕ ಚಿಕ್ಕ ಪ್ಲಾಸ್ಟಿಕ್ ಬಟ್ಟಲುಗಳಲ್ಲಿ ಮಣಿಗಳನ್ನು ತುಂಬಿಟ್ಟುಕೊಂಡಿದ್ದರೆ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳಲು ಸುಲಭ. ವಸ್ತು ಬಿಗಿಯಾಗಿರುವಂತೆ ದಪ್ಪ ಕಸೂತಿ ದಾರವನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಬೇಕು.

ಪರ್ಸ್ ಮಾಡುವಾಗ ಎರಡು ಭಾಗಗಳನ್ನು ತಯಾರಿಸಿಕೊಂಡು ಅವನ್ನು ಒಂದು ಸಾಲು ಮಣಿ ಹೊಲಿದು ಸೇರಿಸಬೇಕು. ಮಣಿಯ

ಬಣ್ಣಕ್ಕೆ ಒಪ್ಪುವಂಥ ಬಟ್ಟೆಯನ್ನು ಎರಡು ಭಾಗಗಳಿಗೂ ಹೊಲಿದು ಅದರ ತುದಿಗೆ ಜಿಪ್ ಹಾಕಬೇಕು.

ಹೂದಾನಿ ಮಾಡಬೇಕಾದರೆ ಮೊದಲು ತಳಭಾಗ ಮಾಡಿಕೊಂಡು ತಕ್ಕ ಗಾತ್ರದ ಪ್ಲಾಸ್ಟಿಕ್ ಲೋಟವನ್ನು ಇರಿಸಿ ಅದರ ಮೇಲಿನಿಂದ ಮಣಿ ಕೆಲಸ ಮಾಡಿಕೊಂಡು ಬರಬೇಕು.

ಗಾಜಿನ ಮಣಿಗಳಿಂದ ಬಾಗಿಲಿಗೆ ತೋರಣ ಮಾಡುವುದುಂಟು. ಆಯಾ ಬಾಗಿಲಿನ ಅಗಲಕ್ಕೆ ಹೊಂದುವ ಮರದ ಪಟ್ಟಿ ಸಿದ್ಧಪಡಿಸಿಕೊಂಡು ಅದರಲ್ಲಿ ಸಾಲಾಗಿ ತೂತುಗಳನ್ನು ಮಾಡಿರುತ್ತಾರೆ. ದಾರವನ್ನು ತೂತಿನಲ್ಲಿ ತೂರಿಸಿ ತೆಗೆದು ಗಂಟು ಹಾಕಿ ಕೊಳವೆ ಮಣಿ, ಬಣ್ಣ ಬಣ್ಣದ ಗುಂಡು ಮಣಿಗಳನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿ ಆ ಸಾಲು ತುಂಬಿ ಮುಂದಿನ ಸಾಲಿಗೆ ಬರುತ್ತಾರೆ. ಮಧ್ಯ ಭಾಗವನ್ನು ತುದಿಗಳಿಗಿಂತ ಕುಳ್ಳಾಗಿ ಮಾಡಿರುತ್ತಾರೆ.

ಮಣಿಗಳಲ್ಲಿ ಅನೇಕ ಬಗೆಯ ಬಣ್ಣಗಳುಂಟು. ಕಣ್ಣಿಗೆ ಹಿತವೆನಿಸುವಂಥ ವಿವಿಧ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಇದರಿಂದ ಸಿದ್ಧಪಡಿಸಬಹುದು. ಹೀಗಾಗಿ ಮಣಿ ಕೆಲಸದ ಹವ್ಯಾಸ ಕೆಲವರಿಗೆ ಗೃಹೋಪಯೋಗಿ ಕಸಬಾಗಿರುವುದಲ್ಲದೆ ಹಲವರಿಗೆ ಲಾಭದಾಯಕ ಉದ್ಯಮವೂ ಆಗಿದೆ.

ನೋಡಿ : ಹವ್ಯಾಸ

'ಮಣಿಸರ ಪೋಣಿಸು'

ಮಣಿಗಳು ನೆಲದ ಮೇಲೆ ಹರಡಿಕೊಳ್ಳುತ್ತವೆ. ಅವುಗಳನ್ನು ಹಿಡಿದು ದಾರದಲ್ಲಿ ಪೋಣಿಸಲು ತಾಳ್ಮೆ ಬೇಕು. ನೆಲದ ಮೇಲೆ ಹರಡಿರುವ ಮಣಿಗಳನ್ನೆಲ್ಲ ಇಂತಿಷ್ಟು ಸಮಯದೊಳಗೆ ಪೋಣಿಸಬೇಕು ಎಂದಿದ್ದರೆ ಕೆಲಸ ಚುರುಕಾಗಿ ಆಗಬೇಕು.

ಆದರೆ ಮಣಿಸರ ಪೋಣಿಸುವ ಆಟದಲ್ಲಿ ನೆಲದ ಮೇಲೆ ನಿಜವಾದ ಮಣಿಗಳನ್ನು ಹರಡಿ ದಾರಕೊಟ್ಟು ಪೋಣಿಸಲು ಹೇಳುವುದಿಲ್ಲ.

ಮಕ್ಕಳಲ್ಲಿ ಒಂದು ಪಂಗಡದವರೆಲ್ಲ ಮಣಿಗಳಾಗುತ್ತಾರೆ. ಇನ್ನೊಂದು ಪಂಗಡದವರು ದಾರಗಳು. ದಾರಕ್ಕೆ ಎರಡು ಕೊನೆಗಳಿವೆ. ಅಂತೆಯೇ 'ದಾರ' ಪಂಗಡದವರು, ಇಬ್ಬಿಬ್ಬರು ಒಂದೊಂದು ದಾರ ಆಗುತ್ತಾರೆ. ಒಬ್ಬನ ಬಲಗೈಯನ್ನು ಇನ್ನೊಬ್ಬ ಎಡಗೈಯಿಂದ ಹಿಡಿದುಕೊಂಡರೆ ಒಂದು 'ದಾರ' ಆಯಿತು. ಹೀಗೆ 'ದಾರ' ಪಂಗಡದ ಮಕ್ಕಳ ಸಂಖ್ಯೆಯ ಅರ್ಧದಷ್ಟು ದಾರಗಳಿರುತ್ತವೆ.

ದಾರ ತಂಡದವರು ಮೈದಾನದ ಪಕ್ಕದಲ್ಲಿರುತ್ತಾರೆ. ಆಟ ಪ್ರಾರಂಭವಾದ ಕೂಡಲೇ ದಾರದ ತುದಿಗಳು (ಒಂದು ಜೊತೆ ಆಟಗಾರರು) ಮೈದಾನದೊಳಗೆ ನುಗ್ಗುತ್ತವೆ. ಪರಸ್ಪರ ಹಿಡಿದುಕೊಂಡು ಉಳಿದ ಎರಡು ಕೈಗಳನ್ನು ಚಾಚಿ ಮಣಿಗಳನ್ನು ಹಿಡಿಯಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುತ್ತಾರೆ. ಮೈದಾನಿನೊಳಗೆ ಮಣಿ ಪಂಗಡದ ಮಕ್ಕಳು ತಪ್ಪಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಒಂದು ಮಣಿ ಸಿಕ್ಕದ ಕೂಡಲೇ ಅವನನ್ನು ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ಸೇರಿಸಿಕೊಂಡು ಮೂವರು ಕೈಕೈ ಹಿಡಿದು ನಿಲ್ಲಬೇಕು. ಇನ್ನೊಂದು ಮಣಿ ಸಿಕ್ಕಿದರೆ ಅವನನ್ನೂ ನಡುವಿನಲ್ಲಿ ಸೇರಿಸಿ ಕೈ ಕೈ ಹಿಡಿದುಕೊಂಡು ಪುನಃ ಕೊನೆಗಳಲ್ಲಿ ತಾವೇ ಇರಬೇಕು. ಹೀಗೆ ದಾರ ಉದ್ದವಾಗುತ್ತ ಹೋಗುತ್ತದೆ. ಅಂದರೆ ದಾರದೊಳಗೆ ಮಣಿಗಳ ಸಂಖ್ಯೆ ಹೆಚ್ಚುತ್ತದೆ. ಹೀಗೆ ದಾರ ತಂಡದವರು ಎಷ್ಟು ಮಣಿಗಳನ್ನು ಸೇರಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೋ ಅಷ್ಟು ಅಂಕ ಆ ಪಂಗಡಕ್ಕೆ ಲಾಭ. ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಸಮಯದ ಅನಂತರ ದಾರ ಪಂಗಡ ಮತ್ತು



ಮಣಿ ಪಂಗಡ ಆವಲು ಬದಲು ಮಾಡಿ ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಹೆಚ್ಚು ಅಂಕ ಗಳಿಸುವ ಪಂಗಡ ಗೆಲ್ಲುತ್ತದೆ.

ದಾರ ಪಂಗಡದ ಜೋಡಿಗಳಲ್ಲೇ ಸ್ಪರ್ಧೆ ಏರ್ಪಡಿಸಬಹುದು. ಆಗ ಯಾವ ಜೋಡಿ ಹೆಚ್ಚು ಮಣಿಗಳನ್ನು ಪೋಣಿಸುತ್ತದೋ ಆ ಜೋಡಿಗೆ ಜಯ.

ಮಣಿಸರ ಪೋಣಿಸುವ ಆಟ ಹತ್ತು ವರ್ಷಗಳಿಗಿಂತ ಮೇಲ್ಪಟ್ಟ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ತಕ್ಕುದಾಗಿದೆ.

ನೋಡಿ : ಕೂಟ ಆಟ

ಉದ್ದವಾಗುವ ' ಮಣಿಸರ '



ಜೆಕೊಸ್ಲೊವಾಕಿಯಾದ ಜಾನಪದ ನೃತ್ಯ

ಮನಿಪತ್ತದಾಟ

ಇಬ್ಬರು ಕೂಡಿ ಮನಿಪತ್ತದಾಟ ಆಡಬಹುದು.

ಆಟಗಾರರು ಎದುರು ಬದುರಾಗಿ ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ತಮ್ಮ ನಡುವೆ ಇಬ್ಬರೂ ಐದು ಸಣ್ಣ ತಗ್ಗುಗಳನ್ನು ತೋಡುತ್ತಾರೆ. ಪ್ರತಿಯೊಂದು ತಗ್ಗಿನಲ್ಲಿ ಐದು ಐದು ಸಣ್ಣ ಕಲ್ಲುಗಳನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಮುಂದಿನ ಮನೆಯಿಂದ ಹಿಡಿದು ಐದು ಕಲ್ಲುಗಳಾಗುವ ವರೆಗೆ ಪ್ರತಿಯೊಂದರಲ್ಲಿ ಒಂದೊಂದು ಕಲ್ಲನ್ನು ಹಾಕುತ್ತ ಹೋಗಬೇಕು.

ಯಾರ ಕಡೆಗೆ ಮೂರು ತಗ್ಗುಗಳು ಖಾಲಿಯಾಗುತ್ತವೋ ಅವನು ಆಟದಲ್ಲಿ ಗೆಲ್ಲುತ್ತಾನೆ.

ಮನೆಕೋಲು

ಕೋಲಾಟದ ಒಂದು ವಿಧ — ಮನೆ ಕೋಲು ಆಟ.

ಸಾಧಾರಣವಾಗಿ ಕೋಲಾಟದಲ್ಲಿ ಎರಡು ಕೈಗಳಲ್ಲಿ ಕೋಲುಗಳನ್ನು ಹಿಡಿದ ಹುಡುಗ – ಹುಡುಗಿಯರು ತಮ್ಮ ಮುಂದಿರುವವರ ಕೋಲಿಗೆ ತಮ್ಮ ಕೋಲನ್ನು ತಗಲಿಸಿ ಮುಂದುವರಿಯುತ್ತಾರೆ. ಹೀಗೆ ಕೋಲಿಗೆ ಬಡಿಯುವಾಗ ಒಬ್ಬರನ್ನು ದಾಟಿಕೊಂಡು ಎರಡನೆಯವರ ಕೋಲಿಗೆ ಬಡಿದು ಮುಂದೆ ಸಾಗುವುದು, ' ಒಂದು ಮನೆ ಕೋಲು '. ಇದೇ ರೀತಿ ಇಬ್ಬರನ್ನುಳಿದು ಮೂರನೆಯವರ ಕೋಲಿಗೆ ಬಡಿಯುವುದು ' ಎರಡು ಮನೆ ಕೋಲು '.

ನೋಡಿ : ಕೋಲಾಟ

ಮನೋಲ್ಲಾಸ

ಬೇಸಗೆ ರಜೆಮಂದರೆ ವಿರಾಮದ ದಿನಗಳು. ಶಾಲಾ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳು ವಿವಿಧ ಸ್ಥಳಗಳಿಗೆ ಅಲ್ಲಾಡಲು ಹೋಗಬಹುದು. ಸಾಕೆನಿಸುವ ವರೆಗೆ ತಮ್ಮ ಮೆಚ್ಚಿನ ಆಟಗಳನ್ನು ಆಡಬಹುದು. ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸುವುದು, ಹವ್ಯಾಸಗಳಲ್ಲಿ ತೊಡಗುವುದು, ಒಳ್ಳೆಯ ಸಂಗೀತವನ್ನು ಕೇಳುವುದು, ನರ್ತಿಸುವುದು — ಇವೆಲ್ಲ ಮನೋಲ್ಲಾಸದ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳು.

ಮನೋಲ್ಲಾಸ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳನ್ನು ಕೆಲವು ಮುಖ್ಯ ಗುಂಪುಗಳಾಗಿ ಮಾಡಬಹುದು. ದೈಹಿಕ : ವಿವಿಧ ಕ್ರೀಡೆಗಳು. ವ್ಯಾಯಾಮ. ಕಸರತ್ತು ಇತ್ಯಾದಿ. ಮಾನಸಿಕ : ಮೆಚ್ಚಿನ ಸಾಹಿತ್ಯ ಓದುವುದು. ಗಣಿತ ಸಮಸ್ಯೆ ಬಿಡಿಸುವುದು, ಇತ್ಯಾದಿ. ಭಾವ ಪ್ರಧಾನ : ಹಾಡುವುದು. ಕಲಾಕೃತಿ ರಚಿಸುವುದು. ಸೌಂದರ್ಯೋಪಾಸನೆ : ಸುಂದರ ಪ್ರಕೃತಿ ದೃಶ್ಯಗಳ ಅವಲೋಕನ. ಸಾಮಾಜಿಕ : ಜನರೊಡನೆ ಬೆರೆಯುವುದು, ಕೂಟಗಳನ್ನು ಏರ್ಪಡಿಸುವುದು, ವನಭೋಜನ ಇತ್ಯಾದಿ.

ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಮಟ್ಟದಲ್ಲಿ ' ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಮನೋಲ್ಲಾಸ ಸಂಸ್ಥೆ ' (ದಿ ಇಂಟರ್‌ನ್ಯಾಷನಲ್ ರಿಕ್ರಿಯೇಷನ್ ಅಸೋಸಿಯೆಷನ್) ಎಂಬ ಸಂಸ್ಥೆ 1956ರಲ್ಲಿ ಆರಂಭವಾಯಿತು. ಪ್ರಪಂಚದ ಆದ್ಯಂತ



ಮನೋಲ್ಲಾಸಕ್ಕೆ ಸಂಗೀತ





ಯೂರೋಪಿನ ಮಧ್ಯ ಯುಗದಲ್ಲಿ ಹಾರಿಸುವ ಕ್ರೀಡೆ



ಟೆನಿಸ್ ಆಟದ ಪ್ರೇಕ್ಷಕರು

ಅದರ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳು ಪ್ರಭಾವ ಬೀರಿವೆ. ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ, ಪ್ರಾದೇಶಿಕ ಮನೋಲ್ಲಾಸ ಕೂಟಗಳನ್ನು ಸಂಘಟಿಸುವ, ಪ್ರೋತ್ಸಾಹಿಸುವ ಕಾರ್ಯಕ್ರಮಗಳನ್ನು ಇದು ಕೈಗೊಳ್ಳುತ್ತದೆ. ಭಾರತದ ಜಿ. ಡಿ. ಸೋಂಧಿ ಎಂಬುವರು ಈ ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಸಂಸ್ಥೆಯ ಸ್ಥಾಪಕರಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬರು. ಭಾರತದಲ್ಲಿಯೂ 'ದಿ ಇಂಡಿಯನ್ ನ್ಯಾಷನಲ್ ರಿಕ್ರಿಯೇಷನ್ ಅಸೋಸಿಯೇಷನ್' ಎಂಬ ರಾಷ್ಟ್ರಮಟ್ಟದ ಸಂಸ್ಥೆಯಿದೆ.

ನೋಡಿ : ಉದ್ಯಾನ ; ಕಸರತ್ತು ; ಕ್ರೀಡೆ ; ವ್ಯಾಯಾಮ ; ವಿಹಾರ ; ಶಿಬಿರ

ಮನೋಹರ್ ಐಚ್

ರಾತ್ರಿಯಾಗಿಬಿಟ್ಟಿತ್ತು. ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ಪಟ್ಟಣವೊಂದರಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬ ಭಾರತೀಯ ರಸ್ತೆಯಲ್ಲಿ ಸಿಕ್ಕಿದವನೊಡನೆ, "ಕೊನೆಯ ಬಸ್ಸು ಎಷ್ಟು ಗಂಟೆಗೆ ?" ಎಂದು ಕೇಳಿದರು. ಆ ಬಸ್ಸು ತಪ್ಪಿಹೋಯಿತೆಂದು ತಿಳಿದ ಮೇಲೆ, ತಾವು ಮಾತನಾಡಿಸಿದ ವಿದೇಶಿಯನೊಡನೆ ನಡೆಯುತ್ತ ಹೊರಟುಬಿಟ್ಟರು. ನಿರ್ಜನ ಪ್ರದೇಶವನ್ನು ತಲಪಿದೊಡನೆ ನಾಲ್ಕಾರು ಜನರ ಗುಂಪು ಇವರನ್ನು ಮುತ್ತಿತ್ತು. ಜೊತೆಗಿದ್ದ ವಿದೇಶಿಯನೂ ಅವರ ಕಡೆಯವನೇ. ಇವರು ಕುಳ್ಳು ಭಾರತೀಯನ ಕೈಚೀಲವನ್ನು ಕಿತ್ತುಕೊಂಡು ನೋಡಿದರು. ಒಳಗೆ ಇದ್ದದ್ದು ಖಡ್ಗ. ಮೋಸಗಾರರೆಲ್ಲ ಹೆದರಿ ನಡೆದು ಬಿಟ್ಟರು.

4 ಅಡಿ 11 ಅಂಗುಲ ಎತ್ತರದ ಈ ಭಾರತೀಯರೇ ಮಹಾ ಅಂಗ ಸಾಧಕ ಮನೋಹರ್ ಐಚ್. 1951ರಲ್ಲಿ "ಮಿ. ಯೂನಿವರ್ಸ್" ಸ್ಪರ್ಧೆಗಾಗಿ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿಗೆ ಬಂದಿದ್ದರು. ಆ ವರ್ಷ (3ನೇ ವರ್ಗ) ಎರಡನೆಯವರಾಗಿ ಆರಿಸಲ್ಪಟ್ಟರು. ಮುಂದಿನ ವರ್ಷ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನಲ್ಲೆಲ್ಲ ಸಂಚರಿಸಿ ಶರೀರ ಪ್ರದರ್ಶನಗಳನ್ನು ಏರ್ಪಡಿಸಿದರು. 1952ರ ಅದೇ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಿದ ಮನೋಹರ್ 'ಮಿಸ್ಟರ್ ಯೂನಿವರ್ಸ್' ಆದರು. 'ಏಷ್ಯನ್ ಹರ್ಕ್ಯುಲೀಸ್' ಎಂದು ವಿಖ್ಯಾತರಾದರು. ಅನಂತರ ತಮ್ಮ ಶರೀರ ಶಿಕ್ಷಣಶಾಲೆಯನ್ನು ನೋಡಿಕೊಳ್ಳಲು ಭಾರತಕ್ಕೆ ಮರಳಿದರು.



'ಮಿಸ್ಟರ್ ಯೂನಿವರ್ಸ್': ಐಚ್

'ಮರಕೋತಿ'

ಮರದಲ್ಲಿ ಜಿಗಿಯುತ್ತ ಆಡುವ ಆಟ 'ಮರಕೋತಿ' ಅಥವಾ 'ಗಿಡಮಂಗ'. ಇದಕ್ಕೆ ತುಂಬ ಕೊಂಬೆಗಳಿರುವ ಚಿಕ್ಕ ಮರವನ್ನು ಆರಿಸುತ್ತಾರೆ. ಒಬ್ಬ ಹುಡುಗ ಕಳ್ಳ. ಉಳಿದವರು ಮರ ಹತ್ತುವವರು. ಮರದ ಕೆಳಗೆ ಒಂದು ವೃತ್ತಾಕಾರವನ್ನು ಬರೆದು ಒಬ್ಬ ಆಟಗಾರ ಅದರಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾನೆ.

ಕೈಯಲ್ಲಿ ಹಿಡಿದಿರುವ ಕೋಲನ್ನು ಕಾಲುಗಳ ಸಂದಿಯಲ್ಲಿಟ್ಟುಕೊಂಡು ಜೋರಾಗಿ ಎಸೆಯುತ್ತಾನೆ. ಕಳ್ಳ ಕೋಲು ತರಲು ಓಡಿದಾಗ ಹುಡುಗರು ಮರ ಹತ್ತಿ ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಕಳ್ಳ ಕೋಲನ್ನು ತಂದು ವೃತ್ತದೊಳಗಿಟ್ಟು ತಾನೂ ಮರವೇರುತ್ತಾನೆ. ಹುಡುಗರು ಅವನ ಕೈಗೆ ಸಿಗದಂತೆ ಕೊಂಬೆಯಿಂದ ಕೊಂಬೆಗೆ ಹಾರುತ್ತಿರುತ್ತಾರೆ. ಹಿಡಿಯಲ್ಪಟ್ಟ ಹುಡುಗ ಕಳ್ಳನಾಗುತ್ತಾನೆ. ಪುನಃ ಆಟ ಮೊದಲಿನಿಂದ ಆರಂಭವಾಗುತ್ತದೆ.

ಕಳ್ಳ ಮರ ಹತ್ತಿರುವಾಗ ಒಬ್ಬ ಹುಡುಗ ಅವನ ಕೈಗೆ ಸಿಗದಂತೆ ಕೆಳಗಿಳಿದು ಕೋಲನ್ನು ಪುನಃ ದೂರ ಎಸೆದರೆ, ಕಳ್ಳ ಕೆಳಗಿಳಿದು ಬಂದು ಕೋಲನ್ನು ಇನ್ನೊಮ್ಮೆ ವೃತ್ತದೊಳಗಿಟ್ಟು ಮರ ಹತ್ತಬೇಕು.



'ಮರಕೋತಿ 'ಗಳ ಜಿಗಿದಾಟ

ಕೋಲು ವೃತ್ತದಲ್ಲಿರುವಾಗಲಷ್ಟೇ ಕಳ್ಳ ಹುಡುಗರನ್ನು ಹಿಡಿಯಬಹುದು. ಪ್ರತಿ ಬಾರಿ ಕೋಲನ್ನು ದೂರ ಎಸೆದಾಗಲೂ ಆಟಗಾರರು ಕೆಳಗಿಳಿದು ಬರಬಹುದು; ಕಳ್ಳ ಕೋಲು ತರಲು ಓಡಿದಾಗ ಪುನಃ ಮರ ಹತ್ತಬಹುದು.

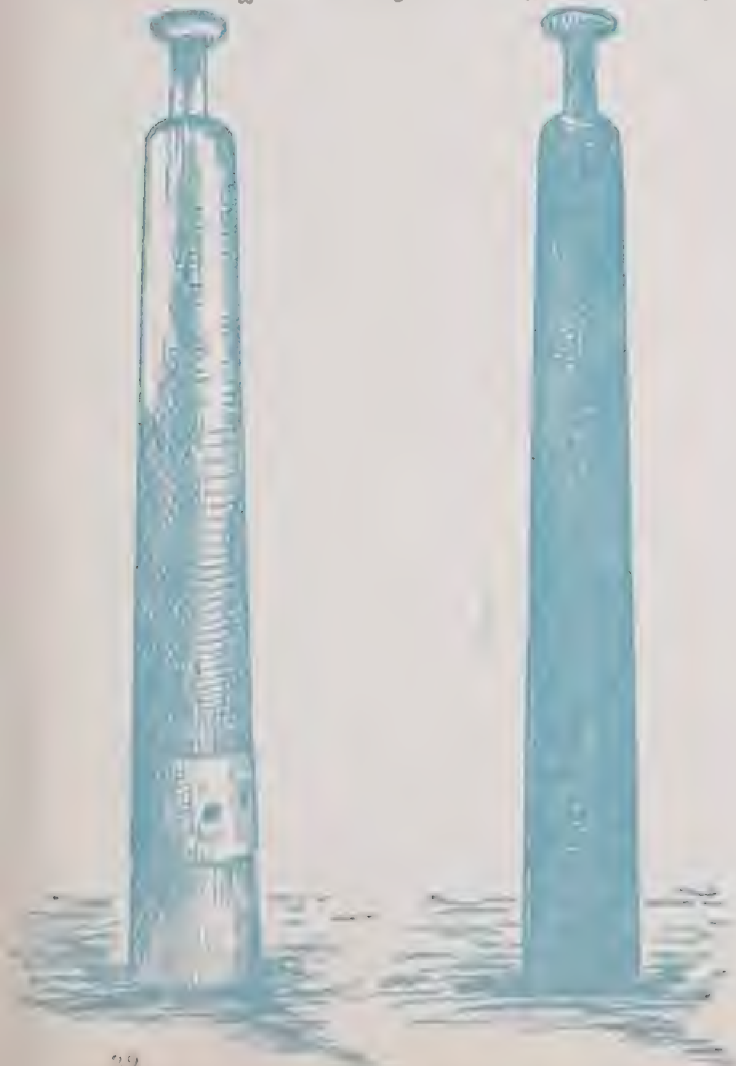
ಮಲ್ಲಕಂಬ

ಕುಸ್ತಿಯ ಪಟ್ಟುಗಳಲ್ಲಿ ಪರಿಣತಿ ಪಡೆಯಬೇಕಾದರೆ ಎಲ್ಲಕ್ಕಿಂತ ಮುಖ್ಯವಾಗಿ ಬೇಕಾದದ್ದು ಸತತ ಅಭ್ಯಾಸ. ಪಟ್ಟುಗಳನ್ನು ಅಭ್ಯಾಸಮಾಡಲು ಇನ್ನೊಬ್ಬ ಕುಸ್ತಿಪಟು ಬೇಕಷ್ಟೇ? ಕುಸ್ತಿ ಮಾಡಬೇಕೆನಿಸಿದಾಗಲೆಲ್ಲ ಮತ್ತೊಬ್ಬ ಮಲ್ಲ ಸಿಗುವುದು ಕಷ್ಟ. ಅದಕ್ಕಾಗಿ ಇವನು ಮರದ ಕಂಬ ವೊಂದಕ್ಕೆ ಪಟ್ಟುಗಳನ್ನು ಹಾಕಿ ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡುತ್ತಾನೆ. ಇದನ್ನು ಮಲ್ಲಕಂಬ ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ. ಭಾರತದ ಗರಡಿ, ವ್ಯಾಯಾಮಶಾಲೆಗಳಲ್ಲಿ ಮಲ್ಲಕಂಬಗಳು ಸಾಮಾನ್ಯ.

ಸಾಮಾನ್ಯ ಮಲ್ಲಕಂಬವೊಂದರ ಉದ್ದ 11 ಅಡಿ. ಇದನ್ನು ನಾಲ್ಕು ಅಡಿಗಳಷ್ಟು ಮಣ್ಣಿನ ಒಳಗೆ ಇರುವಂತೆ ಹುಗಿಯುತ್ತಾರೆ. ನೆಲದ ಮಟ್ಟದಲ್ಲಿ ಇದರ ಸುತ್ತಳತೆ 27 ಅಂಗುಲ; ಮೇಲಕ್ಕೆ ಬಂದಂತೆ ಇದು ಅಗಲ ಕಿರಿದಾಗುತ್ತದೆ. ತುದಿಯಲ್ಲಿ ಹಿಡಿಯಂಥ ಭಾಗ. ಹೊಳೆಯುವ ನಯವಾದ ಮೈ. ಮರಳಿನಿಂದ ಮಲ್ಲಕಂಬದಲ್ಲಿ ಗೀಚುಗಳಾಗುತ್ತವೆ. ಆದ್ದರಿಂದ ಇದನ್ನು ಮರಳಿನಲ್ಲಿ ನೆಡಬಾರದು. ಮಲ್ಲಕಂಬ ಹೆಚ್ಚು ಜಾರುವಂತೆ ಮಾಡಲು ಹರಳೆಣ್ಣೆಯನ್ನು ತೆಳ್ಳನೆ ಹಚ್ಚುವುದುಂಟು.

ಕುಸ್ತಿಯಲ್ಲಿ ಉಪಯೋಗಿಸುವ ಪಟ್ಟುಗಳನ್ನೆಲ್ಲ ಮಲ್ಲಕಂಬದ ಮೇಲೂ ಪ್ರಯೋಗಿಸಬಹುದು. ಮಲ್ಲಕಂಬದೊಡನೆ ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡುವುದರಿಂದ ಸ್ನಾಯುಗಳ ಬಲ ಹೆಚ್ಚುತ್ತದೆ. ಅಲ್ಲದೆ ದೇಹ ಸುಲಭವಾಗಿ ಮಣಿಯುವ ಗುಣ ಪಡೆಯುತ್ತದೆ. ಕಂಬದಲ್ಲಿ ಜಾರದೆ ಆದಷ್ಟು ಕಡಮೆ ಸ್ಥಳದೊಳಗೇ ಪಟ್ಟುಗಳನ್ನು ಹಾಕುವುದನ್ನು ಕಲಿಯುವುದರಿಂದ ಚುರುಕುತನ, ದೇಹದ ಸಮತೋಲ ಪ್ರಜ್ಞೆ ಎರಡೂ ಬೆಳೆಯುತ್ತವೆ. ಮಲ್ಲಕಂಬದೊಡನೆ 'ಸೆಣಸುವ' ಕಲೆಯನ್ನು ಕರಗತನಾಗಿಸಿದವನು ತನ್ನ ಎರಡುಪಟ್ಟು ತೂಕದ ಕುಸ್ತಿಪಟುವನ್ನು ಸೋಲಿಸಬಲ್ಲ.

ಹೆಚ್ಚು ಜಟಿಲವಾದ ಪಟ್ಟುಗಳನ್ನು ಹಾಕಲು ಸಾಮಾನ್ಯ ಮಲ್ಲಕಂಬಕ್ಕಿಂತ ತೆಳ್ಳಗಿನ ಮತ್ತು ಉದ್ದವಾದ ಮತ್ತೊಂದು ಮಲ್ಲಕಂಬವನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸುತ್ತಾರೆ.



ಮಲ್ಲಕಂಬಗಳು



ಅಭ್ಯಾಸ



ವಿವಿಧ ಪಟ್ಟುಗಳು

ಕೆಲವು ವ್ಯಾಯಾಮಶಾಲೆಗಳಲ್ಲಿ ಓರೆಯಾಗಿ ನೆಲದಲ್ಲಿ ಹೂಗಿದ ಮಲ್ಲ ಕಂಬ ಇರುತ್ತದೆ. ಇದರಲ್ಲಿ ಕೆಲವು ವಿಶೇಷ ಪಟ್ಟುಗಳನ್ನು ಹಾಕ ಬಹುದು.

ಮೇಲಿನಿಂದ ನೇತುಹಾಕಿದ ಕಂಬ ಇನ್ನೊಂದು ಬಗೆಯದು. ನೆಲದ ಮೇಲಿರುವ ಮಲ್ಲಕಂಬಕ್ಕಿಂತ ಇದನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸುವುದು ಮತ್ತಷ್ಟು ಕಷ್ಟ. ಈ ಕಂಬ ತೂಗಾಡುತ್ತಲೇ ಇರುತ್ತದೆ. ಮಲ್ಲನ ಪಟ್ಟುಗಳ ಬಲವನ್ನು ಪರೀಕ್ಷಿಸಲು ಕಂಬವನ್ನು ಬೇಕೆಂದೇ ಜೋರಾಗಿ ತೂಗಾಡಿ ಸುವುದುಂಟು. ಇದರಲ್ಲಿ ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡಿದ ಕುಸ್ತಿಪಟುವಿನ ಹಿಡಿತ ಬಹಳ ಶಕ್ತಿಯುತವಾಗುತ್ತದೆ.

ಮಲ್ಲಕಂಬಗಳಲ್ಲಿ 'ಪಿರಮಿಡ್' ಮುಂತಾದ ಅನೇಕ ಕಸರತ್ತುಗಳನ್ನು ಮಾಡಿ ತೋರಿಸಬಹುದು. ಇದಕ್ಕಾಗಿ ಉದ್ದವಾದ ಮಲ್ಲಕಂಬಗಳನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸುತ್ತಾರೆ.



ಮುಹಮ್ಮದ್ ಅಲಿ

ತೀವ್ರ ಹೊಡೆತ, ಮಹಾ ಸ್ವಪ್ರತಿಷ್ಠೆ —ಇವುಗಳಿಗೆ ಹೆಸರಾದವರು ಮುಷ್ಟಿಯುದ್ಧಪಟು ಕ್ಯಾಸಿಯಸ್ ಕ್ಲೇ. ಅಖಾಡದಲ್ಲಿ ಅವರ ಅಟ್ಟ ಹಾಸ, ಹೆಗ್ಗಳಿಕೆ ಪ್ರದರ್ಶನಗಳು ಸರ್ವಸಾಮಾನ್ಯ. ವಿವಾದಾತ್ಮಕ ವ್ಯಕ್ತಿಯಾಗಿರುವ ಕ್ಲೇ ಮುಹಮ್ಮದೀಯ ಮತ ಸ್ವೀಕರಿಸಿ ಮುಹಮ್ಮದ್ ಅಲಿ ಎಂದು ಹೆಸರು ಧರಿಸಿದ್ದಾರೆ.

ಅಮೆರಿಕದ ಲೂಯಿವಿಲ್‌ನಲ್ಲಿ 1942ರ ಜನವರಿ 17ರಂದು ಜನಿಸಿದ ಕ್ಯಾಸಿಯಸ್ ಮರ್ಸೆಲಸ್ ಕ್ಲೇ ತಮ್ಮ 16ನೆಯ ವಯಸ್ಸಿನಲ್ಲಿ ಮುಷ್ಟಿ ಯುದ್ಧ ಆಡಲು ಪ್ರಾರಂಭಿಸಿ 1964ರಲ್ಲಿ ಜಾಗತಿಕ ಚಾಂಪಿಯನ್ ಆದರು. ಅದಕ್ಕಿಂತ ಮೊದಲು 19 ಮುಷ್ಟಿಯುದ್ಧಗಳಲ್ಲಿ ಅವರು ಲೀಲಾಜಾಲ ವಾಗಿ ಗೆದ್ದಿದ್ದರು. ರೋಮ್ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಲೈಟ್ ಹೆವಿ ವೇಯ್ಟ್ ಮುಷ್ಟಿಯುದ್ಧದಲ್ಲಿ ಚಿನ್ನದ ಪದಕ ಪಡೆದಿದ್ದರು.

ಅಮೆರಿಕದ ಮಿಯಾಮಿಬೀಚಿನಲ್ಲಿ 1964ರ ಫೆಬ್ರುವರಿಯಲ್ಲಿ ಜಾಗತಿಕ ಹೆವಿ ವೇಯ್ಟ್ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್ ಪ್ರಶಸ್ತಿಯ ಪಣವಾಗಿ ಸೋನಿ ಲಿಸ್ಟನ್ (1960ರಿಂದ ಜಾಗತಿಕ ಚಾಂಪಿಯನ್ ಆಗಿದ್ದವರು) ಮತ್ತು ಕ್ಲೇ ನಡುವೆ ಸ್ಪರ್ಧೆ ನಡೆಯಿತು. ಕೇವಲ ಎರಡು ಮಿನಿಟು ಆರು ಸೆಕೆಂಡು ಗಳಲ್ಲಿ, 6ನೆಯ ಸುತ್ತಿಗೆ ತಮ್ಮ ಭುಜಗಳಿಗೆ ಗಾಯ ತಗಲಿದೆಯೆಂದು ಲಿಸ್ಟನ್ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಿಂದ ಹಿಂದೆ ಸರಿದುಬಿಟ್ಟರು. ಹೀಗೆ ಕ್ಲೇ ತಮ್ಮ 22 ನೆಯ ವಯಸ್ಸಿನಲ್ಲೇ ಜಾಗತಿಕ ಚಾಂಪಿಯನ್ ಆದರು. ಅದೇ ವರ್ಷ ನಡೆದ ಮರುಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲೂ ಲಿಸ್ಟನರನ್ನು ಸುಲಭವಾಗಿ ಸೋಲಿಸಿದರು.

1965ರ ನವೆಂಬರ್‌ನಲ್ಲಿ ಜಾಗತಿಕ ಹೆವಿವೇಯ್ಟ್ ಮುಷ್ಟಿಯುದ್ಧ ಚಾಂಪಿಯನ್ ಆಗಿದ್ದ ಪ್ಯಾಟರ್‌ಸನ್‌ನೊಡನೆ ಸ್ಪರ್ಧೆ ನಡೆದು 12 ಸುತ್ತು ಗಳಲ್ಲಿ ಕ್ಲೇ ಗೆದ್ದರು. 1966ರ ಮೇಯಲ್ಲಿ ಲಂಡನಿನ ಹೈಬರಿ ಫುಟ್ ಬಾಲ್ ಕ್ರೀಡಾಂಗಣದಲ್ಲಿ 1959 ರಿಂದ ಬ್ರಿಟನಿನ ಹೆವಿವೇಯ್ಟ್ ಚಾಂಪಿ ಯನ್ ಆಗಿದ್ದ ಹೆನ್ರಿ ಕೂಪರ್‌ರನ್ನು ಎರಡನೆಯ ಸಲ ಸೋಲಿಸಿದರು.

1967ರಲ್ಲಿ ತಾವು ಮುಸಲ್ಮಾನ ಎಂಬ ಧಾರ್ಮಿಕ ಕಾರಣದಿಂದ ವಿಯೆಟ್ನಾಂ ಯುದ್ಧದಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಲು ನಿರಾಕರಿಸಿದರು. ಈ ವಿವಾದ ಮಾತ್ರವಲ್ಲದೆ, ಆದಾಯ ವಿವರ ಸಲ್ಲಿಸದಿದ್ದ ಕಾರಣಕ್ಕಾಗಿ ಅವರ ಮುಷ್ಟಿ ಯುದ್ಧ ಲೈಸನ್ಸ್ ವಜಾ ಆಯಿತು. ಅವರಿಗೆ ಕಾರಾಗೃಹ ಶಿಕ್ಷೆ ವಿಧಿ ಸಲ್ಪಟ್ಟಿತು. ಇದರಿಂದ ಜಾಗತಿಕ ಮುಷ್ಟಿಯುದ್ಧ ಸಂಘ ಅವರ ಚಾಂಪಿಯನ್ ಪ್ರಶಸ್ತಿಯನ್ನು ಹಿಂತೆಗೆದುಕೊಂಡಿತು. ಆಗ ಅವರು ಉದ್ರೇಕಚಿತ್ತರಾಗಿ "ನಾನು ಮುಂದೆ ಪಿಶಾಚಿಯಾಗಿ ಮುಷ್ಟಿಯುದ್ಧ ವನ್ನೇ ನೆಚ್ಚಿ ಅಲೆದಾಡ್ತೇನೆ. ಆಗ ಜನ ಅಲಿಯೇ ನಿಜವಾದ ಚಾಂಪಿ ಯನ್ ; ಉಳಿದವರೆಲ್ಲ ನಕಲಿಗಳು ಎಂದು ಹೇಳ್ತಾರೆ" ಎಂದು ಕೂಗಾಡಿ ದರು. ಲೈಸನ್ಸ್ ವಜಾ ಆದದ್ದರ ವಿರುದ್ಧ ಅವರು ಕೋರ್ಟಿಗೆ ಅರ್ಜಿ ಸಲ್ಲಿಸಿದರು.

ಮೂರು ವರ್ಷಗಳ ಅನಂತರ ಅವರಿಗೆ ಮುಷ್ಟಿಯುದ್ಧದಲ್ಲಿ ಭಾಗ ವಹಿಸಲು ಅನುಮತಿ ದೊರೆಯಿತು. ಮುಷ್ಟಿಯುದ್ಧ ಕಣಕ್ಕೆ ಮರಳಿದ್ದ ಕ್ಲೇ ಜೆರ್ರಿ ಕ್ವರಿ ಮತ್ತು ಓಸ್ಕರ್ ಬೊನವೆನ್ ಅವರನ್ನು ಸೋಲಿಸಿ, ತಾವು ಅದು ವರೆಗೆ ಯಾವುದೊಂದು ಮುಷ್ಟಿಯುದ್ಧ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲೂ ಸೋಲನ್ನು ಅನುಭವಿಸದ ಅಜೇಯ ಮಲ್ಲ ಎಂಬ ಮಾತನ್ನು ಉಳಿಸಿ ಕೊಂಡರು. ಅಷ್ಟರಲ್ಲಿ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್ ಸ್ವರ್ಣ ಪದಕ ವಿಜೇತ ಅಮೆರಿಕನ್



ವಿಜಯದ ಅಟ್ಟಹಾಸ : ಮುಹಮ್ಮದ್ ಅಲಿ

ಜೋ ಫ್ರೇಜಿಯರ್ ಜಾಗತಿಕ ಹೆವಿವೇಯ್ಟ್ ಮುಷ್ಟಿಯುದ್ಧ ಚಾಂಪಿಯನ್ ಎನಿಸಿದ್ದರು.

1971ರ ಮಾರ್ಚ್ 8 ರಂದು ನ್ಯೂಯಾರ್ಕಿನ ಮ್ಯಾಡಿಸನ್ ಸ್ಕ್ವೇರ್ ಗಾರ್ಡನಿನಲ್ಲಿ ಸುಮಾರು 20 ಸಾವಿರ ಪ್ರೇಕ್ಷಕರೆದುರು ನಡೆದ ಆ ಸೆಣಸಾಟ 'ಈ ಶತಮಾನದ ಅತ್ಯಂತ ಮಹತ್ವದ ಮುಷ್ಟಿಯುದ್ಧ ಸ್ಪರ್ಧೆ' ಎನಿಸಿದೆ. ಎಲ್ಲ ಹದಿನೈದು ಸುತ್ತುಗಳು ಮುಗಿದಾಗ ಫ್ರೇಜಿಯರ್ ಗೆದ್ದರೆಂಬ ತೀರ್ಪನ್ನು ಕ್ಲೇ ಒಪ್ಪಿಕೊಂಡು, ತನಗೆ ತೀರಾ ಅಪರಿಚಿತವೆನಿಸಿದ ನಮ್ರತೆಯಿಂದ "ಫ್ರೇಜಿಯರ್ ನಿಜವಾಗಿ ಮಹಾ ಚಾಂಪಿಯನ್, ಅದು ಈ ರಾತ್ರಿ ವ್ಯಕ್ತವಾಯಿತು" ಎಂದು ಹೇಳಿದರು. ಆದರೆ ಪೈಪೋಟಿ ಎಷ್ಟು ಸರಿಸಮವಾಗಿತ್ತೆಂದರೆ ಮೂವರು ತೀರ್ಪುಗಾರರಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬರು ಫ್ರೇಜಿಯರ್ 8—6 ಸುತ್ತುಗಳಿಂದ ಗೆದ್ದನೆಂದೂ, ಇನ್ನೊಂದು ಸುತ್ತು ಇಬ್ಬರಿಗೆ ಸರಿಸಮವಾಗಿದೆ ಎಂದೂ ಹೇಳಿದರು. ಫ್ರೇಜಿಯರ್ 9—6, 11—4 ಸುತ್ತುಗಳಿಂದ ಗೆದ್ದನೆಂದು ಇನ್ನಿಬ್ಬರು ತೀರ್ಪುಗಾರರ ಅಭಿಪ್ರಾಯವಾಗಿತ್ತು.

ರೋಮ್ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಗೆಲುವು



6 ಅಡಿ ಮೂರು ಅಂಗುಲ ಎತ್ತರ, 219 ಪೌಂಡ್ ತೂಕದ ಮುಹಮ್ಮದ್ ಅಲಿ ಅಖಾಡದಲ್ಲಿ ನಯವಾದ ನರ್ತನದಂಥ ನಡೆ ಮತ್ತು ಟನ್ ತೂಕದ ಹೊಡೆತಗಳಿಗೆ ಹೆಸರಾಗಿದ್ದಾರೆ.

ಮುಹಮ್ಮದ್ ನಿಸಾರ್

1932. ಭಾರತದ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಆಟಗಾರರು ಟೆಸ್ಟ್ ರಂಗಕ್ಕೆ ಕಾಲಿಟ್ಟ ವರ್ಷ. ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್ ಪ್ರವಾಸಕ್ಕೆ ಹೋದ ಭಾರತೀಯ ತಂಡದಲ್ಲಿ ಬೌಲಿಂಗ್ ಆಕ್ರಮಣವನ್ನು ಆರಂಭಿಸಿದ್ದು ಅಮರ ಸಿಂಗ್ ಮತ್ತು ಮುಹಮ್ಮದ್ ನಿಸಾರ್.

ಇಂಗ್ಲಿಷ್ ಆಟಗಾರರು ಒಂದೊಂದೇ ರನ್ ಪಡೆದು ಮೊತ್ತ 8 ಆಗುವಷ್ಟರಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬ ಆಟಗಾರರು ನಿಸಾರ್ ಅವರ ಚೆಂಡಿಗೆ ಬಲಿಯಾದರು. ಅದೇ ಓವರ್‌ನ ಕೊನೆಯ ಚೆಂಡಿನಲ್ಲಿ ನಿಸಾರ್ ಇನ್ನೊಬ್ಬರನ್ನು ಔಟ್ ಮಾಡಿದರು. ಮೊದಲ ಇನ್ನಿಂಗ್ಸ್ ಮುಗಿಯುವಷ್ಟರಲ್ಲಿ ಕೇವಲ 93 ರನ್‌ಗಳಿಗೆ 5 ವಿಕೆಟುಗಳನ್ನು ಇವರು ಪಡೆದರು.

ಮುಹಮ್ಮದ್ ನಿಸಾರ್ ಬೌಲ್ ಮಾಡುವುದನ್ನು ನೋಡಿದವರಲ್ಲಿ "ಇವರು ಜಗತ್ತಿನಲ್ಲೇ ಅತ್ಯಂತ ವೇಗದ ಬೌಲರ್" ಎಂದು ಉದ್ಗಾರ ತೆಗೆದವರಿದ್ದರು. ಭಾರತದಲ್ಲಿ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಇನ್ನೂ ಬಾಲ್ಯಾವಸ್ಥೆಯಲ್ಲಿದ್ದಾಗ ತಮ್ಮ ವೇಗದ ಬೌಲಿಂಗ್‌ನಿಂದ ನಿಸಾರ್ ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಖ್ಯಾತಿ ಗಳಿಸಿದ್ದರು.

ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ತಂಡ ಪ್ರಥಮ ಬಾರಿಗೆ ಭಾರತಕ್ಕೆ ಬಂದಾಗ (1932–33) ಅದರ ವಿರುದ್ಧ ನಿಸಾರ್ ಉತ್ತಮವಾಗಿ ಬೌಲ್ ಮಾಡಿದರು. ಮೊದಲನೆಯ ಟೆಸ್ಟ್‌ನ ಮೊದಲ ಇನ್ನಿಂಗ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ 90 ರನ್‌ಗಳಿಗೆ 5 ವಿಕೆಟ್ಟು ಮತ್ತು ಎರಡನೆಯ ಟೆಸ್ಟ್‌ನ ಎರಡನೆಯ ಇನ್ನಿಂಗ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಕೇವಲ 2 ರನ್‌ಗಳಿಗೆ ಒಂದು ವಿಕೆಟ್ ಉರುಳಿಸಿದರು.

1936ರಲ್ಲಿ ಭಾರತದ ತಂಡ ಎರಡನೆಯ ಬಾರಿ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿಗೆ ಹೋದಾಗಲೂ ಇವರ ಬೌಲಿಂಗ್ ಶ್ರೇಷ್ಠ ಮಟ್ಟದ್ದಾಗಿತ್ತು. ಪ್ರಥಮ ದರ್ಜೆ ಕ್ರಿಕೆಟ್ಟಿನಲ್ಲಿ ಇವರು ಸರಾಸರಿ 18.09ರನ್‌ಗಳಿಗೆ ಒಂದರಂತೆ 71 ವಿಕೆಟ್ಟುಗಳನ್ನು ಪಡೆದರು.

34 ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ 201.5 ಓವರ್‌ಗಳಲ್ಲಿ (34 ಮೇಡನ್) ಅವರು 25 ವಿಕೆಟುಗಳನ್ನು ಗಳಿಸಿದರು (ಸರಾಸರಿ 28.28 ರನ್‌ಗಳಿಗೆ ಒಂದರಂತೆ).

ನೋಡಿ : ಅಮರ ಸಿಂಗ್



ವೇಗದ ಬೌಲರ್
ಮುಹಮ್ಮದ್ ನಿಸಾರ್

ಮುಹಮ್ಮದ್ ಸ್ಲೀಮ್

ಆಂಗ್ಲರು ಭಾರತಕ್ಕೆ ತಂದ ಹಲವು ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಟೆನಿಸ್ ಸಹ ಒಂದು. ಆಂಗ್ಲರಿಂದಲೇ ಟೆನಿಸ್ ಕಲಿತು ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಅವರನ್ನೇ ಸೋಲಿಸಲು ಶಕ್ತರಾದವರು ಮುಹಮ್ಮದ್ ಸ್ಲೀಮ್(ಸಲೀಮ್). ಇವರ ಸಮಕಾಲೀನನಾದ ಟೆನಿಸ್ ವಿಶ್ವಚಾಂಪಿಯನ್ ಲಾಕೋಸ್ಟೆ ಸಹ ಸ್ಲೀಮ್‌ರನ್ನು ಹೊಗಳಿದ್ದಾರೆ. 'ಭಾರತದ ಟೆನಿಸಿನ ಪಿತಾಮಹ' ಎನ್ನುವ ಹೆಸರು ಇವರಿಗೆ ಅನ್ವರ್ಥವಾದದ್ದು.

ಒಂದೆರಡು ಮಿನಿಟು ಆಟವಾಡುವುದರೊಳಗೆ ಎದುರಾಳಿಯ ಕುಂದು ಕೊರತೆಗಳನ್ನೆಲ್ಲ ತಿಳಿದುಕೊಳ್ಳುವ ಶಕ್ತಿ ಸ್ಲೀಮ್‌ಗೆ ಸಿದ್ಧಿಸಿತ್ತು. ಕೋರ್ಟ್‌ನಲ್ಲಿ ಬದಿಯಿಂದ ಬದಿಗೆ ಹೋಗುವ ಅಭ್ಯಾಸವಿದ್ದ ಎದುರಾಳಿಯನ್ನು ಮುಂದಕ್ಕೂ ಹಿಂದಕ್ಕೂ ಕುಣಿಸುತ್ತಿದ್ದರು. ನೆಟ್‌ಗೆ ಸಮೀಪದಿಂದ ಆಟವಾಡುವ ಅಭ್ಯಾಸ ಇದ್ದವನನ್ನು ಹಿಂದಿನ ಗೆರೆಯ ಹತ್ತಿರವೇ ಓಡಾಡುವಂತೆ ಮಾಡುತ್ತಿದ್ದರು. ಪ್ರತಿಸ್ಪರ್ಧಿಯ ಪೇಚಾಟ ನೋಡಿ ಸ್ಲೀಮ್ ಮುಖದಲ್ಲಿ ಮುಗುಳುನಗೆ ಅರಳುತ್ತಿತ್ತು. ಸ್ಲೀಮ್ ನಗಲು ಆರಂಭಿಸಿದರಂತೂ ಇವರ ಎದುರಾಳಿ ಮತ್ತಷ್ಟು ಕಕ್ಕಾಬಿಕ್ಕಿಯಾಗುತ್ತಿದ್ದರು; ತನ್ನನ್ನು ಹಾಸ್ಯಮಾಡಿ ನಗುತ್ತಿದ್ದಾನೆ ಅಂದುಕೊಳ್ಳುತ್ತಿದ್ದರು. ಆಗ ಸ್ಲೀಮ್‌ಗೆ ಗೆಲ್ಲಲು ಮತ್ತಷ್ಟು ಸುಲಭವಾಗುತ್ತಿತ್ತು. ಸ್ಲೀಮ್ ಹತ್ತಕ್ಕಿಂತಲೂ ಹೆಚ್ಚು ಬಾರಿ ಪಂಜಾಬ್ ಚಾಂಪಿಯನ್ ಆದರು. 1915ರ ಬಳಿಕ ಸುಮಾರು ಹದಿನೈದು ವರ್ಷ ಕಾಲ ಭಾರತದ ಅತಿ ಶ್ರೇಷ್ಠ ಆಟಗಾರರಾಗಿ ಉಳಿದರು.

ಡೇವಿಸ್ ಕಪ್ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ನಾಲ್ಕು ಬಾರಿ –1921, 1924, 1928 ಮತ್ತು 1934ರಲ್ಲಿ –ಸ್ಲೀಮ್ ಭಾರತವನ್ನು ಪ್ರತಿನಿಧಿಸಿದರು. ಇದರಲ್ಲಿ ಕೊನೆಯ ಮೂರು ಬಾರಿ ಇವರು ಭಾರತೀಯ ತಂಡದ ನೇತೃತ್ವ ವಹಿಸಿದ್ದರು. 1924ರ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಟೆನಿಸಿನಲ್ಲಿ ಅಂತಿಮ ಹಂತದ ವರೆಗೂ ಮುಹಮದ್ ಸ್ಲೀಮ್ ತಲಪಿದ್ದರು.

ಕನಿಷ್ಠ ಶಾರೀರಿಕ ಶ್ರಮದಿಂದ ಆಡುತ್ತಿದ್ದ ಸ್ಲೀಮ್‌ರನ್ನು ನೋಡಿದವರು ಇವರು ಸದಾ ಕಾಲ ಹೀಗೆಯೇ ಆಡಬಲ್ಲರೇನೋ ಎಂದುಕೊಳ್ಳುತ್ತಿದ್ದರು. ಆದರೂ ಕೊನೆಗೊಮ್ಮೆ ಸ್ಲೀಮ್ ನಿವೃತ್ತರಾಗುವ ಕಾಲ ಬಂತು. ಆಗ ಬರಿದಾದ ಸ್ಥಾನ ತುಂಬಲು ಹಲವು ವರ್ಷಗಳೇ ಬೇಕಾದುವು.

ಸ್ಲೀಮ್ ಅವಿವಾಹಿತರಾಗಿ ಉಳಿದರು. ಇತರರೊಂದಿಗೆ ಹೆಚ್ಚು ಬೆರೆಯುತ್ತಿರಲಿಲ್ಲ. ಆಟದಲ್ಲಿ ಹೇಗೊ ಹಾಗೆಯೇ ವೈಯಕ್ತಿಕ ಜೀವನದಲ್ಲೂ ಅವರು ಬಹಳ ಕ್ರಮಬದ್ಧ ಅಭ್ಯಾಸದವರು. ಪ್ರತಿದಿನ ಒಂದೇ ಹೋಟಲಿನಲ್ಲಿ ಊಟ ಆಗಬೇಕು. ಪ್ರತಿದಿನವೂ ಅದೇ ಮೇಜು ಸಿಗಬೇಕು. ಹೋಟೆಲಿನ ವ್ಯವಸ್ಥಾಪಕರು ಆ ಮೇಜನ್ನು ಇವರಿಗಾಗಿಯೇ ಕಾದಿರಿಸುತ್ತಿದ್ದರು. ಪ್ರತಿ ದಿನ ಬಡಿಸುವ ಮಾಣಿ ಒಬ್ಬನೇ, ಬದಲಾಗುವಂತಿರಲಿಲ್ಲ.

ಟೆನಿಸ್‌ನಂತೆ ಬ್ರಿಜ್ ಆಟದಲ್ಲೂ ಸ್ಲೀಮ್ ಭಾರತದ ಪ್ರಮುಖ ಆಟಗಾರರೆನಿಸಿದರು.

ಲಾಹೋರಿನಲ್ಲಿ ಪ್ರಸಿದ್ಧ ವಕೀಲರಾಗಿದ್ದ ಮುಹಮ್ಮದ್ ಸ್ಲೀಮ್ ಭಾರತದ ವಿಭಜನೆಯ ಬಳಿಕ ಪಾಕಿಸ್ತಾನದ ಅಡ್ವೊಕೇಟ್–ಜನರಲ್ ಆದರು.

1972 ಡಿಸೆಂಬರ್‌ನಲ್ಲಿ ಮುಹಮ್ಮದ್ ಸ್ಲೀಮ್ ಲಾಹೋರಿನಲ್ಲಿ ತಿ ಕೊಂಡರು.

ಮಳೆಗಾಲದ ಆಟಗಳು

ಗುಡುಗು, ಸಿಡಿಲುಗಳ ಆರ್ಭಟ ; ಧಾರಾಕಾರವಾದ ಮಳೆ. ಇ ಮಳೆಯಲ್ಲಿ ಹೊರಗೆ ಹೋಗುವಂತಿಲ್ಲ. ಒಳಗೆ ಸುಮ್ಮನೆ ಕೂಡ ಬೇಸರ. ಆದರೆ ಬಹಳಷ್ಟು ಹುಡುಗರಿಗೆ ಮಳೆಯಲ್ಲಿ ನೆನೆಯು ಕುಣಿಯುವುದೇ ಒಂದು ಆಟ.

ಆಲಿಕಲ್ಲು ಬೀಳುವ ಮುಂಗಾರಿನಲ್ಲಿ ಇದನ್ನು ಆಯ್ದು ಒಬ್ಬ ಗೊಬ್ಬರು ಬಡಿದಾಡುತ್ತಾರೆ. ಯಾರು ಅಧಿಕ ಸಂಖ್ಯೆಯಲ್ಲಿ ಆಲಿಕ ಸಂಗ್ರಹಿಸಬಲ್ಲರು ಎಂದು ಸ್ಪರ್ಧೆ ಹೂಡುತ್ತಾರೆ.

ಮಳೆ ನಿಂತ ಮೇಲೆ ರಸ್ತೆಯ ಎರಡೂ ಬದಿಯಲ್ಲಿ ಧಾವಿಸುತ್ತಿರು ಮಳೆ ನೀರಿನಲ್ಲಿ ಕಾಗದದ ದೋಣಿ ಮಾಡಿ ತೇಲಿ ಬಿಡುತ್ತಾರೆ. ಕಾಗ ನೆನೆಯುವ ವರೆಗೆ ದೋಣಿ ತೇಲುತ್ತದೆ. ಯಾರ ದೋಣಿ ಹೆಚ್ಚು ದೂ ಸಾಗುತ್ತದೆ ಎಂಬುದೇ ಸ್ಪರ್ಧೆ.

ಮಳೆ ನಿಂತ ಕೂಡಲೇ ಗೂಡು ಬಿಟ್ಟು ಹೊರ ಬರುವ ಇರುವೆಗಳನ ನೋಡಲು ಕೆಲ ಮಕ್ಕಳು ಹೊರಡುವುದುಂಟು. ಅವುಗಳನ್ನು ನೋಡ ತ್ತಿರುವಾಗ ಹೊತ್ತು ಹೋದದ್ದೇ ತಿಳಿಯುವುದಿಲ್ಲ.

ಕಾಮನಬಿಲ್ಲು ಮಳೆಗಾಲದ ಒಂದು ಪರಿಚಿತ ದೃಶ್ಯ. ಯಾವಾಗಲ ಕಾಮನಬಿಲ್ಲಿನ ಎಲ್ಲ ಬಣ್ಣಗಳೂ ನಿಚ್ಚಳವಾಗಿ ಕಾಣುತ್ತವೆಂದು ಹೇ ವುದು ಸಾಧ್ಯವಿಲ್ಲ. ಸ್ಪಷ್ಟವಾಗಿ ಕಂಡಾಗ ಬಣ್ಣಗಳ ಪಟ್ಟಿಗಳನ ಗುರುತಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಮಳೆ ಒಂದೇ ಸಮನೆ ಸುರಿಯುತ್ತಿರುವಾಗ ಆಡಬಹುದಾದ ಒಳಾಂಗ ಆಟಗಳು ಅನೇಕ. ಇಂಥ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಸ್ವಾರಸ್ಯಕರ ಅಂಶವೆಂದರೆ ಸೋ ವರು ತೆರಬೇಕಾದ ವಿಚಿತ್ರ ದಂಡಗಳು.

ಬೇಸಗೆಯಲ್ಲಿ ಸಂಗ್ರಹಿಸಿದ ಹುಣಸೆಬೀಜ, ಸಮುದ್ರ ದಂಡೆ– ನದಿ ದಂಡೆಗಳಿಂದ ತಂದ ಕವಡೆ, ಉರುಟು ಕಲ್ಲುಗಳನ್ನು ಇಟ್ಟುಕೊಂಡು ಆ ಗಳನ್ನು ಆಡಬಹುದು. ಕಲ್ಲಾಟ, ಕವಡೆ ಆಟ, ಚೌಕಬಾರ, ಹಳಗು ಮಣೆ–ಇವನ್ನು ಮನೆಯೊಳಗೆ ಆಡಬಹುದು. ಸ್ವಲ್ಪ ದೊಡ್ಡ ಹುಡುಗರ ಕೇರಂ, ಪಗಡೆ ಆಟ, ಮಾದರಿ ತಯಾರಿ, ಚಿತ್ರಕಲೆ ಮುಂತಾ ಚಾತುರ್ಯ ಪರೀಕ್ಷೆಯ ಒಳಾಂಗಣ ಆಟ ಮತ್ತು ಹವ್ಯಾಸಗಳಲ್ಲಿ ತೊಡ ಬಹುದು.

ಕಥೆಗಳನ್ನು ಓದಬಹುದು, ಹೇಳಬಹುದು. ಸಣ್ಣ ಮಕ್ಕಳ ಪಲ್ಲಕ್ಕಿ ಆಟ, ಕಣ್ಣು ಮುಚ್ಚಾಟ, ಅಪ್ಪಾಲೆ ತಿಪ್ಪಾಲೆ, ಸಾದುಗೋದ ಫಿರಂಗಿ, ಅವಲಕ್ಕಿ ಪವಲಕ್ಕಿ ಆಟಗಳನ್ನು ಆಡಬಹುದು. ದೊಡ್ಡವರ ಇಸ್ಪೀಟು, ಚದುರಂಗ, ಪದಜೋಡಣೆ, ಟೇಬಲ್ ಟೆನಿಸ್ ಮುಂತಾ ಒಳಾಂಗಣ ಆಟಗಳನ್ನು ಆಡಬಹುದು.

ಮಳೆ ಆಗಾಗ್ಗೆ ನಿಂತಾಗ ಹೊರಾಂಗಣದಲ್ಲಿ ನೃತ್ತ ಆಟ, ಹಾಡಿನ ಆ ಗಳನ್ನು ಆಡಬಹುದು.

ನೋಡಿ : ಒಳಾಂಗಣ ಆಟ ; ಕಾಗದ ಆಟ ; ಕಾಗದ ದೋಣಿ ಸ್ಪರ್ಧೆ
ಚದುರಂಗ ; ಟೇಬಲ್ ಟೆನಿಸ್ ; ನೃತ್ತ ಆಟ ; ಹಳಗು
ಮಣೆ ; ಹಾಡುವ ಆಟ ; ಹುಣಸೆಬೀಜ ಆಟ

ಮಾರ್ಕ್ ಸ್ಪಿಟ್ಸ್

ಉದ್ದವಾದ ತಲೆಕೂದಲು, ದಪ್ಪ ಮೀಸೆಯ ಈಜುಗಾರ ಮಾರ್ಕ್ ಸ್ಪಿಟ್ಸ್ ಅವರನ್ನು ನೋಡಿದರೆ ಚಿತ್ರನಟ ಓಮರ್ ಷರೀಫರ ತದ್ರೂಪು ಅನ್ನುವಹಾಗಿದ್ದಾರೆ. ಹಲವು ವರ್ಷಗಳಿಂದ ಕ್ರಮ ತಪ್ಪದೆ ದಿನಕ್ಕೆ ಹಲವು ಗಂಟೆ ಈಜಿನ ಅಭ್ಯಾಸದಲ್ಲಿ ತೊಡಗಿರುತ್ತಿದ್ದರೂ ಇವರನ್ನು ಗಮನಿಸಿದವರೇ ಕಡಮೆ. ಆದರೆ 1972ರ ಮ್ಯೂನಿಕ್ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಏಳು ಚಿನ್ನದ ಪದಕಗಳನ್ನು ಇವರು ಗೆದ್ದಾಗ ಪರಿಸ್ಥಿತಿ ಪೂರ್ಣ ಬದಲಾಯಿತು. ಪ್ರತಿದಿನ ಬರುವ ನೂರಾರು ಪತ್ರಗಳನ್ನು ನೋಡುವುದಕ್ಕೂ ಇವರಿಗೆ ಬಿಡುವಿಲ್ಲ. ಎಣ್ಣೆ ಕಂಪೆನಿಗಳು, ಹಾಲು ಪೂರೈಕೆ ಸಂಸ್ಥೆಗಳು, ಬಟ್ಟೆ ತಯಾರಕರು, ಟೆಲಿವಿಷನ್ ಸಂಸ್ಥೆಗಳು, ಈಜುಕೊಳ ಸಾಮಾಗ್ರಿ ಪೂರೈಕೆಗಾರರು-ಹೀಗೆ ಸ್ಪಿಟ್ಸ್‌ರೊಡನೆ ಜಾಹೀರಾತು ಒಪ್ಪಂದಗಳನ್ನು ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಲು ಬಂದವರು ಅನೇಕರು. ಅಷ್ಟೇಕೆ, ಒಂದು ಜಾಹೀರಾತು ಚಲಚ್ಚಿತ್ರದಲ್ಲಿ ಇವರು ತಮ್ಮ ಮೀಸೆ ಬೋಳಿಸುವುದಾದರೆ 1,87,500 ರೂಪಾಯಿ ಕೊಡುವುದಾಗಿ ಕ್ಷೌರ ಸಾಮುಗ್ರಿ ಸಂಸ್ಥೆಯೊಂದು ಪ್ರಸ್ತಾಪಿಸಿತು ! ಏಳು ಚಿನ್ನದ ಪದಕಗಳನ್ನು ಧರಿಸಿದ ಸ್ಪಿಟ್ಸ್‌ರ ಭಾವಚಿತ್ರದ ಸ್ವಾಮ್ಯಕ್ಕೆ ಜರ್ಮನಿಯ ಪತ್ರಿಕೆಯೊಂದು 10,000 ರೂಪಾಯಿ ಕೊಟ್ಟಿತು.

1896ರಲ್ಲಿ ಆಧುನಿಕ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್ ಆರಂಭವಾದಾಗಿನಿಂದ ಯಾವ ಕ್ರೀಡಾಪಟುವೂ ಐದು ಚಿನ್ನದ ಪದಕಕ್ಕಿಂತ ಹೆಚ್ಚಿಗೆ ಪಡೆದದ್ದಿಲ್ಲ. ಆದರೆ 1972ರ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ 100 ಮೀಟರ್ ಫ್ರೀ ಸ್ಟೈಲ್ (51.22 ಸೆಕೆಂಡ್), 200 ಮೀಟರ್ ಫ್ರೀ ಸ್ಟೈಲ್ (1 ಮಿನಿಟು 52.78 ಸೆಕೆಂಡ್), 100 ಮೀಟರ್ 'ಬಟರ್‌ಫ್ಲೈ' (54.27 ಸೆಕೆಂಡ್), 200 ಮೀಟರ್ ಬಟರ್‌ಫ್ಲೈ' (2 ಮಿನಿಟು 0.7 ಸೆಕೆಂಡ್), 4×200 ಮೀಟರ್ ಫ್ರಿ ಸ್ಟೈಲ್ ರಿಲೇ (7 ಮಿನಿಟು 35.78 ಸೆಕೆಂಡ್), 4×100 ಮೀಟರ್ ಮಿಡ್ಲಿ ರಿಲೇ (3 ಮಿನಿಟು 48.16 ಸೆಕೆಂಡ್) ಹಾಗೂ (4×100) ಮೀಟರ್ ಫ್ರೀಸ್ಟೈಲ್ ರಿಲೇ (3 ಮಿನಿಟು 26.42 ಸೆಕೆಂಡ್) ಈಜು ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಲ್ಲಿ ಪ್ರಥಮ ಸ್ಥಾನವನ್ನು ಗಳಿಸಿ ಏಳು ಚಿನ್ನದ ಪದಕಗಳನ್ನು ಪಡೆದ ಪ್ರಥಮ ಕ್ರೀಡಾಪಟು ಮಾರ್ಕ್ ಸ್ಪಿಟ್ಸ್. ಈ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳ ಕಾಲಾವಧಿಗಳೆಲ್ಲ ವಿಶ್ವದಾಖಲೆಗಳಾದುವು. ಮ್ಯೂನಿಕ್‌ನ ಯುವಜನರು ಅಭಿಮಾನದಿಂದ ಮಾರ್ಕ್‌ಗೆ ಎಂಟನೆಯ ಚಿನ್ನದ ಪದಕವನ್ನೂ ಅರ್ಪಿಸಿದರು.

ಅಮೆರಿಕದ ಕ್ಯಾಲಿಫೋರ್ನಿಯ ಸಂಸ್ಥಾನದ ಮಾಡೆಸ್ಟೋ–ಆಂಡ್ರೂ ಮಾರ್ಕ್ ಸ್ಪಿಟ್ಸ್ ಹುಟ್ಟಿದ ಸ್ಥಳ. ಇವರಿಗೆ ಎರಡು ವರ್ಷ ವಯಸ್ಸಾದಾಗ ಮನೆಯವರೆಲ್ಲ ಹವಾಯ್ ದ್ವೀಪಗಳ ರಾಜಧಾನಿ ಹೊನಲುಲು ನಗರಕ್ಕೆ ವಲಸೆ ಹೋದರು. ಇಲ್ಲಿ ಸ್ಪಿಟ್ಸ್ ದಂಪತಿಗಳು ಮಗ ಮಾರ್ಕ್‌ನನ್ನು ಕರೆದುಕೊಂಡು ಪ್ರತಿ ದಿನವೂ ಸಮುದ್ರ ತೀರಕ್ಕೆ ಹೋಗುತ್ತಿದ್ದರು. ಆಗಿನ ದಿನಗಳನ್ನು ನೆನೆದು ಮಾರ್ಕ್‌ನ ತಾಯಿ ಹೇಳುವುದುಂಟು : "ಸಮುದ್ರವನ್ನು ಕಂಡೊಡನೆ ಧಾವಿಸುವ ಪುಟಾಣಿ ಹುಡುಗನನ್ನು ನೋಡಬೇಕಿತ್ತು ; ಆತ್ಮಹತ್ಯೆ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುತ್ತಾನೋ ಅನ್ನುವ ಹಾಗಿತ್ತು ಇವನ ಓಟ." ನಾಲ್ಕು ವರ್ಷಗಳ ಬಳಿಕ ಕುಟುಂಬ ಮತ್ತೆ ಕ್ಯಾಲಿಫೋರ್ನಿಯ ಸಂಸ್ಥಾನಕ್ಕೆ ಹಿಂದಿರುಗಿದಾಗ ಮಾರ್ಕ್ ಸ್ಪಿಟ್ಸ್‌ಗೆ ಕಡಲಿನ ಸಹವಾಸ ತಪ್ಪಿದರೂ ಈಜಿನ ತರಬೇತಿಗೆ ಅನುಕೂಲವೇ ಆಯಿತು.



ಏಳು ಚಿನ್ನದ ಪದಕ : ಮಾರ್ಕ್ ಸ್ಪಿಟ್ಸ್

ಸ್ಪಿಟ್ಸ್ ತಮ್ಮ ಹತ್ತನೆಯ ವಯಸ್ಸಿನಲ್ಲಿ ಮೊಟ್ಟಮೊದಲ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ದಾಖಲೆ ಸ್ಥಾಪಿಸಿದರು. 50 ಗಜದ ಬಟರ್‌ಫ್ಲೈ ಈಜನ್ನು ಇವರು 31 ಸೆಕೆಂಡುಗಳಲ್ಲಿ ಮುಗಿಸಿದರು. 9–10 ವಯೋಮಾನದ ಹುಡುಗರಲ್ಲಿ ಇದು ದಾಖಲೆಯಾಯಿತು. 1964ರ ಟೋಕಿಯೋ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ನಾಲ್ಕು ಚಿನ್ನದ ಪದಕ ಗಳಿಸಿದ ಡಾನ್ ಷೊಲಾಂಡರರ ಈಜು ಶಿಕ್ಷಕ ಜಾರ್ಜ್ ಹೈನ್ಸರ ಸಾಂತಾ ಕ್ಲಾರಾ ಈಜು ಕಬ್ಬಿಗೆ ಮಾರ್ಕ್ ಸ್ಪಿಟ್ಸ್ ಸೇರಿದಾಗ ಷೊಲಾಂಡರ್‌ಗೆ ಬಲವಾದ ಪ್ರತಿಸ್ಪರ್ಧಿ ಸಿಕ್ಕಿದಂತಾಯಿತು. ಈ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಿಂದಾಗಿ ಇಬ್ಬರು ಈಜುಗಾರರೊಳಗೆ ಮನಸ್ತಾಪವೇ ಉಂಟಾಯಿತು. 1968ರ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ತಾನು ಷೊಲಾಂಡರ್‌ರನ್ನು ಸೋಲಿಸಿ ಆರು ಸ್ವರ್ಣ ಪದಕಗಳನ್ನು ಪಡೆಯುತ್ತೇನೆ ಎಂದು ಸ್ಪಿಟ್ಸ್ ಕೊಚ್ಚಿಕೊಂಡರು. ಆದರೆ ಅವರಿಗೆ ಸಿಕ್ಕಿದ್ದು ಎರಡು ಪದಕಗಳು —ಅದೂ ರಿಲೇ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಲ್ಲಿ.

ಕುಂದಿದ ಮುಖದಿಂದ ಅಮೆರಿಕಕ್ಕೆ ಹಿಂದಿರುಗಿದ ಸ್ಪಿಟ್ಸ್ ಮತ್ತಷ್ಟು ಏಕಾಗ್ರತೆಯಿಂದ ಈಜನ್ನು ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡಿದರು. ಈಜುಗಾರರಿಗೆ ಬಹಳ ಪ್ರೋತ್ಸಾಹವಿದ್ದ ಇಂಡಿಯಾನಾ ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾಲಯವನ್ನು ಸೇರಿ ಪದವೀಧರರಾದರು. ಫ್ರೀ ಸ್ಟೈಲ್ ಮತ್ತು ಬಟರ್‌ಫ್ಲೈ ರೀತಿಯ ಈಜಿನಲ್ಲಿ 28 ಬಾರಿ ವಿಶ್ವದಾಖಲೆ ಸ್ಥಾಪಿಸಿದರು. ಇವರ ಎಲ್ಲ ಸಾಧನೆಗಳಿಗೆ ಮುಕುಟಪ್ರಾಯವಾಗಿರುವುದು 1972ರ ಮ್ಯೂನಿಕ್ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್ ವಿಜಯ.

1973ರ ಮೇ ತಿಂಗಳಲ್ಲಿ 23 ವಯಸ್ಸಿನ ಮಾರ್ಕ್ ಸ್ಪಿಟ್ಸ್ ಸುಸನ್ ವೀನರ್ ಎಂಬಾಕೆಯನ್ನು ಮದುವೆಯಾದರು. ಆಗ ಮ್ಯೂನಿಕ್‌ನಿಂದ ಅಭಿಮಾನಿಗಳು ಕಳುಹಿಸಿಕೊಟ್ಟ 7,000 ಪೀಯೊನಿ ಪುಷ್ಪಗಳಿಂದ ವಿವಾಹ ಕೋಣೆಯನ್ನು ಸಿಂಗರಿಸಿದ್ದರು.

ಮ್ಯೂನಿಕ್ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನ ಅನಂತರ ಸ್ಪರ್ಧಾತ್ಮಕ ಈಜುಗಾರಿಕೆಯಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸುವುದಿಲ್ಲ ಎಂದು ಸ್ಪಿಟ್ಸ್ ತಿಳಿಸಿದ್ದಾರೆ.

ನೋಡಿ : ಈಜು

ಮಾರ್ಗ ಮತ್ತು ಬಯಲು ಮೇಲಾಟಗಳು



'ಸೈಟಿಯಸ್, ಆಲ್ಟಿಯಸ್, ಫಾರ್ಟಿಯಸ್'–'ಇನ್ನಷ್ಟು ವೇಗ, ಇನ್ನಷ್ಟು ಎತ್ತರ, ಇನ್ನಷ್ಟು ದೃಢ'—ಇದು ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನ ಧ್ಯೇಯ. ಮಾರ್ಗ ಮತ್ತು ಬಯಲು ಮೇಲಾಟಗಳಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸುವವರ ಉದ್ದೇಶವೂ ಇದೇ. ಎಂಥ ದೂರದ ಓಟಗಳು, ಎತ್ತರ ನೆಗೆತ, ದೂರ ನೆಗೆತಗಳಂಥ [illegible]



800 [illegible]

ಮತ್ತು ಪಾಟ್‌ಪಟ್, ಜಾವೆಲಿನ್ ಇತ್ಯಾದಿ ಎಸೆತಗಳು ಮಾರ್ಗ ಮತ್ತು ಬಯಲು ಮೇಲಾಟಗಳೆನಿಸಿವೆ. ಮಾರ್ಗ ಮೇಲಾಟಗಳಲ್ಲಿ 100, 200, 400, 800, 1,500, 5,000 ಮತ್ತು 10,000 ಮೀಟರ್ ಓಟಗಳು, ರಿಲೇ ಸ್ಪರ್ಧೆ, ಸ್ಟೀಪ್‌ಲ್‌ಚೇಸ್ ಮತ್ತು ತಡೆ ಓಟ ಸೇರಿವೆ. ಎತ್ತರ ನೆಗೆತ, ದೂರ ನೆಗೆತ, ಪೋಲ್ ವಾಲ್ಟ್ ಟ್ರಿಪ್‌ಲ್ ಜಂಪ್, ಷಾಟ್‌ಪಟ್, ಡಿಸ್ಕಸ್ ಎಸೆತ, ಜಾವೆಲಿನ್ ಎಸೆತ ಮತ್ತು ಹ್ಯಾಮರ್ ಎಸೆತಗಳು ಬಯಲು ಮೇಲಾಟಗಳು. ಅಮೆರಿಕದಲ್ಲಿ ನಡೆಯುವ ಬಯಲು ಮೇಲಾಟ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಲ್ಲಿ 50 ಪೌಂಡು ಅಥವಾ ಹೆಚ್ಚಿನ ಭಾರವನ್ನು ಎಸೆಯುವ ಕಾರ್ಯಕ್ರಮವೂ ಇರುತ್ತದೆ. ಡೆಕಾಥ್ಲಾನ್ ಕ್ರೀಡೆಯಲ್ಲಿ ಹತ್ತು ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಮಾರ್ಗ ಮತ್ತು ಬಯಲು ಮೇಲಾಟಗಳಿರುತ್ತವೆ.

ಪ್ರಾಚೀನ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ಗವಿವಾಸಿ ಮನುಷ್ಯನ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳೇ ಇಂದಿನ ಮಾರ್ಗ ಮತ್ತು ಬಯಲು ಮೇಲಾಟಗಳ ಮೂಲ. ಬೇಟೆ ಪ್ರಾಣಿಗಳನ್ನು ಹಿಂಬಾಲಿಸಲು ಅಥವಾ ವೈರಿಗಳಿಂದ ತಪ್ಪಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಓಡುವುದು ಅವನಿಗೆ ತಿಳಿದಿತ್ತು. ವೈರಿಗಳನ್ನಾಗಲೀ ಪ್ರಾಣಿಗಳನ್ನಾಗಲೀ ಘಾಸಿಗೊಳಿಸಲು ಭರ್ಜಿಯನ್ನು ಗುರಿಯಿಟ್ಟು ಎಸೆಯುವುದು



ಎತ್ತರ ನೆಗೆತ

ಅವನಿಗೆ ಅಭ್ಯಾಸವಾಗಿತ್ತು. ಹೊಂಡವಿರಲಿ, ಉರುಳಿಬಿದ್ದ ಮರವಿರಲಿ, ಮೇಲಿಂದ ಹಾರಿ ಆತ ಓಡಬೇಕಾಗಿತ್ತು. ಇಂದಿನ ತಡೆ ಓಟ ಮತ್ತು ಸ್ಟೀಪ್‌ಲ್‌ಚೇಸ್ ಇಂಥ ಓಟಗಳನ್ನು ಹೋಲುತ್ತವೆ. ಭಾರವಾದ ಕಲ್ಲುಗಳನ್ನು ಆಯುಧಗಳನ್ನಾಗಿ ಮಾಡಿಕೊಂಡು ಎಸೆಯುವ ಸಾಮರ್ಥ್ಯ ಅವನಿಗಿತ್ತು. ಇದರಿಂದಲೇ ಆಧುನಿಕ ಗುಂಡು ಎಸೆತ–ಷಾಟ್‌ಪಟ್–ಹುಟ್ಟಿತು.

ಮಾರ್ಗ ಮತ್ತು ಬಯಲು ಮೇಲಾಟಗಳು ಇಂದು ಪ್ರಪಂಚದಾದ್ಯಂತ ಹರಡಿರುವ ಕ್ರೀಡೆಗಳು. ಬೇಸ್‌ಬಾಲ್, ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಅಥವಾ ಕಾಲ್ಚೆಂಡು ಆಟಗಳಂತೆ ಇದು ಕೆಲವು ದೇಶಗಳಲ್ಲಿ ಮಾತ್ರ ಜನಪ್ರಿಯವಾಗಿ ಉಳಿದಿಲ್ಲ. 1964ರ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಿದ 94 ದೇಶಗಳಲ್ಲಿ 84 ದೇಶಗಳು ಮಾರ್ಗ ಮತ್ತು ಬಯಲು ಮೇಲಾಟಗಳಲ್ಲಿ ಸ್ಪರ್ಧಿಸಿದ್ದುವು.

ದೀರ್ಘ ವೃತ್ತಾಕಾರದಲ್ಲಿ ಎಳೆದ ಗೆರೆಗಳ ಸುತ್ತುಮಾರ್ಗ ಮೇಲಾಟಗಳು ನಡೆಯುತ್ತವೆ. ಈ ಮಾರ್ಗದ ಉದ್ದ 400 ಮೀಟರುಗಳು. 100 ಮತ್ತು 200 ಮೀಟರು ಓಟಗಳಿಗೆ ಈ ಮಾರ್ಗದ ಒಂದು ಭಾಗವನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸುತ್ತಾರೆ. 800 ಮೀಟರ್ ಮತ್ತು ಹೆಚ್ಚಿನ ದೂರದ ಓಟಕ್ಕೆ ಇದೇ ಮಾರ್ಗದಲ್ಲಿ ಎರಡು ಅಥವಾ ಹೆಚ್ಚು ಸುತ್ತು ಓಡುತ್ತಾರೆ.

ಓಟದ ಮಾರ್ಗವಿರುವುದು ಸಮತಟ್ಟಾದ ಹುಲ್ಲಿನ ನೆಲದ ಮೇಲೆ ಅಥವಾ ಚೆನ್ನಾಗಿ ಗಟ್ಟಿ ಮಾಡಿದ ನೆಲದ ಮೇಲೆ. ವರ್ಷದಲ್ಲಿ ಹಲವಾರು



ತಿಂಗಳು ಮಳೆ ಬರುವ ಕಡೆ ಜೇಡಿಮಣ್ಣಿನ ಮಾರ್ಗವನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸುವುದುಂಟು. 1950ರ ಈಚೆಗೆ ಎಲ್ಲ ಬಗೆಗಳ ಹವೆಯಲ್ಲೂ ಉಪಯೋಗಿಸಬಹುದಾದ ಮಾರ್ಗಗಳನ್ನು ರಚಿಸಿರುತ್ತಾರೆ. ಕಲ್ಲರಗು ಮತ್ತು ರಬ್ಬರಿನಿಂದ ಮಾಡಿದ ಈ ನೆಲದ ಮೇಲೆ ಮಳೆ ಬಿಸಿಲುಗಳಿಂದ ಏನೂ ಪರಿಣಾಮವಾಗುವುದಿಲ್ಲ. ಒಂದು ಬಗೆಯ ಫರ್ ಮರದ ಹಲಗೆಯಿಂದ ಮಾಡಿದ ನೆಲದ ಮೇಲೆ ಒಳಾಂಗಣ ಮಾರ್ಗ ಮೇಲಾಟಗಳು ನಡೆಯುತ್ತವೆ. ಈ ಮಾರ್ಗದ ತಿರುವುಗಳು ತುಸುವಾಗಿ ಒಳಕ್ಕೆ ಬಾಗಿದ್ದು ಓಡುವವನಿಗೆ ಅನುಕೂಲಕರವಾಗಿವೆ.

ದೀರ್ಘವೃತ್ತಾಕಾರದ ಮಾರ್ಗದ ಒಳ ಭಾಗದ ವಿಶಾಲ ಪ್ರದೇಶವೇ ಬಯಲು ಮೇಲಾಟಗಳು ನಡೆಯುವ ಸ್ಥಳ.

ಇತರ ಆಟಗಳಿಗೆ ಹೋಲಿಸಿದರೆ ಮಾರ್ಗ ಮತ್ತು ಬಯಲು ಮೇಲಾಟಗಳಿಗೆ ಬೇಕಾದ ಸಲಕರಣೆಗಳು ಅತ್ಯಲ್ಪ. ಓಟಗಾರರಲ್ಲಿ ಕೆಲವರು ಬರಿಗಾಲಲ್ಲಿ ಓಡಿದರೆ ಮತ್ತೆ ಕೆಲವರು ಮುಳ್ಳುಗಳ ತಳದ ಪಾದರಕ್ಷೆಯನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸುತ್ತಾರೆ. ಕ್ರೀಡಾಪಟು ಈ ಮೇಲಾಟಗಳನ್ನು ಒಂಟಿಯಾಗಿಯೇ ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡಬಹುದು.

ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಮಟ್ಟದಲ್ಲಿ ಮಾತ್ರವಲ್ಲದೆ ಶಾಲೆ ಕಾಲೇಜುಗಳಲ್ಲೂ ಕಾರಖಾನೆ, ರಕ್ಷಣಾ ಪಡೆಗಳ ತರಬೇತಿ ಕೇಂದ್ರ ಮುಂತಾದ ಕಡೆಗಳಲ್ಲೂ ಮಾರ್ಗ-ಬಯಲು ಮೇಲಾಟಗಳು ನಡೆಯುತ್ತವೆ.

ನೋಡಿ : ಅಥ್ಲೆಟಿಕ್ಸ್ ; ಎತ್ತರ ನಗೆತ ; ಜಾವೆಲಿನ್ ಎಸೆತ ; ಟ್ರಿಪ್ಲ್ ಜಂಪ್ ; ಡಿಸ್ಕಸ್ ಎಸೆತ ; ಡೆಕಾಥ್ಲನ್ ; ದೂರದ ಓಟ ; ದೂರ ನೆಗೆತ ; ಪೋಲ್‌ವಾಲ್ಟ್ ; ಹ್ಯಾಮರ್ ಎಸೆತ

ಮಾರ್ಗರೆಟ್ ಕೋರ್ಟ್

ಟೆನಿಸ್ ಆಟಗಾರ್ತಿ ಮಾರ್ಗರೆಟ್ ಕೋರ್ಟ್ 1970ರ ಹೊತ್ತಿಗೆ 27 ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಪ್ರಶಸ್ತಿಗಳನ್ನು ಪಡೆದಿದ್ದರು. 3 ಬಾರಿ ವಿಂಬಲ್ಡನ್, 3 ಬಾರಿ ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯ, 2 ಬಾರಿ ದಕ್ಷಿಣ ಆಫ್ರಿಕ, 3 ಬಾರಿ ಇಟಲಿ ಮತ್ತು 3 ಬಾರಿ ಜರ್ಮನ್ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್‌ಗಳು ಇವರದಾಗಿದ್ದುವು.

ಕೋರ್ಟ್‌ನಲ್ಲಿ ಎಲ್ಲೆಲ್ಲೂ ಮಾರ್ಗರೆಟ್



ಮಾರ್ಗರೆಟ್ ಹುಟ್ಟಿದ್ದು ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯದ ನ್ಯೂ ಸೌತ್‌ವೇಲ್ಸ್‌ನ ಆಲ್ಬೆರಿಯಲ್ಲಿ, 1942ರಲ್ಲಿ. ಎಂಟು ವರ್ಷದ ಹುಡುಗಿಯಾಗಿದ್ದಾಗ ಆಕೆ ಒರಟು ಮರದ ತುಂಡೊಂದರಿಂದ ಟೆನಿಸ್ ಚೆಂಡನ್ನು ಹೊಡೆಯಲು ಆರಂಭಿಸಿದರು. ಊರಿನ ಟೆನಿಸ್ ಕೋಚ್ ಓರ್ವನ 200 ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಯರಲ್ಲಿ ಇವರೂ ಒಬ್ಬರಾದರು. 12 ವಯಸ್ಸಿನಲ್ಲಿ ಮಾರ್ಗರೆಟ್ ತಮ್ಮ ಶಾಲೆಯಲ್ಲಿ ಮೊಟ್ಟಮೊದಲ ಬಾರಿಗೆ ಒಂದು ಪ್ರಶಸ್ತಿಯನ್ನು ಗೆದ್ದುಕೊಂಡರು.

1960ರಲ್ಲಿ ಪ್ರಥಮ ಬಾರಿಗೆ ಮಾರ್ಗರೆಟ್ ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯಂದ ಟೆನಿಸ್ ಚಾಂಪಿಯನ್ ಆದರು.

ಗಟ್ಟಿಮುಟ್ಟಾದ ದೇಹ, ಟೆನಿಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಹಲವು ವರ್ಷಗಳ ಪರಿಶ್ರಮ ಇದ್ದರೂ ಮಾರ್ಗರೆಟ್ ಮೊದಮೊದಲು ಮುಖ್ಯ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಉದ್ವೇಗಗೊಳ್ಳುವುದಿತ್ತು. ಸತತ ಪ್ರಯತ್ನ, ಬದಲಾಗದ ಸಂಕಲ್ಪ—ಇವುಗಳಿಂದ ಆಟದಲ್ಲಿ ಪೂರ್ಣ ಪ್ರಭುತ್ವ ಪಡೆದರು.

1963 ಮತ್ತು 1965ರಲ್ಲಿ ಮಾರ್ಗರೆಟ್ ಕೋರ್ಟ್ (ಆಗ ಮಾರ್ಗರೆಟ್ ಸ್ಮಿತ್) ವಿಂಬಲ್ಡನ್ ಪ್ರಶಸ್ತಿ ಗೆದ್ದುಕೊಂಡಿದ್ದರೂ ಮುಂದಿನ ಐದು ವರ್ಷ ಇದು ಕೈ ತಪ್ಪಿಹೋಗಿತ್ತು. 1970ರಲ್ಲಿ ಇವರು ವಿಂಬಲ್ಡನ್ ಫೈನಲ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಹಲವು ಬಾರಿ ಪ್ರಶಸ್ತಿ ಗೆದ್ದುಕೊಂಡಿದ್ದ ಆಟಗಾರ್ತಿ ಬಿಲ್ಲಿ ಜೀನ್ ಕಿಂಗ್‌ರನ್ನು ಎದುರಿಸಬೇಕಾಗಿತ್ತು. ಈ ಪಂದ್ಯ 2 ಗಂಟೆ 27 ಮಿನಿಟು ನಡೆಯಿತು. ಸ್ತ್ರೀಯರ ಸಿಂಗಲ್ಸ್ ಫೈನಲ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಇಷ್ಟು ದೀರ್ಘ ಕಾಲದ ಪಂದ್ಯ ವಿಂಬಲ್ಡನ್ ಚರಿತ್ರೆಯಲ್ಲೇ ನಡೆದಿರಲಿಲ್ಲ. ಹಿಂದಿನ ಪಂದ್ಯವೊಂದರಲ್ಲಿ ಬಿದ್ದು ಗಾಯಗೊಂಡಿದ್ದ ಮಾರ್ಗರೆಟ್ ಕೋರ್ಟ್‌ರ ಎಡಗಾಲಿಗೆ ಪಟ್ಟಿ ಸುತ್ತಿತ್ತು. ಆದರೂ ಆಕೆ ಕೊನೆಯಲ್ಲಿ ಗೆದ್ದು ಜಗತ್ತಿನ ಟೆನಿಸ್ ರಾಣಿ ಎನಿಸಿಕೊಂಡರು.

5 ಅಡಿ $8\frac{3}{4}$ ಅಂಗುಲ ಎತ್ತರದ ಮಾರ್ಗರೆಟ್ ಅವರನ್ನು 'ಸ್ತ್ರೀ ಪರ್ವತ' ಎಂದು ಕರೆದಿದ್ದಾರೆ. ಮಾರ್ಗರೆಟ್ ಆಡುವಾಗ ಕೋರ್ಟ್‌ನ ಎಲ್ಲೆಲ್ಲೂ ಇವರೇ ಇದ್ದಾರೆ ಎಂಬ ಭಾವನೆ ಬರುವುದೂ ಉಂಟು.

ಮಾರ್ಜೊರಿ ಜಾಕ್‌ಸನ್

ನಾಚಿಕೆ ಸ್ವಭಾವದ ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯನ್ ತರುಣಿಯೊಬ್ಬಳು ಕಾಮನ್‌ವೆಲ್ತ್ ಪಂದ್ಯಾಟಗಳಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಿದ್ದು ಅದೇ ಮೊದಲು. 1950ರ ಆ ಕ್ರೀಡೋತ್ಸವವನ್ನು ನೋಡಲು ನ್ಯೂಜಿಲೆಂಡಿನ ಆಕ್‌ಲೆಂಡ್‌ನಲ್ಲಿ ಸೇರಿದ್ದ 40,000 ಜನರಲ್ಲಿ ಹೆಚ್ಚಿನವರಿಗೆ ಆಕೆ ಪೂರ್ತಿ ಅಪರಿಚಿತೆ. ಆದರೆ ಕ್ರೀಡಾಕೂಟ ಮುಗಿಯುವುದರೊಳಗೆ ಅವರು ಅಲ್ಲಿ ಅತ್ಯಂತ ಪ್ರಖ್ಯಾತ ವ್ಯಕ್ತಿಯಾಗಿದ್ದರು.

100 ಗಜ ಓಟದ ಮೊದಲನೆಯ 'ಹೀಟ್' ನಲ್ಲೇ (ಮೊದಲ ಸುತ್ತಿನ ಸ್ಪರ್ಧೆ) ಇವರು ವಿಶ್ವದಾಖಲೆಯನ್ನು (10.8 ಸೆಕೆಂಡ್) ಸರಿಗಟ್ಟಿದರು. 100 ಗಜ ಓಟದ ಅಂತಿಮ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಮತ್ತೆ ಇದೇ ಸುದ್ದಿ. 220 ಗಜ ಓಟದಲ್ಲೂ ಮತ್ತೊಮ್ಮೆ ವಿಶ್ವದಾಖಲೆ (24.3 ಸೆಕೆಂಡ್ಸ್) ತಲಪಿದರು. ಅಂದರೆ ಒಂದೇ ಕ್ರೀಡಾಕೂಟದಲ್ಲಿ ಮೂರು ಬಾರಿ ವಿಶ್ವದಾಖಲೆಗಳನ್ನು ಸರಿಗಟ್ಟಿದಂತಾಯಿತು. ಅಷ್ಟೇ ಅಲ್ಲ, 440 ಮತ್ತು 660 ಗಜ ರಿಲೇ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಲ್ಲಿ ಗೆದ್ದು ಬಂದ ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯನ್ ತಂಡಗಳಲ್ಲಿದ್ದ ಇವರು ಮತ್ತೂ ಎರಡು ಚಿನ್ನದ ಪದಕಗಳನ್ನು ಪಡೆದರು.

ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯದ ನ್ಯೂಸೌತ್‌ವೇಲ್ಸ್‌ನ ಯುವತಿ ಮಾರ್ಜೊರಿ ಜಾಕ್‌ಸನ್‌ರ ಸಾಧನೆ ಅಲ್ಲಿಗೇ ಮುಗಿಯಲಿಲ್ಲ. 1952ರ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಇವರು 100 ಮೀಟರ್, 200 ಮೀಟರ್ ಓಟಗಳೆರಡರಲ್ಲೂ ಮೊದಲ ಸ್ಥಾನ ಪಡೆದರು. ಈ ಸ್ಪ್ರಿಂಟ್ ದ್ವಯ ಪ್ರಶಸ್ತಿ ಪಡೆಯುವಾಗ ಈಕೆ 100 ಮೀಟರ್ ಓಟದಲ್ಲಿ ಹಿಂದಿನ ವಿಶ್ವದಾಖಲೆಯನ್ನು ತಲಪಿದ್ದರು; 200 ಮೀಟರ್ ಓಟದಲ್ಲಿ ಹೊಸ ದಾಖಲೆಯನ್ನೇ ಸ್ಥಾಪಿಸಿದ್ದರು. ಎರಡು ವರ್ಷಗಳ ಅನಂತರದ ಕಾಮನ್‌ವೆಲ್ತ್ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಮೂರನೆಯ ಬಾರಿಗೆ ಸ್ಪ್ರಿಂಟ್ ದ್ವಯ ಪ್ರಶಸ್ತಿ ಪಡೆದದ್ದಲ್ಲದೆ 220 ಗಜ ಓಟದಲ್ಲಿ ಹೊಸ ವಿಶ್ವದಾಖಲೆ ಸ್ಥಾಪಿಸಿದರು.

ಮಾಣಿಕ್‌ರಾವ್

ಕ್ರೀಡಾಪಟುಗಳಲ್ಲಿ ಸಾಂಘಿಕ ಪ್ರಜ್ಞೆ ಮತ್ತು ಇತರರೊಂದಿಗೆ ಹೊಂದಿಕೊಂಡು ಹೋಗುವ ಗುಣ ಬೆಳೆಯಲು ಉತ್ತಮ ವಿಧಾನ —ಸಾಮೂಹಿಕ ವ್ಯಾಯಾಮ.

ಭಾರತೀಯ ವ್ಯಾಯಾಮ ಪದ್ಧತಿ ಪುರಾತನವಾದದ್ದು. ಆದರೆ ಇದರಲ್ಲಿ ಸಾಮೂಹಿಕ ವ್ಯಾಯಾಮಕ್ಕೆ ಸಾಕಷ್ಟು ಮಹತ್ವವಿರಲಿಲ್ಲ. ಬ್ರಿಟಿಷರು ಭಾರತಕ್ಕೆ ಬಂದ ಮೇಲೆ ಈ ವ್ಯಾಯಾಮದ ಬಳಕೆ ಹೆಚ್ಚಾಯಿತು. ಆದರೆ ಇದರಲ್ಲಿ ಉಪಯೋಗಿಸುತ್ತಿದ್ದ ಆಜ್ಞೆಗಳು ಇದ್ದದ್ದು ಇಂಗ್ಲಿಷ್ ಭಾಷೆಯಲ್ಲಿ. ಈ ಆಜ್ಞೆಗಳನ್ನು ಹಿಂದಿಯಲ್ಲಿ ರೂಪಿಸಿ ಸಾಮೂಹಿಕ ವ್ಯಾಯಾಮದ ಜನಪ್ರಿಯತೆಯನ್ನು ಹೆಚ್ಚಿಸಿದವರು ಬರೋಡದ ಮಾಣಿಕ್‌ರಾವ್.

ಲಾಠಿ ವ್ಯಾಯಾಮಕ್ಕೆ ಮಾಣಿಕ್‌ರಾವ್ ಹೆಚ್ಚಿನ ಗಮನ ಕೊಟ್ಟರು. ಇವರ ವಿಧಾನಗಳು ತುಸುವಂಟ್ಟಿಗೆ ಸೈನಿಕ ಶಿಕ್ಷಣವನ್ನು ಹೋಲುತ್ತಿದ್ದುವು. ಹಲವು ಭಾರತೀಯ ವ್ಯಾಯಾಮಗಳನ್ನು ಸಾಮೂಹಿಕವಾಗಿ ಮಾಡುವಂತೆ ಇವರು ಅಳವಡಿಸಿದರು.

ಸಾಮೂಹಿಕ ವ್ಯಾಯಾಮ : ಮಾಣಿಕ್‌ರಾವ್

ಮಾದರಿ ತಯಾರಿ

ಒಂದು ವಸ್ತುವಿನ ನಿಜವಾದ ಆಕಾರಕ್ಕಿಂತ ಚಿಕ್ಕದಾಗಿ ಉಳಿದೆಲ್ಲ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಮೂಲವಸ್ತುವನ್ನು ಹೋಲುವಂತೆ ತಯಾರಿಸುವುದು, ಮಾದರಿ ತಯಾರಿ.

ಮಾದರಿ ತಯಾರಿ ಜನಪ್ರಿಯ ಹವ್ಯಾಸ. ಇದರಿಂದ ಜ್ಞಾನಾರ್ಜನೆಗೂ ಸಹಾಯವಾಗುತ್ತದೆ. ಜೇಡಿಮಣ್ಣಿನಿಂದ ಬೀಸುಕಲ್ಲು, ಗೇರುಹಣ್ಣು, ಕಾಗದದಿಂದ ದೋಣಿ, ವಿಮಾನ, ಮರದಿಂದ ಮನೆ —ಹೀಗೆ ವಿವಿಧ ಮಾದರಿಗಳನ್ನು ರಚಿಸಬಹುದು. ಮಾದರಿ ಇಡಲು ಬೇಕಾದ ಜಾಗ, ತಯಾರಿಸಲು ಬೇಕಾದ ಸಾಮಗ್ರಿ, ಹತಾರಗಳ ಬಗೆಗೆ ಮೊದಲೇ ಯೋಚಿಸಿರಬೇಕು. ಕೆಲವೊಮ್ಮೆ ಸಿದ್ಧಭಾಗಗಳು ದೊರಕುತ್ತವೆ. ಅವುಗಳನ್ನು ಜೋಡಿಸಿದರಾಯಿತು.

ಪುಟ್ಟ ಕಾರುಗಳು ಓಡಾಡುವುದನ್ನು ನೋಡುವುದೇ ಚೆಂದ. ಕಾರುಗಳು, ಅವು ಹೋಗಲು ಮಾರ್ಗಗಳು ಸಿದ್ಧರೂಪದಲ್ಲಿ ದೊರೆಯುತ್ತದೆ. ಪ್ಲಾಸ್ಟಿಕ್ ಕಾರಿಗೆ ವಿದ್ಯುತ್ ಮೋಟರನ್ನು ಅಳವಡಿಸಿರುವುದರಿಂದ, ಕಾರು ಸಿದ್ಧ ಮಾರ್ಗದ ಮೇಲೆ ಸಲೀಸಾಗಿ ಓಡುತ್ತದೆ.

ರೈಲುಗಾಡಿ, ರೈಲುಮಾರ್ಗ ಮಾದರಿಗಳಿಗೆ ಹೆಚ್ಚು ಬೇಡಿಕೆ ಇರುತ್ತದೆ. ರೈಲು ಬಂಡಿಗಳನ್ನು ನಡೆಸುವ, ನಿಯಂತ್ರಿಸುವ ಉಪಕರಣಗಳಿವೆ. ವಿದ್ಯುತ್‌ಚಾಲಿತ ಮಾದರಿ ಹೆಚ್ಚು ಜನಪ್ರಿಯ. ಎಂಜಿನ್, ಬಂಡಿಗಳೆಲ್ಲ ನೈಜವಾದ ರೈಲಿನಂತೆಯೇ ಇರುತ್ತವೆ. ಇದರಲ್ಲಿ ಸರಳವಾದ ಮಾದರಿಗಳಿವೆ. ಇವನ್ನು ಜೋಡಿಸಿ, ಬೇಕೆನಿಸಿದಷ್ಟು ಹೊತ್ತು ಆಡಿ ತೆಗೆದಿರಿಸಬಹುದು. ಬೃಹತ್ ಮಾದರಿಯಾದರೆ ದೊಡ್ಡ ಜಾಗದಲ್ಲಿ ಖಾಯಂ ಆಗಿ ಇಡಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ.

ಮಾದರಿ ವಿಮಾನ ತಯಾರಿಸಲು ಹಗುರವಾದ ಮರ ಮತ್ತು ಕಾಗದ ಸಾಕು. ಖ್ಯಾತ ವಿಮಾನ ಹಾಗೂ ಗ್ಲೈಡರ್‌ಗಳ ಮಾದರಿಯನ್ನು ತಯಾರಿಸಬಹುದು. ಹಗುರ ಮರದಿಂದ ಚೌಕಟ್ಟು ತಯಾರಿಸಿ ಕಾಗದ ಅಥವಾ ಹಗುರ ರೇಷ್ಮೆ ಅಂಟಿಸುತ್ತಾರೆ. ಪೆಟ್ರೋಲ್ ಎಂಜಿನು ಅಥವಾ ಜೆಟ್ ಎಂಜಿನು ಅಳವಡಿಸಿದರೆ ವಿಮಾನವನ್ನು ಹಾರಾಡಿಸಿ ನೋಡಬಹುದು. ಮೊದಲೇ ತಯಾರಿಸಿದ ಪ್ಲಾಸ್ಟಿಕ್ ಭಾಗಗಳು ಪೆಟ್ಟಿಗೆಯಲ್ಲಿ ಸಿಗುತ್ತವೆ.

ಮರ, ಗರಗಸ, ಕ್ವಿಕ್‌ಫಿಕ್ಸ್‌ನಂಥ ವಿಶೇಷ ಅಂಟು, ನಕಾಶೆ ಇದ್ದರೆ ಹಡಗಿನ ಮಾದರಿ ತಯಾರಿಸಬಹುದು. ಇದಕ್ಕೆ ಪುಟ್ಟ ವಿದ್ಯುತ್ ಮೋಟರನ್ನು ಅಳವಡಿಸಿ ನೀರಿನ ಮೇಲೆ ಬಿಡಬಹುದು.

ವಿಮಾನ, ರೈಲು, ಹಡಗು, ಕಾರು, ಪ್ರಾಣಿ, ಹಕ್ಕಿಗಳ ಮಾದರಿ ತಯಾರಿಸಲು ನೆರವಾಗುವ ಸಿದ್ಧ ಪೆಟ್ಟಿಗೆಗಳು ಮಾರುಕಟ್ಟೆಯಲ್ಲಿ ಸಿಗುತ್ತವೆ. ಅಗತ್ಯವಾದ ಭಾಗಗಳು ಪೆಟ್ಟಿಗೆಯಲ್ಲಿರುತ್ತವೆ. ಪುಟ್ಟ ಹತಾರಗಳು, ಪ್ಲಾಸ್ಟಿಕ್, ಸಿಮೆಂಟ್, ಪೇಯಿಂಟ್–ಮಾದರಿ ತಯಾರಿಕೆಗೆ ಸಹಾಯಕ. ವಿವಿಧ ವರ್ಗಗಳಿಗೂ ಮಾದರಿ ತಯಾರಿ ತರಗತಿಗಳನ್ನು ಏರ್ಪಡಿಸುವುದಿದೆ. ಮಾದರಿ ತಯಾರಿಸುವುದು ಶಿಕ್ಷಣದ ಒಂದು ಮುಖ್ಯ ಅಂಗ.

ಮಾದರಿ ತಯಾರಕನಿಗೆ ಅವಶ್ಯವಾದ ಸಾಮಗ್ರಿಗಳನ್ನೊದಗಿಸುವ ಅಂಗಡಿಗಳಿವೆ. ಮಾದರಿ ತಯಾರಕರ ಕ್ಲಬ್ಬುಗಳಿವೆ.

ಜೇಡಿಮಣ್ಣಿನಿಂದ ಬೇಕಾದ ಮಾದರಿಯ ತಯಾರಿಕೆ ಸಾಧ್ಯ. ಬೇಡವೆನಿಸಿದರೆ ಪುನಃ ಮುದ್ದೆಮಾಡಿ ಇನ್ನೇನಾದರೂ ಸಾಮಾನು ತಯಾರಿಸಬಹುದು.

ನೋಡಿ : ಮಾದರಿ –ಸಂಪುಟ ೪

ಮಾನ್ಯುಯಲ್ ಆರನ್

ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಚದುರಂಗ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಿದ ಏಕೈಕ ಭಾರತೀಯ ಆಟಗಾರ ಮದರಾಸಿನ ಮಾನ್ಯುಯಲ್ ಆರನ್.



ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಚೆಸ್‌ಮಾಸ್ಟರ್ : ಆರನ್

ಮ್ಯಾನ್ಯುಯಲ್ ಆರನ್ ಅವರ ಜನನ 1935ರ ಡಿಸೆಂಬರ್ 30ರಂದು. ಅವರ ತಂದೆ ಹಾಗೂ ಕುಟುಂಬದ ಅನೇಕ ಜನ ಚದುರಂಗ ಆಡುತ್ತಿದವರು. 6-7 ವರ್ಷದ ಬಾಲಕನಾಗಿರುವಾಗಲೇ ಆರನ್ ಉಳಿದವರು ಆಡುವುದನ್ನು ಗಮನಿಸಿ ಕಾಯಿಗಳ ನಡೆಗಳನ್ನು ಕಂಡರು. ಅವರ ಅಕ್ಕ ಚದುರಂಗದ ಸಂಕೇತಗಳನ್ನು ಕಲಿಸಿದರು. ಅಲಹಾಬಾದ್ ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾಲಯದಿಂದ ಸ್ನಾತಕ ಪದವಿ ಪಡೆದ ಆರನ್, ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಯಾಗಿದ್ದಾಗಲೂ ಚದುರಂಗ ಆಡುತ್ತಿದ್ದರು.

1955ರಲ್ಲಿ ಅವರು ಮದರಾಸಿಗೆ ಬಂದರು. ಅಲ್ಲಿ ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ನಿಯಮಗಳ ಪ್ರಕಾರ ಸಾಗುವ ಟೂರ್ನಮೆಂಟ್‌ಗಳಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಿ ಒಂದರ ಅನಂತರ ಒಂದು ಜಯ ಗಳಿಸಿದರು.

ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಅವರು ಮೊದಲು ಭಾಗವಹಿಸಿದ್ದು 1957ರಲ್ಲಿ, ಪುಣೆಯಲ್ಲಿ. ಆಗ ಅವರು ಎರಡನೆಯವರಾದರೂ ಅನಂತರ ಅವರು ಐದು ಬಾರಿ (1959, 1961, 1969, 1971, 1972) ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಚಾಂಪಿಯನ್ ಆದರು. 1957, 1965, 1967ನೆಯ ವರ್ಷಗಳಲ್ಲಿ ಅವರು ಎರಡನೆಯವರಾದರು.

ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಟೂರ್ನಮೆಂಟುಗಳಲ್ಲಿ ಆರನ್ ಅವರು ಭಾರತವನ್ನು ಪ್ರತಿನಿಧಿಸಿದ್ದಾರೆ. 1961 ಮತ್ತು 1966ನೆಯ ವರ್ಷಗಳಲ್ಲಿ ಅವರು ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕ ತಂಡದ ಸದಸ್ಯರಾಗಿ ರಷ್ಯಕ್ಕೆ ಹೋಗಿ ಆಡಿದರು.

ಲೀಪ್ಜಿಗ್ (1960) ಮತ್ತು ವರ್ನಗಳಲ್ಲಿ (1962) ಚದುರಂಗ ಒಲಿಂಪಿಯಡ್‌ಗಳಿಗೆ ಭಾರತ ತಂಡದ ನಾಯಕರಾದರು. ಲೀಪ್ಜಿಗ್‌ನಲ್ಲಿ ಹಿಂದಿನ ವಿಶ್ವ ಚಾಂಪಿಯನ್ ಡಾ. ಮ್ಯಾಕ್ಸ್‌ಯೂವ್‌ರನ್ನು ಮೊದಲ ಸುತ್ತಿನಲ್ಲಿ ಸೋಲಿಸಿದರು.

1961ರಲ್ಲಿ ಆರನ್ ಅವರು ಏಷ್ಯನ್–ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯನ್ ವಲಯದಲ್ಲಿ ಅಂತಿಮವಾಗಿ ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯದ ಪರ್ಡಿಯವರನ್ನು ಸೋಲಿಸಿದರು. ಈ ವಿಜಯದಿಂದ 'ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಚೆಸ್ ಮಾಸ್ಟರ್' ಎಂಬ ಪ್ರಶಸ್ತಿಯನ್ನು ಅವರು ಜಾಗತಿಕ ಚೆಸ್ ಫೆಡರೇಷನ್‌ನಿಂದ ಪಡೆದರು.

1962ರಲ್ಲಿ ಭಾರತ ಸರಕಾರವು ಅವರಿಗೆ ಅರ್ಜುನ ಪ್ರಶಸ್ತಿಯನ್ನು ನೀಡಿತು. ಚದುರಂಗ ಪಟುಗಳಲ್ಲಿ ಇದುವರೆಗೆ ಈ ಗೌರವ ಪಡೆದವರು ಆರನ್ ಒಬ್ಬರೇ.



ಆಟ: ನಿರತ ಮ್ಯಾನ್ಯುಯಲ್ ಆರನ್

ಆರನ್ ಮದರಾಸಿನಲ್ಲಿ ಇಂಡಿಯನ್ ಬ್ಯಾಂಕ್ ಉದ್ಯೋಗಿ. ಭಾರತದ ಸರ್ವಶ್ರೇಷ್ಠ ಚದುರಂಗ ಆಟಗಾರ ಆರನ್ ಅವರ ಸಂಘಟನಾ ಪ್ರಯತ್ನಗಳ ಒಂದೇ ಒಂದು ಉದ್ದೇಶ—'ಮುಂದಿನ ವರ್ಷಗಳಲ್ಲಿ ಭಾರತೀಯನೊಬ್ಬ ವಿಶ್ವ ಚದುರಂಗ ಚಾಂಪಿಯನ್ ಆಗುವಂತೆ ಮಾಡುವುದು'.

ಮಾಮೊ ವಾಲ್ಡ್

ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಕೊನೆಯ ಸ್ಪರ್ಧೆ ಮ್ಯಾರಥಾನ್ ಓಟ. 1968ರ ಮೆಕ್ಸಿಕೊ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಇದನ್ನು ಗೆದ್ದವರು ಮಾಮೊವಾಲ್ಡ್.

ಮಾಮೊ ವಾಲ್ಡ್ ಇಥಿಯೋಪಿಯದ ಸೇನೆಯಲ್ಲಿ ಸಾರ್ಜೆಂಟ್. ಮ್ಯಾರಥಾನ್ ಓಟದ ದೂರವನ್ನು 2 ಗಂಟೆ 20 ಮಿನಿಟುಗಳಲ್ಲಿ ಓಡಿ ಮೆಕ್ಸಿಕೋ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಅವರು ಚಿನ್ನದ ಪದಕ ಪಡೆದರು.

1972ರ ಮ್ಯೂನಿಕ್ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಮಾಮೊ ವಾಲ್ಡ್ 2 ಗಂಟೆ 15 ಮಿನಿಟು 08.4 ಸೆಕೆಂಡುಗಳಲ್ಲಿ ಮ್ಯಾರಥಾನ್ ಓಟವನ್ನು ಮುಗಿಸಿ ತಮ್ಮ ಹಿಂದಿನ ಸಾಧನೆಯನ್ನು ಮೀರಿಸಿದರು. ಆದರೆ ಅಮೆರಿಕದ ಫ್ರ್ಯಾಂಕ್ ಷಾರ್ಟರ್ 2 ಗಂಟೆ 12 ಮಿನಿಟು 19.7 ಸೆಕೆಂಡುಗಳಲ್ಲಿ ಓಟ ಮುಗಿಸಿದರು. ಮಾಮೊ ವಾಲ್ಡ್ ಮೂರನೆಯವರಾಗಿ ಕಂಚಿನ ಪದಕ ಪಡೆಯ ಬೇಕಾಯಿತು. ಕ್ರೀಡಾ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಲ್ಲಿ ಏರುತ್ತಿರುವ ಮಟ್ಟಕ್ಕೆ ಇದೊಂದು ನಿದರ್ಶನವಾಯಿತು.

ಮಾರಿಸ್ ಟೇಟ್

ದೀರ್ಘಕಾಯದ ಆಂಗ್ಲ ಬೌಲರ್ ಟೇಟ್ ತೂಫಾನಿನಂತೆ ಧಾವಿಸುತ್ತ ಚೆಂಡು ಎಸೆಯಲು ಬಂದರೆ ಎಂಥ ಬ್ಯಾಟ್‌ಗಾರನಿಗೂ ಎದೆ ನಡುಗಬೇಕು. ಕೈ ಕಾಲುಗಳು ಸಾಲದೇನೋ ಎಂಬಂತೆ ಚೆಂಡು ಎಸೆಯುವಾಗ ತಮ್ಮ ಧ್ವನಿಯನ್ನೂ ವರಂ ಸೇರಿಸುತ್ತಿದ್ದರು.



ಮಧ್ಯಮ ವೇಗದ ಬೌಲರ್ · ಮಾರಿಸ್ ಟೇ

'ಮಾಲಿ' – ಮ್ಯಾರಥಾನ್ ಸ್ಪರ್ಧೆ

ಟೇಟ್ ಹುಟ್ಟಿದ್ದು 1895ರಲ್ಲಿ, ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ಸಸೆಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ. 1924–25ರ ಸಾಲಿನಲ್ಲಿ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ತಂಡ ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯಂದ ಪ್ರವಾಸಕ್ಕೆ ಹೋದಾಗ ಟೇಟ್ ಅದರಲ್ಲಿದ್ದರು. ಕಾಲಿನ ನೋವಿನಿಂದ ತೊಂದರೆಯಾಗಿದ್ದರೂ ಇವರು ತಮ್ಮ ಸಂಗಡಿಗರಿಗಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ಓವರ್‌ಗಳನ್ನು ಬೌಲ್ ಮಾಡಿದರು. ಈ ಸರಣಿಯಲ್ಲಿ ಸರಾಸರಿ 23.18 ರನ್‌ಗಳಿಗೆ 38 ವಿಕೆಟುಗಳನ್ನು ಉರುಳಿಸಿದರು. ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್-ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಅತ್ಯಂತ ಹೆಚ್ಚು ವಿಕೆಟುಗಳನ್ನು ಪಡೆದು ದಾಖಲೆ ಸ್ಥಾಪಿಸಿದರು.

ಮಧ್ಯಮ ವೇಗದ ಬೌಲರ್‌ಗಳಲ್ಲಿ ಮಾರಿಸ್ ವಿಲಿಯಂ ಟೇಟರಿಗೆ ಸರಿದೂಗುವವರೇ ಇರಲಿಲ್ಲ.

'ಮಾಲಿ'

ತೋಟಗಾರನಿಗೆ ಇನ್ನೊಂದು ಹೆಸರು ಮಾಲಿ. ಹೆಗ್ಗಣ ಗಿಡಗಳನ್ನು ಹಾಳು ಮಾಡುತ್ತದೆ ಎಂದು ಅದನ್ನು ಹಿಡಿಯಲು ಮಾಲಿ ಪ್ರಯತ್ನಿಸುತ್ತಾನೆ.

ಆಟಗಾರರಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬ 'ಮಾಲಿ', ಇನ್ನೊಬ್ಬ 'ಹೆಗ್ಗಣ', ಉಳಿದವರೆಲ್ಲ 'ಹೂವಿನ ಗಿಡಗಳು'. ಹೂವಿನ ಗಿಡಗಳು ಒಂದರೊಳಗೊಂದು ಎರಡು ವೃತ್ತಗಳಲ್ಲಿ ಇರಬೇಕು. ಅಂದರೆ, ಒಳ ವರ್ತುಲಕ್ಕಿಂತ ಹೊರ ವರ್ತುಲದಲ್ಲಿ ಹೆಚ್ಚು ಆಟಗಾರರು ಇರುತ್ತಾರೆ.

ವೃತ್ತಗಳ ಒಳಕ್ಕೂ ಹೊರಕ್ಕೂ ಮಧ್ಯದಲ್ಲೂ ಹೆಗ್ಗಣ ಓಡಾಡುತ್ತದೆ. ಮಾಲಿ ಅದನ್ನು ಅಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡು ಓಡಾಡುತ್ತಾನೆ. ಹೆಗ್ಗಣ ಇನ್ನೇನು ಸಿಕ್ಕು ಹಾಕಿಕೊಂಡಾಗ ತೋಟಗಾರ ಹಾಗೂ ಒಳವೃತ್ತದ ಆಟಗಾರ ಮತ್ತು ಹೊರವೃತ್ತದ ಆಟಗಾರ ಒಂದು ಸಾಲಿನಲ್ಲಿರುವಂತೆ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ಆಗ ಆ ಸಾಲಿನಲ್ಲಿ ಹೊರವೃತ್ತದಲ್ಲಿರುವ ಆಟಗಾರ ಹೆಗ್ಗಣವಾಗಿ ಓಡಲು ಆರಂಭಿಸುತ್ತಾನೆ.

ಒಂದು ವೇಳೆ ಹೆಗ್ಗಣ ತೋಟಗಾರನ ಕೈಗೆ ಸಿಕ್ಕಿಬಿಟ್ಟರೆ ಅವನು ತೋಟಗಾರನ ಸರದಿಯನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಆಟ ಮುಂದುವರಿಸುತ್ತಾನೆ.

ಮ್ಯಾರಥಾನ್ ಸ್ಪರ್ಧೆ

ಕ್ರಿ.ಪೂ 490ರಲ್ಲಿ ಒಮ್ಮೆ ಪರ್ಷಿಯನರು ಅಥೆನ್ಸಿನವರ ಮೇಲೆ ಯುದ್ಧಕ್ಕೆ ಬಂದರು. ಸುಮಾರು ಒಂದು ಲಕ್ಷ ಮಂದಿ ಪರ್ಷಿಯನರನ್ನು ಕೇವಲ 10 ಸಾವಿರ ಅಥೆನ್ಸಿನವರು ಮ್ಯಾರಥಾನ್ ಎಂಬಲ್ಲಿ ಎದುರಿಸಬೇಕಾಯಿತು. ಅಥೆನ್ಸಿನವರು ತಮ್ಮ ನೆರವಿಗಾಗಿ ಸ್ಪಾರ್ಟನರಿಗೆ ಹೇಳಿಕಳುಹಿಸಿದರು. ಫಿಡಿಪಿಡೀಸ್ ಎಂಬ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಕ್ರೀಡಾಪಟು 150 ಮೈಲಿ ದೂರ ಓಡಿ ಸ್ಪಾರ್ಟನರಿಗೆ ಈ ಸಂದೇಶ ಮುಟ್ಟಿಸಿದ. ಹೀಗೆ ಓಡುವಾಗ ನದಿಗಳಿದ್ದಲ್ಲಿ ಈಜಿ, ಪರ್ವತವಿದ್ದಲ್ಲಿ ಹತ್ತಿ ಅವನು ಮಾರ್ಗ ಕ್ರಮಿಸಿದ್ದ. ಅವನು ಇದಕ್ಕೆ ತೆಗೆದುಕೊಂಡ ಕಾಲ ಕೇವಲ 48 ಗಂಟೆಗಳು. ಸ್ಪಾರ್ಟನರು ಕೊಂಚ ಕಾಲ ತಡೆದು ಬರುವುದಾಗಿ ಹೇಳಿದಾಗ ಫಿಡಿಪಿಡೀಸ್ ಮತ್ತೆ ಹಿಂದಕ್ಕೆ ಓಡಿದ. ಸೈನಿಕರಿಗೆ ವಿಷಯ ತಿಳಿಸಿ, ತಾನೂ ಒಂದು ಈಟಿ, ಗುರಾಣಿ ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಪರ್ಷಿಯನರೊಡನೆ ಹೋರಾಡಿದ. ಸ್ಪಾರ್ಟನರು ಬರುವ ಮೊದಲೇ ಅಥೆನ್ಸಿನವರು ಪರ್ಷಿಯನರನ್ನು ಸೋಲಿಸಿದರು. ಆ ವಿಜಯ ವಾರ್ತೆಯೊಂದಿಗೆ ಫಿಡಿಪಿಡೀಸನೇ ಸುಮಾರು 22 ಮೈಲಿ ಓಡಿ ಅಥೆನ್ಸಿಗೆ ಬಂದು ಏದುಸಿರುಬಿಡುತ್ತಾ "ಆನಂದಿಸಿ ! ನಾವು ಗೆದ್ದೆವು!" ಎಂದು ನುಡಿದು ಅಲ್ಲೇ ಬಿದ್ದು ಪ್ರಾಣಬಿಟ್ಟ.



ಬಳಲಿ ಬಿದ್ದರೂ ಮ್ಯಾರಥಾನ್ ಓಟ : 1908ರಲ್ಲಿ ಇಟಲಿಯ ಡೊರಾಂಡೊ ಪಿಯೆಟ್ರಿ

ಈ ರೋಮಾಂಚಕಾರಕ ಪ್ರಚಂಡ ಸಾಹಸ ಇಂದಿನ ಮ್ಯಾರಥಾನ್ ಸ್ಪರ್ಧೆಗೆ ಮೂಲ. ಫಿಡಿಪಿಡೀಸ್ ವಿಜಯವಾರ್ತೆ ಹೊತ್ತು ಓಡಿದ ದೂರ 22 ಮೈಲಿ, 1470 ಗಜಗಳು. ಈ ದೂರವನ್ನೇ ಇಂದು ಕೊಂಚ ಬದಲಾಯಿಸಿ, 26 ಮೈಲಿ 385 ಗಜವನ್ನಾಗಿ (42,195 ಮೀ.) ಮಾಡಿದ್ದಾರೆ. ಈ ದೂರವನ್ನು ಓಡಿ ಯಾರು ಮೊದಲು ಬರುತ್ತಾರೋ ಅವರೇ ಮ್ಯಾರಥಾನ್ ವಿಜಯಿಗಳೆಂದು ತೀರ್ಮಾನಿಸುತ್ತಾರೆ. 26 ಮೈಲಿ 385 ಗಜಗಳ ಈ ಸ್ಪರ್ಧೆ, ಅತ್ಯಂತ ಕುತೂಹಲ ಹಾಗೂ ರೋಮಾಂಚನಕಾರಿ.

ಫಿಡಿಪಿಡೀಸ್‌ನ ಸಾಹಸದ ನೆನಪಿಗಾಗಿ ಈ ದೂರದ ಓಟವನ್ನು ಆಧುನಿಕ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಲ್ಲಿ ಒಂದನ್ನಾಗಿ ಮಾಡಬೇಕೆಂದು ಪ್ಯಾರಿಸಿನ ಮೈಕೆಲ್ ಬ್ರೆಯಲ್ ಸೂಚಿಸಿದರು. 1896ರಲ್ಲಿ ಮರು ಪ್ರಾರಂಭವಾದ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಮ್ಯಾರಥಾನ್ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ—ಮ್ಯಾರಥಾನ್‌ನಿಂದ ಅಥೆನ್ಸಿನ ತನಕ ಓಡುವ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ—ಈ ಮೊದಲ ಬಹುಮಾನ ಪಡೆದವರು ಅಂಚೆ ಇಲಾಖೆಯಲ್ಲಿ ವಾಹಕನಾಗಿದ್ದ ಸ್ಪೈರೋಸ್ ಲೂಯಿ. ಅವರು ಸಹ ಗ್ರೀಸಿನವರೇ. ಅವರು ಎಲ್ಲರಿಗಿಂತ ಮುಂದೆ ಅಥೆನ್ಸ್ ಕ್ರೀಡಾಂಗಣವನ್ನು ಪ್ರವೇಶಿಸುತ್ತಿದ್ದಂತೆ ಗ್ರೀಸಿನ ರಾಜ ಮತ್ತು ಯುವರಾಜ ಪ್ರವೇಶದ್ವಾರಕ್ಕೆ ಧಾವಿಸಿ ಅವರೊಂದಿಗೆ ಓಡತೊಡಗಿದರು. ಬೆಟ್ಟ–ಗುಡ್ಡಗಳಲ್ಲಿ ಮೇಕೆಗಳನ್ನು ಕಾಯುತ್ತಿದ್ದಾಗ ದೂರದ ಓಟವನ್ನು ಅಭ್ಯಾಸಮಾಡಿದ್ದವರು ಲೂಯಿ.

ಮೊದಮೊದಲು ಮ್ಯಾರಥಾನ್ ಸ್ಪರ್ಧೆಯ ದೂರ ನಿಖರವಾಗಿರಲಿಲ್ಲ. ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲೇ 1924ರ ವರೆಗೆ 24 ಮೈಲಿಗಳಿಂದ 26 ಮೈಲಿ 990 ಗಜಗಳ ವರೆಗೆ ಈ ದೂರ ವ್ಯತ್ಯಾಸವಾಗುತ್ತಿತ್ತು. 1924ರ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಈ ದೂರವನ್ನು 26 ಮೈಲಿ 385 ಗಜಗಳೆಂದು ನಿರ್ಣಯಿಸಲಾಯಿತು. ಇಂದಿಗೂ ಈ ದೂರವನ್ನೇ ಅನುಸರಿಸಿದರೂ ಮಧ್ಯೆ ಬರುವ ಎತ್ತರ ಪ್ರದೇಶಗಳಿಂದಾಗಿ ಈ ದೂರ ಪರೋಕ್ಷವಾಗಿ ವ್ಯತ್ಯಾಸವಾಗುತ್ತದೆ—ಎಂದೇ ದಾಖಲೆಗಳು ಸ್ಪಷ್ಟ ಹಾಗೂ ನಿಖರವಾಗಿರುವುದಿಲ್ಲ.

26 ಮೈಲಿ 385 ಗಜದ ಓಟದಲ್ಲಿ ಗೆಲ್ಲಲು ಅಷ್ಟು ದೂರ ಓಡಿ ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡಿರಬೇಕು ಎಂಬ ಅಭಿಪ್ರಾಯ ಮೊದಲು ಇತ್ತು. ಆದರೆ 19[illegible] ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಮೊದಲೆಂದೂ ಅಷ್ಟು ದೂರ ಓಡದಿದ್ದ ಜೆಕೊಸ್ಲೊವಾಕಿಯಂದ ಎಮಿಲ್ ಜಟೊಪೆಕ್ ಈ ದೂರವನ್ನು 2 ಗಂಟೆ 23 ಮಿನಿಟು 32

ಸೆಕೆಂಡುಗಳಲ್ಲಿ ಓಡಿ ದಾಖಲೆ ಸ್ಥಾಪಿಸಿದರು. 1960ರಲ್ಲಿ ಇಥಿಯೋಪಿಯದ ಚಕ್ರವರ್ತಿಯ ಅಂಗರಕ್ಷಕ ಅಬೀಬಿ ಬಿಕಿಲ ಇದೇ ದೂರವನ್ನು ಬರಿಗಾಲಿನಲ್ಲಿ 2 ಗಂಟೆ 15 ಮಿನಿಟು 16.2 ಸೆಕೆಂಡುಗಳಲ್ಲಿಯೂ 1964ರಲ್ಲಿ ನಡೆದ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಷೂ ಧರಿಸಿ 2 ಗಂಟೆ 12 ಮಿನಿಟು 11.2 ಸೆಕೆಂಡುಗಳಲ್ಲಿಯೂ ಓಡಿ ವಿಶ್ವದಾಖಲೆ ಸ್ಥಾಪಿಸಿದರು.

ಮಿಚೆಲ್ ಜೇಸಿ

ಸಾಕರ್ ಆಟಗಾರನಾಗಿ ಪ್ರಸಿದ್ಧನಾದರೂ ಹಲವು ಓಟ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ವಿಶ್ವದಾಖಲೆಗಳನ್ನು ಸ್ಥಾಪಿಸಿದ ಫ್ರಾನ್ಸಿನ ಕ್ರೀಡಾಪಟು ಮಿಚೆಲ್ ಜೇಸಿ.

ಓಟದಲ್ಲಿ ಜೇಸಿಗಿದ್ದ ಸಹಜ ಸಾಮರ್ಥ್ಯ ಬೆಳಕಿಗೆ ಬಂದದ್ದು ಹೊಸ ಕ್ರೀಡಾಪಟುಗಳಿಗಾಗಿ ನಡೆದ ಹಳ್ಳಿಗಾಡು ಓಟ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ.

1956ರಲ್ಲಿ ಮೆಲ್‌ಬರ್ನ್‌ನಲ್ಲಿ ನಡೆದ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಜೇಸಿ, ಭಾಗವಹಿಸಿದರು. ಆದರೆ ಯಾವುದೇ ಪದಕ ಪಡೆಯಲಿಲ್ಲ.

1957ರಲ್ಲಿ 1,500 ಮೀಟರ್ ಓಟವನ್ನು 3 ಮಿನಿಟು 43.6 ಸೆಕೆಂಡುಗಳಲ್ಲೂ 2,000 ಮೀಟರ್ ಓಟವನ್ನು 5 ಮಿನಿಟು 15 ಸೆಕೆಂಡುಗಳಲ್ಲೂ ಮುಗಿಸಿ ಜೇಸಿ ಎರಡು ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ದಾಖಲೆಗಳನ್ನು ಸ್ಥಾಪಿಸಿದರು.

4 ವರ್ಷಗಳಲ್ಲಿ ತಮ್ಮ ಮಟ್ಟವನ್ನು ಉತ್ತಮಪಡಿಸಿಕೊಂಡಿದ್ದ ಜೇಸಿ 1960ರಲ್ಲಿ ರೋಮ್‌ನಲ್ಲಿ ನಡೆದ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ 1,500 ಮೀಟರ್ ಓಟದಲ್ಲಿ 2ನೆಯ ಸ್ಥಾನ ಗಳಿಸಿದರು. ಆಗ ಅವರು ತೆಗೆದುಕೊಂಡ ಕಾಲ 3 ಮಿನಿಟು 38.4 ಸೆಕೆಂಡುಗಳು.

1961ರಿಂದ 1964ರ ಅವಧಿಯಲ್ಲಿ ಜೇಸಿ ಹಲವು ಯೂರೋಪಿಯನ್ ಹಾಗೂ ಫ್ರೆಂಚ್ ದಾಖಲೆಗಳನ್ನು ಮುರಿದರು. 1962ರಲ್ಲಿ ಯೂರೋಪಿಯನ್ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್ ಸ್ಪರ್ಧೆ ಬೆಲ್‌ಗ್ರೇಡಿನಲ್ಲಿ ನಡೆಯಿತು. ಜೇಸಿ 1,500 ಮೀಟರ್ ಓಟದಲ್ಲಿ ಜಯ ಗಳಿಸಿದರು.

1964ರ ಟೋಕಿಯೋ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಜೇಸಿ 5,000 ಮೀಟರ್ ಓಟದಲ್ಲಿ ಸ್ಪರ್ಧಿಸಿದರು. ಆದರೆ ಕಂಚಿನ ಪದಕ ಪಡೆಯುವ ಅವಕಾಶವೂ ಅವರಿಗೆ ತಪ್ಪಿಹೋಯಿತು.

ಅವರು ಒಟ್ಟು 4 ವಿಶ್ವ ಹಾಗೂ 10 ಯೂರೋಪಿಯನ್ ದಾಖಲೆಗಳನ್ನು ಸ್ಥಾಪಿಸಿದರು. 1965ರಲ್ಲಿ ಒಂದು ಮೈಲು ಓಟವನ್ನು 3 ಮಿನಿಟು 53.6 ಸೆಕೆಂಡುಗಳಲ್ಲಿ ಮುಗಿಸಿ ವಿಶ್ವದಾಖಲೆ ಸ್ಥಾಪಿಸಿದ್ದು ಇವುಗಳಲ್ಲಿ ಒಂದು. ಇನ್ನೊಂದು ಮಹತ್ವದ ದಾಖಲೆ 13 ಮಿನಿಟು 27.6 ಸೆಕೆಂಡುಗಳಲ್ಲಿ 5,000 ಮೀಟರ್ ದೂರ ಓಡಿದ್ದು. 1966ರಲ್ಲಿ 2,000 ಮೀಟರ್ ದೂರವನ್ನು 4 ಮಿನಿಟು 56.2 ಸೆಕೆಂಡುಗಳಲ್ಲಿ ಕ್ರಮಿಸಿ ವಿಶ್ವದಾಖಲೆ ಸ್ಥಾಪಿಸಿದರು.

'ಮಿತ್ರ, ಶತ್ರು'

ನಮಗೆ ಉಪಕಾರಿಗಳಾದ ಕೀಟಗಳಾವುವು? ಅಪಕಾರಿಗಳಾದ ಕೀಟಗಳಾವುವು? ಮಿತ್ರರು ಯಾರು? ಶತ್ರುಗಳು ಯಾರು? ಆಟವಾಡುತ್ತಲೇ ಇವುಗಳನ್ನು ತಿಳಿಯಬಹುದು.

ಬಯಲಿನ ಒಂದು ಕೊನೆಯಲ್ಲಿ ಆಟಗಾರರು ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಗುಂಪುಗಳಲ್ಲಿ ಸೇರುತ್ತಾರೆ. ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಗುಂಪಿನ ಆಟಗಾರರಿಗೆ ಒಂದೊಂದು ಸಂಖ್ಯೆ ಕೊಡುತ್ತಾರೆ. 'ಮಿತ್ರ' ಮತ್ತು 'ಶತ್ರು' ಎಂದು ಸೂಚಿಸಲು ಎರಡು ಜಾಗಗಳನ್ನು ಗುರುತಿಸಿರುತ್ತಾರೆ. ಮುಖಂಡ ಯಾವುದಾದರೂ ಕೀಟದ ಹೆಸರನ್ನು (ಉದಾ : ಜೀರುಂಡೆ, ಇರುವೆ ಇತ್ಯಾದಿ) ಕೆಲವೇ ಪದಗಳ ವಿವರಣೆಯೊಂದಿಗೆ ಹೇಳಿ ಪ್ರತಿ ಗುಂಪಿಗೂ ಸಂಬಂಧಿಸುವಂತೆ ಒಬ್ಬ ಆಟಗಾರನ ಸಂಖ್ಯೆ ಕೂಗುತ್ತಾನೆ. ಸರಿಯಾದ ಜಾಗದಲ್ಲಿ (ಶತ್ರು ಅಥವಾ ಮಿತ್ರ) ಮೊದಲು ನಿಲ್ಲುವ ಆಟಗಾರನ ಗುಂಪಿಗೆ ಒಂದು ಅಂಕ ಸಿಗುತ್ತದೆ.

ಕೀಟಗಳನ್ನು ಮೊದಮೊದಲು ವಿಶೇಷಣಗಳೊಂದಿಗೆ ಹೇಳುತ್ತಿದ್ದು ಆಮೇಲೆ ಬರೇ ಹೆಸರು ಹೇಳಿದರೆ ಸಾಕು.

ಮಿನಿ ಬಾಸ್ಕೆಟ್‌ಬಾಲ್

1891ರಲ್ಲಿ ಆರಂಭವಾದ ಬಾಸ್ಕೆಟ್‌ಬಾಲ್ ಬಹು ಬೇಗ ವಿಶ್ವದಾದ್ಯಂತ ಜನಪ್ರಿಯ ಆಟವಾಯಿತು. 7 ರಿಂದ 12 ವರ್ಷ ವಯಸ್ಸಿನ ಕಿರಿಯರಿಗೂ ಸರಿಹೋಗುವಂತೆ ಮಾರ್ಪಾಟುಗೊಂಡು ಈ ಆಟ, ಮಿನಿ ಬಾಸ್ಕೆಟ್‌ಬಾಲ್ ಅಥವಾ ಬಿಡ್ಡಿ ಬಾಸ್ಕೆಟ್‌ಬಾಲ್ ಎಂಬ ಹೆಸರಿನಿಂದ ಪ್ರಚಲಿತವಾಯಿತು.

1950ರಲ್ಲಿ ಪೆನ್ಸಿಲ್ವೇನಿಯಾದ ಸ್ಕ್ರ್ಯಾನ್‌ಟನ್‌ನ ಜೇ ಆರ್ಚರ್, 12 ವರ್ಷಗಳಿಗಿಂತ ಕಡಮೆ ಪ್ರಾಯದ ಹುಡುಗರಿಗಾಗಿ ಮಿನಿ (ಬಿಡ್ಡಿ) ಬಾಸ್ಕೆಟ್‌ಬಾಲ್ ಅಥವಾ ಪುಟ್ಟ ಬಾಸ್ಕೆಟ್‌ಬಾಲ್ ಆಟವನ್ನು ನಿಯೋಜಿಸಿದರು. ಮೊತ್ತಮೊದಲ ಜಾಗತಿಕ ಮಿನಿ ಬಾಸ್ಕೆಟ್‌ಬಾಲ್ ಪಂದ್ಯವು 1969ರಲ್ಲಿ ಪೆನ್ಸಿಲ್ವೇನಿಯದಲ್ಲಿ ನಡೆಯಿತು.

ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಹುಡುಗರು ಐದು ಅಡಿ ಆರು ಅಂಗುಲಗಳಿಗಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ಎತ್ತರ ಇರಬಾರದು. ಆಟದ ಅಂಗಣ ಮತ್ತು ಆಟದ ಸಾಮಗ್ರಿಗಳು ಬಾಸ್ಕೆಟ್‌ಬಾಲ್ ಆಟದವುಗಳಿಗಿಂತ ಚಿಕ್ಕವು.

ಮಿನಿ ಬಾಸ್ಕೆಟ್‌ಬಾಲ್ ಅಂಗಣದ ಉದ್ದ 26 ಮೀಟರ್, ಅಗಲ 14 ಮೀಟರ್. ಬ್ಯಾಕ್ ಬೋರ್ಡಿನ ಉದ್ದಗಲಗಳು 1.2 ಮೀಟರ್ ಮತ್ತು 0.9 ಮೀಟರ್. ಬ್ಯಾಕ್ ಬೋರ್ಡಿಗೆ ಸಿಕ್ಕಿಸಿದ ಬಳೆಯು ನೆಲದಿಂದ 2.6 ಮೀಟರ್ ಎತ್ತರದಲ್ಲಿರುತ್ತದೆ. ಅದರ ವ್ಯಾಸ 0.45 ಮೀಟರ್. ಚರ್ಮ ಅಥವಾ ಸಂಶ್ಲೇಷಿತ ಸಾಮಗ್ರಿಯಿಂದ ರಚಿಸಿದ ಚೆಂಡಿನ ಪರಿಧಿ 0.6ರಿಂದ 0.73 ಮೀಟರ್, ಭಾರ 450ರಿಂದ 500 ಗ್ರಾಂ.

ಪಂದ್ಯವಾಡುವಾಗ ಒಂದೊಂದು ತಂಡದಲ್ಲಿ 10 ಜನ ಆಟಗಾರರಿರುತ್ತಾರೆ. ಅವರಲ್ಲಿ ಅಂಗಣದಲ್ಲಿ ಆಡುವವರು ಐದು ಮಂದಿ. ಉಳಿದವರು ಬದಲಿ ಆಟಗಾರರು. ತಂಡದ ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬ ಆಟಗಾರನೂ ಕನಿಷ್ಟ 10 ಮಿನಿಟಿನ ಅವಧಿ ಆಡಲೇಬೇಕು.

ಆಟವು 20 ಮಿನಿಟುಗಳ ಎರಡು ಅವಧಿಗಳಲ್ಲಿ ನಡೆಯುತ್ತದೆ, ಈ ಅವಧಿಗಳ ಮಧ್ಯೆ 10 ಮಿನಿಟುಗಳ ವಿರಾಮ. 20 ಮಿನಿಟುಗಳ ಅವಧಿಯನ್ನೂ ಎರಡು ಭಾಗ ಮಾಡಿ ನಡುವೆ 2 ಮಿನಿಟುಗಳ ವಿರಾಮ ಕೊಡುತ್ತಾರೆ.

ಪಂದ್ಯ ನಡೆಸಲು ರೆಫೆರಿ, ಕಾಲ ನಿರ್ದೇಶಕ ಹಾಗೂ ಸ್ಕೋರರ್ ಇರುತ್ತಾರೆ. ಗೆಲ್ಲಂಕ, ತಪ್ಪು ನಡೆ, ಶಿಕ್ಷೆಗಳ ಬಗೆಗಿನ ತಾಂತ್ರಿಕ ನಿಯಮಗಳು ಹೆಚ್ಚು ಕಡಮೆ ದೊಡ್ಡವರಾಡುವ ಬಾಸ್ಕೆಟ್‌ಬಾಲ್ ಆಟದಲ್ಲಿರುವಂತೆಯೇ ಇರುತ್ತದೆ.

12 ವರ್ಷಕ್ಕಿಂತ ಕಿರಿಯರಾದ ಹುಡುಗ ಹುಡುಗಿಯರೆಲ್ಲ ಆಡುವಂತೆ ಎಲ್ಲ ರಾಜ್ಯಗಳಲ್ಲೂ ಮಿನಿ ಬಾಸ್ಕೆಟ್‌ಬಾಲ್ ಆಟವನ್ನು ಏರ್ಪಡಿಸುವ

ನಿರ್ಧಾರವನ್ನು 1970ರಲ್ಲಿ ಭಾರತದ ಬಾಸ್ಕೆಟ್‌ಬಾಲ್ ಫೆಡರೇಷನ್ ಕೈಗೊಂಡಿತು.

ಶಾಲೆಗೆ ಹೋಗುವ ಒಂದೇ ವಯಸ್ಸಿನ ಕಿರಿಯರು ತಮ್ಮತಮ್ಮೊಳಗೆ ಪಂದ್ಯ ಹೂಡುವುದಕ್ಕೆ ಮಿನಿ ಬಾಸ್ಕೆಟ್‌ಬಾಲ್ ಬಹಳ ಉಪಯುಕ್ತ.

ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಮಿನಿ ಬಾಸ್ಕೆಟ್‌ಬಾಲ್ ಸಮಿತಿಯ ಕಚೇರಿಯು ಸ್ಪೇನಿನ ಮ್ಯಾಡ್ರಿಡ್‌ನಲ್ಲಿದೆ. ಏಷ್ಯ ಖಂಡ ಮಟ್ಟದಲ್ಲಿ ನಿಯಂತ್ರಣ ಸಂಸ್ಥೆ—ಏಷ್ಯನ್ ಬಾಸ್ಕೆಟ್‌ಬಾಲ್ ಮಹಾಮಂಡಲಿ. ಇದರ ಕಚೇರಿ ಸಿಂಗಪುರದಲ್ಲಿ. ಭಾರತ ಬಾಸ್ಕೆಟ್‌ಬಾಲ್ ಫೆಡರೇಷನ್ (ಕಚೇರಿ : ಕೋಟ, ರಾಜಸ್ಥಾನ) ಮತ್ತು ಮೈಸೂರು ರಾಜ್ಯ ಬಾಸ್ಕೆಟ್‌ಬಾಲ್ ಅಸೋಸಿಯೇಷನ್‌ಗಳು ದೇಶ ಹಾಗೂ ರಾಜ್ಯಮಟ್ಟದಲ್ಲಿ ಮಿನಿ ಬಾಸ್ಕೆಟ್‌ಬಾಲಿನ ನಿಯಂತ್ರಣ ಸಂಸ್ಥೆಗಳು.

ಏಷ್ಯನ್ ಮಿನಿ ಬಾಸ್ಕೆಟ್‌ಬಾಲ್ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್ ಪಂದ್ಯ ಎರಡು ವರ್ಷಗಳಿಗೊಮ್ಮೆ ಜರುಗುತ್ತದೆ. ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್ ಪಂದ್ಯವು ಪ್ರತಿ ವರ್ಷವೂ ನಡೆಯುತ್ತದೆ. ವರ್ಷಕೊಮ್ಮೆ ಅಂತರ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಟೂರ್ನಮೆಂಟ್ ನಡೆಯುತ್ತದೆ.

ನೋಡಿ : ಬಾಸ್ಕೆಟ್‌ಬಾಲ್

ಮಿಲ್ಖಾ ಸಿಂಗ್

'ಹಾರುವ ಸಿಖ್ಖ' ಎಂದು ಹೆಸರು ಪಡೆದ ಮಿಲ್ಖಾ ಸಿಂಗ್ ಭಾರತದ ಅತ್ಯುತ್ತಮ ಪ್ರಮುಖ ಓಟಗಾರರು. ಇವರು 400 ಮೀಟರುಗಳ ಓಟದಲ್ಲಿ ಪ್ರಪಂಚದ ಪ್ರಮುಖ ಓಟಗಾರರಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬರೆನಿಸಿದ್ದಾರೆ.

ಲೈಯಾಲ್‌ಪುರ ಜಿಲ್ಲೆಯ ಗೋವಿಂದಪುರದಲ್ಲಿ 1935 ಅಕ್ಟೋಬರ್ 8ರಂದು ಮಿಲ್ಖಾ ಸಿಂಗ್ ಮಧ್ಯಮ ವರ್ಗದ ಕುಟುಂಬ ಒಂದರಲ್ಲಿ ಜನಿಸಿದರು. ಹಳ್ಳಿಗಾಡಿನಲ್ಲಿ ಬೆಳೆದ ಈ ಹುಡುಗನಿಗೆ ಚಿಕ್ಕಂದಿನಿಂದಲೂ ಓಡಲು, ಆಟಗಳು ಬಲು ಇಷ್ಟ. 1953ರಲ್ಲಿ ಇವರು ಸೈನ್ಯಕ್ಕೆ ಸೇರಿದರು. ಅಲ್ಲಿ ಜ. ತಿಮ್ಮಯ್ಯನವರ ಸಹಕಾರದಿಂದ ಇವರು ತಮ್ಮ ಗುರಿ ಸಾಧಿಸಲು ಸಾಧ್ಯವಾಯಿತು.



'ಹಾರುವ ಸಿಖ್ಖ'

ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಿ ಉತ್ತಮ ಓಟಗಾರರೆಂದು ಹೆಸರು ಪಡೆದರು. 1955ರಲ್ಲಿ 400 ಮೀಟರ್ ಓಟಕ್ಕೆ ಇವರಿಗೆ ತಗಲಿದಸಮಯ 49 ಸೆಕೆಂಡ್. 1956ರ ವೇಳೆಗೆ 200, 400 ಮೀಟರ್ ದೂರದಲ್ಲಿ ಭಾರತದ ಅತ್ಯುತ್ತಮ ಓಟಗಾರರೆನ್ನುವ ಕೀರ್ತಿ ಗಳಿಸಿದ್ದರು. ಅದೇ 1956ರ ಮೆಲ್ಬರ್ನ್ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಿದರು.

1958ರಲ್ಲಿ ಟೋಕಿಯೋದಲ್ಲಿ ನಡೆದ ಮೂರನೆಯ 'ಏಷ್ಯನ್ ಕ್ರೀಡೆ'ಗಳಲ್ಲಿ ಇವರು ಪ್ರಮುಖ ಓಟಗಾರರಾಗಿದ್ದರು. ಇಲ್ಲಿ 200 ಮೀ. ಓಟದ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ತಮ್ಮ ಅತ್ಯಂತ ಪ್ರಬಲ ಎದುರಾಳಿಯಾಗಿದ್ದ ಪಾಕಿಸ್ತಾನದ ಅಬ್ದುಲ್ ಖಾಲಿಖರನ್ನು ಸೋಲಿಸಬೇಕೆಂದು ಮಿಲ್ಖಾ ನಿರ್ಧರಿಸಿದರು. ಓಟ ಪ್ರಾರಂಭವಾಗಿ ಗುರಿಗೆ ಐದಾರು ಮೀಟರ್ ದೂರವಿದ್ದಾಗಲೂ ಯಾರು ಗೆಲ್ಲುವರೆಂದು ಹೇಳಲು ಸಾಧ್ಯವಿಲ್ಲದಂತೆ ಇವರಿಬ್ಬರೂ ಪಕ್ಕ ಪಕ್ಕದಲ್ಲೇ ಓಡುತ್ತಿದ್ದರು. ಕೊನೆಗೆ ಮಿಲ್ಖಾ ತಮ್ಮೆಲ್ಲ ಶಕ್ತಿಯನ್ನೂ ಒಟ್ಟುಗೂಡಿಸಿ ಗುರಿಯ ಕಡೆ ಚಿಮ್ಮಿ ಬಿದ್ದು ಬಿಟ್ಟರು. ಮಿಲ್ಖಾ ಖಾಲಿಖರನ್ನು ಸೋಲಿಸಿದ್ದರು. 400 ಮೀ. ಓಟದಲ್ಲೂ ಇವರೇ ಚಿನ್ನದ ಪದಕ ಗಳಿಸಿದರು. ಎರಡರಲ್ಲೂ ಹೊಸ ದಾಖಲೆಗಳು.

ಇವರು ಅನಂತರ 1958ರಲ್ಲಿ ಕಾರ್ಡಿಫ್ ವೇಲ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ನಡೆದ ಬ್ರಿಟಿಷ್ ಸಾಮ್ರಾಜ್ಯ ಮತ್ತು ಕಾಮನ್‌ವೆಲ್ತ್ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ 440 ಗಜ ದೂರದ ಓಟದಲ್ಲಿ ಚಿನ್ನದ ಪದಕ ಗಳಿಸಿದರು. ಆ ವರ್ಷ ಭಾರತ ಸರಕಾರ 'ಪದ್ಮಶ್ರೀ' ಪ್ರಶಸ್ತಿಯನ್ನು ನೀಡಿ ಗೌರವಿಸಿತು.

1959ರಲ್ಲಿ ಜಗತ್ತಿನ ಅತ್ಯಂತ ಶ್ರೇಷ್ಠ ಕ್ರೀಡಾಪಟುಗಳಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬರಾಗಿದ್ದ ಮಿಲ್ಖಾ-ಆ ವರ್ಷ ಹೆಲ್ಮ್ಸ್ ಪ್ರಶಸ್ತಿ ಪಡೆದರು.

1960ರಲ್ಲಿ ರೋಮ್‌ನಲ್ಲಿ ನಡೆದ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಮಿಲ್ಖಾ ಭಾಗವಹಿಸಿದ್ದರು. ಆ ಬಾರಿ 400 ಮೀ. ಓಡಲಿದ್ದ ಓಟಗಾರರೆಲ್ಲ ಪ್ರಚಂಡರೇ. ಮಿಲ್ಖಾ ಅಂತಿಮ ಹಂತಕ್ಕೂ ತಲಪಿದರು. ಅಲ್ಲಿಯ ವರೆಗೆ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನ 400 ಮೀಟರ್ ಓಟದ ದಾಖಲೆ ಇದ್ದದ್ದು 45.9 ಸೆಕೆಂಡುಗಳು. ಮಿಲ್ಖಾ ಸಿಂಗ್ ಈ ದೂರವನ್ನು 45.6 ಸೆಕೆಂಡುಗಳಲ್ಲಿ ಓಡಿ ದಾಖಲೆ ಮುರಿದರು. ಆದರೂ ಇವರು ಬಂದದ್ದು ನಾಲ್ಕನೆಯವರಾಗಿ. ಮೊದಲು ಬಂದವರು 44.9 ಸೆಕೆಂಡಿನಲ್ಲಿ ಓಡಿದ್ದರು. ಮಿಲ್ಖಾ ಸಿಂಗ್ 1962ರಲ್ಲಿ ಜಕಾರ್ತದಲ್ಲಿ ನಡೆದ ಏಷ್ಯನ್ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಿದ್ದರು.



ಓಟದಲ್ಲಿ ಜಾಗತಿಕ ಖ್ಯಾತಿ : ಮಿಲ್ಖಾ

100 ಮೀಟರ್ ದೂರವನ್ನು 10.4 ಸೆಕೆಂಡುಗಳಲ್ಲಿಯೂ, 200 ಮೀಟರನ್ನು 20.7 ಸೆಕೆಂಡುಗಳಲ್ಲಿಯೂ, 400 ಮೀಟರ್ ದೂರವನ್ನು 45.6 ಸೆಕೆಂಡುಗಳಲ್ಲಿಯೂ ಮಿಲ್ಖಾಸಿಂಗ್ ಓಡಿದ್ದಾರೆ.

ಈ ಸಾಧನೆಗಳನ್ನು ಮಾಡಿ ಬಂದ ಮಿಲ್ಖಾಸಿಂಗ್ ತಮ್ಮ ಶೈಲಿಯನ್ನು ಯಾರಿಂದಲೂ ಕಲಿಯದೆ ಸ್ವಂತ ಪ್ರಯತ್ನ, ಪ್ರತಿಭೆಗಳಿಂದ ಪಡೆದದ್ದು.

1960ರಲ್ಲಿ ಸೈನ್ಯವನ್ನು ಬಿಟ್ಟ ಮಿಲ್ಖಾ ಸಿಂಗರು ಪಂಜಾಬ್ ರಾಜ್ಯದಲ್ಲಿ ಕ್ರೀಡಾ ಸಹ ನಿರ್ದೇಶಕರಾಗಿದ್ದಾರೆ.

ಮಿಹಿರ್ ಸೇನ್

ಹಡಗು : ಮಾನವ ರೀತಿಯ ಸ್ವಯಂಚಾಲಿತ ಉಗಿಹಡಗು 'ಡಾಕ್ಟರ್ ಮಿಹಿರ್ ಸೇನ್'

ಕ್ಯಾಪ್ಟನ್ : ಮಿಹಿರ್ ಸೇನ್

ಹೊರೆ : ಇಲ್ಲ

ಪ್ರಯಾಣಿಕರು : ಇಲ್ಲ

ಇಂಧನ ಪ್ರಮಾಣ : ಹಡಗಿನ ಸ್ವಂತ ಉಪಯೋಗಕ್ಕೆ ತಕ್ಕಷ್ಟು ಮಾತ್ರ.

ಅಟ್ಲಾಂಟಿಕ್ ಮತ್ತು ಶಾಂತ ಸಾಗರಗಳನ್ನು ಜೋಡಿಸುವ ಪನಾಮಾ ಕಾಲುವೆಯನ್ನು ಹಾಯುವ ಪ್ರತಿ ಹಡಗಿನ ಕ್ಯಾಪ್ಟನನೂ ಕೆಲವು ಫಾರ್ಮುಗಳನ್ನು ತುಂಬಿಸಬೇಕು. ಖ್ಯಾತ ಈಜುಗಾರ ಮಿಹಿರ್‌ಸೇನ್ ಐವತ್ತು ಮೈಲು ಉದ್ದದ ಪನಾಮಾ ಕಾಲುವೆಯನ್ನು 1966ರ ಅಕ್ಟೋಬರ್‌ನಲ್ಲಿ ಈಜಿ ದಾಟಲು ನಿರ್ಧರಿಸಿದಾಗಲೂ ಅಧಿಕಾರಿಗಳು ಈ ನಿರ್ಬಂಧವನ್ನು ಸಡಿಲಿಸಲು ಒಪ್ಪಲಿಲ್ಲ. ಮಿಹಿರ್ ಸೇನ್ ತಮ್ಮನ್ನು 'ಡಾಕ್ಟರ್ ಮಿಹಿರ್‌ಸೇನ್' ಎಂಬ ಹಡಗಿನ ಕ್ಯಾಪ್ಟನ್ ಎಂದು ಕರೆದುಕೊಂಡ ಮೇಲೆ, ಈಜಲು ಅನುಮತಿ ದೊರಕಿತು. ಇವರನ್ನು ತೂಗಿ 72 ಸೆಂಟ್ಸ್ ಸುಂಕ ಕೊಡಬೇಕೆಂದು ನಿರ್ಧಾರವಾಯಿತು. ಇದು ಹಡಗೊಂದು ಕೊಡಬೇಕಾದ ಕನಿಷ್ಠ ಸುಂಕ.

ದೂರದ ಈಜಿಗೆ ಮಿಹಿರ್‌ಸೇನ್ ಹೊಸಬರಲ್ಲ. ಅದಾಗಲೇ ಅವರು 'ಸಪ್ತ ಸಮುದ್ರ'ಗಳನ್ನು ದಾಟಿದ್ದ ಸಾಹಸಿ. ಉತ್ತರ ಸಮುದ್ರ (ಇಂಗ್ಲಿಷ್ ಕಾಲುವೆ –21 ಮೈಲು, ಸಮಯ : 14 ಗಂಟೆ 45 ಮಿನಿಟು), ಹಿಂದೂ ಮಹಾಸಾಗರ (ಭಾರತ ಮತ್ತು ಶ್ರೀ ಲಂಕಾಗಳನ್ನು ಕೂಡಿಸುವ ಪಾಲ್ಕ್ ಜಲಸಂಧಿ–22 ಮೈಲು, ಸಮಯ : 28 ಗಂಟೆ 36 ಮಿನಿಟು), ಮೆಡಿಟರೇನಿಯನ್ ಸಮುದ್ರ ಮತ್ತು ಅಟ್ಲಾಂಟಿಕ್ ಸಾಗರ (ಜಿಬ್ರಾಲ್ಟರ್ ಜಲಸಂಧಿ –25 ಮೈಲು, ಸಮಯ : 8 ಗಂಟೆ 1 ಮಿನಿಟು), ಏಜಿಯನ್ ಸಮುದ್ರ ಮತ್ತು ಮರ್ಮರಾ ಸಮುದ್ರ (ದಾರ್ಡನೆಲ್ಸ್ ಜಲಸಂಧಿ–40 ಮೈಲು, ಸಮಯ: 13 ಗಂಟೆ 55 ಮಿನಿಟು), ಕರಿಸಮುದ್ರ ಮತ್ತು ಪುನಃ ಮರ್ಮರಾ ಸಮುದ್ರ (ಬಾಸ್ಪೋರಸ್ ಜಲಸಂಧಿ–16 ಮೈಲು, ಸಮಯ : 4 ಗಂಟೆ) —ಇವುಗಳಲ್ಲಿ ಇವರು ಈಜಿದ್ದರು.

ಮಿಹಿರ್ ಸೇನ್ ಭಾರತದ ಬಂಗಾಳದವರು. ಜನನ–1930ರ ನವೆಂಬರ್ 16ರಂದು. ಬ್ಯಾರಿಸ್ಟರ್ ಶಿಕ್ಷಣ ಪಡೆಯಲು 1951ರಲ್ಲಿ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿಗೆ ಬಂದಾಗಲೇ ತರುಣ ಮಿಹಿರ್‌ಸೇನ್‌ಗೆ ಉಳಿದವರಿಗಿಂತ ಬೇರೆಯಾದೊಂದು ಸಾಹಸ ಕೆಲಸ ಮಾಡಬೇಕೆಂಬ ಚಪಲ. ಕೇಂಬ್ರಿಜ್ ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾನಿಲಯದವರು ಉತ್ತರಧ್ರುವ ಯಾತ್ರೆಗೆ ಒಂದು ತಂಡವನ್ನು ಕಳುಹಿಸುವ ಹಂಚಿಕೆಯಲ್ಲಿದ್ದಾರೆಂದು ತಿಳಿದಾಗ ಮಿಹಿರ್‌ಸೇನ್ ಅದನ್ನು ಸೇರಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸಿದರು. ಇವರನ್ನು ಕರೆದೊಯ್ಯಲು ಅವರು ನಿರಾಕರಿಸಿದಾಗ ಸಹಾರಾ ಮರುಭೂಮಿಗೆ ಹೊರಟ ಮತ್ತೊಂದು ತಂಡಕ್ಕೆ ಸದಸ್ಯರಾಗಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸಿದರು ಹಣದ ಪ್ರಶ್ನೆ ಬಂದಾಗ, ಕಾಸಿಲ್ಲದ ಮಿಹಿರ್‌ಸೇನ್ ಈ ಯೋಜನೆಯನ್ನು ಬಿಡಬೇಕಾಯಿತು. ಪ್ರಸಿದ್ಧ ಪರ್ವತಾರೋಹಿ ಎರಿಕ್ ಶಿಪ್‌ಟನ್‌ರನ್ನು ಕಂಡು ಮಾತನಾಡಿದ ಮೇಲೆ ಮಿಹಿರ್ ತಾನೂ ಪರ್ವತಾರೋಹಿಯಾಗುವ ಕನಸು ಕಾಣತೊಡಗಿದರು. ಆದರೆ ಅಲ್ಲೂ ಅವರಿಗೆ ಕಾದಿದ್ದು ನಿರಾಶೆ.



ಸಾಹಸದ ಬಳಿಕ ಸಂದೇಶ



ಸಪ್ತ ಸಮುದ್ರ ದಾಟಿದ ಮಿಹಿರ್ ಸೇನ್

1953ರ ಒಂದು ಬೆಳಿಗ್ಗೆ ವೃತ್ತಪತ್ರಿಕೆಯನ್ನು ತೆರೆಯುತ್ತಲೇ ಮೈಗೆ ಗ್ರೀಸ್ ಬಳಿದುಕೊಂಡು ಇಂಗ್ಲಿಷ್ ಕಾಲುವೆಯನ್ನು ಈಜಲು ಹೊರಟ ಒಬ್ಬ ಈಜುಗಾರ್ತಿಯ ಚಿತ್ರ ಕಂಡಿತು. ಆಗ ಮಿಹಿರ್ ಸೇನ್‌ಗೆ ಹೊಸದೊಂದು ವಿಚಾರ ಹೊಳೆಯಿತು. ಇಂಗ್ಲಿಷ್ ಕಾಲುವೆಯನ್ನು ಈಜಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸಿದರೆ ಹೇಗೆ? ಅದುವರೆಗೆ ಒಬ್ಬ ಭಾರತೀಯನೂ ಇಂಗ್ಲಿಷ್ ಕಾಲುವೆಯನ್ನು ಈಜಿ ದಾಟಿರಲಿಲ್ಲ. ಇದನ್ನು ಮಾಡುವ ಪ್ರಥಮ ಭಾರತೀಯ ತಾನೇ ಎಂದು ಮಿಹಿರ್‌ಸೇನ್ ನಿರ್ಧರಿಸಿಯೇ ಬಿಟ್ಟರು.

ಇಂಗ್ಲಿಷ್ ಕಾಲುವೆಯನ್ನು ದಾಟಲು ಉತ್ತಮ ಈಜುಗಾರನಾಗಿರಬೇಕು. ಮಿಹಿರ್ ಸೇನ್‌ರಿಗೆ ಈಜು ಬರುತ್ತಿದ್ದುದು ಅಷ್ಟಕಷ್ಟೆ. ಅದರಲ್ಲೂ ಸಮುದ್ರದಲ್ಲಿ ಈಜುವ ಅನುಭವವಂತೂ ಇಲ್ಲವೇ ಇಲ್ಲ. ಕಾಯಿದೆ ಓದುತ್ತ, ಬಿಡುವಿನ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ದುಡಿಯುತ್ತ ದಿನ ನೂಕಬೇಕಾಗಿದ್ದ ಮಿಹಿರ್‌ಸೇನರಿಗೆ ಈಜಿನ ತರಬೇತಿಗಾಗಿ ಬೇಕಾದ ಸಮಯಕ್ಕೂ ಅಭಾವ. 1955ರಲ್ಲಿ ಶಿಕ್ಷಣ ಮುಗಿಸಿದ ಮೇಲೆ ಸಮಯ ಸಾಕಷ್ಟು ದೊರೆತರೂ ತರಬೇತುಗಾರನನ್ನು ನೇಮಿಸಿಕೊಳ್ಳುವಷ್ಟು ದುಡ್ಡು ಮಾತ್ರ ಇರಲಿಲ್ಲ. ಗೆಳೆಯನೊಬ್ಬನ ಹತ್ತಿರ 'ಅಮೆರಿಕನ್ ಕ್ರಾಲ್' ರೀತಿಯ ಈಜನ್ನು ಇವರು ಕಲಿಯತೊಡಗಿದರು.

ಸ್ಥೂಲ ದೇಹ ಇದ್ದರೆ ಇಂಗ್ಲಿಷ್ ಕಾಲುವೆ ಕೊರೆಯುವ ಚಳಿಯನ್ನು ತಡೆಯಲು ಅನುಕೂಲ. ಮಿಹಿರ್ ಸೇನ್ ಇದ್ದದ್ದು ಕೇವಲ 120 ಪೌಂಡು ಭಾರ. ಒಳ್ಳೆಯ ಆಹಾರ ಸೇವಿಸಿ ದೃಢ ದೇಹವನ್ನು ರೂಪಿಸಿಕೊಂಡು ಮಿಹಿರ್‌ಸೇನ್ ಕಠಿಣ [illegible] ತೊಡಗಿದರು. ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನಲ್ಲಿ ಭಾರತದ ಹೈ ಕಮಿಷನರ್ [illegible] [illegible] ಕೆಲಸ ಮಾಡಿದರು. [illegible] ಅಥವಾ ಕತ್ತಲಾದ ಮೇಲೆ ಈಜಿನ ತರಬೇತಿ.

1955ರಲ್ಲಿ ಮಿಹಿರ್‌ಸೇನ್‌ರ ಕನಸು ನನಸಾಗುವ ಕಾಲ ಬಂದಂತೆ ಕಂಡಿತು. 'ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಕಾಲುವೆ ಮ್ಯಾರಥಾನ್'ನಲ್ಲಿ ಭಾರತ ವನ್ನು ಪ್ರತಿನಿಧಿಸಲು ಮಿಹಿರ್‌ಸೇನರ ಆಯ್ಕೆಯಾಯಿತು. ಇತರ ಹದಿನಾರು ಪ್ರತಿಸ್ಪರ್ಧಿಗಳು ಜಗತ್ಪ್ರಸಿದ್ಧ ಈಜುಗಾರರು, ದೂರದ ಈಜಿನ ಅನುಭವವಿದ್ದವರು. ಆದರೆ ಉತ್ಸಾಹದಲ್ಲಿ ಮಿಹಿರ್‌ಸೇನ್ ಅವರಿಗಿಂತ ಕಡಮೆ ಇರಲಿಲ್ಲ. ಇಂಗ್ಲಿಷ್ ಕಾಲುವೆಯು ಉದ್ದ 21 ಮೈಲು. ಅಲೆಗಳ ಹೊಡೆತದಿಂದ 33 ಮೈಲು ಈಜಿದ ಮೇಲೂ ಮಿಹಿರ್‌ಸೇನ್ ಗುರಿ ಮುಟ್ಟಲಿಲ್ಲ. ಆದರೆ ಎದೆಗುಂದಲಿಲ್ಲ. ಮೂರು ಮೈಲು ದೂರದಲ್ಲಿ ದಡ ಕಾಣಿಸಿಕೊಂಡಾಗ ಇವರಿಗೆ ತಮ್ಮ ಆಯಾಸವೆಲ್ಲ ಮರೆತೇಹೋಯಿತು. ಆದರೆ ಅಷ್ಟರಲ್ಲೇ ಬಲವಾದ ಬಿರುಗಾಳಿ ಬೀಸ ತೊಡಗಿತು. ಹದಿನೈದು ಅಡಿ ಎತ್ತರದ ಅಲೆಗಳು ಎದ್ದು ಮಿಹಿರ್‌ರನ್ನು ಎತ್ತಿ ಒಗೆಯತೊಡಗಿದುವು. ಗಂಟೆ ಗಟ್ಟಲೆ ಪ್ರಯತ್ನಿಸಿದರೂ ಇವರು ಸ್ವಲ್ಪವೂ ಮುಂದುವರಿಯಲಾಗಲಿಲ್ಲ. ಪ್ರಕೃತಿಯ ಪ್ರಕೋಪದ ಎದುರು ಮಿಹಿರ್‌ಸೇನರ ಪ್ರಯತ್ನಗಳೆಲ್ಲ ವಿಫಲವಾದುವು.

ಅನಂತರ ಇವರು ಮತ್ತೆ ಏಳು ಪ್ರಯತ್ನಗಳನ್ನು ಮಾಡಿದರು. ಪ್ರತಿ ಪ್ರಯತ್ನ ವಿಫಲಗೊಂಡರೂ ಕಾಲುವೆಯನ್ನು ಈಜುವ ನಿರ್ಧಾರ ಬಲವಾಗುತ್ತಲೇ ಹೋಯಿತು ಕೊನೆಗೆ ಒಂಬತ್ತನೆಯ ಪ್ರಯತ್ನದಲ್ಲಿ 1958ರ ಸೆಪ್ಟೆಂಬರ್‌ನಲ್ಲಿ ಮಿಹಿರ್‌ಸೇನ್ ಇಂಗ್ಲಿಷ್ ಕಾಲುವೆಯನ್ನು ಈಜಿ ದರು. ಆಗ ಅವರು ತೆಗೆದುಕೊಂಡ ಸಮಯ 14 ಗಂಟೆ 45 ಮಿನಿಟು.

ಮಿಹಿರ್ ಒಂದು ಸಾಹಸದ ಯಶಸ್ಸನ್ನು ಮೆಲುಕುಹಾಕುತ್ತ ಕಾಲ ಕಳೆಯುವ ವ್ಯಕ್ತಿ ಅಲ್ಲ. ಅವರು ಹೊಸ ಹೊಸ ಅಪಾಯಗಳನ್ನು ಹುಡುಕುತ್ತ ಹೊರಟರು. ಮುಂದಿನ ಪ್ರಯತ್ನಕ್ಕಾಗಿ ಅವರು ಆರಿಸಿದ್ದು ಭಾರತ, ಸಿಂಹಳಗಳ ಮಧ್ಯೆ ಇರುವ 22ಮೈಲು ಉದ್ದದ ಪಾಲ್ಕ್ ಜಲಸಂಧಿ, ಇಂಗ್ಲಿಷ್ ಕಾಲುವೆ ಬಹು ತಣ್ಣಗಿನ ನೀರಿನಿಂದ ಕೂಡಿದ್ದಾದರೆ ಪಾಲ್ಕ್ ಜಲಸಂಧಿ ಕ್ರೂರ ಷಾರ್ಕ್ ಮೀನುಗಳಿಗೂ ವಿಷದ ಹಾವುಗಳಿಗೂ ಆಶ್ರಯ ಸ್ಥಾನ. ಇದನ್ನು ಈಜುವಾಗ ಮಿಹಿರ್‌ಸೇನ್‌ರ ಪಕ್ಕದಲ್ಲೇ ಬರುತ್ತಿದ್ದ ಚಿಕ್ಕ ಹಡಗಿನಲ್ಲಿ ಕುಳಿತ ನಾವಿಕರು ಅವರನ್ನು ಕಣ್ಣಲ್ಲಿ ಕಣ್ಣಿಟ್ಟು ಕಾಯುತ್ತಿದ್ದರು.

ಸಪ್ತಸಮುದ್ರಗಳನ್ನು ದಾಟಿದ ಮೇಲೆ ಮಿಹಿರ್‌ಸೇನ್ ಪನಾಮಾ ಕಾಲುವೆಯನ್ನು ದಾಟುವ ಪ್ರಯತ್ನ ಕೈಗೊಂಡರು. ಇದು ಹಿಂದಿನ ಸಾಹಸಗಳಿಗಿಂತಲೂ ಕಷ್ಟವಾದದ್ದು. ಪನಾಮಾ ಕಾಲುವೆಯು ಸಮುದ್ರ, ಸರೋವರ, ನೆಲ ಮತ್ತು ಕಾಲುವೆಗಳ ಸಂಗಮದಂತಿತ್ತು. ಅಲ್ಲದೆ ಅಲ್ಲಲ್ಲಿ ಇದ್ದ ಅಣೆಕಟ್ಟು ತೂಬುಗಳಿಂದ ಅಪಾಯ ಅಷ್ಟಿಷ್ಟಲ್ಲ. ಇವನ್ನು ತೆರೆದಾಗ ಈಜುಗಾರ ಪಕ್ಕದಲ್ಲಿ ಎಲ್ಲಾದರೂ ಇದ್ದರೆ, ರಭಸದಿಂದ ಹೊರ ಹರಿಯುವ ನೀರು ಹತ್ತಾರು ಮೈಲು ದೂರಕ್ಕೆ ಆತನನ್ನು ಕೊಚ್ಚಿಕೊಂಡು ಹೋಗಬಲ್ಲದು. ಎಲ್ಲಕ್ಕಿಂತ ದೊಡ್ಡ ಅಪಾಯ—ವೇಗವಾಗಿ ಚಲಿಸುವ ಹಡಗುಗಳಿಂದ.

ಅಟ್ಲಾಂಟಿಕ್ ಸಮುದ್ರದ ಕಡೆಯಿಂದ ಪನಾಮಾ ಕಾಲುವೆಯನ್ನು ಪ್ರವೇಶಿಸಿದ ಮಿಹಿರ್‌ಸೇನ್ 34 ಗಂಟೆ 15 ಮಿನಿಟುಗಳ ಈಜಿನ ಬಳಿಕ ಕಾಲುವೆಯ ಇನ್ನೊಂದು ಬದಿಯನ್ನು ತಲುಪಿದರು. ಈ ಮಹತ್ಕಾರ್ಯ ವನ್ನು ಮಾಡಿದ್ದಕ್ಕಾಗಿ ಇವರನ್ನು ಗೌರವಿಸಲು ಪನಾಮಾ ಕಾಲುವೆ ಆಡಳಿತದ ಗವರ್ನರ್ ಒಂದು ಪ್ರಶಸ್ತಿ ಫಲಕ ಮತ್ತು ಸಾಂಕೇತಿಕವಾಗಿ ಬೃಹತ್ ತೂಬುಗಳ ಕೀಲಿ ಕೈಗಳನ್ನು ಕೊಟ್ಟರು.

1967ರಲ್ಲಿ ಭಾರತ ಸರಕಾರ 'ಪದ್ಮಭೂಷಣ' ಪ್ರಶಸ್ತಿ ನೀಡಿ ಮಿಹಿರ್ ಸೇನ್ ಅವರನ್ನು ಗೌರವಿಸಿತು.

ಮಿಹಿರ್‌ಸೇನ್ ಈಜಿದ ಜಲಸಂಧಿಗಳೆಲ್ಲ ಎರಡು ದೇಶಗಳನ್ನೋ ಎರಡು ಭೂಖಂಡಗಳನ್ನೋ ಅಥವಾ ಎರಡು ಸಮುದ್ರಗಳನ್ನೋ ಜೋಡಿಸುವಂಥವು. ಕೆಲವು ಜಲಸಂಧಿಗಳನ್ನು ಈಜುವುದರಲ್ಲಿ ಇವರೇ ಮೊದಲಿಗರು, ಪಾಲ್ಕ್, ಜಿಬ್ರಾಲ್ಟರ್, ದಾರ್ಡನೆಲ್ಸ್ ಮತ್ತು ಪನಾಮಾ —ಇವುಗಳನ್ನೆಲ್ಲ ಮಿಹಿರ್ ದಾಟಿದ್ದು ಒಂದೇ ವರ್ಷದಲ್ಲಿ (1966) !

ಅವರು ಜಗತ್ತಿನ ಮಹಾನ್ ದೂರ ಈಜುಗಾರ ಎಂದು ಕರೆಯಲ್ಪಟ್ಟಿದ್ದಾರೆ.

ನೋಡಿ : ಕಡಲ್ಗಾಲುವೆ ಈಜು

ಮೀನಾ ಷಾ

1965ರಲ್ಲಿ ಭಾರತದ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಬ್ಯಾಡ್ಮಿಂಟನ್ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್ಸ್ ಪಂದ್ಯಾಟಗಳಲ್ಲಿ ಮಹಿಳೆಯರ ಸಿಂಗಲ್ಸ್, ಡಬಲ್ಸ್ ಹಾಗೂ ಮಿಕ್ಸೆಡ್ ಡಬಲ್ಸ್ ಪ್ರಶಸ್ತಿಗಳನ್ನು ಪಡೆದು 'ಹ್ಯಾಟ್ ಟ್ರಿಕ್' ಸಾಧಿಸಿದ ಆಟಗಾರ್ತಿ ಮೀನಾ ಷಾ. ಆ ವೇಳೆಗಾಗಲೇ ಇವರು ಬಿಡದೆ ಆರು ಬಾರಿ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಮಹಿಳಾ ಚಾಂಪಿಯನ್ ಆಗಿ ದಾಖಲೆ ಸ್ಥಾಪಿಸಿದರು. 1962ರಲ್ಲಿ ಭಾರತ ಸರಕಾರ ಅವರಿಗೆ ಅರ್ಜುನ ಪ್ರಶಸ್ತಿ ನೀಡಿ ಗೌರವಿಸಿತು.

ಮೀನಾ ಷಾ ಅವರು 1937 ಜನವರಿ 31ರಂದು ಹುಟ್ಟಿದರು. ಲಕ್ನೋ ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾಲಯದಲ್ಲಿ ಅವರ ವಿದ್ಯಾಭ್ಯಾಸ ನಡೆಯಿತು. ಜರ್ಮನ್ ಭಾಷೆಯಲ್ಲಿ ಡಿಪ್ಲೊಮಾ ಪಡೆದರು. 1956ರಲ್ಲಿ ಬ್ಯಾಡ್ಮಿಂಟನ್ ಮಹಿಳಾ ಪ್ರಶಸ್ತಿ ಹಾಗೂ 1958ರಲ್ಲಿ ಮಿಕ್ಸೆಡ್ ಡಬಲ್ಸ್-ಈ ಅಖಿಲಭಾರತ ಪ್ರಶಸ್ತಿಗಳನ್ನು ಗಳಿಸಿದರು. 1957ರ ಉತ್ತಮ ಕ್ರೀಡಾಪಟು ಎಂದು ಲಕ್ನೋ ವಿಶ್ವ ವಿದ್ಯಾನಿಲಯ ಅವರಿಗೆ 'ಸುವರ್ಣ ತಾರೆ' ಪ್ರಶಸ್ತಿ ನೀಡಿತು. 1959ರಲ್ಲಿ ಮೀನಾ ಷಾ ರೈಲ್ವೆಖಾತೆಯಲ್ಲಿ ಉದ್ಯೋಗ ಕೈಗೊಂಡರು. ಆದರ ಪ್ರತಿ ನಿಧಿಯಾಗಿ ಅನೇಕ ಪ್ರಮುಖ ಟೂರ್ನಮೆಂಟ್‌ಗಳಲ್ಲಿ ಅವರು ಭಾಗವಹಿಸಿದರು.

ಅವರು ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್, ಕೆನಡ ಹಾಗೂ ಅಮೆರಿಕದ ಸಂಯುಕ್ತ ಸಂಸ್ಥಾನಗಳಲ್ಲಿ ಉಬರ್ ಕಪ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಭಾಗ ವಹಿಸಿದ ಭಾರತೀಯ ತಂಡದ ವೈಸ್ ಕ್ಯಾಪ್ಟನ್ ಆಗಿದ್ದರು. ಹಾಂಗ್ ಕಾಂಗ್ ಹಾಗೂ ಜಪಾನ್ ಗಳನ್ನು 1962ರಲ್ಲಿ ಹಾಗೂ ನ್ಯೂಜಿಲೆಂಡ್ ಅನ್ನು 1963 ರಲ್ಲಿ ಸೋಲಿಸಿ ಉಬರ್‌ಕಪ್ ಪಡೆದ ತಂಡಗಳ ಕ್ಯಾಪ್ಟನ್ ಆಗಿದ್ದರು. ಮತ್ತೆ 1966ರಲ್ಲಿ ಉಬರ್

ಬ್ಯಾಡ್ಮಿಂಟನ್ ಖ್ಯಾತಿ : ಮೀನಾ ಷಾ



ಕಪ್ ಪ್ರಶಸ್ತಿ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಿದ ಭಾರತೀಯ ತಂಡದ ಕ್ಯಾಪ್ಟನ್ ಆಗಿದ್ದರು. 1673ರ ರೈಲ್ವೆ ಪ್ರಶಸ್ತಿಯೂ ಇವರಿಗೆ ದೊರೆಯಿತು. ಯೂರೋಪ್ ಹಾಗೂ ಐಕ್ಯ ಅರಬ್ ಗಣರಾಜ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಪ್ರವಾಸ ಮಾಡಿದ ಭಾರತೀಯ ಬ್ಯಾಡ್ಮಿಂಟನ್ ತಂಡದಲ್ಲೂ ಇವರು ಸಹಾಯಕ ಕ್ಯಾಪ್ಟನ್ ಆಗಿದ್ದರು. ಮೀನಾ ಷಾ ಅವರ ಹೆಸರು ಭಾರತದ ಬ್ಯಾಡ್ಮಿಂಟನ್ ಚರಿತ್ರೆಯಲ್ಲಿ ಶಾಶ್ವತ.

ಮೀನು ಆಟ

ಮೀನು ಆಟವನ್ನು ಹುಡುಗಿಯರು ಆಡುತ್ತಾರೆ.

ಇಬ್ಬರು ಒಬ್ಬರಿಗೊಬ್ಬರು ಎದುರುಬದುರಾಗಿ ಕುಳಿತು ಕಾಲುಗಳನ್ನು ಕತ್ತರಿ ಹಾಕಿ ಪದ್ಮಾಸನದಂತೆ ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಅನಂತರ ಒಬ್ಬಳು ತನ್ನ ಹೊಟ್ಟೆಯ ಮೇಲೆ ಮಲಗಿ, ಕಾಲುಗಳನ್ನು ಕತ್ತರಿಯಾಗಿಟ್ಟು ಕೊಂಡೇ ಮೀನಿನಂತೆ ಮಲಗುತ್ತಾಳೆ.



ತೆವಳುತ್ತ ಬರುವ 'ಮೀನು'

'ಮೀನು' ತನ್ನ ಮುಂದೋಳುಗಳಿಂದ ಮೈಯನ್ನು ಮುಂದಕ್ಕೆ ಚಲಿಸುತ್ತ, ತೆವಳುತ್ತ ಹೋಗಬೇಕು.

ಇಬ್ಬರೂ ಮೀನಿನಂತೆ ಮಲಗಿ ಒಬ್ಬರ ಬಳಿಗೊಬ್ಬರು ಮೀನಿನಂತೆ ತೆವಳಿ ಆಡಬಹುದು. ಇಬ್ಬರ ನಡುವಿನ ಅಂತರ ಆರು ಅಡಿಯಷ್ಟಾದರೂ ಇರುವಂತೆ ಅವರು ಚಲಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಮೀನುಗಾರರು, ಮೀನು

ಆಟಗಾರರ ಎರಡು ತಂಡಗಳಲ್ಲಿ ಒಂದು ಮೀನುಗಾರರದ್ದು. ಇನ್ನೊಂದು ಮೀನುಗಳದ್ದು. ಮೀನು ತಂಡದಲ್ಲಿ ಹೆಚ್ಚಿನ ಸಂಖ್ಯೆಯ ಆಟಗಾರರು ಇರುತ್ತಾರೆ.

ಮೀನುಗಾರರಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬೊಬ್ಬನೂ ಅಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡು ಹೋಗಿ ಹಿಡಿದ 'ಮೀನು' ಅವರವರ ಜೊತೆ ಸೇರಿಕೊಂಡು ಮೀನುಗಾರನಾಗಿ, ಉಳಿದ ಮೀನುಗಳನ್ನು ಹಿಡಿಯಲು ನೆರವಾಗುತ್ತದೆ. ಹಿಡಿಯಲ್ಪಟ್ಟ ಮೀನು ತನ್ನ ಮೀನುಗಾರನ ಕೈ ಹಿಡಿದುಕೊಳ್ಳುತ್ತದೆ.

ಕೈ ಹಿಡಿದಿರುವವರಲ್ಲಿ ಕೊನೆಯವರಿಗೆ ಮಾತ್ರ ಹಿಡಿಯುವ ಹಕ್ಕು. ಹೆಚ್ಚಿಗೆ ಮೀನುಗಳನ್ನು ಹಿಡಿದು ಯಾವ ಮೀನುಗಾರನ ಸಾಲು ಹೀಗೆ ಬೆಳೆಯುತ್ತದೋ, ಅವನು ಜಯಶಾಲಿ.

ಮೀನುತೊಟ್ಟಿ

ಮೀನು ತೊಟ್ಟಿಯಲ್ಲಿ ಅತ್ತಿಂದಿತ್ತ ಮೀನುಗಳು ಓಡಾಡಿದಾಗ ಕಣ್ಣಿಗೆ ಹಬ್ಬವಾದ ಬೆಡಗಿನ ಬಣ್ಣದ ತುಣುಕುಗಳು ಹೊಳೆದಂತೆ ತೋರುತ್ತದೆ.

ಪ್ರಾಚೀನ ರೋಮನರು ಬೃಹತ್ ತೊಟ್ಟಿಗಳನ್ನು ಕಟ್ಟಿಸಿ ಅಪೂರ್ವ ಮೀನು ಜಾತಿಗಳನ್ನು ಸಾಕುತ್ತಿದ್ದರು. ಚೀನೀಯರಲ್ಲಿಯೂ ಚಿಕ್ಕ ಚಿಕ್ಕ ತೊಟ್ಟಿಗಳಲ್ಲಿ ಅಂದವಾದ ಮೀನುಗಳನ್ನು ಸಾಕುವ ಪದ್ಧತಿ ಯಿದ್ದಿತು.

ಆಧುನಿಕ ಸಾರ್ವಜನಿಕ ಮತ್ಸ್ಯಾಗಾರಗಳಲ್ಲಿ ಮೊತ್ತಮೊದಲ ನೆಯದು ಲಂಡನಿನ ರೀಜೆಂಟ್ ಪಾರ್ಕ್‌ನಲ್ಲಿ ಇರುವಂಥದು. ಇದು 1853ರಲ್ಲಿ ಆರಂಭವಾಯಿತು. ಗಾಜಿನ ಬೃಹತ್ ಫಲಕಗಳ ತಯಾರಿ ಆರಂಭವಾದಾಗ ಇಂಥ ಪ್ರೇಕ್ಷಣೀಯ ಮೀನು ತೊಟ್ಟಿಗಳು ಹೆಚ್ಚು ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಸ್ಥಾಪಿಸಲ್ಪಟ್ಟುವು. ಪ್ರಪಂಚದಲ್ಲಿ 400ಕ್ಕೂ ಮೇಲ್ಪಟ್ಟ ಸಾರ್ವಜನಿಕ ಮೀನು ತೊಟ್ಟಿಗಳಿವೆ. ಅವುಗಳಲ್ಲಿ ಮೀನುಗಳ ಪರಿಸರ ಬಹುಮಟ್ಟಿಗೆ ಅವುಗಳ ಸಹಜ ಪರಿಸರವನ್ನು ಹೋಲುತ್ತದೆ. ಮೀನುತೊಟ್ಟಿಗಳು ಜಲಸಸ್ಯ, ಜಲಪ್ರಾಣಿಗಳನ್ನು ಒಳಗೊಂಡಿರುತ್ತವೆ.

ಷಾರ್ಕ್, ತಿಮಿಂಗಿಲ, ಡಾಲ್ಫಿನ್‌ಗಳಂಥ ಬೃಹತ್ ಪ್ರಾಣಿಗಳಿರುವ ಮತ್ಸ್ಯಾಗಾರಗಳಿಗೆ ಓಷಿಯನೇರಿಯ ಎಂದು ಹೆಸರು. ಭಾರತದಲ್ಲಿ ಮುಂಬಯಿಯ ತಾರಾಪೊರೆವಾಲಾ ಅಕ್ವೇರಿಯಂ, ಮದರಾಸಿನ ಅಕ್ವೇರಿಯಂ, ಒರಿಸ್ಸಾದ ಕಟಕ್‌ನಲ್ಲಿ ಪ್ರಾಯೋಗಿಕ ಉದ್ದೇಶಕ್ಕಾಗಿ ಇರಿಸಿದ ಅಕ್ವೇರಿಯಂಗಳು ಇಂಥವು. ಮನೆಯೊಳಗಿನ ಮೀನುತೊಟ್ಟಿಗಳಲ್ಲಿ ಇಡಲಾಗದ ಅಪರೂಪದ ಮೀನುಗಳನ್ನೂ ಇತರ ಸಮುದ್ರ ವಿಚಿತ್ರ ಗಳನ್ನೂ ಇಂಥ ಮೀನು ತೊಟ್ಟಿಗಳಲ್ಲಿ ಕಾಣಬಹುದು.

ಮನೆಗಳಲ್ಲಿ, ಸಾರ್ವಜನಿಕರು ಭೇಟಿಕೊಡುವ ತಾಣಗಳಾದ ಉಪಾಹಾರ ಮಂದಿರಗಳು, ವ್ಯಾಪಾರದಂಗಡಿಗಳಲ್ಲಿ ಅಲಂಕಾರಕ್ಕೆಂದು ಮೀನುತೊಟ್ಟಿ ಗಳು ಬಳಕೆಗೆ ಬಂದಿವೆ. ಮನೆಯಲ್ಲಿ ಮೀನುತೊಟ್ಟಿ ಇಡಬೇಕಾದರೆ ಕೆಲವು ಮುಖ್ಯ ಅಂಶಗಳನ್ನು ಗಮನದಲ್ಲಿಡಬೇಕು. ಮೀನು ಎಂಥದು, ಅದರ ಗಾತ್ರ ಎಷ್ಟು, ಎಷ್ಟು ಮೀನುಗಳಿಡಬೇಕು ಎಂಬುದನ್ನು ಅವಲಂಬಿಸಿ ತೊಟ್ಟಿಯ ಗಾತ್ರವಿದೆ.

ಸುಲಭವಾಗಿ ಎತ್ತಿ, ಸಾಗಿಸುವಂಥ ಎರಡು ಮೀನು ತೊಟ್ಟಿಗಳನ್ನು ಇಟ್ಟುಕೊಳ್ಳಬಹುದು. ಕೆಳಗೆ ಚೆನ್ನಾಗಿ ತೊಳೆದ ಮರಳು, ಮೊದಲೇ ಬೆಳೆಸಿದ ಜಲಸಸ್ಯಗಳನ್ನು ಹಾಕಬೇಕು. ಉಷ್ಣವಲಯದ ಮೀನು ಗಳನ್ನು ಮೀನುತೊಟ್ಟಿಗಳಲ್ಲಿ ಬೆಳೆಸಿ ಕಾಪಾಡುವುದು ಸುಲಭವಾದ್ದ ರಿಂದ ಇವನ್ನೇ ಗೃಹ ಮೀನು ತೊಟ್ಟಿಗಳಲ್ಲಿ ಸಾಧಾರಣವಾಗಿ ಇಡುತ್ತಾರೆ.

ಮೀನುಗಳಿಗೆ ಆಹಾರ ಹೆಚ್ಚು ಕೊಡಬಾರದು. ಅವು 10–15 ಮಿನಿಟುಗಳಲ್ಲಿ ತಿನ್ನುವಷ್ಟು ಆಹಾರ ವಾರಕ್ಕೆ ಮೂರು ಬಾರಿ ಸಾಕು. ಸಿದ್ಧ

ಆಹಾರವಸ್ತು. ಮಾಂಸ, ಸೊಳ್ಳೆಯಂಥ ಜಲವಾಸಿ ಕೀಟ (ಇದು ಮೀನಿನ ಮೆಚ್ಚುಗೆಯ ಆಹಾರ), ಎರೆಹುಳು, ಮುಂತಾದುವು ಮೀನು [illegible] ಮಾರುವವರ ಅಂಗಡಿಗಳಲ್ಲಿ ದೊರೆಯುತ್ತವೆ.

[illegible] ಮಾರ್ಜಾಲ ಮೀನು. ಹೊಮ್ಮೀನು ಅಥವಾ ಗೋಲ್ಡ್ ಫಿಷ್. ಸೂರ್ಯ ಮೀನು ಮುಂತಾದುವು ಮೀನುತೊಟ್ಟಿಗಳಲ್ಲಿಡುವ ಸಾಮಾನ್ಯ ಬಗೆಗಳು. ಹೊಮ್ಮೀನನ್ನು ಉಷ್ಣವಲಯದ ಮೀನುಗಳ ಜೊತೆಯಲ್ಲಿ ಇಡಬಾರದು. ಹೆಣ್ಣು ಗಂಡುಗಳೆರಡೂ ಇರುವ ತೊಟ್ಟಿಯಲ್ಲಿ ಮೀನು ನೀರಿನಲ್ಲಿ ಮೊಟ್ಟೆ ಇಟ್ಟಾಗ ಅವುಗಳನ್ನು ತೆಗೆದು ಬೇರೊಂದು ತೊಟ್ಟಿಯಲ್ಲಿಟ್ಟು ಬೆಳಸಿ ಮರಿ ಮಾಡಬಹುದು.

ಸೀಸದ ಪೇಯಿಂಟ್, ಸಾಬೂನು, ಕೆಲವು ಬಗೆಯ ಪ್ಲಾಸ್ಟಿಕ್‌ಗಳು, ರಾಸಾಯನಿಕಗಳು, ಕೀಟನಾಶಕಗಳು —ಮೀನುತೊಟ್ಟಿಯಲ್ಲಿ ತಪ್ಪಿಯೂ ಸೇರಕೂಡದು. ಅಮೃತಶಿಲೆ, ಸಮುದ್ರ ಚಿಪ್ಪುಗಳು, ಹವಳಗಳ ಸಂಪರ್ಕವೂ ಇರಬಾರದು. ಇವುಗಳಿಂದ ನೀರು ಗಡುಸಾಗುತ್ತದೆ. ಮರಳು, ಕಣಶಿಲೆ —ಇವುಗಳನ್ನು ಮೀನುತೊಟ್ಟಿಯಲ್ಲಿ ಸುರಕ್ಷಿತವಾಗಿ ಉಪಯೋಗಿಸಬಹುದು.

ಆಯಾ ಮೀನುಗಳಿಗೆ ಸೂಕ್ತವಾದ ಸಂಗತಿಗಳನ್ನು ಮೀನುಗಳ ವ್ಯಾಪಾರಿಯಿಂದ ಕೇಳಿ ತಿಳಿಯಬಹುದು.

ಮೀನು ಹಿಡಿಯುವುದು

ಗಾಳದಿಂದ ಮೀನು ಹಿಡಿಯುವುದು ಒಂದು ಹಳೆಯ ಕ್ರೀಡೆ. ಪ್ರಾಚೀನ ಈಜಿಪ್ಟಿನ ರಾಜಮನೆತನದವರು ಮನೋಲ್ಲಾಸಕ್ಕಾಗಿ ಮೀನು ಹಿಡಿಯುತ್ತಿದ್ದರು. ಮೀನು ಹಿಡಿಯುವುದು ಮತ್ತು ಬೆಸ್ತರ ಬಗೆಗೆ ಪ್ರಾಚೀನ ಭಾರತೀಯ, ಗ್ರೀಕ್ ಮತ್ತು ರೋಮನ್ ಗ್ರಂಥಗಳಲ್ಲಿ ಸೊಗಸಾದ ನಿದರ್ಶನಗಳು ಸಿಗುತ್ತವೆ. ಇಂದು ಆಹಾರಕ್ಕಾಗಿಯೂ ಕ್ರೀಡೆಗಾಗಿಯೂ ಮೀನು ಹಿಡಿಯುತ್ತಾರೆ.

ಕೈಗಾಳದಿಂದ ಮೀನು ಹಿಡಿಯುವುದು ಅತಿ ಸರಳ ಕ್ರಮ. ಗಾಳಗಳ ಸ್ವರೂಪ ಇಂದು ಎಷ್ಟೋ ಬದಲಾಗಿದೆ. ಕೋಲು ಮತ್ತು ಕೊಕ್ಕೆಗಳ ನಡುವೆ ನೈಲಾನಿನಿಂದ ತಯಾರಿಸಿದ ಗಾಳದ ಹುರಿ ಇರುತ್ತದೆ. ಗಾಳದ ಹುರಿಯನ್ನು ಮೃದುವಾದ ಬಟ್ಟೆಯಿಂದ ಒರಸಿ ಬಿಸಿಲಲ್ಲಿ ಒಣಗಿಸಬೇಕು. ಅದನ್ನು ನೇರವಾಗಿಡಲು ಭಾರವಾದ ವಸ್ತುವನ್ನು ಕಟ್ಟುತ್ತಾರೆ.

ಆಗಸದಲ್ಲಿ ಮೋಡಗಳು ತುಂಬಿದರೆ ಮೀನು ಹಿಡಿಯಲು ಅನುಕೂಲವಾಗುವುದಿಲ್ಲ. ಮೀನು ಹಿಡಿಯುವವನ ನೆರಳು ನೀರಿನಲ್ಲಿ ಬೀಳುವಂತೆ ಸೂರ್ಯ ಬೆಳಕಿರಬಾರದು. ನೆರಳು ಬಿದ್ದಾಗ ಮೀನುಗಳು ದೂರ ಹೋಗಿಬಿಡುವ ಸಾಧ್ಯತೆ ಇರುತ್ತದೆ.

ಮೀನು ಹಿಡಿಯುವ ವಿಧಾನಗಳಲ್ಲಿ ದೇಶದಿಂದ ದೇಶಕ್ಕೆ ವ್ಯತ್ಯಾಸಗಳಿವೆ. [illegible] ಆಳ ಜಲಾಶಯ ಮತ್ತು ಸಮುದ್ರದಲ್ಲಿ ಮೀನು ಹಿಡಿ[illegible]ತ್ತಾರೆ.

[illegible] ಗಾಳದಲ್ಲಿ ಆಹಾರವನ್ನು ಇಡುವ ಪದ್ಧತಿ ವ್ಯಾಪಕವಾದದ್ದು. ಬ್ರೆಡ್ಡಿನ ತುಣುಕು, ಸತ್ತ ಕೀಟ, ಮಿಡತೆ, ಬೇಯಿಸಿದ ಗೋಧಿಕಾಳನ್ನು ಗಾಳದ ತುದಿಗೆ ಸಿಕ್ಕಿಸುತ್ತಾರೆ. ಅವುಗಳ ಆಕಾರ, ಬಣ್ಣ, ರುಚಿಗಳು ಮೀನನ್ನು ಆಕರ್ಷಿಸುವಂತಿರುತ್ತವೆ. ಇನ್ನೊಂದು ವಿಧದಲ್ಲಿ ಬೇಯಿಸಿ ಅರೆದು ಬ್ರೆಡ್ಡಿನ ಉಂಡೆಯನ್ನು ನೀರಿಗೆಸೆಯುತ್ತಾರೆ. ಆಗ ನೀರಿನಲ್ಲಿ ಉಂಟಾಗುವ ಬಿಳಿ ಮುಗಿಲು ಮೀನುಗಳನ್ನು ಆಕರ್ಷಿಸುತ್ತದೆ. ಮೀನು ಗಾಳಕ್ಕೆ ಸಿಕ್ಕಿದೆ ಎಂದು ತಿಳಿದ ತಕ್ಷಣವೇ ಮೀನನ್ನು ದಡಕ್ಕೆ ಎಳೆಯಬೇಕು.

ಗಾಳದ ತುದಿಯಲ್ಲಿ ಸಹಜ ಅಥವಾ ಕೃತಕ ನೊಣಗಳನ್ನು ಸಿಕ್ಕಿಸಿ ಮೀನು ಹಿಡಿಯುವ ಕ್ರಮವಿದೆ. ಗಾಳದ ತುದಿಯಲ್ಲಿ ಕಟ್ಟಿದ ನೊಣವನ್ನು ನೀರಿನ ಮೇಲ್ಮೈಯಲ್ಲಿ ತೇಲುವಂತೆ ಮಾಡಬೇಕು. ಮೀನು ನೊಣಕ್ಕೆ ಬಾಯಿ ಹಾಕಿತೆನ್ನುವಷ್ಟರಲ್ಲಿ, ಅದನ್ನು ಮೇಲಕ್ಕೆ ಎಳೆದುಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಆಗ ಮೀನಿನ ಬಾಯಿಗೆ ಕೊಕ್ಕೆ ಕಚ್ಚಿಕೊಂಡಿರುತ್ತದೆ.

ಸಮುದ್ರದಲ್ಲಿ ಮೀನು ಹಿಡಿಯುವುದು ಸಾಹಸದ ಕೆಲಸ. ಹಾಗೆಯೇ ಅಪಾಯಕಾರಿಯೂ ಹೌದು. ಕಡಲು ಶಾಂತವಾಗಿರುವಾಗ, ಸೂರ್ಯನ ಬೆಳಕು ನೀರಿನ ಮೇಲೆ ಥಳಥಳಿಸುವ ಹೊತ್ತಿನಲ್ಲಿ ಕಡಲಿಗೆ ಮೀನು ಹಿಡಿಯಲು ಹೊರಡುತ್ತಾರೆ. ಈ ಸಂದರ್ಭಗಳಲ್ಲಿ ಹಗ್ಗ ಕಟ್ಟಿದ ಈಟಿಗಳನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸುತ್ತಾರೆ. ದೋಣಿಯಲ್ಲಿ ಕುಳಿತು ಮೀನು ಕಾ[illegible] ಸ್ಥಳಗಳಲ್ಲಿ ಹೊಂಚು ಹಾಕುತ್ತಾರೆ. ಮೀನನ್ನು ಅಟ್ಟುತ್ತ ಬಳಲಿಸಿದ ಬಳಿಕ ಹಿಡಿಯುವುದೂ ಉಂಟು.

ನೋಡಿ : ಹವ್ಯಾಸ
ಮೀನುಗಾರಿಕೆ–ಸಂಪುಟ ೨ ; ಮತ್ಸ್ಯೋದ್ಯಮ–ಸಂಪುಟ ೪

ಮೀರಿ ಆಟ

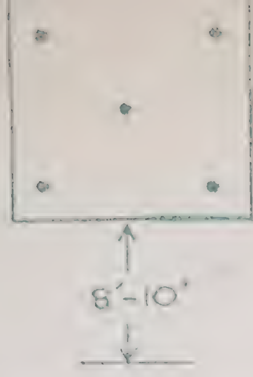
ಈ ಆಟವನ್ನು ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಹಬ್ಬ ಹರಿದಿನಗಳಲ್ಲಿ ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಹಣವನ್ನು ಪಣವಾಗಿಟ್ಟು ಆಡುತ್ತಾರೆ.

ಆಟವಾಡಲು ಇಬ್ಬರು ಆಟಗಾರರಿರಬೇಕು. ಇದಕ್ಕೆ ಬೇಕಾದ ಸಲಕರಣೆ ಕೇವಲ ಮೂರು ಗೋಲಿಗಳು ಮಾತ್ರ. ಎರಡು ಗೋಲಿಗಳು ಒಂದೇ ದಪ್ಪವಿರುತ್ತವೆ. ಮತ್ತೊಂದು ಗೋಲಿ ಇವೆರಡು ಗೋಲಿಗಳಿಗಿಂತ ದಪ್ಪನಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಆಟಕ್ಕೆ ಬೇಕಾದದ್ದು 3–4 ಅಡಿಗಳ ಒಂದು ಚೌಕಾಕಾರದ ಜಾಗ.

ಗೋಡೆಯ ಪಕ್ಕದಲ್ಲಿ ನೆಲದ ಮೇಲೆ ಚಿತ್ರದಲ್ಲಿ ತೋರಿಸುವಂತೆ ಮೂರು ಗೆರೆಗಳನ್ನು ಕೊರೆದು ಚೌಕಾಕಾರದ ಆಟದ ಸ್ಥಳವನ್ನು ನಿರ್ಮಿಸುತ್ತಾರೆ. ಇದಕ್ಕೆ 'ಮೀರಿ' ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ. ಈ 'ಮೀರಿ'ಯ ಒಳಗಡೆ ಒಂದರಿಂದ ಐದು ಸಣ್ಣ ಗುಳಿಗಳನ್ನು ತೋಡುತ್ತಾರೆ (ಒಂದು ಗೋಲಿ ಹಿಡಿಸುವಷ್ಟು ಮಾತ್ರ). ಈ ಗುಳಿಗಳಿಗೆ ಬದ್ದುಗಳೆನ್ನುತ್ತಾರೆ.

ಆಟವನ್ನು ಮೊದಲು ಯಾರು ಆಟಬೇಕೆಂಬುದನ್ನು 'ಟಾಸ್' ಹಾಕುವುದರ ಮೂಲಕ ತೀರ್ಮಾನಿಸುತ್ತಾರೆ. ಟಾಸ್ ಗೆದ್ದವರು ಮೀರಿಯಿಂದ ಸುಮಾರು 8-10 ಅಡಿ ದೂರದಲ್ಲಿ ಮೊದಲೇ ಗುರುತಿಸಿರುವ ಗೆರೆಯ ಹಿಂದೆ ನಿಂತು ಒಂದೇ ಸಮನಾಗಿರುವ ಎರಡು ಗೋಲಿಗಳನ್ನು ಮೀರಿಯ ಒಳಗಡೆಗೆ ಎಸೆಯಬೇಕು. ಹೀಗೆ ಎಸೆದಾಗ ಮೀರಿಯ ಒಳಗಡೆ ಹಿಂದೆ ಬೀಳುವ ಗೋಲಿಗೆ 'ಹಿಂತಿ' ಎಂದೂ ಮುಂದೆ ಬೀಳುವ ಗೋಲಿಗೆ 'ಮುಂತಿ' ಎಂದು ಕರೆಯುತ್ತಾರೆ.

ಟಾಸ್ ಸೋತಿರುವವನು ಈ ಎರಡು ಗೋಲಿಗಳಿಗೆ ಯಾವ ಗೋಲಿಗೆ ಹೊಡೆಯಬೇಕೆಂಬುದನ್ನು ನಿರ್ಧರಿಸುತ್ತಾನೆ. ಅವನು ಹೇಳಿದ ಗೋಲಿಗೆ ಆಡುತ್ತಿರುವವನು ತನ್ನ ಕೈಯಲ್ಲಿರುವ ದಪ್ಪ ಗೋಲಿಯಿಂದ ಹೊಡೆಯಬೇಕು. [illegible] ಪ್ರಾರಂಭಿಸುತ್ತಾನೆ.



ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಕೆಳಕಂಡ ನಿಯಮಗಳನ್ನು ಅನುಸರಿಸಬೇಕು :

1. 'ಮಾರಿ'ಗೆ ಎಸೆದ ಎರಡು ಗೋಲಿಗಳೂ ಮಾರಿಯ ಒಳಗಡೆ ಬೀಳಬೇಕು. ಮಾರಿಯಿಂದ ಹೊರಗಡೆ ಬಿದ್ದು ಮಾರಿಯ ಒಳಗಡೆ ಬಂದರೆ ಅದ್ದಾಗಲು ಬದ್ದಿಗೆ ಬೀಳುವ ಮೊದಲೇ ಆತನೆ ಇರುವವನು (ಚಾನ್ಸ್ ಸೋತಿರುವವನು) ಬಿಟ್ಟುಕೊಡಬೇಕು. ಆಗ ಬದ್ದಿಗೆ ಬಿದ್ದ ಗೋಲಿ ಲೆಕ್ಕಕ್ಕಿಲ್ಲ. ಗೋಲಿಗಳು ಬದ್ದಿಗೆ ಬಿದ್ದರೆ ಆಡುತ್ತಿರುವವನು ಗೆದ್ದಂತೆ. ಎರಡೂ ಗೋಲಿಗಳೂ ಒಂದೇ ಬದ್ದಿಗೆ ಬೀಳುವಂತಿಲ್ಲ.

2. ಎಸೆದ ಗೋಲಿಗಳೆರಡು ಮಾರಿಯ ಒಳಗಡೆ ಬಿದ್ದು ಹೊರಕ್ಕೆ ಬಂದರೆ ಆಡುತ್ತಿರುವವನು ದಪ್ಪಗೋಲಿಯನ್ನು ಬದ್ದಿಗೆ ಬೀಳುವಂತೆ ಎಸೆಯಬೇಕು. ಅದು ಬದ್ದಿಗೆ ಬೀಳದಿದ್ದರೆ ಆತ ಸೋತಂತೆ. ಎರಡು ಗೋಲಿಗಳು ಮಾರಿಯಿಂದ ಹೊರಬಂದರೆ 'ಚಾರ' ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ.

3. ಎರಡು ಗೋಲಿಗಳಲ್ಲಿ ಯಾವುದಾದರೂ ಒಂದು ಗೋಲಿ ಮಾರಿಯಿಂದ ಹೊರಗಡೆ ಹೋದರೆ ಸೋತಿರುವ ಆಟಗಾರ ಅದನ್ನು ಮಾರಿಯ ಗೆರೆಯ ಮೇಲಿಟ್ಟು ಅದನ್ನು ತೋರು ಬೆರಳಿನಿಂದ ಚಿಮ್ಮಿ ಮಾರಿಯ ಒಳಗಡೆ ಇರುವ ಗೋಲಿಗೆ ಕಚ್ಚಿಕೊಳ್ಳುವಂತೆ ಮಾಡಬೇಕು.

ಒಂದಕ್ಕೊಂದು ಸೇರಿಕೊಂಡರೆ ಆಡುತ್ತಿರುವವನು ದಪ್ಪ ಗೋಲಿಯನ್ನು ಬದ್ದಿಗೆ ಬೀಳುವಂತೆ ಹಾಕಬೇಕು. ಇಲ್ಲದಿದ್ದರೆ ಸೋತಂತೆ. ಒಂದುವೇಳೆ ಒಂದಕ್ಕೊಂದು ಸೇರಿಕೊಳ್ಳದಿದ್ದರೆ ಸೋತಿರುವವನು ಯಾವ ಗೋಲಿಗೆ ಹೊಡೆಯಲು ಹೇಳುತ್ತಾನೋ ಆ ಗೋಲಿಗೆ ಹೊಡೆಯಬೇಕು. ಹೊಡೆಯದಿದ್ದರೆ ಆಟಗಾರನ ಸರದಿ ಮುಗಿದಂತೆ.

4. ಹೊಡೆಯುವ ದಪ್ಪಗೋಲಿ ಯಾವುದೇ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿಯೂ ಕೂಡ ಮಾರಿಯ ಗೆರೆಯ ಮೇಲ್ಗೆ ನಿಲ್ಲಬಾರದು. ಹಾಗೆ ನಿಂತರೆ ಆತನು ಸೋತಂತೆ.

5. ಮಾರಿಗೆ ಎಸೆದ ಗೋಲಿಗಳು ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಬದ್ದಿಗಳಿಗೆ ಬಿದ್ದರೆ (ಯಾವುದಾದರೂ ಒಂದು ಗೋಲಿ ಬದ್ದಿಗೆ ಬಿದ್ದರೂ) ಆಟಗಾರ ಗೆದ್ದಂತೆ.

6. ದಪ್ಪ ಗೋಲಿಯಿಂದ ಹೊಡೆಯುವಾಗ ಅದು ಮಾರಿಯ ಹೊರಗಡೆ ಬಿದ್ದು ಒಳಗಡೆ ಬರುವಹಾಗಿಲ್ಲ. ಹೊರಗಡೆ ಬಿದ್ದರೆ ಆಟಗಾರ ಸೋತಂತೆ. ಆದರೆ ದಪ್ಪಗೋಲಿಯನ್ನು ಬದ್ದಿಗೆ ಹಾಕುವಾಗ ಮಾತ್ರ ಅದು ಹೊರಕ್ಕೆ ಬಿದ್ದು ಒಳಗಡೆ ಬದ್ದಿಗೆ ಬೀಳಬಹುದು.

ಮುಟ್ಟ್ಯಾಕ ಚಾರ ಮೂಲಂಗಿ ಚಾಚಾ

ಬೇಟೆಯ ಅಥವಾ ಮುಟ್ಟುವ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಇದು ಒಂದು ಬಗೆ. 'ಕಳ್ಳ' ಬೆನ್ನಟ್ಟಿದಾಗ 'ಮುಟ್ಟ್ಯಾಕ ಚಾರ ಮೂಲಂಗಿ ಚಾಚಾ' ಎಂದು ಆಟಗಾರರು ಕೂಗುತ್ತಾರೆ. ಓಡುತ್ತಿರುವ ಕಳ್ಳ ಅವರನ್ನು ಅಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡು ಓಡುತ್ತಾನೆ.

ಸಿಕ್ಕಿ ಬೀಳುವ ಸಂಭವ ಬಂದಾಗ ಓಡುವ ಆಟಗಾರ ಕುಳಿತುಬಿಡಬಹುದು. ಓಡುವವರಲ್ಲಿ ಇನ್ನೊಬ್ಬನು ಬಂದು ತಲೆ ಮುಟ್ಟುವ ವರೆಗೆ ಅವನು ಏಳುವಂತಿಲ್ಲ.

ಆಟದಲ್ಲಿ ಎಲ್ಲರೂ ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಳ್ಳುವ ವರೆಗೆ ಒಬ್ಬನೇ ಕಳ್ಳನಾಗಿರುವುದು ಒಂದು ಬಗೆ. ಯಾರು ಸಿಕ್ಕಿ ಬೀಳುವರೋ ಅವರು ಕಳ್ಳನ ಸರದಿ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳುವುದು ಇನ್ನೊಂದು ಬಗೆ.

ಸಂಗ್ರಹ : [illegible]

ಮುಟ್ಟ್ಯಚೆಂಡು

ಎರಡು ತಂಡದವರು ಸರದಿಯ ಪ್ರಕಾರ ಒಂದು ಚೆಂಡಿನಿಂದ ಎದುರು ತಂಡದ ಆಟಗಾರರಿಗೆ ಹೊಡೆಯಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುತ್ತಾರೆ. ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಸಮಯದಲ್ಲಿ (ಉದಾ: ಹತ್ತು ನಿಮಿಷ) ಯಾವ ತಂಡದವರು ಎದುರು ತಂಡದ ಹೆಚ್ಚು ಆಟಗಾರರನ್ನು ಚೆಂಡಿನಿಂದ ಹೊಡೆದು ಆಟದಿಂದ ಹೊರಕ್ಕೆ ಕಳುಹಿಸುತ್ತಾರೋ ಅವರು ಗೆಲ್ಲುತ್ತಾರೆ.

ಆ ಅವಧಿಯಲ್ಲಿ ಯಾವ ತಂಡದವರು ಮೈದಾನದಲ್ಲಿ ಔಟಾಗದೆ ಉಳಿಯುತ್ತಾರೋ ಅವರು ಗೆದ್ದರೆಂದು ತೀರ್ಮಾನಿಸುವುದೂ ಉಂಟು.

ಒಂದು ತಂಡದ ಆಟಗಾರರು ಮೈದಾನದೊಳಕ್ಕೆ ಬರುತ್ತಾರೆ. ಯಾರು ಮೊದಲು ಚೆಂಡು ಹೊಡೆಯಲು ಆರಂಭಿಸಬೇಕು ಎಂಬುದನ್ನು ಟಾಸ್ ಹಾಕಿ ನಿರ್ಧರಿಸುವುದು.

ಹೊಡೆಯುವ ತಂಡದವರು ನೇರವಾಗಿ ಎದುರು ತಂಡದ ಆಟಗಾರನಿಗೆ ಗುರಿ ಇಡಬಹುದು. ತಮ್ಮ ಕಡೆಯವನಿಗೆ ಸಮೀಪವಾಗಿ ಎದುರಿನವರು ಯಾರಾದರೂ ಇದ್ದರೆ ಅವನಿಗೆ ಕ್ಷಿಪ್ರವಾಗಿ ಚೆಂಡನ್ನು ದಾಟಿಸಬಹುದು. ಎರಡೂ ಕಡೆಯವರು ಮೈದಾನದ ತುಂಬ ಅತ್ತಿತ್ತ ಓಡಾಡುತ್ತಲೇ ಇರುತ್ತಾರೆ.

ಮುದ್ದು ಪ್ರಾಣಿ

ನಾಯಿ. ಬೆಕ್ಕು. ಜಿಂಕೆ. ಡಾಲ್ಫಿನ್. ಗಿಳಿ. ಪಾರಿವಾಳ — ಇವು ಮನುಷ್ಯ ಸಂತೋಷಕ್ಕಾಗಿ ಹಾಗೂ ತನ್ನ ಉಪಯೋಗಕ್ಕಾಗಿ ಸಾಕುವ ಮುದ್ದು ಪ್ರಾಣಿಗಳಲ್ಲಿ ಕೆಲವು. ಮಾನವ ಬಹುಕಾಲದಿಂದ ಪಕ್ಷಿ. ಪ್ರಾಣಿಗಳನ್ನು ಬಹು ಪ್ರೀತಿಯಿಂದ ಸಾಕುತ್ತಿದ್ದಾನೆ.

ನಾಯಿ ಮಾನವನ ನಿಷ್ಠೆಯ ಬಂಟ. ಇದು ಮನೆ ಕಾಯುತ್ತದೆ. ಬೇಟೆ ಮುಂತಾದ ಕೆಲಸಗಳಲ್ಲಿ ನೆರವಾಗುತ್ತದೆ.

ನಾಯಿಗಳಲ್ಲಿ ನೂರಾರು ಜಾತಿಗಳಿವೆ. ಸಾಕುವವರು ತಮಗೆ ಬೇಕಾದ ನಾಯಿ ಜಾತಿಯನ್ನು ನಿರ್ಧರಿಸಿಕೊಂಡು ಚಿಕ್ಕ ಮರಿಯನ್ನು ತರಬೇಕು.

ಅನೇಕರು ಬೆಕ್ಕನ್ನು ಸಾಕುತ್ತಾರೆ. ಇಲಿ. ಜಿರಳೆಗಳ ಹಾವಳಿಯಲ್ಲಿ ಅದು ಉಪಯುಕ್ತ. ಮೊಲ ಬಹಳ ಸಾಧು ಪ್ರಾಣಿ. ಗೂಡಿನಲ್ಲಿಟ್ಟು ಇದನ್ನು ಸಾಕಬಹುದು. ಹುಲ್ಲು ಎಲೆ ಸೊಪ್ಪು ಇದರ ಆಹಾರ.

[illegible]

[illegible]

[illegible]

ಗಳನ್ನು ಹೀಗೆ ಸಾಕುತ್ತಾರೆ. ರಕೂನ್ ಬುದ್ಧಿವಂತ ಪ್ರಾಣಿ. 3–4 ವಾರಗಳ ಮರಿಯನ್ನೇ ತಂದು ಕಲಿಸಬೇಕು. ಚಮತ್ಕಾರಗಳನ್ನು ಅದಕ್ಕೆ ಕಲಿಸುವುದು ಸುಲಭ. ಸ್ಕಂಕ್ ಬಲು ಚೊಕ್ಕಟವಾದ ಪ್ರಾಣಿ. ಇಲಿಯನ್ನು ಹಿಡಿಯುತ್ತದೆ. ಇನ್ನೂ ಮರಿಯಾಗಿರುವಾಗಲೇ ತಂದು ಬಾಟಲಿ ಹಾಲು ಕುಡಿಸಿ ಸಾಕಬೇಕು. ಅನಂತರ ನಾಯಿ ಹಾಗೂ ಬೆಕ್ಕಿಗೆ ಕೊಡುವ ಆಹಾರಗಳನ್ನು ನೀಡಬಹುದು. ಫೆರಟ್‌ಗಳನ್ನು ಬೋನಿನಲ್ಲಿಟ್ಟು ಸಾಕಬಹುದು. ಮರಿಯಾಗಿರುವಾಗ ಯಾವಾಗಾದರೊಮ್ಮೆ ಎತ್ತಿ ಆಡಿಸುತ್ತಿದ್ದರೆ ಸ್ನೇಹಮಯಿಯಾಗುತ್ತದೆ. ಹಿಂದೆ ಇವುಗಳನ್ನು ಮೊಲ ಹಿಡಿಯುವುದಕ್ಕೆ ಬಳಸುತ್ತಿದ್ದರು. ಅಳಿಲು ಸಹಾ ಒಳ್ಳೆಯ ಮುದ್ದುಪ್ರಾಣಿ ಆಗಬಲ್ಲದು. ಮನೆಯ ಹೊರಗೆ ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಇದ್ದರೂ ಒಳಗೇ ಬಂದು ಆಹಾರ ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಹೋಗುತ್ತದೆ. ಬೋನಿನಲ್ಲೂ ಇಡಬಹುದು.

ಕಡಲಾಮೆಯನ್ನು ಮನೆಯ ತೋಟದಲ್ಲಿಟ್ಟು ನೋಡಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು. ತೋಟದಲ್ಲಿ ಸಿಗುವ ಕ್ರಿಮಿ ಕೀಟಾದಿಗಳು ಇದಕ್ಕೆ ಆಹಾರ.

ಅನೇಕ ಬಗೆಯ ಪಕ್ಷಿಗಳನ್ನು ಸಾಕುತ್ತಾರೆ. ಗಿಳಿ ಸುಂದರ ಪಕ್ಷಿ. ಮಾತನಾಡುವ ಜಾತಿಯ ಗಿಳಿಗೆ ಮಾತು ಕಲಿಸುವುದು ಸುಲಭದ ಕೆಲಸ. ಅವನ್ನು ಇತರ ಪಕ್ಷಿಗಳೊಂದಿಗೆ ಅಥವಾ ಅನೇಕ ಸಣ್ಣ ಗಿಳಿಗಳೊಂದಿಗೆ ಬೆಳೆಸಬಾರದು. ನಾಲ್ಕು ವಾರಗಳಾಗಿರುವ ಮರಿಯನ್ನು ತಂದು ಸಾಕಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಆಗಾಗ್ಗೆ ಪಂಜರದ ಹತ್ತಿರ ಹೋಗಿ ಮರಿಯ ಸ್ನೇಹ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವುದು ಮೊದಲ ಕೆಲಸ. ಅನಂತರ ಪಂಜರದ ಸಮೀಪ ನಿಂತು ಚಿಕ್ಕ ಚಿಕ್ಕ ಒಂದೆರಡು ಪದಗಳನ್ನು ನಯವಾಗಿ ಹೇಳಬೇಕು. ಮೊದಲು ಹೇಳಿಕೊಟ್ಟಿದ್ದು ಖಚಿತವಾಗಿ ಬರುವವರೆಗೆ ಯಾವಾಗಾದರೊಮ್ಮೆ ಅದನ್ನು ಹೇಳುತ್ತಿರಬೇಕು. ಪಂಜರದೊಳಗೆ ಕೈ ಹಾಕಿದರೆ ಗಿಳಿ ಕೈ ಮೇಲೆ ಬಂದು ಕೂಡುತ್ತದೆ.

ಸಂಗೀತ ಪ್ರಿಯ ಹಕ್ಕಿ ಮೈನಾ. ಪಂಜರದ ಹೊರಗೆ ನಿಂತು ಹೇಳುವ ಮಾತುಗಳನ್ನು ಮೈನಾ ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡುತ್ತದೆ. ಕೇಳಿದ ಸಂಗೀತವನ್ನು ಸಿಳ್ಳೆ ಹಾಕಿದಂತೆ ಮರು ನುಡಿಯುತ್ತದೆ.

ಪಾರಿವಾಳ, ನವಿಲುಗಳನ್ನೂ ಹಲವರು ಸಾಕುತ್ತಾರೆ.

ಮುದ್ದು ಪ್ರಾಣಿ ಸಾಕುವಿಕೆ ಪ್ರಪಂಚದಾದ್ಯಂತ ಹವ್ಯಾಸವಾಗಿ ಬೆಳೆದಿದೆ.

ನೋಡಿ : [illegible] :
[illegible] ; ಮುದ್ದು ಪ್ರಾಣಿ—ಸಂಪುಟ ೨.

ಮುನಿಸ್ವಾಮಿ ವೇಣು

1972ರಲ್ಲಿ ಮ್ಯೂನಿಕ್ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಕ್ರೀಡಾಭಿಮಾನಿಗಳ ಮೆಚ್ಚುಗೆ ಗಳಿಸಿದ ಭಾರತೀಯ ಮುಷ್ಟಿಯುದ್ಧ ಪಟು —ಮುನಿಸ್ವಾಮಿ ವೇಣು. ಮೊದಮೊದಲ ಸುತ್ತಿನ ಮುಷ್ಟಿಯುದ್ಧ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಲ್ಲಿ ಇವರು ಜಯಗಳಿಸುತ್ತ ಮುಂದುವರಿದರು. ಮೂರನೆಯ ಸುತ್ತಿನಲ್ಲಿ ತಮ್ಮ ಆಂಗ್ಲ ಪ್ರತಿಸ್ಪರ್ಧಿಯ ವಿರುದ್ಧ ಇವರು ಟೆಕ್ನಿಕಲ್ ನಾಕ್‌ಔಟ್ (ಸೋಲಕ್ಕೆ ಈಡಾದಿದ್ದರೂ ಒಬ್ಬ ಸ್ಪರ್ಧಿಯು ಆಟ ಮುಂದುವರಿಸಲಾಗದ ಸ್ಥಿತಿಯಲ್ಲಿದ್ದರೆ ಮುಷ್ಟಿಯುದ್ಧವನ್ನು ಕೊನೆಗೊಳಿಸುವ ರೆಫರಿಯ ನಿರ್ಧಾರ) ವಿಕ್ರಮ ಸಾಧಿಸಿದರು. ಆದರೆ ಮುಂದಿನ ಸುತ್ತಿನಲ್ಲಿ ಇವರು ಕೀನ್ಯದ ಮುಷ್ಟಿಯುದ್ಧ ಪಟುವಿನ ಎದುರು ಸೋಲನ್ನೊಪ್ಪಬೇಕಾಯಿತು. ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಪದಕ ಸ್ವಲ್ಪದರಲ್ಲೇ ತಪ್ಪಿಹೋಯಿತು.

ಅದಾಗಲೇ ಭಾರತದ ಕ್ರೀಡಾ ಪ್ರೇಮಿಗಳಿಗೆ ವೇಣು ಪರಿಚಿತರಾಗಿದ್ದರು. ವೇಣು ಅವರ ಜನನ ಏಪ್ರಿಲ್ 20, 1946ರಲ್ಲಿ. 1970ರಲ್ಲಿ ಬ್ಯಾಂಕಾಕಿನಲ್ಲಿ ನಡೆದ ಏಷ್ಯನ್ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಬೆಳ್ಳಿ ಪದಕ ಪಡೆದರು. ದೆಹಲಿಯಲ್ಲಿ ನಡೆದ ಏಷ್ಯನ್ ಮುಷ್ಟಿಯುದ್ಧ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್‌ನಲ್ಲೂ ಅವರು ಬೆಳ್ಳಿ ಪದಕ ಪಡೆದರು (1971). 1971ರ ಹೊತ್ತಿಗೆ ಇವರು ಐದು ಬಾರಿ ಲೈಟ್ ವೇಯ್ಟ್ ವಿಭಾಗದಲ್ಲಿ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಚಾಂಪಿಯನ್ ಆಗಿದ್ದರು. 1971ರಲ್ಲಿ ಅವರಿಗೆ ಅರ್ಜುನ ಪ್ರಶಸ್ತಿ ದೊರಕಿತು.



ಮುಷ್ಟಿಯುದ್ಧ ಪಟು : ವೇಣು

ಹವಾಲ್ದಾರ್ ಮುನಿಸ್ವಾಮಿ ವೇಣು ಮದರಾಸ್ ಎಂಜಿನಿಯರ್ಸ್ ಗ್ರೂಪ್‌ನಲ್ಲಿ ಸೇವೆ ಸಲ್ಲಿಸುತ್ತಿದ್ದಾರೆ.

ಮುಷ್ಟಿಯುದ್ಧ

ಜನ ಕುತೂಹಲದಿಂದ ಕಾಯುತ್ತಿದ್ದ ದಿನ 1971 ಮಾರ್ಚ್ 8. ಅಂದು ಮುಷ್ಟಿಯುದ್ಧದ ಪಟುಗಳಾಗಿದ್ದ ಜೋ ಫ್ರೇಜಿಯರ್ ಮತ್ತು ಕ್ಯಾಸಿಯಸ್ ಕ್ಲೇ (ಮುಹಮ್ಮದ್ ಅಲಿ) ಇವರಲ್ಲಿ ವಿಶ್ವಚಾಂಪಿಯನ್ ಯಾರು ಎಂಬುದು ನಿರ್ಧಾರವಾಗಲಿತ್ತು. ಮುಷ್ಟಿಯುದ್ಧ ನಡೆಯುವ ಸ್ಥಳವಾದ ನ್ಯೂಯಾರ್ಕ್‌ನ ಮ್ಯಾಡಿಸನ್ ಸ್ಕ್ವೇರ್ ಗಾರ್ಡನಿನ ಕ್ರೀಡಾಂಗಣದ ಸುಮಾರು 20 ಸಾವಿರ ಸೀಟುಗಳನ್ನು ಹಲವಾರು ವಾರಗಳ ಹಿಂದೆಯೇ ಕಾಯ್ದಿರಿಸಲಾಗಿತ್ತು. 1,125 ರೂಪಾಯಿಗಳ ಒಂದು ಸೀಟಿಗೆ ಅವರ ಐದು ಪಾಲು ಹಣ ಸುರಿಯಲು ಜನ ಹಿಂದೆ ಮುಂದೆ ನೋಡುತ್ತಿರಲಿಲ್ಲ. ಒಂದು ಗಂಟೆಯ ಈ ಪಂದ್ಯವನ್ನು 46 ದೇಶಗಳಲ್ಲಿ 30 ಕೋಟಿ ಜನ ಟೆಲಿವಿಷನಿನಲ್ಲಿ ವೀಕ್ಷಿಸಿದರು. ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಪಟುಗಳು ಉಪಯೋಗಿಸಿದ್ದ ಕೈಗವಸು, ಬೂಟು, ಮತ್ತು ಉಡುಪನ್ನು ಹರಾಜು ಹಾಕಿದಾಗ ಅವನ್ನು ಕೊಂಡುಕೊಳ್ಳಲು ಕ್ರೀಡಾಭಿಮಾನಿಗಳು ಪರಸ್ಪರ ಸ್ಪರ್ಧಿಸಿದರು.



ಮುಷ್ಟಿಯುದ್ಧದ ಜನಪ್ರಿಯತೆ ಇಂದು ನಿನ್ನೆಯದಲ್ಲ. ಕ್ರಿ.ಪೂ. 3000ರಲ್ಲೇ ಈಜಿಪ್ಟಿನಲ್ಲಿ ಮುಷ್ಟಿಯುದ್ಧ ಪ್ರಚಾರವಲ್ಲಿತ್ತು. ಪ್ರಾಚೀನ ಗ್ರೀಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಮುಷ್ಟಿಯುದ್ಧದಷ್ಟು ಜನಪ್ರಿಯವಾದ ಕ್ರೀಡೆ ಬೇರೆ ಇರಲಿಲ್ಲ. ಬಟ್ಟಬಯಲಿನಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬರಿಗೊಬ್ಬರು ಹತ್ತಿರದಲ್ಲೇ ನಿಂತುಕೊಂಡು ಗುದ್ದಾಡುವುದು ಆಗಿನ ಮುಷ್ಟಿಯುದ್ಧದ ರೀತಿ. ಎದುರಾಳಿ ಸೂರ್ಯನ ಕಡೆಗೆ ಮುಖಮಾಡುವಂತೆ ಮಾಡಿ ಸೂರ್ಯ ಕಿರಣಗಳು ಅವನ ಕಣ್ಣು ಕುಕ್ಕುವಂತೆ ಮಾಡಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುವುದಿತ್ತು. ಅರ್ಧ ಮಿನಿಟಿನ ವಿಶ್ರಾಂತಿಯ ಬಳಿಕ ಪುನಃ ಕಾಳಗಕ್ಕೆ ಆರಂಭ. ಕೆಲವು ಬಾರಿ



ಪ್ರಾಚೀನ ಗ್ರೀಸಿನ ಮುಷ್ಟಿಯುದ್ಧ ಪಟುವಿನ ಕಂಚಿನ ವಿಗ್ರಹ

ಇಂಥ ಮುಷ್ಟಿಯುದ್ಧ ನೂರಾರು ಸುತ್ತುಗಳ ವರೆಗೆ ಮುಂದುವರಿಯುತ್ತಿತ್ತು. ಒಮ್ಮೊಮ್ಮೆ ಇದು ಮುಷ್ಟಿಯುದ್ಧಗಾರರ ಮರಣದಲ್ಲಿ ಕೊನೆಗೊಳ್ಳುತ್ತಿತ್ತು.

ಮುಷ್ಟಿಯುದ್ಧದ ಕಣಕ್ಕೆ 'ರಿಂಗ್' ಎಂದು ಹೆಸರು. ಇಲ್ಲಿನ ಚೌಕಾಕಾರದ ನೆಲದ ಮೇಲೆ ಬಿದ್ದರೂ ಆಟಗಾರ ಹೆಚ್ಚು ಗಾಯಗೊಳ್ಳುವುದಿಲ್ಲ. 16ರಿಂದ 20 ಅಡಿಗಳ ಚಚ್ಚೌಕವಾದ ಈ ಸ್ಥಳದ ಸುತ್ತ ಬಿಗಿಯಾಗಿ ಎಳೆದು ಕಟ್ಟಿದ ಹಗ್ಗದ ಆವರಣವಿರುತ್ತದೆ. ಹಗ್ಗಗಳನ್ನು ಹಿಡಿದಿರುವ ಗಿಡ್ಡವಾದ ಕಂಬಗಳಿಗೂ ಮೆದುವಾದ ಮೆತ್ತೆಗಳ ಕವಚವಿರುತ್ತದೆ. ರಿಂಗ್‌ನ ಸುತ್ತ ನೂರಾರು ಅಥವಾ ಸಾವಿರಾರು ಪ್ರೇಕ್ಷಕರು ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳುವ ಗ್ಯಾಲರಿ ಇರುತ್ತದೆ.

ಇಂದು ಮುಷ್ಟಿಯುದ್ಧ ಮಾಡುವವರೆಲ್ಲ ಮೆದುವಾದ ಸ್ಪಂಜಿನ ಕೈಗವಸು ಹಾಕಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ವೃತ್ತಿಪರ ಮುಷ್ಟಿಯುದ್ಧ ಪಟುಗಳ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಶಿಪ್ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ 6 ಔನ್ಸಿನ ಕೈಗವಸು ಧರಿಸಿದರೆ ಹವ್ಯಾಸಿ ಮುಷ್ಟಿಯುದ್ಧಗಾರರು ಮತ್ತು ಮುಷ್ಟಿಯುದ್ಧ ಕಲಿಯುವ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳು ಹೆಚ್ಚು ತೂಕವಿರುವ 8, 12, 16 ಅಥವಾ 20 ಔನ್ಸಿನ ಕೈಗವಸುಗಳನ್ನು ಧರಿಸುತ್ತಾರೆ. 1734 ರಿಂದ 1750ರ ವರೆಗೆ ವಿಶ್ವ ಚಾಂಪಿಯನ್ ಆಗಿದ್ದ ಆಂಗ್ಲ ಕುಸ್ತಿ ಪಟು ಜಾಕ್ ಬ್ರಾಟನ್ ಇಂಥ ಕೈಗವಸಿನ ವಿನ್ಯಾಸವನ್ನು ರೂಪಿಸಿದರು. ಇವರು 'ಆಧುನಿಕ ಮುಷ್ಟಿಯುದ್ಧದ ಜನಕ' ಎನಿಸಿಕೊಂಡಿದ್ದಾರೆ.

ಶಾಲೆ, ಕಾಲೇಜುಗಳಲ್ಲಿ ಮುಷ್ಟಿಯುದ್ಧ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳನ್ನು ಏರ್ಪಡಿಸಿದಾಗ ಒಂದು 'ಸುತ್ತು' ಅಂದರೆ ಅವಧಿ ಎರಡು ಮಿನಿಟು. ಅನಂತರ ಒಂದು ಮಿನಿಟಿನ ವಿಶ್ರಾಂತಿ. ಸ್ಪರ್ಧೆ ಮೂರೋ ಐದೋ ಸುತ್ತುಗಳ ವರೆಗೆ ನಡೆಯುವುದೆಂದು ಮೊದಲೇ ನಿರ್ಧಾರವಾಗಿರುತ್ತದೆ. ವೃತ್ತಿಪರ ಮುಷ್ಟಿಯುದ್ಧ ಪಟುಗಳ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಮತ್ತು ಹವ್ಯಾಸಿಗಳ ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಲ್ಲಿ ಒಂದು ಸುತ್ತು ಮೂರು ಮಿನಿಟುಗಳದ್ದು; ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಒಟ್ಟು ಹದಿನೈದು ಸುತ್ತುಗಳು. ಸುತ್ತುಗಳ ಮಧ್ಯೆ ವಿಶ್ರಾಂತಿಯ ಅವಧಿಯಲ್ಲಿ ಮುಷ್ಟಿಯುದ್ಧಗಾರನ ಬೆವರನ್ನು ಒರೆಸುವುದು, ಟವೆಲಿನಿಂದ ದೇಹವನ್ನು ತಣ್ಣಗೆ ಮಾಡುವುದು, ಉಪಯುಕ್ತ ಸಲಹೆ ನೀಡುವುದು ಮುಂತಾದ ಕೆಲಸಗಳನ್ನು ಸೆಕೆಂಡ್ (ಸಹಾಯಕ) ಮಾಡುತ್ತಾನೆ. ಒಳ್ಳೆಯ ಸೆಕೆಂಡ್ ಸಿಕ್ಕಿದರೆ ಅರ್ಧ ಯುದ್ಧವನ್ನು ಗೆದ್ದಂತೆ ಎನ್ನುವುದುಂಟು.

ಮುಷ್ಟಿಯುದ್ಧದ ನಿಯಮಗಳನ್ನು ಪಾಲಿಸುವುದನ್ನು ನೋಡಿಕೊಳ್ಳುವುದು ರೆಫರಿಯ ಕೆಲಸ. ಹೊಕ್ಕಳಿಗಿಂತ ಕೆಳಗೆ, ಮೂತ್ರಜನಕಾಂಗಗಳಿರುವ ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿ ಮತ್ತು ಕುತ್ತಿಗೆಯ ಹಿಂಭಾಗದಲ್ಲಿ ಹೊಡೆಯುವುದು ಅಕ್ರಮ. ತಳ್ಳುವುದು, ಡಿಕ್ಕಿಹೊಡೆಯುವುದು ಮತ್ತು ಕೆಳಗೆ ಬಿದ್ದ ಎದುರಾಳಿಗೆ ಹೊಡೆಯುವುದು ಕ್ರಮಬದ್ಧವಲ್ಲ. ತೆರೆದ ಮುಷ್ಟಿಯಿಂದ ಅಥವಾ ಕೈಯ ಹಿಂಭಾಗದಿಂದ ಹೊಡೆಯುವ ಆಟಗಾರನಿಗೆ ರೆಫರಿ ಎಚ್ಚರಿಕೆ ನೀಡುತ್ತಾನೆ.



ಮುಷ್ಟಿಯುದ್ಧ – 18ನೆಯ ಶತಮಾನದ ಚಿತ್ರವೊಂದರಲ್ಲಿ

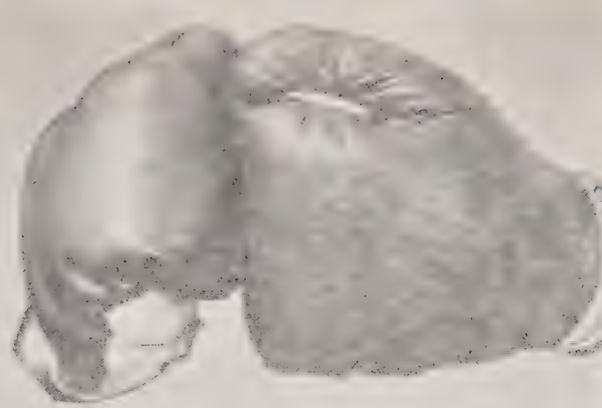
ಸ್ಪರ್ಧೆ ಆರಂಭವಾಗುವುದಕ್ಕೆ ಮೊದಲು ಪ್ರತಿಸ್ಪರ್ಧಿಗಳು ಕೈಕುಲುಕಿ ರಿಂಗ್‌ನಲ್ಲಿ ತಮ್ಮ ತಮ್ಮ ಮೂಲೆಗಳನ್ನು ಸೇರುತ್ತಾರೆ. ಎಡಗಾಲನ್ನು ಮುಂದೆ, ಬಲಗಾಲನ್ನು ಹಿಂದೆ ಇರಿಸಿ ಎರಡೂ ಕಾಲುಗಳ ಮೇಲೆ ಸಮನಾಗಿ ಭಾರ ಬೀಳುವಂತೆ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ಎಡಗೈ ಮುಂದಕ್ಕೆ, ಹೆಗಲಿನ ಎತ್ತರಕ್ಕೆ, ಚಾಚಿರುತ್ತಾರೆ. ಮುಖ್ಯವಾಗಿ ಹೊಡೆತಗಳನ್ನು ಕೊಡುವುದು ಇದೇ ಕೈಯಿಂದ. ಬಲಗೈ ಮುಖದ ರಕ್ಷಣೆಗೋಸ್ಕರ ಕೆಳ ದವಡೆಯ ಹತ್ತಿರ ಇರಿಸುತ್ತಾರೆ. ಈ ಕೈ ಎದುರಾಳಿಗೆ ಹೊಡೆತ ನೀಡುವುದರಲ್ಲಿ ಎಡಗೈಯ ಸಹಾಯಕ್ಕೆ ಧಾವಿಸಲು ಸಿದ್ಧವಾಗಿಯೇ ಇರುತ್ತದೆ.

ದೇಹದ ಭಾರವನ್ನೆಲ್ಲ ಹಾಕಿ ಬಲವಾಗಿ ನೇರವಾಗಿ ಎಡಗೈಯಿಂದ ಹೊಡೆಯುವುದನ್ನು 'ನೇರವಾದ ಎಡ ಹೊಡೆತ' ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ. 'ಎಡ ಕೊಂಡಿ' ಎಂದರೆ ಎದುರಾಳಿಯ ದವಡೆ, ಎದೆ ಅಥವಾ ಹೊಟ್ಟೆಗೆ ಬಗ್ಗಿಸಿರುವ ಎಡಗೈಯಿಂದ ಹೊಡೆಯುವುದು. ಇದು ನೇರವಾದ ಎಡ ಹೊಡೆತಕ್ಕಿಂತ ಘೋರ. ಆದರೆ ಇದಕ್ಕೆ ಅವಕಾಶ ಸಿಗುವುದು ಕಡಮೆ. ಕೆಳಗಡೆಯಿಂದ ಮೇಲಕ್ಕೆ ಬೀಸುವ ಕೊಂಡಿಯನ್ನು 'ಮೇಲ್ಗಡೆ ಹೊಡೆತ' ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ. ಎರಡೂ ಕೈಗಳಿಂದ ಆಕ್ರಮಣ ಮಾಡಲು ಧಾವಿಸಿ ಬರುತ್ತಿರುವ ಎದುರಾಳಿಯ ದವಡೆಯ ಕೆಳಭಾಗಕ್ಕೆ ಈ ಹೊಡೆತ



1811ರಲ್ಲಿ ಮುಷ್ಟಿಯುದ್ಧ – ಅಮೆರಿಕದ ನೀಗ್ರೊ ಟಾಮ್ ಮಾಲಿನ್ಯಾಕ್ಸ್ ಮತ್ತು ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ಟಾಮ್ ಕ್ರಿಬ್





ಕೈಗವಸು [illegible]







[illegible]



ಕೊಟ್ಟರೆ ಅವನು ಒಂದು ಕ್ಷಣ ನಿಶ್ಚೇಷ್ಟಿತನಾಗಿ ಬಿಡುತ್ತಾನೆ. ಈ ಎಲ್ಲ ಹೊಡೆತಗಳನ್ನು ಬಲಗೈಯಿಂದಲೂ ಕೊಡಬಹುದು. ಆದರೆ ಬಲ ಕೈ ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಎಡಗೈಗಿಂತ [illegible] [illegible].

ಮುಷ್ಟಿಯುದ್ಧ ಎಂದರೆ ಹೊಡೆತ [illegible] ಹೊಡೆಯುವ ಕಲೆ. ಆಧುನಿಕ ಮುಷ್ಟಿಯುದ್ಧದಲ್ಲಿ ರಕ್ಷಣೆಗೆ ಪ್ರಾಮುಖ್ಯ ಮತ್ತು ವೇಗ ಮುಖ್ಯ. ಕೈಗಳ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳಿಗಿಂತ ಕಾಲುಗಳ [illegible] ಹೆಚ್ಚು ಮಹತ್ವ. ಎದುರಾಳಿಯ ಹೊಡೆತದಿಂದ [illegible] ಮತ್ತು ಆಕ್ರಮಣ ಮಾಡಲು ಸರಿಯಾದ ಸ್ಥಾನಕ್ಕೆ [illegible] 'ಕಾಲು ಕೆಲಸ' ಅಗತ್ಯ.

[illegible]

ಮುಷ್ಟಿ [illegible] ([illegible]) : [illegible]

ರೆಫರಿಯು 'ಒಂದು ...... ಎರಡು ...' ಎಂ ಹತ್ತು ಸೆಕೆಂಡುಗಳನ್ನು ಲೆಕ್ಕಮಾಡುತ್ತಾನೆ. ಈ [illegible] ಏಳದಿದ್ದರೆ ಅವನು ಆ ಸುತ್ತಿನಲ್ಲಿ ಸೋ [illegible] ಇದನ್ನು 'ನಾಕ್ ಔಟ್' ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ. ಒಬ್ಬ [illegible] ಸ್ಪರ್ಧಿ ಅತಿಯಾಗಿ ಗಾಯಗೊಂಡು ಮುಷ್ಟಿ [illegible] ವನ್ನು ಮುಂದುವರಿಸಲು ಅಸಮರ್ಥನಾಗಿ [illegible] ಅಥವಾ ಎದುರಾಳಿಯು ಇವನಿಗಿಂತ ಬಹಳ [illegible] ವಾಗಿದ್ದರೆ ರೆಫರಿ ಸ್ಪರ್ಧೆಯನ್ನು ನಿಲ್ಲಿಸುತ್ತಾ [illegible] ಇದು 'ಟೆಕ್ನಿಕಲ್ ನಾಕ್‌ಔಟ್'. ಈ [illegible] ಸುತ್ತುಗಳಲ್ಲಿ ಗೆದ್ದವನು [illegible] ಗಣಿಸುತ್ತಾನೆ.

ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ [illegible] ಗಳಿಸುವುದು [illegible] ಯನ್ನು 'ಪಾಯಿಂಟ್' ಗಳಿಂದ ಲೆಕ್ಕ [illegible] ಒಂದು ಸುತ್ತಿನಲ್ಲಿ ಗೆದ್ದ [illegible] ಅತಿ ಹೆಚ್ಚಿನ ಅಂಕಗಳು (ಪಾಯಿಂಟುಗಳು). [illegible] ಅಂಕ. ಮುಷ್ಟಿಯುದ್ಧದ ನಿಯಮಗಳ [illegible] ಸರಿಯಾಗಿ ಪಾಲಿಸಿದರೆ ಹೆಚ್ಚು ಅಂಕಗಳು ಬರುತ್ತ [illegible] ಮುಚ್ಚಿದ ಮುಷ್ಟಿಯಿಂದ ಬಲವಾದ ಹೊಡೆತಗ [illegible] ಕುಶಲ ರಕ್ಷಣಾವಿಧಾನಗಳು ಮತ್ತು ಆ [illegible] ಣಗಳು ಹೆಚ್ಚು ಅಂಕಗಳನ್ನು ಗಳಿಸಲು ಕಾರ [illegible] ವಾಗುತ್ತವೆ. ರಿಂಗ್‌ನ ಹೊರಗಡೆ ಕುಳಿತಿರು [illegible] ಇಬ್ಬರು ತೀರ್ಪುಗಾರರು ಮತ್ತು ರೆಫರಿ ಕೂ [illegible] ಅಂಕಗಳನ್ನು ಕೊಡುತ್ತಾರೆ.

ವೃತ್ತಿಪರ ಮುಷ್ಟಿ ಯುದ್ಧಗಾರರನ್ನು ಅವ ತೂಕದ ಪ್ರಕಾರ ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಗುಂಪುಗಳಾಗಿ ವರ್ಗೀಕರಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಆರು ಬಾರಿ ಮು[illegible] ಚಾಂಪಿಯನ್ : ಡೈಟರ್ ಕಾಟ್ಜ



[illegible]. ಅವರ ಹೆಸರಿನ ಮುಷ್ಟಿಯುದ್ಧ [illegible] ಒಲಿಂಪಿಕ್ [illegible] ಪದಕಗಳು. ಪ್ರಖ್ಯಾತರಾದ [illegible] ವ್ಯಕ್ತಿಪರ ಮುಷ್ಟಿಯುದ್ಧ ರಂಗಕ್ಕೆ [illegible]. ಅವರ ಪೈಕಿ [illegible] (ಜನನ 1926) [illegible] ಮೂರು ಬಾರಿ ಒಲಿಂಪಿಕ್ [illegible] ಪದಕ ಗಳಿಸಿದರು. 1948ರಲ್ಲಿ [illegible] ವೇಯ್ಟ್ [illegible] 1952 ಮತ್ತು 1956ರಲ್ಲಿ ಲೈಟ್ ಮಿಡಲ್ ವೇಯ್ಟ್ [illegible] ಇವರು ಪ್ರಶಸ್ತಿ ಗಳಿಸಿದರು.

ಅತ್ಯಂತ ಹೆಚ್ಚು ಅವಧಿಯ ಜಗತ್ತಿನ ಹೆವಿ ವೇಯ್ಟ್ ಚಾಂಪಿಯನ್ ಆಗಿದ್ದವರು ಅಮೆರಿಕದ ಜೋ ಲೂಯಿ. ಇವರು 11 ವರ್ಷ, 8 ತಿಂಗಳು ಮತ್ತು 9 ದಿನ ಈ ಪ್ರಶಸ್ತಿ ಉಳಿಸಿಕೊಂಡಿದ್ದರು.

ಸೋತಿ : ಜೋ ಫ್ರೇಜಿಯರ್ : ಮುಷ್ತಾಕ್ ಅಲಿ

ಚಾಂಪಿಯನ್ ರಾಕಿ ಮಾರ್ಸಿಯಾನೊ 'ಬಲ ಮೇಲ್ಗಡೆ ಹೊಡೆತ'ಕ್ಕೆ ನಡುಗಿದ ಜೋ ಲೂಯಿ – 1952ರ ಮುಷ್ಟಿಯುದ್ಧದಲ್ಲಿ

112	ಪೌಂಡಿಗಿಂತ ಕಡಮೆ	...	ಫ್ಲೈವೇಯ್ಟ್
118	,,	...	ಬಾಂಟಮ್ ವೇಯ್ಟ್
126	,,	...	ಫೆದರ್ ವೇಯ್ಟ್
135	,,	...	ಲೈಟ್ ವೇಯ್ಟ್
147	,,	...	ವೆಲ್ಟರ್ ವೇಯ್ಟ್
160	,,	...	ಮಿಡ್ಲ್ ವೇಯ್ಟ್
175	,,	...	ಲೈಟ್ ಹೆವಿ ವೇಯ್ಟ್
175	ಪೌಂಡಿಗಿಂತ ಹೆಚ್ಚು	...	ಹೆವಿ ವೇಯ್ಟ್

ಒಂದೇ ವರ್ಗದ ಪಟುಗಳೊಳಗೆ ಸ್ಪರ್ಧೆ ನಡೆಯುವುದು ಸಾಮಾನ್ಯ. [illegible] ಬಾರಿ ಕಡಮೆ ತೂಕದವರು ಹೆಚ್ಚು ತೂಕದವರನ್ನು ಮುಷ್ಟಿಯುದ್ಧಕ್ಕೆ ಆಹ್ವಾನಿಸುವುದುಂಟು.

ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಮುಷ್ಟಿಯುದ್ಧ ಸ್ಪರ್ಧೆ [illegible] ಭಾಗವಹಿಸುವವರು [illegible]

[illegible]

1948, 1952, 1956ರಲ್ಲಿ [illegible]

ಮುಷ್ತಾಕ್ ಅಲಿ

ಮಗುಗ ಮುಷ್ತಾಕ್‌ಗೆ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಆಡಲು ಗೆಳೆಯರು ಸಿಕ್ಕಿಬಿಟ್ಟರೆ ಶಾಲೆಗೆ ಹೋಗುವ ಯೋಚನೆಯೇ ಬರುತ್ತಿರಲಿಲ್ಲ. ಶಾಲೆಗ ಹೋಗದೆ ಪೆಟ್ಟಿಗೆ ಗುರಿಯಾದದ್ದೂ ಉಂಟು. "ಕ್ರಿಕೆಟ್ ನನ್ನ ಧರ್ಮ : ಇದೇ ನನ್ನ ಜೀವನ ತತ್ತ್ವ." ಎಂದು ಭಾವಿಸಿದ ಮುಷ್ತಾಕ್ ಅಲಿಗೆ ಆ ಆಟದ ಮೇಲೆ ಬಹಳ ಮಮತೆ.

ಸಯದ್ ಮುಷ್ತಾಕ್ ಅಲಿ ಇಂದೂರಿನಲ್ಲಿ 1911 ಡಿಸೆಂಬರ್ 17 ರಂದು ಹುಟ್ಟಿದರು. ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಆಟಗಾರ ಸಿ. ಎಸ್. ನಾಯುಡು ಇವರ [illegible]. ಸಿ. ಎಸ್. ನಾಯುಡು ಅವರ ಅಣ್ಣ ಸಿ. ಕೆ. ನಾಯುಡು ಇವರ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಗುರು.

ಮುಷ್ತಾಕ್ ಅಲಿ ಟೆಸ್ಟ್ ಕ್ರಿಕೆಟಿಗೆ ಕಾಲಿಟ್ಟದ್ದು 1933–34ರಲ್ಲಿ. 1936 ರಲ್ಲಿ ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್ ಪ್ರವಾಸ ಹೋಗಿದ್ದ ಭಾರತೀಯ ತಂಡದಲ್ಲಿ ಇವರಿದ್ದರು. [illegible] ನಡೆದ ಎರಡನೆಯ ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಮೊದಲು ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನಲ್ಲಿ ಭಾರತ ಕೇವಲ 203 ರನ್‌ಗಳಿಗೆ ಎಲ್ಲ ವಿಕೆಟ್ಟುಗಳನ್ನು ಕಳೆದುಕೊಂಡಿತು. ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್ ಪರ ಆಟಗಾರರು 8 ವಿಕೆಟ್ಟುಗಳಿಗೆ 571 ರನ್ [illegible] ಆಟ ಮಾಡುವ ಅವಕಾಶವನ್ನು ಭಾರತೀಯ ತಂಡಕ್ಕೆ ಕೊಟ್ಟರು. [illegible] ಭಾರತಕ್ಕೆ [illegible] ಮಾಡಬೇಕಿತ್ತು. [illegible] ಮರ್ಚೆಂಟ್ [illegible] ಮುಷ್ತಾಕ್ ಅಲಿ ಭಾರತದ ಕಡೆಯಿಂದ ಆಟ ಆರಂಭಿಸಿದರು. [illegible] ಆಗದೆ 19[illegible] ರನ್ ಗಳಿಸಿದರು. ಅದರಲ್ಲಿ 11[illegible] ರನ್‌ಗಳನ್ನು ಮುಷ್ತಾಕ್ ಅಲಿ ಹೊಡೆದರು. ಇವರ [illegible] ಗಳನ್ನು [illegible] ಮತ್ತು [illegible] ಮುಷ್ತಾಕ್ [illegible] 203 [illegible]

[illegible]



ಮುಷ್ತಾಕ್ ಅಲಿ, ವಿಜಯ ಮರ್ಚೆಂಟ್ : ಮ್ಯಾಂಚೆಸ್ಟರ್‌ನಲ್ಲಿ ಪ್ರಾರಂಭದ ಜೋಡಿ

ರನ್ ಓಟಗಳು ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್ – ಭಾರತ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಭಾರತದ ದಾಖಲೆಯಾಯಿತು.

ಮುಷ್ತಾಕ್ ಅಲಿಯವರು ಹೋಳ್ಕರ್ ತಂಡದ ಪರವಾಗಿ ಆಡಿ ಗಳಿಸಿದ 233 ಓಟಗಳು ಅವರ ವೈಯಕ್ತಿಕ ದಾಖಲೆ.

1948–49ರಲ್ಲಿ ವೆಸ್ಟ್ ಇಂಡೀಸ್ ವಿರುದ್ಧ ಆಡಿದಾಗ ಮುಷ್ತಾಕ್ ಒಮ್ಮೆ 105 ರನ್‌ಗಳನ್ನು ಬಾರಿಸಿದ್ದರು. ಮುಂದಿನ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಋತುವಿನಲ್ಲಿ ಭಾರತಕ್ಕೆ ಬಂದ ಕಾಮನ್‌ವೆಲ್ತ್ ತಂಡದ ವಿರುದ್ಧ ಆಡಿದ ಅನಧಿಕೃತ ಟೆಸ್ಟ್‌ನ ಪ್ರಥಮ ಇನ್ನಿಂಗ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಇವರು 129 ರನ್ ಪಡೆದರು.

ಮುಷ್ತಾಕ್ ಅಲಿ ಉತ್ತಮ ಬೌಲರ್ ಸಹಾ. 1932–33ರಲ್ಲಿ ಸಿಂಹಳದ ವಿರುದ್ಧ ಆಡಿದ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ 97 ರನ್‌ಗಳಿಗೆ 6 ವಿಕೆಟ್ಟುಗಳನ್ನು ಇವರು ಪಡೆದರು. ವಿಜಯನಗರಂ ತಂಡದಲ್ಲಿ ರಾಜ್ಯಪಾಲರ ತಂಡದ ವಿರುದ್ಧ ಕೇವಲ 18 ರನ್‌ಗಳಿಗೆ 5 ವಿಕೆಟ್ಟುಗಳನ್ನು ಉರುಳಿಸಿದರು.

1936ರ ಟೆಸ್ಟ್ ಬಗೆಗೆ ಬರೆಯುತ್ತ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಪತ್ರಿಕೆ 'ವಿಸ್ಡೆನ್' ಮುಷ್ತಾಕ್ ಅಲಿಯನ್ನು ಭಾರತದ ಕಡೆಯ ಅತ್ಯುತ್ತಮ ಫೀಲ್ಡರ್ ಎಂದು ಕರೆಯಿತು. ದೇಶದ ಕೆಲವೇ ಶ್ರೇಷ್ಠ ಆಲ್ ರೌಂಡರ್‌ಗಳಲ್ಲಿ ಇವರ ಸ್ಥಾನ ಹಿರಿದು.

1956ರಲ್ಲಿ ಮುಷ್ತಾಕ್ ಅಲಿ ಪ್ರಥಮ ದರ್ಜೆ ಕ್ರಿಕೆಟಿನಿಂದ ನಿವೃತ್ತರಾದರು. ಭಾರತ ಸರಕಾರ 1963ರಲ್ಲಿ ಇವರಿಗೆ ಪದ್ಮಶ್ರೀ ಪ್ರಶಸ್ತಿ ನೀಡಿ ಗೌರವಿಸಿತು.

11 ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ (20 ಇನ್ನಿಂಗ್ಸ್) ಆಡಿದ ಮುಷ್ತಾಕ್ ಅಲಿ 612 ರನ್‌ಗಳನ್ನು (ಸರಾಸರಿ : 32.21) ಪಡೆದರು. 7 ಕ್ಯಾಚ್‌ಗಳನ್ನು ಹಿಡಿದರು.

1973ರಲ್ಲಿ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿಗೆ ಹೋದ ಶಾಲಾಬಾಲಕರ ತಂಡಕ್ಕೆ ಮುಷ್ತಾಕ್ ಅಲಿ ತರಬೇತಿ ನೀಡಿದರು.

ಮುಳುಗು

ಮುಳುಗುವುದು ಎಂದರೆ ನೀರಿನೊಳಗೆ ಧುಮುಕುವುದು ಮಾತ್ರ ಅಲ್ಲ. ಎತ್ತರದಿಂದ ಹಾರುವಾಗ ನೀರನ್ನು ಪ್ರವೇಶಿಸುವುದಕ್ಕೆ ಮುಂಚೆ ವಿವಿಧ ಕಸರತ್ತುಗಳನ್ನು ಮಾಡುತ್ತಾರೆ. ಮುಳುಗುವುದು ಒಂದು ಕಲೆ ಆಗಿದೆ. ಇದು ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಸ್ಥಾನ ಪಡೆದಿರುವ ಕ್ರೀಡೆ.

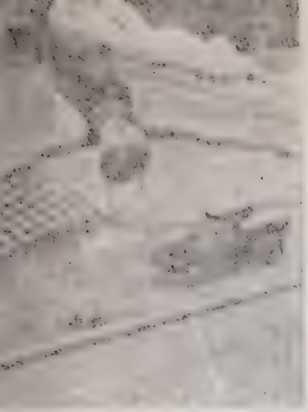
ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ 1924ರ
ಮೊದಲನೆಯದಾಗಿ ಮಾ
ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಬೋರ್ಡ್ ಅನ್ನು ಬಳ
ಲಾಯಿತು.

ಗಾಳಿಯಲ್ಲಿ ವಿವಿಧ ಕಸರತ್ತು
ಗಳನ್ನು ಮಾಡಿದ ಮೇಲೆ ದೇ
ನೀರನ್ನು ಪ್ರವೇಶಿಸುವಾಗ
ಸರಳ ರೇಖೆಯಂತಿರಬೇಕು
ಹತ್ತಾರು ಮೀಟರ್ ಎತ್ತರದಿಂ
ಹಾರಿದಾಗಲೂ ಮುಳುಗುಗಾ
ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಅಲ್ಲೋಲಕಲ್ಲೋಲವಾ
ದಂತೆ ಸರಾಗವಾಗಿ ನೀರನ್ನು
ಪ್ರವೇಶಿಸಿದರೆ ಅವನಿಗೇ
ಅಪಾಯವಾಗದು. ಆದರೆ ದೇ
ನೀರಿನ ಮೇಲ್ಮೈಗೆ ಬಡಿಯು
ವಂತೆ ಬಿದ್ದರೆ ಆಗುವ ಅಘಾ
ದಿಂದ ಅವನ ಉಸಿರುಕಟ್ಟಿ ದೋ
ಬಹುದು. ಮುಳುಗುಗಾರನಿ

ಬರ್ಲಿನ್ ಸ್ವರ್ಣ ಪದಕ ವಿಜೇ
13 ವರ್ಷ ವಯಸ್ಸಿನ ಮಾರ್ಜೊರಿ



(ಮೇಲಿನಿಂದ) ಸ್ವಾಲೊ ಮುಳುಗು; ಓಡಿ
ಮುಳುಗು ; ಸ್ಪರ್ಧೆಯ ಆರಂಭದ ಮು
ಪೈಕ್ ; ಡಬ್ಲ್ ಫಾರ್ವರ್ಡ್ ಸಾಮರ್



ಮುಳುಗುಗಳಲ್ಲಿ ಎರಡು ವಿಧ: ಸ್ಪ್ರಿಂಗ್ ಬೋರ್ಡ್ ಮುಳುಗು ಮತ್ತು ಪ್ಲಾಟ್‌ಫಾರ್ಮ್ ಮುಳುಗು. ಸ್ಪ್ರಿಂಗ್ ಬೋರ್ಡ್ ಒಂದು ಬಳುಕುವ ಹಲಗೆ. ಜೋರಾಗಿ ಬಳುಕುವಂತೆ ಮಾಡಿ ಅದರ ಮೇಲೆ ನಿಂತ ಮುಳುಗುಗಾರ ತನ್ನನ್ನು ಎತ್ತರಕ್ಕೆ ಚಿಮ್ಮಿಸಿಕೊಳ್ಳಬಲ್ಲ. ಹೀಗೆ ಮಾಡಿದ ಮೇಲೆ ಗಾಳಿಯಲ್ಲಿ ಮೂರೂವರೆ ಬಾರಿ ಪಲ್ಟಿ ಹೊಡೆಯುವಷ್ಟು ಸಮಯ ಇರುತ್ತದೆ. ಸ್ಪ್ರಿಂಗ್ ಬೋರ್ಡ್‌ಗಳು ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ 1 ಮೀಟರು ಮತ್ತು 3 ಮೀಟರು ಎತ್ತರದಲ್ಲಿರುತ್ತವೆ. ಇನ್ನೂ ಎತ್ತರದಿಂದ ಹಾರುವಾಗ ಅಲುಗಾಡದ ಕಾಂಕ್ರೀಟಿನ ಪ್ಲಾಟ್‌ಫಾರ್ಮ್‌ಗಳನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸುತ್ತಾರೆ. 5, 7 ಮತ್ತು 10 ಮೀಟರ್ ಎತ್ತರದ ಪ್ಲಾಟ್‌ಫಾರ್ಮ್‌ಗಳಿರುತ್ತವೆ.

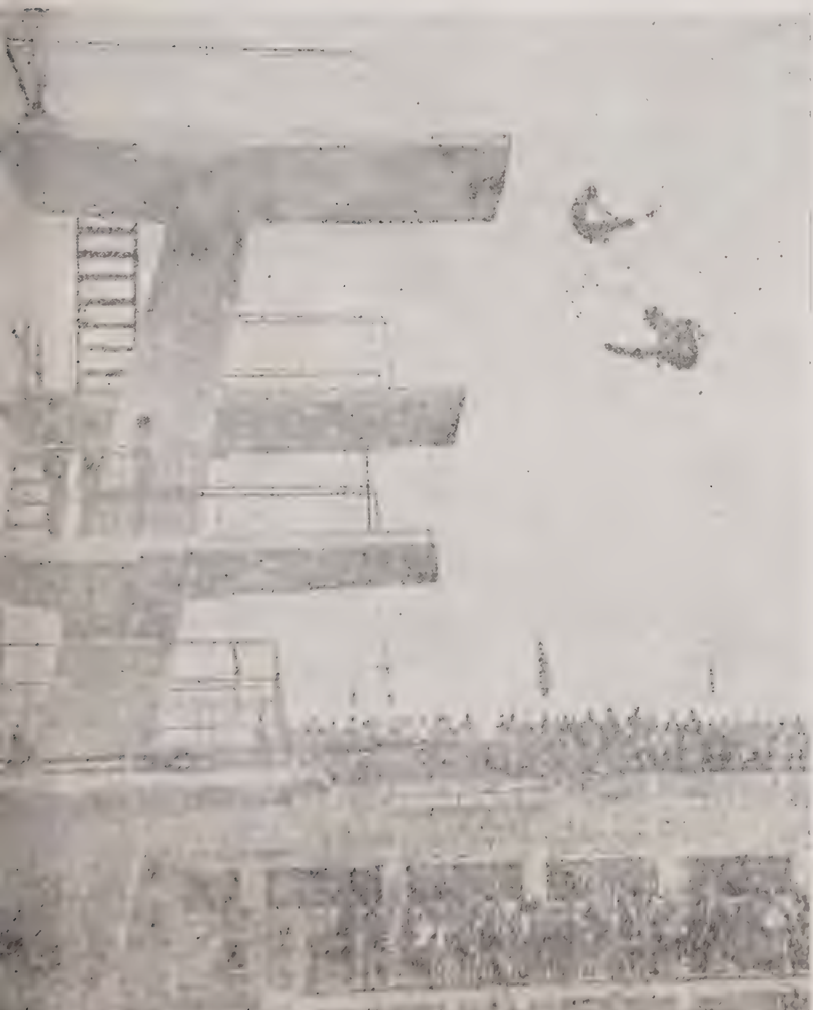
ಮುಳುಗಲು ಕಲಿಯುವವನು ನೀರಿನ ಮೇಲ್ಮೈಯಿಂದ ಅಥವಾ ಅದಕ್ಕೆ ಬಹಳ ಸಮೀಪದಿಂದ ಆರಂಭಿಸಬೇಕು. ಈಜುಕೊಳದ ಬದಿಯಲ್ಲಿ ಮೊಣಕಾಲೂರಿ ಕುಳಿತು ಕೈಗಳನ್ನು ಕಿವಿಗಳ ಪಕ್ಕದಲ್ಲಿರುವಂತೆ ನೇರವಾಗಿ ಮೇಲಕ್ಕೆತ್ತಿ ತಲೆಕೆಳಗಾಗಿ ನೀರೊಳಗೆ ಬೀಳಬೇಕು. ಕಡಮೆ ಎತ್ತರದಿಂದ ಮುಳುಗುವುದು ಅಭ್ಯಾಸವಾದ ಮೇಲೆ ಹೆಚ್ಚಿನ ಎತ್ತರದಿಂದ ಹಾರಬಹುದು. ಮುಳುಗು ಕಲಿಯುವವನು ಒಳ್ಳೆಯ ಈಜುಗಾರನಾಗಿರುವುದು ಅಗತ್ಯ.

ಸರಳ ರೀತಿಯ ಮುಳುಗು ಅಭ್ಯಾಸವಾದ ಮೇಲೆ ಜಾಕ್‌ನೈಫ್, ಸಾಮರ್‌ಸಾಲ್ಟ್, ಹಿಮ್ಮುಖ ಮುಳುಗು ಮುಂತಾದ ವಿಶೇಷ ಬಗೆಯ ವಿಧಾನಗಳನ್ನು ಒಂದೊಂದಾಗಿ ಕಲಿಯಬಹುದು. ಎತ್ತರದಿಂದ ಧುಮುಕುವಾಗ ಕೆಳಗಡೆ ನೀರು ಸಾಕಷ್ಟು ಆಳವಾಗಿದೆಯೆಂದು ಖಚಿತಪಡಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದು ಬಹಳ ಮುಖ್ಯ. ಇಲ್ಲವಾದರೆ ಮುಳುಗುಗಾರನ ದೇಹ ತಳಕ್ಕೆ ಬಡಿಯಬಹುದು. ಮೂರು ಮೀಟರಿನ ಬೋರ್ಡಿನಿಂದ ಹಾರುವಾಗ ನೀರಿನ ಆಳ ಸುಮಾರು 3 ಮೀಟರ್ ಆದರೂ ಇರಬೇಕು.



ಈಜು ಸ್ಪರ್ಧೆ ಆರಂಭವಾಗುವುದು ಮುಳುಗಿನಿಂದ. ಇಲ್ಲಿ ಈಜು





ಕೊಳದ ಪಕ್ಕದಿಂದ ಆದಷ್ಟು ಹೆಚ್ಚಿನ ವೇಗವನ್ನು ಪಡೆಯುವಂತೆ ಹಾರುತ್ತಾರೆ. ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸುವವರು ಕೆಲವು ಮುಳುಗುಗಳನ್ನು ಮಾಡಿ ತೋರಿಸಬೇಕು. ಇವುಗಳಲ್ಲಿ ಕೆಲವು ಎಲ್ಲ ಸ್ಪರ್ಧಿ [illegible]



ವಾಗಿ ಮಾಡಬೇಕಾದಂಥವು. ಅವುಗಳನ್ನು ಮಾಡಿಯಾದ ಮೇಲೆ ಆಟಗಾರ ತನಗೆ ಇಷ್ಟ ಬಂದ ಮತ್ತೂ ಕೆಲವು ಮುಳುಗುಗಳನ್ನು ಮಾಡಬೇಕು. ಮುಳುಗು ಕಷ್ಟವಿದ್ದಷ್ಟೂ ಮತ್ತು ಆಟಗಾರ ಹಾರಿದ ರೀತಿ ಸಲೀಸಾಗಿದ್ದಷ್ಟೂ ಅವನಿಗೆ ಹೆಚ್ಚು ಗೆಲ್ಲಂಕಗಳು ಸಿಗುತ್ತವೆ. ನೇರವಾಗಿ ಧುಮುಕುವ ಮುಳುಗಿಗಿಂತ ಎರಡೂವರೆ ಪಲ್ಟಿಯ ಸಾಮರ್‌ಸಾಲ್ಟ್ ಮುಳುಗು ಮಾಡಿದವನು ಹೆಚ್ಚು ಗೆಲ್ಲಂಕಗಳನ್ನು ಪಡೆಯುತ್ತಾನೆ. ಇಂಥ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಿರುವುದರಿಂದ ಉತ್ತಮ ಮುಳುಗುಗಾರನೂ ಒಂದಕ್ಕಿಂತ ಒಂದು ಕಷ್ಟವಾದ ಹೊಸ ಮುಳುಗು ವಿಧಾನಗಳನ್ನು ಕಲಿಯುತ್ತಿರುತ್ತಾನೆ. ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲೂ ಆಗಾಗ ಹಳೆಯ ರೀತಿಯ ಮುಳುಗುಗಳನ್ನು ತೆಗೆದುಹಾಕಿ ಹೊಸವನ್ನು ಸೇರಿಸುತ್ತಾರೆ.

ನೋಡಿ : ಈಜು

' ಮೂಗರಾಟ '

ಮಾತನಾಡದೆ ಬರಿಯ ಕೈಸನ್ನೆಯಿಂದ ಆಡುವುದು – ಮೂಗರಾಟ.

ಆಟಗಾರರೆಲ್ಲ ಒಬ್ಬರ ಪಕ್ಕದಲ್ಲೊಬ್ಬರು ಒಂದು ವೃತ್ತದಲ್ಲಿ ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಆಟ ಆರಂಭಿಸುವವನು ತನ್ನ ಪಕ್ಕದಲ್ಲಿರುವವನನ್ನು ಹೊಡೆಯುತ್ತಾನೆ. ಪೆಟ್ಟು ತಿಂದವನು ಕೈಸನ್ನೆಯಿಂದ " ಏನು ? " ಎಂದು ಕೇಳುತ್ತಾನೆ. ಹೊಡೆದವನು ಕೈಸನ್ನೆಯಿಂದಲೇ " ನಿನ್ನ ಪಕ್ಕದಲ್ಲಿರುವವನನ್ನು ಹೊಡಿ " ಎನ್ನುತ್ತಾನೆ.

ಹೀಗೆ ಆಟ ಮುಂದುವರಿಯುತ್ತದೆ. ಯಾರೂ ಬಾಯಿ ಬಿಡಬಾರದು, ನಗಬಾರದು. ಈ ನಿಯಮವನ್ನು ಮುರಿದವರು ಆಟದಿಂದ ಹೊರಗೆ ಹೋಗುತ್ತಾರೆ.

ಮೂರು ಅಂಗಳಗಳ ತಪ್ಪುಚೆಂಡು

ಆಟಗಾರ ಚೆಂಡು ಬಡಿದು 'ಸಾಯುವ' ಮೋಜಿನ ಆಟ ಇದು. ಆಟ ಕ್ಷೇತ್ರವನ್ನು ಸಮನಾಗಿ ಮೂರುಭಾಗ ಮಾಡಿ ಮೂರು ಮನೆಗಳನ್ನು ಗುರುತು ಹಾಕುತ್ತಾರೆ. ಇವುಗಳ ಒಳಗೆ ಆಟಗಾರರ ಸಮನಾದ ಮೂರು ತಂಡಗಳು ನಿಲ್ಲುತ್ತವೆ.

ಮಧ್ಯದ ತಂಡದವರು ಸುಮ್ಮನೆ ನಿಂತಿರುತ್ತಾರೆ. ಅಕ್ಕಪಕ್ಕದ ತಂಡದವರು ಒಂದು ಚೆಂಡನ್ನು ಇತ್ತಲಿಂದ ಅತ್ತಕಡೆಗೆ, ಅತ್ತಲಿಂದ ಇತ್ತಕಡೆಗೆ ಎಸೆಯುತ್ತಾರೆ. ಚೆಂಡು ಮಧ್ಯದ ಮನೆಯ ಆಟಗಾರನಿಗೆ ತಗಲಿದರೆ ಅವನು 'ಸಾಯುತ್ತಾನೆ'. ಆಗ ಅವನು ಆಟದಿಂದ ಹೊರಗೆ ಹೋಗಬೇಕು. ಮಧ್ಯ ತಂಡದವರೆಲ್ಲ ಈ ರೀತಿ ಚೆಂಡು ಬಡಿದು 'ಸತ್ತ' ಮೇಲೆಯೇ ಆಟ ಮುಗಿಯುತ್ತದೆ.

ತಂಡಗಳು ತಮ್ಮ [illegible] ಕೊಂಡು. ತಮ್ಮ [illegible]

ಮೂರು ಮನೆಗಳು

○ ○	△ △	× ×
○	△	×
○ ○	△ △	× ×

ಮೂರು ಕಾಲಿನ ಓಟ

ಜೊತೆ ಆಟಗಾರರು ಒಬ್ಬರಿಗೊಬ್ಬರು ಹೊಂದಿಕೊಂಡು ಜಯ ಗಳಿಸಬೇಕಾದ ಸ್ಪರ್ಧೆ — ಮೂರು ಕಾಲಿನ ಓಟವು.

ಹೊರಡು ಗೆರೆಯ ಮೇಲೆ ನಿಲ್ಲುವ ಆಟಗಾರರಲ್ಲಿ ಇಬ್ಬರ ಕಾಲುಗಳನ್ನು (ಒಬ್ಬರ ಎಡಗಾಲು ಮತ್ತು ಮತ್ತೊಬ್ಬರ ಬಲಗಾಲು) ಒಟ್ಟಿಗೆ ಕಟ್ಟಿರುತ್ತಾರೆ. ಸೀಟಿಯಾದೊಡನೆಯೇ ಇಬ್ಬರೂ ಓಡತೊಡಗುತ್ತಾರೆ.

ಮೂರುಕಾಲಿನ ಓಟವನ್ನು ಹಲವು ವೈವಿಧ್ಯಗಳಿಂದ ನಡೆಸಬಹುದು.

ಇಬ್ಬಿಬ್ಬರು ಕಾಲುಗಳನ್ನು (ಒಬ್ಬರ ಎಡ, ಮತ್ತೊಬ್ಬರ ಬಲ ಕಾಲುಗಳು) ಕಟ್ಟಿ ನಿಂತು ಹಿಂದು ಹಿಂದಕ್ಕೆ ನಡೆಯುವುದು ಮೂರು ಕಾಲಿನ ಓಟದ ಇನ್ನೊಂದು ಬಗೆ.

ಮತ್ತೊಂದು ಬಗೆಯಲ್ಲಿ ಆಟಗಾರರನ್ನು ತಂಡಗಳಾಗಿ ವಿಭಾಗಿಸುತ್ತಾರೆ. ಎಲ್ಲ ಗುಂಪುಗಳಲ್ಲೂ ಇಬ್ಬಿಬ್ಬರು ಆಟಗಾರರ ಕಾಲುಗಳನ್ನು ಕಟ್ಟಿರಬೇಕು. ಇಬ್ಬರ ಕೈಯಲ್ಲೂ ಚಮಚ ಇರುತ್ತದೆ. ನೆಲದ ಮೇಲೆ ಆಲೂಗಡ್ಡೆ, ನಿಂಬೆ ಅಥವಾ ಟೊಮಾಟೊ ಇಡುತ್ತಾರೆ. ಸೀಟಿ ಆದಾಗ ಇಬ್ಬರೂ ಬಗ್ಗಿ ಚಮಚದಿಂದ ಆಲೂಗಡ್ಡೆಯನ್ನೆತ್ತಿಕೊಂಡು ಕೈಯನ್ನು ಭುಜದ ಮಟ್ಟದಲ್ಲಿ



ಮೂರು ಕಾಲಿನ ಓಟ ಸ್ಪರ್ಧೆ

ಹಿಡಿದುಕೊಂಡು ಗುರಿಗೆರೆ ತಲಪಬೇಕು. ಅಲ್ಲಿಂದ ಅದೇ ರೀತಿ ಹಿಂದಿರುಗಿ ಬಂದು ಚಮಚಗಳನ್ನು ತಮ್ಮ ಹಿಂದಿನ ಜೋಡಿಗೆ ಕೊಡಬೇಕು. ಮೊದಲು ಯಾವ ಜೋಡಿ ಹೊರಟ ಸ್ಥಳ ತಲಪುತ್ತದೋ ಆ ಗುಂಪಿಗೆ ಒಂದು ಗೆಲ್ಲಂಕ ಕೊಡುತ್ತಾರೆ. ಹೋಗುವಾಗ ಆಲೂಗಡ್ಡೆ ಬಿದ್ದುಹೋದರೆ ಅದನ್ನು ಚಮಚದಿಂದ ಎತ್ತಿಕೊಂಡು ಮುಂದುವರಿಯಬೇಕು.

ಮತ್ತೊಂದು ಬಗೆಯಲ್ಲಿ 4 ಆಟಗಾರರ ತಂಡಗಳನ್ನು ರಚಿಸುತ್ತಾರೆ. ಪಕ್ಕಪಕ್ಕದಲ್ಲಿ ಎರಡು ಜೊತೆ ಆಟಗಾರರಿಗೂ [illegible] ಕಟ್ಟುತ್ತಾರೆ. [illegible] ಮೂರು ಕೈಗಳಿಂದ ನಡೆಯುತ್ತಾರೆ. [illegible] 3 ಕಾಲುಗಳನ್ನು [illegible] ಗುರಿಗೆರೆ ತಲಪುತ್ತಾರೆ. [illegible]

ಆಟಗಾರರ ಜೋಡಿ ಒಬ್ಬರನ್ನೊಬ್ಬರು ಎಳೆಯುತ್ತ ವೇಗ ಗುರಿ ಮುಟ್ಟಲು ಪಡುವ ಶ್ರಮ ಪ್ರೇಕ್ಷಕರಿಗೆ ತಮಾಷೆಯಾಗಿರುತ್ತದೆ.

ಮೂರು ಹೆಜ್ಜೆ

ಎರಡು ಅಡಿ ಅಂತರದಲ್ಲಿ ಜೋಡಿ ಜೋಡಿಯಾಗಿ ಆಟಗಾರರು ಮೈದಾನದಲ್ಲಿ ನಿಂತುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ.

ಆಟ ಆರಂಭವಾದಾಗ, ಯಾವುದಾದರೊಂದು ಜೋಡಿಯಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬ ಆಟಗಾರ 'ಓಡುವವನಾಗಿ' ಓಡತೊಡಗಬೇಕು. ಇನ್ನೊಬ್ಬ 'ಹಿಡಿಯುವವನಾಗಿ' ಅವನನ್ನು ಅಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡು ಹೋಗಬೇಕು. ಹಿಡಿಯುವವನು ಮುಟ್ಟಿದರೆ, ಓಡುತ್ತಿದ್ದವನು ಹಿಡಿಯುವವನಾಗಿ, ಹಿಡಿಯುತ್ತಿದ್ದವನು ಓಡುವವನಾಗಿ ಆಟ ಮುಂದುವರಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಓಡುವವನು ಯಾವುದಾದರೊಂದು ಜೋಡಿಯ ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ಹೋಗಿ ನಿಂತುಕೊಂಡರೆ, ಇವನ ಹಿಂದಿರುವವನು ಓಡುವವನಾಗುತ್ತಾನೆ. ಹೀಗೆ ಈ ಆಟವನ್ನು ಬಹಳ ಹೊತ್ತು ಆಡಬಹುದು.

ಮೆಕಾನೊ

ಕಾರಖಾನೆಯ ಯಂತ್ರ, ಬೀದಿಯಲ್ಲಿ ಓಡಾಡುವ ಕಾರು, ಬಸ್ಸುಗಳನ್ನು ಕಂಡಾಗ ಅವುಗಳ ಜಟಿಲ ರಚನೆಯ ಬಗೆಗೆ ಕುತೂಹಲ ಹುಟ್ಟುತ್ತದೆ. ಕುತೂಹಲ ತಣಿಸಲು ಇವುಗಳ ಮಾದರಿ ತಯಾರಿ ಸಹಕಾರಿ. ಇದಕ್ಕಾಗಿ ಬಿಡಿ ಭಾಗಗಳು ದೊರೆಯುತ್ತವೆ. ಅವುಗಳನ್ನು ಬಂಧಿಸಬಹುದಾದ ಹಲವು ಬಗೆಯ ಸ್ಕ್ರೂ ಮತ್ತು ನಟ್‌ಗಳು ದೊರೆಯುತ್ತವೆ. ಹೀಗೆ ಬಿಡಿಭಾಗಗಳನ್ನು ಸೇರಿಸಿ ಅಪೇಕ್ಷಿತ ಮಾದರಿಗಳನ್ನು ತಯಾರಿಸುವ ವಿಧಾನ —ಮೆಕಾನೊ ಹವ್ಯಾಸ. 'ಮೆಕಾನೊ ಸೆಟ್' ಎಂದರೆ ಇಂಥ ಬಿಡಿ ಭಾಗಗಳ ಗುಂಪು.

ಮೆಕಾನೊ ಭಾಗಗಳಲ್ಲಿ ರಂಧ್ರಗಳುಳ್ಳ ಹಲವು ಉದ್ದ ಪಟ್ಟಿಗಳು, ಚಕ್ರಗಳು, ನಟ್‌ಗಳು, ಸ್ಕ್ರೂಗಳು ಪ್ರಧಾನವಾದುವು. ಬೇಕೆಂದರೆ ಹಾಗೆ ಒಂದು ಭಾಗವನ್ನು ತಿರುಗಿಸಿ, ಇನ್ನೊಂದರೊಡನೆ ಜೋಡಿಸುವುದಕ್ಕೆ ರಂಧ್ರಗಳು ಉಪಯುಕ್ತವಾಗುತ್ತವೆ.

ಮೆಕಾನೊ ಸೆಟ್‌ಗಳು 1, 2, 3, 4—ಹೀಗೆ ಕ್ರಮಸಂಖ್ಯೆಯಲ್ಲಿ ದೊರೆಯುತ್ತವೆ. ಅತ್ಯಂತ ಸರಳ ಮಾದರಿಗಳನ್ನು ಸುಲಭವಾಗಿ ಹೆಚ್ಚು ಗೊಂದಲವಿಲ್ಲದೆ ಒಂದನೆಯ ನಂಬರಿನ ಸೆಟ್‌ನಲ್ಲಿ ಜೋಡಿಸಬಹುದು. ಬಗೆ ಬಗೆಯ ಗಾಡಿಗಳು, ಸೇತುವೆ, ವಿಮಾನ, ಹಡಗು, ಕ್ರೇನ್ ಮುಂತಾದ ಅನೇಕ ಮಾದರಿಗಳನ್ನು ಇದರಲ್ಲಿ ಮಾಡಬಹುದು, ಮತ್ತೆ ಬಿಚ್ಚಬಹುದು.

ಒಂದೊಂದು ಸೆಟ್‌ನಲ್ಲಿಯೂ ಹತ್ತಕ್ಕೂ ಮೇಲ್ಪಟ್ಟು ಮಾದರಿಗಳನ್ನು ತಯಾರಿಸಬಹುದು. ನಿಜವಾದ ಯಾಂತ್ರಿಕ ವ್ಯವಸ್ಥೆಗಳನ್ನು ಹೋಲುವ ಮಾದರಿಗಳನ್ನು ನೋಡಿ ಹುಡುಗರಿಗೆ ಬಹಳ ಹೆಮ್ಮೆಯಾಗುತ್ತದೆ. ಸರಳ ವ್ಯವಸ್ಥೆಗಳನ್ನು ಜೋಡಿಸಲು ಸಾಧ್ಯವಾದಂತೆ ಹೆಚ್ಚು ಹೆಚ್ಚು ಜಟಿಲ ವ್ಯವಸ್ಥೆಗಳ ಸೆಟ್‌ಗಳನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಜೋಡಿಸಲು ಕಲಿಯಬಹುದು.

ನೋಡಿ : ಮಾದರಿ ತಯಾರಿ

ಮುಟ್ಟುಕೋಲು ಸ್ಪರ್ಧೆ

ಎರಡು ಉದ್ದನೆಯ ಕೋಲುಗಳು. ಇವುಗಳಲ್ಲಿ ಸುಮಾರು ಒಂದು ಎತ್ತರದಲ್ಲಿ ಕಾಲಿಟ್ಟುಕೊಳ್ಳಲು ಆಸರೆಗಳು ಇರುತ್ತವೆ. ಕೋಲಿನ ಮೇಲೆ ನಡೆದು ಮೊದಲು ಗುರಿ ಮುಟ್ಟುವುದಕ್ಕೆ ಸ್ಪರ್ಧೆ ನಡೆಯುತ್ತದೆ. ಸ್ಪರ್ಧಿಗಳು ಆಸರೆಯ ಮೇಲೆ ಕಾಲಿಟ್ಟುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಅನಂತರ ಕೋಲನ್ನು ಕೈಯಲ್ಲಿ ಹಿಡಿದುಕೊಂಡು ತಾವೇ ಅಥವಾ ಇತರರ ಸಹಾಯದಿಂದ ಎದ್ದು ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ.

ಆಟ ಆದ ಅನಂತರ ಕಾಲಿನ ಸಹಾಯದಿಂದಲೇ ಕೋಲನ್ನು ಮುಂದು ಮುಂದಕ್ಕೆ ತಳ್ಳಿಕೊಂಡು ಗುರಿಗೆರೆ ತಲುಪುತ್ತಾರೆ. ಸಮತೋಲವನ್ನುಳಿಸಿಕೊಂಡು ಕೋಲುಗಳ ಮೇಲೆ ಶರೀರಭಾರವನ್ನು ತೂಗಿಸುತ್ತ ಅವರು ಸಾಗುತ್ತಾರೆ.

ಸ್ಪರ್ಧೆಗಷ್ಟೇ ಅಲ್ಲದೆ ಗೋಕುಲಾಷ್ಟಮಿ ಮೊದಲಾದ ಹಬ್ಬ-ಉತ್ಸವಗಳ ಸಂದರ್ಭಗಳಲ್ಲಿ ವಿನೋದಕ್ಕಾಗಿಯೂ ಮುಟ್ಟುಕೋಲು ನಡೆಯನ್ನು ಪ್ರದರ್ಶಿಸುತ್ತಾರೆ. ಇದನ್ನು ಮರಕಾಲು ನಡೆ ಎನ್ನುವುದೂ ಉಂಟು.

ಮೆರಿ ಗೋ ರೌಂಡ್

ಉತ್ಸವಗಳಲ್ಲಿ, ದೊಡ್ಡ ದೊಡ್ಡ ವಸ್ತುಪ್ರದರ್ಶನಗಳಲ್ಲಿ ಬಣ್ಣದ ಕುದುರೆಗಳ ಆಸನಗಳಿರುವ ಮೆರಿ-ಗೋ-ರೌಂಡ್ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ದೊಡ್ಡ ಆಕರ್ಷಣೆ. ಇದನ್ನು 'ಖುಷಿಯ ಸುತ್ತು' ಎಂದೂ ಕರೆಯುತ್ತಾರೆ.

ಮೆರಿ-ಗೋ-ರೌಂಡ್‌ನ ತಳದಲ್ಲಿ ಒಂದು ವರ್ತುಲ ವೇದಿಕೆ ಇರುತ್ತದೆ. ಇದಕ್ಕೆ ಸ್ವಲ್ಪ ಎತ್ತರದಲ್ಲಿ ಕುದುರೆ ಅಥವಾ ಆಸನಗಳಿರುತ್ತವೆ. ಇವುಗಳನ್ನು ಮೇಲಿನ ದುಂಡು ಛಾವಣಿಯ ಅಂಚಿಗೆ ಸರಳುಗಳ ಮೂಲಕ ಬಂಧಿಸಿರುತ್ತಾರೆ. ಛಾವಣಿ ಮರ ಅಥವಾ ಕ್ಯಾನ್‌ವಾಸಿನದಾಗಿರಬಹುದು. ಉಜ್ವಲ ಬಣ್ಣದ ಚಿತ್ರಗಳಿಂದ ಅದನ್ನು ಅಲಂಕರಿಸಿರುತ್ತಾರೆ. ದಿಂಡು ತಿರುಗಿದಾಗ ಛಾವಣಿಯೂ ತಿರುಗುತ್ತದೆ. ಕುದುರೆ ಅಥವಾ ಆಸನಗಳೂ ತಿರುಗುತ್ತವೆ; ಜೋರಾಗಿ ತಿರುಗಿದಾಗ ಅವು ಹೊರಕ್ಕೆ ಎಸೆಯಲ್ಪಟ್ಟಂತಾಗುತ್ತವೆ; ಸರಪಳಿಯಿಂದ ಜೋಡಿಸಲ್ಪಟ್ಟ 'ಹಾರು ಕುರ್ಚಿಗಳು' ಬೀಳಿಸಿಬಿಡುವುವೇನೋ ಎಂಬಂತೆ ಹೊರಕ್ಕೆ ತೂಗಲ್ಪಡುತ್ತವೆ.

ಸಂಗೀತಕ್ಕೆ ಸರಿಯಾಗಿ ತಿರುಗುವ ಮೆರಿ-ಗೋ-ರೌಂಡ್‌ಗಳೂ ಇರುತ್ತವೆ.

ಮೆರಿ-ಗೋ-ರೌಂಡ್‌ಗಳನ್ನು ಕೈಗಳಿಂದ ತಿರುಗಿಸಬಹುದು. ಇದು ಬಹಳ ತ್ರಾಸದಾಯಕ. ಕೆಲವು ದೇಶಗಳಲ್ಲಿ ಕತ್ತೆ, ಹೇಸರಕತ್ತೆಗಳಿಂದ ಎಳೆಸುವುದುಂಟು. ಪೆಟ್ರೋಲ್ ಇಂಧನವನ್ನು ಕಂಡುಹಿಡಿದ ಮೇಲೆ ಇಂಥ ಇಂಧನದ ಅಥವಾ ವಿದ್ಯುತ್‌ಚಾಲಿತ ಎಂಜಿನ ನೆರವಿನಿಂದ ತಿರುಗಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಯೂರೋಪಿನ ಮಧ್ಯಯುಗದ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ಮೆರಿ-ಗೋ-ರೌಂಡ್ ಆರಂಭವಾಯಿತು. ಮರದ ಕುದುರೆಗಳ ಮೇಲೆ ಕುಳಿತು ಹೀಗೆ ಸುತ್ತುತ್ತಿದ್ದ ಯೋಧರು ಅವರಿಂದ [illegible] ದೂರದಲ್ಲಿರುವ ವರ್ತುಲದೊಳಕ್ಕೆ ತಮ್ಮ ಈಟಿಯನ್ನು ಹಾಯಿಸಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುತ್ತಿದ್ದರು. 16ನೆಯ ಶತಮಾನದಲ್ಲಿ [illegible] ಮೆರಿ-ಗೋ-ರೌಂಡ್ [illegible] ಬಹಳ ಜನಪ್ರಿಯವಾಯಿತು. ಅದರ ಆಸನಗಳು ಮೇಲಕ್ಕೂ ಕೆಳಕ್ಕೂ [illegible] ಮಾಡಿದರು.

[illegible] ಮೆರಿ-ಗೋ-ರೌಂಡ್ ಇರುತ್ತದೆ.

ಮೇ ಕ್ವೀನ್, ಮೇ ಪೋಲ್

ಯೂರೋಪಿನಲ್ಲಿ ಮೇ ವಸಂತದ ತಿಂಗಳು, ಉತ್ಸವಗಳ ಕಾಲ. ಹಿಂದೆ ಈ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ಜನ ಸಂತೋಷದಿಂದ ಉತ್ಸವಗಳಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸುತ್ತಿದ್ದರು.

ಮೇ ತಿಂಗಳ ಮೊದಲ ದಿನ, 'ಮೇ ಡೇ'. ಜನರು ಬೇಗನೆ ಎದ್ದು ಊರಿನ ಸುತ್ತ ತಿರುಗಿ ಹೂವು, ಚಿಗುರು ರೆಂಬೆಗಳನ್ನು ಸಂಗ್ರಹಿಸುತ್ತಾರೆ. ಸುಗ್ಗಿ ಹಬ್ಬಕ್ಕಾಗಿ ಆಟ, ಕ್ರೀಡೆ ಮತ್ತಿತರ ಕಾರ್ಯಕ್ರಮಗಳು ನಡೆಯುತ್ತವೆ. ಹಳ್ಳಿಯ ಹುಲ್ಲಿನ ನಡುವೆ ಒಂದು ಕಂಬ—'ಮೇ ಪೋಲ್'—ಇರುತ್ತಾರೆ. ಕಂಬ ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಬರ್ಚ್ ಮರದ್ದು.

ಕಂಬವನ್ನು ಹೂ, ರಿಬ್ಬನ್‌ಗಳಿಂದ ಅಲಂಕರಿಸುತ್ತಾರೆ. ಇದರ ಸುತ್ತ ಹಾಡುತ್ತ ಕುಣಿಯುತ್ತಾರೆ. ಹೀಗೆ ನರ್ತಿಸುವವರು ವಿಶೇಷ ಉಡುಪು ಧರಿಸುತ್ತಾರೆ. ಮೇ ಕ್ವೀನ್—'ಮೇ ರಾಣಿ'—ಮೇ ದಿನದ ಉತ್ಸವದ ಅಧಿಷ್ಠಾತ್ರಿ. ಹಳ್ಳಿಯ ಹುಡುಗಿಯರಲ್ಲಿ ರೂಪವತಿಯಾದವಳನ್ನು 'ಮೇ ರಾಣಿ' ಯಾಗಿ ಆರಿಸುತ್ತಿದ್ದರು. ಕೆಲವೊಮ್ಮೆ ಮೇ ಕಿಂಗ್—'ಮೇ ರಾಜ'—ಒಬ್ಬನನ್ನೂ ಆರಿಸುತ್ತಿದ್ದರು. ಇವರಿಬ್ಬರ ನೇತೃತ್ವದಲ್ಲಿ ನೃತ್ಯ, ಉತ್ಸವಗಳು ಮೇ-ದಿನದಲ್ಲಿ ನಡೆಯುತ್ತವೆ.

ಮೇಜಿನ ಆಟ

ಇಸ್ಪೀಟು, ಹಾವು ಏಣಿ, ಕೇರಂ, ಬಗಾಟೆಲ್, ಚದುರಂಗ, ಡ್ರಾಫ್ಟ್ಸ್, ಲೂಡೊ, ಚುಕ್ಕಿ ಆಟ ಇಂಥ ಅನೇಕ ಆಟಗಳು ಮೇಜಿನ ಮೇಲೆ ಆಡುವಂಥವು. ಆಟ ಸಾಮಗ್ರಿಯನ್ನು ಮೇಜಿನ ಮೇಲಿಟ್ಟುಕೊಂಡು ಈ ಆಟಗಳನ್ನು ಆಡಬಹುದು. ಮೇಜು ಇಲ್ಲದಾಗ ನೆಲದ ಮೇಲೆ ಇಟ್ಟು ಆಡುವುದುಂಟು.

ಬಿಲಿಯರ್ಡ್ಸ್, ಸ್ನೂಕರ್, ಟೇಬಲ್ ಟೆನಿಸ್—ಈ ಆಟಗಳೂ ಮೇಜಿನ ಮೇಲೆ ಆಡುವಂಥವು. ಇವುಗಳಿಗೆ ವಿಶೇಷ ಬಗೆಯ ಮೇಜುಗಳು ಬೇಕು. ಬಿಲಿಯರ್ಡ್ಸ್ ಅಥವಾ ಸ್ನೂಕರ್‌ಗೆ ಬೇಕಾದ ಮೇಜಿಗೆ ವಿಶಿಷ್ಟ ಹೊದಿಕೆ ಇರುತ್ತದೆ. ಚೆಂಡುಗಳು ಬೀಳಲು ಗುಳಿಗಳಿರುತ್ತವೆ. ಟೇಬಲ್ ಟೆನಿಸ್ ಮೇಜಿನ ಮೇಲೆ ವಿಶಿಷ್ಟ ಗುರುತುಗಳಿರುತ್ತವೆ. ಕ್ಯಾಸಿನೋಗಳಲ್ಲಿ ಆಡುವ ರೂಲೆಟ್ ಸಹ ಮೇಜಿನ ಆಟ. ಈ ಎಲ್ಲ ಮೇಜಿನ ಆಟಗಳಿಗೆ ಅವರವರದ್ದೇ ವಿಶೇಷ ಜೋಡಣೆಗಳಿರುತ್ತವೆ.

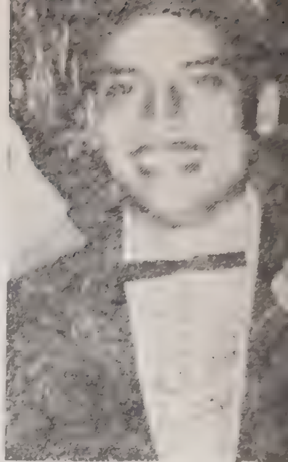
ಮೇಜಿನ ಆಟಗಳು ಒಳಾಂಗಣ ಆಟಗಳು. ಹವೆ ಅನುಕೂಲವಿಲ್ಲದಿದ್ದಲ್ಲಿ ಹೊರಗೆ ಕಳೆದು, ಕುಳಿತು ಇವುಗಳನ್ನು ಆಡಬಹುದು.

ನೋಡಿ : ಇಸ್ಪೀಟು : ಕ್ಯಾಸಿನೋ : ಕೇರಂ : ಗಂಜೀಫ : ಚದುರಂಗ : ಚುಕ್ಕಿ ಆಟ : ಟೇಬಲ್ ಟೆನಿಸ್ : ಡ್ರಾಫ್ಟ್ಸ್ ಆಟ : ಬಿಲಿಯರ್ಡ್ಸ್ : ಸ್ನೂಕರ್

ಮೈಕೆಲ್ ಫೆರೇರಾ

1979ರ ಬಿಲಿಯರ್ಡ್ಸ್ ವಿಶ್ವಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಿದ ಭಾರತೀಯ—ಮೈಕೆಲ್ ಫೆರೇರಾ. (ಜನನ : 1938ರ ಅಕ್ಟೋಬರ್ 3) ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಪ್ರಥಮಸ್ಥಾನ ಇವರ ಕೈತಪ್ಪಿ ಹೋದರೂ ವಾರ್ಲ್ ಕಪ್ ಪ್ರಶಸ್ತಿ ಸಿಕ್ಕಿತು. ಪಂದ್ಯದ ಅತ್ಯುತ್ತಮ 'ಬ್ರೇಕ್' ಗಾಗಿ ಇನ್ನೊಂದು ಪ್ರಶಸ್ತಿ ಇವರದಾಯಿತು. ಇದಕ್ಕಿಂತ ಹಿಂದಿನ ಎರಡು ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಇವರು ನಾಲ್ಕನೆಯವರಾಗಿ ಬಂದಿದ್ದರು.

1970ರಲ್ಲಿ ಇವರು ಅರ್ಜುನ ಪ್ರಶಸ್ತಿ ಪಡೆದರು.


... ಕೃತಿ : ಫ...

ಮೊಟ್ಟೆ ಹುಡುಕುವ ಆಟ

ಪಕ್ಷಿಗಳಿಟ್ಟ ಮೊಟ್ಟೆಗಳಿಗೆ ವಿಪತ್ತು ತಪ್ಪಿದ್ದಲ್ಲ. ಸುರಕ್ಷಿತ ಸ್ಥಳಗಳಲ್ಲಿ ಮೊಟ್ಟೆಯಿಟ್ಟರೂ ವೈರಿಗಳು ಹುಡುಕಿ ಕೊಳ್ಳೆ ಹೊಡೆಯುವುದರಲ್ಲಿ ಜಾಣ್ಮೆ ತೋರಿಸುತ್ತವೆ.

ಇದನ್ನು ಅನುಕರಿಸುವ ಆಟವೊಂದನ್ನು ಪುಟಾಣಿಗಳು ಆಡುವುದುಂಟು.

ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಚಿಕ್ಕ ಮಕ್ಕಳ ಎರಡು ಗುಂಪುಗಳಿರುತ್ತವೆ. ಮನೆಯ ಅಂಗಳದ ಸಂದಿ ಗೊಂದಿಗಳಲ್ಲೂ ಬೀದಿಯ ಮೂಲೆಗಳಲ್ಲೂ ಆಟ ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಆಟದ ಒಂದು ಗುಂಪಿನವರು ಇನ್ನೊಂದು ಗುಂಪಿನವರಿಗೆ ಕಾಣದಂತೆ ಮಣ್ಣಿನ ಪುಟ್ಟ ಪುಟ್ಟ ಗುಪ್ಪೆಗಳನ್ನು ಅಡಗಿಸುತ್ತ ಬರುತ್ತಾರೆ. ಮೊಟ್ಟೆಯಿಡುವುದು ಎನ್ನುವುದು ಇದನ್ನೇ. ಮೊಟ್ಟೆ ಇಡುವುದು ಸಾಕು ಎಂದು ಅನಿಸಿದ ಕೂಡಲೇ ಅವರಲ್ಲೊಬ್ಬ 'ಗುಪ್‌ಗುಪಾರಿಯೋ' ಎಂದು ಗಟ್ಟಿಯಾಗಿ ಕೂಗುತ್ತಾನೆ.

ಈ ಕೂಗು ಮೊಟ್ಟೆ ಹುಡುಕುವ ಗುಂಪಿಗೆ ಕೆಲಸ ಪ್ರಾರಂಭಿಸಲು ಸೂಚನೆ. ಪತ್ತೆ ಹಚ್ಚಿದ ಮೊಟ್ಟೆಗಳನ್ನು ಕಡೆಗೆ ಲೆಕ್ಕ ಹಾಕುತ್ತಾರೆ. ಪತ್ತೆ ಹಚ್ಚಲು ಅಸಮರ್ಥರಾದಾಗ, ಅಡಗಿಸಿಟ್ಟವರೇ ತೋರಿಸಿಕೊಡುತ್ತಾರೆ. ಅನಂತರ ಮೊಟ್ಟೆಯನ್ನು ಅಡಗಿಸುವ ಮತ್ತು ಪತ್ತೆ ಹಚ್ಚುವ ಸರದಿ ಬದಲಾಗುತ್ತದೆ.

ಆಟದಲ್ಲಿ ಹೆಚ್ಚಿನ ಸಂಖ್ಯೆಯ ಮೊಟ್ಟೆಗಳನ್ನು ಹುಡುಕಿದ ಗುಂಪಿನವರು ಆಟದಲ್ಲಿ ಗದ್ದಂತೆ.

'ಮೊಲದ ಆಟ'

ನಾಯಿ ಮೊಲದ ಬೇಟೆ ಅನುಕರಿಸುವ ವಿಧಾನದ ಆಟ ಇದು. ಎರಡು ತಂಡಗಳಲ್ಲಿ ಒಂದು ತಂಡ ನಾಯಿಗಳದ್ದು ; ಇನ್ನೊಂದು ತಂಡ ಮೊಲಗಳದ್ದು. ಎರಡು ಕೈ ಮತ್ತು ಎರಡು ಕಾಲುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ನಾಲ್ಕು ಕಾಲಿನ ಮೇಲೆ ನಾಯಿ ಮತ್ತು ಮೊಲಗಳ ಚಲನೆ.

ಮುಖಂಡ ಆಟದ ಹೊರಗೆ ನಿಂತು ಆದೇಶ ಕೊಡುತ್ತಾನೆ. "ಮೊಲಗಳನ್ನು ಹಿಡಿಯಿರಿ" ಎಂದಾಗ ಒಡನೆಯೇ ನಾಯಿಗಳು ಮೊಲಗಳನ್ನು ಹಿಡಿಯಲು ಓಡುತ್ತಾರೆ. ಮೊಲಗಳು ಪಾರಾಗಿ ತಮ್ಮ ಜಾಗ ಅಥವಾ ಮನೆ ಸೇರಲು ಯತ್ನಿಸುತ್ತವೆ. ಮೊಲಗಳು ಸಿಕ್ಕಿಬಿದ್ದರೆ ಅವು ಮೊಲದ ಸರದಿ ಕಳೆದುಕೊಂಡು 'ನಾಯಿ' ಗಳಾಗುತ್ತವೆ.

'ಮೊಸರು ಕಡೆಯುವುದು'

ಕಂಬ ಒಂದಿದ್ದರೆ ಸಾಕು. ಮೊಸರು ಕಡೆಯುವ ಆಟವನ್ನು ಮನೆಯ ಒಳಗೂ ಹೊರಗೂ ಆಡಬಹುದು. ಬಯಲಿನಲ್ಲಿ ಕಂಬವಿಲ್ಲದಿದ್ದರೆ ಒಂದು ಚಿಕ್ಕ ಮರದ ಸುತ್ತಲೂ ಆಡಬಹುದು.

ಒಬ್ಬಳು ಆಟಗಾರ್ತಿ ಮೊಸರು ಕಡೆಯುತ್ತಿರುತ್ತಾಳೆ. ಅವಳು ಕಂಬದ ಸುತ್ತ ತಿರುಗುತ್ತ ಇರಬೇಕು. ಉಳಿದ ಆಟಗಾರರು ಅವಳು ಕಡೆದ ಬೆಣ್ಣೆಯನ್ನು ತಿನ್ನಲು ಬರುತ್ತಾರೆ; ಎಂದರೆ, ಕಂಬವನ್ನು ಮುಟ್ಟುವುದಕ್ಕೆ ಹೋಗುತ್ತಾರೆ.

ಮೊಸರು ಕಡೆಯುವವಳು ಮುಟ್ಟಿದರೆ ಆಟಗಾರ್ತಿ ಔಟಾಗುತ್ತಾಳೆ. ಮುಂದಿನ ಆಟಕ್ಕೆ ಮೊಸರು ಕಡೆಯುವ ಸರದಿ ಅವಳದ್ದು.

ನೋಡಿ : ಜೂಟಾಟ

ಮೋಂಬತ್ತಿ ಸ್ಪರ್ಧೆ

ಕೆಲಸ ಮಾಡುವಾಗ ಎಚ್ಚರಿಕೆಯಿಂದ, ಸರಿಯಾಗಿ ಮಾಡಿದರೆ ಪುನಃ ಅದಕ್ಕಾಗಿ ಸಮಯ ವ್ಯರ್ಥ ಮಾಡಬೇಕಾಗಿಲ್ಲ. ಬೇಜವಾಬ್ದಾರಿಯಿಂದ ವರ್ತಿಸಿದರೆ ಅಚ್ಚುಕಟ್ಟಾಗಿ ಕೆಲಸ ಆಗದೆ, ಇನ್ನೊಮ್ಮೆ ಮಾಡಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಮೋಂಬತ್ತಿ ಸ್ಪರ್ಧೆ ಇದಕ್ಕೆ ಉತ್ತಮ ದೃಷ್ಟಾಂತ.

ಇದನ್ನು ಒಳಾಂಗಣದಲ್ಲಿ ನಡೆಸಬೇಕು. ಒಂದು ಕೊನೆಯಲ್ಲಿ ಆಟಗಾರರು ಗುಂಪು ಗುಂಪಾಗಿ ಒಬ್ಬರ ಹಿಂದೊಬ್ಬರು ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ಎದುರು ಕೊನೆಯಲ್ಲಿ ಬೆಂಚಿನ ಮೇಲೆ ಗುಂಪಿಗೊಂದರಂತೆ ಮೋಂಬತ್ತಿಯನ್ನು ಅದರ ಹಿಡುಕದಲ್ಲಿ ಸಿಕ್ಕಿಸಿ ಇಡಬೇಕು.

ಪ್ರತಿ ಗುಂಪಿನ ಮೊದಲನೆಯ ಆಟಗಾರ ಮೋಂಬತ್ತಿಯ ಬಳಿ ಹೋಗಿ ಬೆಂಕಿ ಕಡ್ಡಿಯಿಂದ ಅದನ್ನು ಹಚ್ಚುತ್ತಾನೆ. ಬೆಂಕಿಕಡ್ಡಿಯನ್ನು ಆರಿಸಿ ಬೆಂಚಿನ ಮೇಲಿರಿಸಿ ಹಿಂದಿರುಗಿ ತನ್ನ ಜಾಗಕ್ಕೆ ಬರುತ್ತಾನೆ. ಹತ್ತಿರದ ಮೋಂಬತ್ತಿಯನ್ನು ಎರಡನೆಯ ಆಟಗಾರ ಸಮೀಪಿಸಿ ಬೆಂಕಿಕಡ್ಡಿಯನ್ನೆತ್ತಿಕೊಂಡು ಮೋಂಬತ್ತಿಯಿಂದ ಅದನ್ನು ಹಚ್ಚಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾನೆ. ಅನಂತರ ಮೋಂಬತ್ತಿಯನ್ನು ಆರಿಸಿ, ಉರಿಯುತ್ತಿರುವ ಕಡ್ಡಿಯಿಂದ ಮೋಂಬತ್ತಿಯನ್ನು ಪುನಃ ಹಚ್ಚಬೇಕು. ಅನಂತರ ಕಡ್ಡಿಯನ್ನು ಆರಿಸಿ, ಬೆಂಚಿನ ಮೇಲಿಟ್ಟು ಬರುತ್ತಾನೆ. ಇದೇ ರೀತಿ ಗುಂಪಿನ ಎಲ್ಲ ಆಟಗಾರರು ಮಾಡಬೇಕು.

ಊದಿ ಆರಿಸುವಾಗ ಬೆಂಕಿಕಡ್ಡಿ ಹಾಗೂ ಮೋಂಬತ್ತಿ ಒಮ್ಮೆಗೇ ಆರಿ ಹೋಗುವ ಸಾಧ್ಯತೆ ಇದೆ. ಆಗ ಆಟಗಾರ ಅಲ್ಲಿರುವ ಬೇರೆ ಯಾವುದಾದರೂ ಮೋಂಬತ್ತಿಯ ಬಳಿಗೆ ತನ್ನ ಮೋಂಬತ್ತಿಯನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಹೋಗಿ ಹಚ್ಚಿಕೊಂಡು ಬರಬೇಕು. ಅದನ್ನು ಮೊದಲಿನ ಸ್ಥಳದಲ್ಲೇ ಇಟ್ಟು ಗುಂಪಿಗೆ ಹಿಂದಿರುಗಿ ಬರಬೇಕು.

ಮೋಟರ್ ಸ್ಪರ್ಧೆ

ಸುಮಾರು 1876ರಲ್ಲಿ ಮೋಟರ್ ಕಾರುಗಳು ಸೃಷ್ಟಿಯಾದುವು. ಯಾರು ಹೆಚ್ಚು ವೇಗವಾಗಿ ಕಾರು ಓಡಿಸುತ್ತಾರೆಂಬ [illegible] ಸ್ಪರ್ಧೆ ಆರಂಭವಾಯಿತು.

ಜಗತ್ತಿನ ಮೊಟ್ಟಮೊದಲ ಮೋಟರು ಪಂದ್ಯ 1887 ಏಪ್ರಿಲ್ 20ರಂದು ನಡೆಯಿತು. ಇದು ನಡೆದದ್ದು ಪ್ಯಾರಿಸ್ ಮತ್ತು ವರ್ಸೈಲ್ಸ್‌ಗಳ ಮಧ್ಯೆ ಇರುವ 20 ಮೈಲು ದೂರದ ರಸ್ತೆಯಲ್ಲಿ. ಜಾರ್ಜ್ ಬೌಟನ್ ಎಂಬುವರು 74 ಮಿನಿಟುಗಳಲ್ಲಿ ಈ ದೂರವನ್ನು ಕ್ರಮಿಸಿದರು. ಸರಾಸರಿ ವೇಗ ಗಂಟೆಗೆ 16.22 ಮೈಲು.

ಮೋಟರ್‌ನಲ್ಲಿ ಬಹಳ ದೂರವನ್ನು ಕ್ರಮಿಸುವ ವೇಗದ ಪಂದ್ಯ–ರ‍್ಯಾಲಿ. 1907ರಲ್ಲಿ ಪೀಕಿಂಗ್‌ನಿಂದ ಪ್ಯಾರಿಸ್ ತನಕ ಮೊತ್ತಮೊದಲ ರ‍್ಯಾಲಿ ನಡೆಯಿತು. ಇದರಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಿದ ಐದು ಕಾರುಗಳಲ್ಲಿ 40 ಅಶ್ವ ಶಕ್ತಿಯ ಇಟಲಿಯ ಕಾರೊಂದು ಜಯ ಗಳಿಸಿತು.

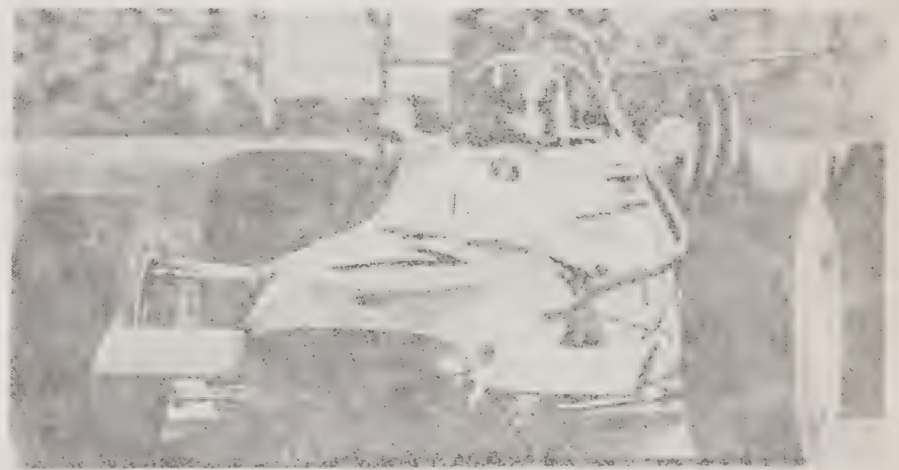
1894ರಲ್ಲಿ ಪ್ಯಾರಿಸ್ ಮತ್ತು ರೋಎನ್‌ಗಳ ನಡುವೆ ನಡೆದ 80 ಮೈಲುಗಳ ಪ್ರಥಮ ವಿಶ್ವಮೋಟರು ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಜರ್ಮನಿಯ ಗಾಟಲೀಬ್



ಬ್ರೂಕ್‌ಲೆಂಡ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಮೋಟರ್ ರೇಸ್ ಸ್ಪರ್ಧೆ - 1909ರಲ್ಲಿ

ಡೈಮ್ಲರ್ ಗೆದ್ದರು. ಒಂದು ವರ್ಷದ ಅನಂತರ ಅಮೆರಿಕದಲ್ಲಿ ಮೋಟರ್ ಸ್ಪರ್ಧೆ ನಡೆಯಿತು. ಸ್ಥಳ ಡೇಟೋನಾ ಬೀಚ್. 1950ರಲ್ಲಿ ನಿರ್ಮಿತವಾದ ಡೇಟೋನಾ ಬೀಚ್ ಸ್ಪೀಡ್‌ವೇ ಅಮೆರಿಕದಲ್ಲಿ ಮೋಟರ್ ಸ್ಪರ್ಧೆಯ ಕೇಂದ್ರವಾಯಿತು.

50 ಮೈಲು ಉದ್ದದ ಡೇಟೋನಾ ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಸ್ಪೀಡ್‌ವೇಯಲ್ಲಿ 1964ರಲ್ಲಿ ಒಂದು ಅಪೂರ್ವ ಮೋಟರು ಸ್ಪರ್ಧೆ ನಡೆಯಿತು. ಅಮೆರಿಕದ



[illegible]

ಉತ್ತರ ಕ್ಯಾರೊಲಿನಾ ಪ್ರಾಂತದ ರಿಚರ್ಡ್ ಪೆಟ್ಟಿ ಗಂಟೆಗೆ 171.92 ಮೈಲು ವೇಗದಲ್ಲಿ ತಮ್ಮ ಪ್ಲಿಮತ್ ಕಾರನ್ನು ನಡೆಸಿದರು. ಇದು ಅತ್ಯಂತ ವೇಗದ ಪಂದ್ಯ.







ವಿವಿಧ ಮೋಟರು ವಾಹನಗಳು : ಡ್ರ್ಯಾಗ್‌ಸ್ಟರ್, ಕಾರ್ಟ್, ಗ್ರ್ಯಾಂಡ್ ಟೂರಿಂಗ್ ಕಾರು

ಇಂದು ಗ್ರ್ಯಾಂಡ್ ಪ್ರಿ, ಹಾಟ್ ರಾಡ್ ಸ್ಪರ್ಧೆ, ಟ್ರ್ಯಾಕ್ ರೇಸಿಂಗ್, ರೋಡ್ ರೇಸಿಂಗ್, ರ್ಯಾಲಿ, ಟ್ರಯಲ್ಸ್, ಕ್ಲಬ್ ರೇಸಿಂಗ್, ಡ್ರ್ಯಾಗ್ ರೇಸಿಂಗ್ ಮೊದಲಾದ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳು ವಿಶ್ವದ ಅನೇಕ ಕಡೆಗಳಲ್ಲಿ ನಡೆಯುತ್ತವೆ.

ಗ್ರ್ಯಾಂಡ್ ಪ್ರಿ ಉತ್ತಮ ಸ್ಪರ್ಧಾ ವಾಹನಗಳಿಗಾಗಿ ನಡೆಯುವ ಸ್ಪರ್ಧೆ. ವಿಶ್ವ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್ ನಡೆಯುವುದು ಗ್ರ್ಯಾಂಡ್ ಪ್ರಿಯಲ್ಲಿ. ಹಾಟ್ ರಾಡ್ ಸ್ಪರ್ಧೆ ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ರೂಪಾಂತರಿಸಿದ ಹಳೆಯ ಮೋಟರುಗಳಿಗಾಗಿ ನಡೆಯುವ ವೇಗದ ಸ್ಪರ್ಧೆ. ಪ್ರತಿ [illegible] ಇಂಧನ [illegible] ಮನಸ್ಸಿಗೆ ಬೇಕಾದಂತೆ [illegible]ಗುತ್ತದೆ.

ಡ್ರ್ಯಾಗ್ ಸ್ಪರ್ಧೆ ಕಾಲು ಮೈಲು ಉದ್ದದ ಮಾರ್ಗದಲ್ಲಿ ನಡೆಯುತ್ತದೆ. ಸ್ಪರ್ಧೆ ಮಾರ್ಗವನ್ನು [illegible] ಕ್ರಮಿಸುತ್ತಾರೆ. ಇದೊಂದು ವೇಗದ ಸ್ಪರ್ಧೆ.

ಇಂಡಿಯಾನಾಪೊಲಿಸ್ ಸ್ಪೀಡ್‌ವೇ ರೇಸ್ 500 ಮೈಲು ದೂರದ ಸ್ಪರ್ಧೆ. ಇದು ನಡೆಯುವುದು 328 ಎಕರೆ ವಿಸ್ತಾರದ ಉದ್ಯಾನದಲ್ಲಿ. ಜಗತ್ತಿನ ಹೆಸರಾಂತ ಸ್ಪರ್ಧೆ ಇದು. ಅರ್ಜೆಂಟೀನಾದ ಬ್ಯೂನಸ್ ಐರಿಸ್ ಗ್ರ್ಯಾಂಡ್ ಪ್ರಿ, 12 ಗಂಟೆಗಳ [illegible] ಗ್ರ್ಯಾಂಡ್ ಪ್ರಿ (ಮಾಂಟೆಕಾರ್ಲೊ), [illegible] ಪ್ರಮುಖ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳು.

ಸ್ಪರ್ಧೆಗಾಗಿ ವಿಶಿಷ್ಟವಾದ ಮೋಟರು ಕಾರುಗಳು ತಯಾರಾಗುತ್ತವೆ. ಇವುಗಳ ಆಕಾರ ಚಿಕ್ಕದು. 750 ಘನ ಸೆಂಟಿಮೀಟರ್ [illegible] ಆಕಾರದಿಂದ 4.000 ಘನ ಸೆಂಟಿಮೀಟರುಗಳಷ್ಟು [illegible] ಮೋಟರು [illegible].

ಇಂಟರ್‌ನ್ಯಾಷನಲ್ ಆಟೋಮೊಬೈಲ್ ಫೆಡರೇಷನ್ 1904ರಲ್ಲಿ ಪ್ಯಾರಿಸಿನಲ್ಲಿ ಸ್ಥಾಪಿಸಲ್ಪಟ್ಟಿತು. ಫೆಡರೇಷನ್ ಪ್ರತಿ ದೇಶದ ರಾಷ್ಟ್ರದ ಒಂದು ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಸಮಿತಿಯನ್ನು ಇದು ಮನ್ನಿಸುತ್ತದೆ. ಸದಸ್ಯ ಕ್ಲಬ್ಬುಗಳಲ್ಲಿರುವ ಸೌಕರ್ಯಕ್ಕೆ ಅನುಗುಣವಾಗಿ ಯಾವ ಬಗೆಯ ಮೋಟರ್ ಸ್ಪರ್ಧೆ ನಡೆಸಬಹುದೆಂದು ತಿಳಿಸುತ್ತದೆ.

ಮೋಟರ್ ಸ್ಪರ್ಧೆ ಅಪಾಯಕಾರಿ. ಎಷ್ಟೋ ಬಾರಿ ಪ್ರೇಕ್ಷಕರೂ ಮರಣಕ್ಕೀಡಾಗಿದ್ದಾರೆ. ಆದರೂ ಈ ಕ್ರೀಡೆಯ ಜನಪ್ರಿಯತೆ ಉಳಿದಿದೆ.

ಯುವಾನ್-ಮಾನ್ಯುಯಲ್ ಫಾಂಜಿಯೊ ಅವರದು ಮೋಟರು ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಅತ್ಯಂತ ಪ್ರಸಿದ್ಧ ಹೆಸರು. ಫಾಂಜಿಯೋ (ಜನನ : 1911 ಜೂನ್ 24, ಬಾಲ್ಕಾರ್ಸ್ ಅರ್ಜೆಂಟೀನಾ) 5 ಬಾರಿ ವಿಶ್ವಚಾಂಪಿಯನ್ ಆಗಿದ್ದಾರೆ. 1958ರಲ್ಲಿ ನಿವೃತ್ತಿಹೊಂದುವ ಮೊದಲು ಇವರು 24



[illegible]

ಗ್ರ್ಯಾಂಡ್‌ಪ್ರಿ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಗೆದ್ದಿದ್ದಾರೆ. 37 ಅಡಿ ಉದ್ದ, 4,959 ಪೌಂಡು ಭಾರದ 'ಬ್ಲೂ ಫ್ಲೇಮ್' ನೆಲದ ಮೇಲೆ ಚಲಿಸುವ ವಾಹನಗಳಲ್ಲಿ ವೇಗದ್ದು. ಇಂಧನ–ದ್ರವರೂಪದ ನೈಸರ್ಗಿಕ ಅನಿಲ. ಉಟಾದ ಬೋನೆವಿಲೆ ಸಾಲ್ಟ್‌ಫ್ಲ್ಯಾಟ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ 1970ರ ಅಕ್ಟೋಬರ್ 23ರಂದು 627.287 ಮೈಲು ವೇಗದಲ್ಲಿ ಚಲಿಸಿತು. ಚಾಲಕ ಗ್ಯಾರಿ ಗ್ಯಾಬೆಲಿಚ್.

ಮೋಟರ್ ಸೈಕಲ್ ಸ್ಪರ್ಧೆ

ಸ್ವಯಂಚಾಲಿತ ವಾಹನಗಳಲ್ಲಿ ಮೊತ್ತಮೊದಲಿಗೆ ರಚಿಸಲ್ಪಟ್ಟದ್ದು ಮೋಟರ್ ಸೈಕಲ್. ಕಠಿಣವಾದ ಏರುತಗ್ಗು [illegible] ರಸ್ತೆಗಳಲ್ಲಿ ಚಲಿಸುತ್ತ ಜಿಗಿಯುತ್ತ ಗಂಟೆಗೆ [illegible] ಮೈಲು ವೇಗದಲ್ಲಿ



1907ರ ಪೀಕಿಂಗ್ - ಪ್ಯಾರಿಸ್ ರ್ಯಾಲಿಯಲ್ಲಿ ಗೆದ್ದ ಕಾರು

ಏರುತ್ತಿದ್ದ ಇವನ್ನು ಪ್ರೇಕ್ಷಕರು [illegible] ನೋಡುತ್ತಿದ್ದರು. ಮುಂದೆ [illegible] ವರ್ಷಗಳಲ್ಲಿ ಮೋಟರ್ ಸೈಕಲ್ಲು ಗಂಟೆಗೆ [illegible] ಮೈಲಿಗಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ವೇಗದಲ್ಲಿ [illegible] [illegible] ಇತ್ತು. ಇಂದು ಗಂಟೆಗೆ 200 ಮೈಲಿಗಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ವೇಗದಲ್ಲಿ ಧಾವಿಸುವ ಮೋಟರ್ ಸೈಕಲುಗಳಿವೆ. ಮೋಟರ್ ಸೈಕಲ್ ಸ್ಪರ್ಧೆ ಜನಪ್ರಿಯ ಕ್ರೀಡೆಯಾಗಿದೆ.

ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಬಗೆಯ ಮೋಟರ್ ಸೈಕಲ್ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಿಗೆ ಬೇರೆ ಬೇರೆ [illegible] ರಸ್ತೆಗಳನ್ನು [illegible] ಬಳಸುತ್ತಾರೆ.

[illegible] ಸ್ಪರ್ಧೆ ([illegible]) [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] ಮೋಟರ್ ಸೈಕಲುಗಳು [illegible] [illegible] [illegible] ತಿರುವುಗಳಲ್ಲಿ ಅಧಿಕ ವೇಗದಲ್ಲಿ [illegible] ಮೋಟರ್ ಸೈಕಲ್ [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] ವಾಹನದ ಮೇಲೆ [illegible] ಇರಬೇಕು. ತಿರುವಿನಲ್ಲಿ ಮೋಟರ್ ಸೈಕಲ್ಲನ್ನು ಬಹಳಷ್ಟು [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] ನೆಲಕ್ಕೆ ಒರೆಸುತ್ತ ಈ ಕಾಲನ್ನು [illegible] ಉಪಯೋಗಿಸಿ [illegible] ಮೋಟರ್ ಸೈಕಲನ್ನು ತಿರುಗಿಸುತ್ತಾನೆ. ಈ ಕಸರತ್ತಿಗೆ '[illegible] ಸ್ಲೈಡಿಂಗ್' ಎಂದು ಹೆಸರು. [illegible] ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಲ್ಲಿ ಗೆದ್ದವರಿಗೆ [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] ಸ್ಪರ್ಧಾಳುಗಳೇ ಇವರಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸುತ್ತಾರೆ.

[illegible] ಬಗೆಯ ಸ್ಪರ್ಧೆಯನ್ನು [illegible] [illegible] [illegible] ಸಾರ್ವಜನಿಕ ರಸ್ತೆಯಲ್ಲಿ ಏರ್ಪಡಿಸುತ್ತಾರೆ. ಸ್ಪರ್ಧೆ ಆರಂಭವಾಗುವುದಕ್ಕೆ ಕೆಲವು ಗಂಟೆಗಳ ಮೊದಲು ಸಾರ್ವಜನಿಕರು ಯಾರೂ ರಸ್ತೆಯಲ್ಲಿ [illegible] [illegible] [illegible] ಹಾಕುತ್ತಾರೆ. [illegible] [illegible] [illegible] ಭಾಗಗಳನ್ನೂ [illegible] [illegible] [illegible] ರಸ್ತೆಯಲ್ಲಿ [illegible] ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ [illegible] [illegible]. ಮೋಟರ್ ಸೈಕಲ್ [illegible] [illegible] [illegible] [illegible].

40 [illegible] [illegible] ಗುಡ್ಡಗಳನ್ನು [illegible] ಮೋಟರ್ ಸೈಕಲ್ ಸ್ಪರ್ಧೆಯು [illegible] [illegible] [illegible] [illegible]. ಗುಡ್ಡದ [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] ಮೋಟರ್ ಸೈಕಲ್ [illegible] ಮೋಟರ್ ಸೈಕಲ್ [illegible] [illegible].

[illegible] [illegible] [illegible] ನೆಲದ [illegible] ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಿವೆ. [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] ಕೆಸರಿನ ಮೂಲಕ [illegible] [illegible] [illegible] ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳೂ ಇರುತ್ತವೆ. 'ಟ್ರಯಲ್' ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸುವವರು [illegible] ಕೆಸರಿನ ಗುಡ್ಡ [illegible] [illegible] ನೆಲದ ಮೇಲೆ [illegible] [illegible]. ಕಾಲನ್ನು ನೆಲಕ್ಕೆ ತಾಗಿಸದೆ [illegible] ದೂರವನ್ನು ಕ್ರಮಿಸಬೇಕು.

[illegible]

[illegible]



[illegible]

'ರ್‍ಯಾಲಿ' ಅಥವಾ 'ರಿಲಯೆಬಿಲಿಟಿ ಟ್ರಯಲ್ಸ್' ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ನಡೆಯುವ ಸ್ಪರ್ಧೆ. ಸ್ಪರ್ಧೆಯ ದೂರವನ್ನು ಹತ್ತಾರು ಭಾಗಗಳಾಗಿ ವಿಂಗಡಿಸಿರುತ್ತಾರೆ. ಇಂತಿಷ್ಟು ದೂರವನ್ನು ಇಂತಿಷ್ಟೇ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ದಾಟಬೇಕು ಎಂಬ ಕಟ್ಟುನಿಟ್ಟಾದ ನಿಯಮವಿರುತ್ತದೆ. ಸಮಯಕ್ಕಿಂತ ಮೊದಲು ಬಂದರೂ ಅಥವಾ ತುಸು ತಡವಾದರೂ ಆ ಸವಾರ ತಪ್ಪಂಕಗಳನ್ನು ಪಡೆಯುತ್ತಾನೆ. ಅತ್ಯಂತ ಕಡಮೆ ತಪ್ಪಂಕಗಳನ್ನು ಪಡೆಯುವವನು ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಗೆಲ್ಲುತ್ತಾನೆ. ಕೆಲವೊಮ್ಮೆ ಒಂದು ವಾರದ ವರೆಗೆ ನಡೆಯುವ ರ್‍ಯಾಲಿಗಳೂ ಇರುತ್ತವೆ.

5 ಅಶ್ವಶಕ್ತಿಯ ಮೋಟರ್ ಸೈಕಲ್ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ 1966ರಿಂದ 1971ರ ವರೆಗೂ 3.5 ಅಶ್ವಶಕ್ತಿಯ ಮೋಟರ್ ಸೈಕಲ್ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ 1968ರಿಂದ 1971ರ ವರೆಗೂ ಪ್ರತಿವರ್ಷ ಇಟಲಿಯ ಗಿಯಕೊಮೊ ಅಗೊಸ್ಟಿನಿ (ಜನನ : 1942) ವಿಶ್ವಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್ ಗಳಿಸಿದ್ದಾರೆ.

1962ರಲ್ಲಿ ಕ್ಯಾಲಿಫೋರ್ನಿಯಾದ ಬಿಲ್ ಎ. ಜಾನ್ಸನ್ ಸ್ಥಾಪಿಸಿದ, ಗಂಟೆಗೆ 224.569 ಮೈಲುಗಳ ವೇಗ ಅಧಿಕೃತ ವಿಶ್ವದಾಖಲೆ.

ವೇಗದ ಸ್ಪರ್ಧೆ ಅಥವಾ ರ್‍ಯಾಲಿಗಳಲ್ಲಿ ವಾಹನಗಳ ತಾಳಿಕೆ, ಬಾಳಿಕೆಗಳು ಸಂಪೂರ್ಣವಾಗಿ ಪರೀಕ್ಷೆಯಾಗುತ್ತವೆ. ಮೋಟರ್ ಸೈಕಲ್ಲುಗಳನ್ನು ತಯಾರಿಸುವ ಕಾರಖಾನೆಯವರಿಗೆ ತಮ್ಮ ವಾಹನದ ದೋಷಗಳನ್ನು ಕಂಡುಹಿಡಿದು ಸರಿಪಡಿಸಲು ಇದು ಸಹಕಾರಿ. ಹಲವು ಮೋಟರ್ ಸೈಕಲ್ ತಯಾರಿ ಸಂಸ್ಥೆಗಳು ನುರಿತ ಸವಾರರನ್ನು ನೇಮಿಸಿಕೊಂಡು, ತಮ್ಮ ಮೋಟರ್‌ಸೈಕಲ್ಲುಗಳು ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸುವಂತೆ ಮಾಡುತ್ತವೆ.

ನೋಡಿ : ಮೋಟರ್ ಸ್ಪರ್ಧೆ

ಯಕ್ಷಿಣಿ

"ಕೈಚಳಕ ಕಣ್ಣನ್ನು ಮೋಸಗೊಳಿಸುತ್ತದೆ" ಎನ್ನುವ ಸಾಂಪ್ರದಾಯಿಕ ಹೇಳಿಕೆಯೊಂದಿದೆ. ಇದು ಯಕ್ಷಿಣಿಗೆ ಅಕ್ಷರಶಃ ಅನ್ವಯಿಸುವ ಮಾತು. ಪ್ರೇಕ್ಷಕರ [illegible] ನಡೆದದ್ದು ನಡೆಯಲಿಲ್ಲ ಎನ್ನುವಂತೆಯೂ ನಡೆಯದಿದ್ದದ್ದು ನಡೆಯಿತು ಎನ್ನುವಂತೆಯೂ ಭ್ರಮೆ ಉಂಟುಮಾಡುತ್ತದೆ, ಯಕ್ಷಿಣಿ.

ಇದಕ್ಕೆ ಇಂದ್ರಜಾಲ ಎಂತಲೂ ಜಾದೂ ಎಂತಲೂ ಹೆಸರಿದೆ. ಇಂದ್ರಜಾಲ ಎನ್ನುವುದು ದೇವತೆಗಳ ರಾಜ ಇಂದ್ರನಿಗಿರುವ [illegible] ಯನ್ನು ನೆನಪು ಮಾಡಿಕೊಡುತ್ತದೆ.

ಪ್ರಕೃತಿಯ ಅಮಾನುಷ ಶಕ್ತಿಗಳನ್ನು ವಶಪಡಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು, ಕಾಯಿಲೆಗಳನ್ನು ನಾಶಮಾಡಲು, ಮಳೆ ಬೆಳೆ ಸಮೃದ್ಧಿಯಾಗಿ ಬರಲು ಆದಿಮಾನವ ಮಂತ್ರಮಾಟಗಳನ್ನು ನಡೆಸುತ್ತಿದ್ದ. ಪ್ರಾಚೀನ ಈಜಿಪ್ಟ್, ಗ್ರೀಸ್, ರೋಮ್ ದೇಶಗಳಲ್ಲಿ ದೇವಾಲಯದ ಪೂಜಾರಿಗಳು ಮತ್ತು ಊರಿನ ವೈದ್ಯರು ದೇವರನ್ನು ಪ್ರತ್ಯಕ್ಷಗೊಳಿಸುವ ಶಕ್ತಿ ತಮಗಿದೆ ಎಂಬುದನ್ನು ತೋರಿಸಲು ಪ್ರದರ್ಶನ ಮಾಡ[illegible].

ಸಾವಿರಾರು ವರ್ಷಗಳ ಹಿಂದೆ [illegible] ಈಜಿಪ್ಟ್, ಭಾರತಗಳಲ್ಲಿ ಯಕ್ಷಿಣಿ ಜನಪ್ರಿಯ ಮನೋರಂಜನೆಯಾಗಿತ್ತು. ಯೂರೋಪಿನಲ್ಲಿ ಮಧ್ಯಯುಗದಲ್ಲಿ (ಕ್ರಿ. ಶ. 500–1500) ಯಕ್ಷಿಣಿ ಪ್ರಚಾರವಾಯಿತು. ಯಕ್ಷಿಣಿಗಾರರು ರಸ್ತೆಗಳಲ್ಲಿ ತಂಡ ತಂಡವಾಗಿ ಸಂಚರಿಸುತ್ತ ಮನೋರಂಜನೆ ನೀಡುತ್ತಿದ್ದರು.

ಅನೇಕ ಯಕ್ಷಿಣಿ ಪ್ರದರ್ಶನಗಳಿವೆ. ಬಟ್ಟಲು ಮತ್ತು ಚೆಂಡುಗಳದ್ದು ಇಂಥ ಒಂದು ಪ್ರದರ್ಶನ. ಮೂರು ಬಟ್ಟಲುಗಳನ್ನು ಅವುಗಳ ಬಾಯಿ ಕೆಳಮುಖವಾಗಿರುವಂತೆ ಮೇಜಿನ ಮೇಲೆ ಇಡಲಾಗುತ್ತದೆ. ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಬಟ್ಟಲುಗಳ ಕೆಳಗೆ ಚಿಕ್ಕ ಚೆಂಡೊಂದು ಕಾಣಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತದೆ. ಯಕ್ಷಿಣಿಗಾರ ಸೂಚನೆ ನೀಡಿದ ಕೂಡಲೇ ಚೆಂಡು ಒಂದು ಬಟ್ಟಲಿನಿಂದ ಇನ್ನೊಂದಕ್ಕೆ, ಇನ್ನೊಂದರಿಂದ ಮತ್ತೊಂದು ಬಟ್ಟಲಿಗೆ ಸಂಚರಿಸುತ್ತದೆ; ಕೊನೆಗೆ ಅದೃಶ್ಯವಾಗಿಬಿಡುತ್ತದೆ. ಅಥವಾ ಬೇರೆಯೇ ಒಂದು ವಸ್ತುವಾಗಿ ಪರಿವರ್ತನೆ ಹೊಂದುತ್ತದೆ. ಚೆಂಡಿನ ಬದಲಾಗಿ ಗುಂಡಗಾದ ಕಲ್ಲನ್ನು ಕೆಲವು ಸಂದರ್ಭಗಳಲ್ಲಿ ಉಪಯೋಗಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಅತ್ಯಂತ ಹಳೆಯದಾದ ಇನ್ನೊಂದು ಪ್ರದರ್ಶನ ಬೆಂಕಿ ನುಂಗುವುದು. ಭಾರತದಲ್ಲಿ ಇದು ತುಂಬ ಪ್ರಸಿದ್ಧವಾಗಿತ್ತು. ಕಬ್ಬಿಣದ ದಂಡವೊಂದರ ತುದಿಗೆ ಬಟ್ಟೆಯನ್ನು ಸುತ್ತಿ ಅದನ್ನು ಪೆಟ್ರೋಲು ಅಥವಾ ಸೀಮೆ ಎಣ್ಣೆಯಲ್ಲಿ ಮುಳುಗಿಸಿ ಬೆಂಕಿ ಹಚ್ಚುತ್ತಾರೆ. ಭಗ್ಗನೆ ಉರಿಯುತ್ತಿರುವಾಗಲೇ ನಾಲಗೆಯನ್ನು ಹೊರಕ್ಕೆ ಚಾಚಿ ಗಂಟಲೊಳಗೆ ಅದನ್ನು ಇಳಿಬಿಡುತ್ತಿದ್ದರು. ಬಾಯಿ, ಮೂಗಿನಿಂದ ಹೊಗೆ ಬಿಡುತ್ತ ನಂದಿಹೋದ ಕಬ್ಬಿಣದ ದಂಡವನ್ನು ಹೊರಗೆಳೆಯುತ್ತಿದ್ದರು.

'ಬಾಲಕ ಮತ್ತು ಬುಟ್ಟಿ' ಪ್ರದರ್ಶನದಲ್ಲಿ ಚಿಕ್ಕ ಬಾಲಕನೊಬ್ಬನನ್ನು ಬುಟ್ಟಿಯೊಳಗೆ ಮಲಗಿಸುತ್ತಿದ್ದರು. ಒಳಗೆ ಮಲಗಿದ ಬಾಲಕನ ಅಂಗಾಂಗಗಳು ಪ್ರೇಕ್ಷಕರಿಗೆ ಕಾಣಿಸುವಂತೆ ಬುಟ್ಟಿಯನ್ನು ರಚಿಸುತ್ತಿದ್ದರು. ಯಕ್ಷಿಣಗಾರ ತನ್ನ ಬಳಿಯಿರುವ ಕತ್ತಿಯಿಂದ ಬುಟ್ಟಿಗಳಲ್ಲಿ ಎಲ್ಲ ಕಡೆಗಳಲ್ಲೂ ತಿವಿಯುತ್ತಾನೆ. ಬುಟ್ಟಿಯೊಳಗಿಂದ ಬಾಲಕನ ಆರ್ತನಾದ, ಕಿರಿಚಾಟ ಕೇಳಿಸುತ್ತದೆ: ರಕ್ತ ಪ್ರವಹಿಸುವುದೂ ಕಾಣಿಸುತ್ತದೆ. ಒಂದು ಕ್ಷಣ ಕಳೆದ ಬಳಿಕ ಯಕ್ಷಿಣಿಗಾರನ ಸೂಚನೆಯಾದ ಕೂಡಲೇ ಬಾಲಕ ಮೈಮೇಲೆ ಒಂದಿಷ್ಟೂ ಗಾಯವಿಲ್ಲದೆ ಹೊರಗೆ ಬರುತ್ತಾನೆ. ಕೆಲವು ಸಂದರ್ಭಗಳಲ್ಲಿ ಬುಟ್ಟಿಯೊಳಗಿಂದ ಬಾಲಕ ಅದೃಶ್ಯನಾಗಿ [illegible] ಕಾಣಿಸುವ ಅದೇ ಬಗೆ [illegible] ಬಾಲಕ [illegible] ಮುಂದೆ ಬರುತ್ತಾನೆ.

ಇದೆಲ್ಲಕ್ಕಿಂತಲೂ ಹೆಚ್ಚು ಆಶ್ಚರ್ಯಕರವಾದದ್ದು ಹಗ್ಗ ಚಮತ್ಕಾರ. ಸುಮಾರು 500 ವರ್ಷಗಳ ಹಿಂದೆ ಭಾರತದಲ್ಲಿ ಇದು ಪ್ರಸಿದ್ಧವಾಗಿತ್ತು, ಎಂದು ಪ್ರತೀತಿ.

ಕ್ರೀಡೆ, ಮನೋಲ್ಲಾಸ



ಅರ್ಧಗಂಟೆಯೊಳಗೆ ಬೀಜ ಬಿತ್ತಿ, ಗಿಡ ಬೆಳೆಸಿ, ಮಾವಿನ ಹಣ್ಣು ಪಡೆಯುವ ಚಮತ್ಕಾರವನ್ನು ಫ್ರೆಂಚ್ ಪ್ರವಾಸಿ ಜೀನ್ ಬಾಪಿಸ್ಟ್ ಟಾವರ್ನಿಯರ್ (1605-1684) ಪ್ರಸ್ತಾಪಿಸಿದ್ದಾನೆ.

19ನೆಯ ಶತಮಾನದಿಂದ ಆಧುನಿಕ ಯಕ್ಷಿಣಿ ಪ್ರಾರಂಭವಾಯಿತು. 1842ರ ಅನಂತರ ಯಕ್ಷಿಣಿಯಲ್ಲಿ ವಿದ್ಯುಚ್ಛಕ್ತಿಯ ಬಳಕೆ ಬಂತು. ಜಗತ್ಪ್ರಸಿದ್ಧ ಯಕ್ಷಿಣಿಗಾರನಾದ ಫ್ರಾನ್ಸ್ ದೇಶದ ರಾಬರ್ಟ್ ಹೌಡಿನ್ (1805-71) ಆಧುನಿಕ ಯಕ್ಷಿಣಿಯ ತಂದೆ ಎಂದು ಪ್ರಸಿದ್ಧನಾಗಿದ್ದಾನೆ. ವೃತ್ತಿಯಿಂದ ಅವನು ಗಡಿಯಾರಗಳ ತಯಾರಕನಾಗಿದ್ದ. ಅವನ ಅತ್ಯಂತ ರೋಮಾಂಚಕಾರಿಯಾದ ಪ್ರದರ್ಶನವೆಂದರೆ ಬಿಡಿಸಿಕೊಳ್ಳುವಿಕೆ. ಕಬ್ಬಿಣದ ಕೈ ಕೋಳಗಳು, ಸರಪಣಿ, ಹಗ್ಗಗಳಿಂದ ಅವನನ್ನು ಬಿಗಿಯಾಗಿ ಕಟ್ಟಿ, ಗಾಳಿ ಪ್ರವೇಶಿಸದ ಲೋಹದ ಉದ್ದವಾದ ಪಾತ್ರೆಯಲ್ಲಿ ಮಂಜಿನ ನೀರು ತುಂಬಿಸಿ ಮುಳುಗಿಸುತ್ತಿದ್ದರು. ಹೊರಗಿನಿಂದ ಭದ್ರವಾಗಿ ಬೀಗ ಜಡಿಯುತ್ತಿದ್ದರು; ಇಷ್ಟು ಕಠಿಣವಾದ ಬಂಧನದಿಂದಲೂ ಕೆಲವೇ ಮಿನಿಟುಗಳಲ್ಲಿ ಬಿಡಿಸಿಕೊಂಡು ಬಂದು ಅವನು ಪ್ರೇಕ್ಷಕರನ್ನು ದಿಗ್ಭ್ರಮೆಗೊಳಿಸುತ್ತಿದ್ದ. 'ಕಿತ್ತಳೆ ಮರ' ಎಂಬ ಪ್ರದರ್ಶನದಲ್ಲಿ ಕಿತ್ತಳೆ ಹಣ್ಣುಗಳು ತುಂಬಿದ ಮರವೊಂದನ್ನು ಸೃಷ್ಟಿಸುತ್ತಿದ್ದ. ಪ್ರೇಕ್ಷಕರೊಬ್ಬರಿಂದ ಒಂದು ಕರವಸ್ತ್ರ ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಒಂದು ಕ್ಷಣ ಕಳೆದು ಮರದ ತುದಿಯಲ್ಲಿರುವ ಕಿತ್ತಳೆ ಹಣ್ಣೊಂದನ್ನು ಬಿಡಿಸಿ ಅದರೊಳಗಿನಿಂದ ಆ ಕರವಸ್ತ್ರವನ್ನು ಹೊರತೆಗೆದು ಪ್ರೇಕ್ಷಕರನ್ನೆಲ್ಲ ಚಕಿತಗೊಳಿಸುತ್ತಿದ್ದ. ಪ್ಯಾರಿಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಯಕ್ಷಿಣಿ ದೇವಾಲಯ ಎಂಬ ಸಂಸ್ಥೆಯೊಂದನ್ನು ಸ್ಥಾಪಿಸಿ ಹೌಡಿನಿ ಯಕ್ಷಿಣಿ ಕಲೆಯಲ್ಲಿ ಸುಧಾರಣೆ ಮಾಡಿದ.

ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ಜಾನ್ ನೆವಿಲ್ ಮಾಸ್ಕಲೇನ್ ಪ್ರಸಿದ್ಧ ಯಕ್ಷಿಣಿಗಾರನಾಗಿದ್ದ. 1873ರಲ್ಲಿ ಸೇಂಟ್ ಜೇಮ್ಸ್ ಭವನದಲ್ಲಿ ಅವನು ಪ್ರದರ್ಶಿಸುತ್ತಿದ್ದ ಯಕ್ಷಿಣಿ ಎಷ್ಟು ಪ್ರಸಿದ್ಧವಾಗಿರುತ್ತಿತ್ತೆಂದರೆ ಮೃತ ಆತ್ಮಗಳು ಅವನ ಪ್ರದರ್ಶನದಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸುತ್ತಿದ್ದುವೆಂಬ ವದಂತಿ ಹಬ್ಬಿತು. ಅವನ ಸಮಕಾಲೀನನಾಗಿದ್ದ ಫ್ರಾನ್ಸಿನ ಡಿ ಕೋಲ್ಟ ಎಂಬ ಮಹನೀಯ 'ಅದೃಶ್ಯ ಸ್ತ್ರೀ' ಎನ್ನುವ ಯಕ್ಷಿಣಿಯನ್ನು ಮಾಡುತ್ತಿದ್ದ. ಸ್ತ್ರೀಯೊಬ್ಬಳನ್ನು ಕುರ್ಚಿಯ ಮೇಲೆ ಕುಳ್ಳಿರಿಸಿ ತಲೆ ಮಾತ್ರ ಹೊರಗೆ ಕಾಣಿಸಿಕೊಳ್ಳುವಂತೆ ಬಟ್ಟೆಯಿಂದ ಮುಚ್ಚುತ್ತಿದ್ದ. ಸೂಚನೆಯಾದ ತಕ್ಷಣವೇ ಆವಳು ಅದೃಶ್ಯಳಾಗಿಬಿಡುತ್ತಿದ್ದಳು.

ಹೊವಾರ್ಡ್ ಥರ್‌ಸ್ಟನ್ (1869-1936) ಎಂಬ ಒಬ್ಬ ಯಕ್ಷಿಣಿಗಾರ ಹುಡುಗಿಯೊಬ್ಬಳನ್ನು ಪ್ರೇಕ್ಷಕರೆಲ್ಲರಿಗೂ ಕಾಣಿಸುವಂತೆ ಪೆಟ್ಟಿಗೆಯಲ್ಲಿ ಮಲಗಿಸಿ, ಅದರ ಮುಚ್ಚಳವನ್ನು ಭದ್ರಪಡಿಸುತ್ತಿದ್ದ. ಅನಂತರ ಹರಿತವಾದ ಗರಗಸದಿಂದ ಮರ ಕೊಯ್ಯುವಂತೆ ಪೆಟ್ಟಿಗೆಯ ಮಧ್ಯ ಭಾಗಗಳನ್ನು ಕೊಯ್ಯುತ್ತಿದ್ದ. ಒಳಗಿರುವ ಹುಡುಗಿಯ ದೇಹ ಎರಡು ತುಂಡಾಗಿ ಪೆಟ್ಟಿಗೆಯ ಸಂದುಗಳಿಂದ ನೆತ್ತರು ಜಿನುಗುತ್ತಿತ್ತು. ಪ್ರೇಕ್ಷಕರೆಲ್ಲರಿಗೆ ಸೀಳಲ್ಪಟ್ಟ ದೇಹವನ್ನು ತೋರಿಸಿ ಅನಂತರ ಆ ಸೀಳುಗಳನ್ನು ಹತ್ತಿರ ತಂದು ಜೋಡಿಸಿದಾಗ ಪೆಟ್ಟಿಗೆಯೊಳಗಿನಿಂದ ಆ ಹುಡುಗಿ ನಗುತ್ತ ಹೊರಕ್ಕೆ ಜಿಗಿಯುತ್ತಿದ್ದಳು. ಮುಲ್ತಾನ್‌ನಲ್ಲಿ ಹುಟ್ಟಿದ (1906) ಧನಪತ್‌ರಾಯ್ ಪಾಶಾ ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಖ್ಯಾತಿಯ ಭಾರತೀಯ ಯಕ್ಷಿಣಿಗಾರ. ಕೃಷ್ಣ ಜಯಂತಿಯಂದು ಹುಟ್ಟಿದ ಗೋಗಿಯಾ ಜ್ಯೋತಿಷ್ಯ ಪ್ರಕಾರ ಸರ್ಜನರಾಗುವ ಯೋಗ್ಯತೆ ಹೊಂದಿದ್ದರು; ಅವರ ತಂದೆಯವರು ಆಶಿಸಿದ್ದೂ ಅದನ್ನೇ. ವೈದ್ಯಕೀಯದಲ್ಲಿ ಡಿಪ್ಲೊಮಾ ಪಡೆದ 19 ವರ್ಷ ವಯಸ್ಸಿನ ಗೋಗಿಯಾ ಉಚ್ಚ ಅಧ್ಯಯನಕ್ಕಾಗಿ ಬ್ರಿಟನಿಗೆ ಹೋದರು. ಇವರಲ್ಲಿದ್ದ ಯಕ್ಷಿಣಿ ಶಕ್ತಿಯನ್ನು ಗಮನಿಸಿದ ಖ್ಯಾತ ಯಕ್ಷಿಣಿಗಾರ ಒವೆನ್ ಕ್ಲಾರ್ಕ್ ಅವರನ್ನು ತಮ್ಮೊಂದಿಗೆ ನ್ಯೂಯಾರ್ಕಿಗೆ ಕರಕೊಂಡು ಹೋದರು. ತರಬೇತಿಯನ್ನು ಕೊಟ್ಟರು.

ನ್ಯೂಯಾರ್ಕಿನಲ್ಲಿ ಪ್ರದರ್ಶನ ನೀಡುತ್ತಾ 1928ರ ಕ್ರಿಸ್‌ಮಸ್ ದಿನ ಅಂದು ವೇದಿಕೆಯಲ್ಲೇ ಅವರ ಗುರು ಒವೆನ್ ಕ್ಲಾರ್ಕ್ ಕುಸಿದುಬಿದ್ದರು. ಗೋಗಿಯಾ ಪ್ರದರ್ಶನ ಮುಂದುವರಿಸಿದರು. ಅಂದಿನಿಂದಲೇ ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಖ್ಯಾತಿ ಪಡೆದರು.

ಹಲವು ಬಾರಿ ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಪ್ರಶಸ್ತಿಗಳನ್ನು ಗಳಿಸಿದ ಗೋಗಿಯಾ ಈಜಿಪ್ಟಿನ ರಾಜ ಫರೂಕ್‌ರಿಂದ ಪಾಶಾ ಎಂದು ಕರೆಸಿಕೊಂಡರು. ಅನಂತರ ಜನಪ್ರಿಯರಾದದ್ದು ಗೋಗಿಯಾ ಪಾಶಾ ಎಂದೇ.

ಹಗ್ಗ ಚಮತ್ಕಾರವನ್ನಷ್ಟೇ ಅಲ್ಲದೆ ಹಾಲಿನ ಬಾಟಲಿ ಮಾಯವಾಗುವಂಥ ಹೊಸ ಚಮತ್ಕಾರಗಳನ್ನು ಅವರು ರೂಪಿಸಿದ್ದಾರೆ. 'ಯಕ್ಷಿಣಿಯಲ್ಲಿ ಸೇಕಡಾ 95ರಷ್ಟು ಚಮತ್ಕಾರ, ಶೇಕಡಾ 5ರಷ್ಟು ಸಮ್ಮೋಹಿನಿ'—ಇವು ಗೋಗಿಯಾ ಪಾಶಾರವರ ಅಭಿಪ್ರಾಯ.

ಭಾರತೀಯ ಯಕ್ಷಿಣಿಗೆ ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಸ್ಥಾನ ದೊರಕಿಸಿಕೊಟ್ಟವರು ಪ್ರೊಫೆಸರ್ ಪಿ. ಸಿ. ಸರ್ಕಾರ್. ಪೂರ್ವ ಬಂಗಾಳದಲ್ಲಿ ಹುಟ್ಟಿದ ಅವರು ತಂದೆತಾಯಿಗಳ ಇಷ್ಟದಂತೆ ಎಂಜಿನಿಯರರಾಗಬೇಕಾಗಿತ್ತು. ವಿಜ್ಞಾನದ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಯಾಗಿ ಗಣಿತ ಕಲಿತರು. ಕೊನೆಗೆ ಇಷ್ಟಿಟು ಚಮತ್ಕಾರಗಳನ್ನು ತೋರಿಸಲು ಪ್ರಾರಂಭಿಸಿ ಯಕ್ಷಿಣಿಗಾರರಾದರು. ಅನೇಕ ದೇಶಗಳಲ್ಲಿ ಪ್ರಯಾಣ ಮಾಡಿ ಭಾರತೀಯ ಯಕ್ಷಿಣಿ ಪ್ರದರ್ಶನ ಮಾಡಿದ ಅವರು ಹಲವು ಪುಸ್ತಕಗಳನ್ನು ಬರೆದರು.

ಪ್ರಾಚೀನ ಕಾಲದಲ್ಲಷ್ಟೇ ಅಲ್ಲದೆ ಆಧುನಿಕ ಯುಗದಲ್ಲೂ ಭಾರತದಲ್ಲಿ ಯಕ್ಷಿಣಿ ಜನಪ್ರಿಯವಾಗಿದೆ. ಭಾರತದ ಕೆಲವು ಯಕ್ಷಿಣಿಗಾರರು ವಿದೇಶಗಳಲ್ಲೂ ಪ್ರಸಿದ್ಧರಾಗಿದ್ದಾರೆ.

ಗಾಜಿನ ಚೂರುಗಳನ್ನು ತಿನ್ನುವುದು. ಬ್ಲೇಡುಗಳನ್ನು ಜಗಿಯುವುದು. ಬಣ್ಣ ಕಾಗದ—ಕರವಸ್ತ್ರಗಳನ್ನು ಹೊರತೆಗೆಯುವುದು. ತೀಕ್ಷ್ಣ ಅಸ್ತ್ರಗಳನ್ನು ಕಬಳಿಸುವುದು—ಇವೆಲ್ಲ ಇಂಥ ಯುಕ್ತಿ ಪ್ರದರ್ಶನಗಳು.

20ನೆಯ ಶತಮಾನದ ಆರಂಭದಲ್ಲಿ ಯುಕ್ತಿಗಾರರು ತಮ್ಮ ಕಲೆಯ ರಹಸ್ಯವನ್ನು ಕಾಪಾಡಿಕೊಳ್ಳಲೆಂದು ಲಂಡನಿನಲ್ಲಿ 'ಯುಕ್ತಿ ವಲಯ' ಎಂಬ ಸಂಸ್ಥೆಯನ್ನು ಸ್ಥಾಪಿಸಿದರು.

ಯುಕ್ತಿಗಾರ ಪ್ರದರ್ಶಕ ಚತುರನಾಗಿದ್ದಂತೆ ನಟನೂ ಹೌದು. ಗಟ್ಟಿಯಾಗಿ ಕೂಗುತ್ತ. ಸಿಳ್ಳು ಹಾಕುತ್ತ. ಕೈ ಚಪ್ಪಾಳೆ ತಟ್ಟುತ್ತ. ತಲೆ ಕೈಗಳನ್ನು ಬೀಸುತ್ತ ಪ್ರೇಕ್ಷಕರು ಉಸಿರು ಬಿಗಿಹಿಡಿದು ನೋಡುವಂತೆ ವಿಲಕ್ಷಣ ವಾತಾವರಣ ಸೃಷ್ಟಿಸುತ್ತಾನೆ. ಅವರ ಕಣ್ಣು ಮನಸ್ಸುಗಳನ್ನು ಸೆಳೆದು ಭ್ರಾಂತಿ ಉಂಟುಮಾಡುತ್ತಾನೆ. ಯುಕ್ತಿಯಲ್ಲಿ ಒಂದೊಂದು ಸೆಕೆಂಡೂ ಮುಖ್ಯ. ಹಿನ್ನೆಲೆಯಲ್ಲಿರುವ ಪರದೆಯ ಬಣ್ಣ. ವೇದಿಕೆಯ ಮೇಲಿರುವ ಕುರ್ಚಿ. ಮೇಜು. ಇತರ ಸಲಕರಣೆಗಳ ವ್ಯವಸ್ಥೆ. ಧ್ವನಿ ಹಾಗೂ ಬೆಳಕಿನ ವ್ಯವಸ್ಥೆಯ ಎಲ್ಲ ವಿಷಯಗಳಿಗೂ ಯುಕ್ತಿಗಾರ ಅತ್ಯಗಮನ ನೀಡುತ್ತಾನೆ.

ತಾನು ಮಾಡಲಿರುವ ಚಮತ್ಕಾರಗಳನ್ನೆಲ್ಲ ಚೆನ್ನಾಗಿ ತಿಳಿದುಕೊಂಡಿದ್ದೇನೆ ಎನ್ನುವ ಆತ್ಮವಿಶ್ವಾಸ ಅವನಿಗುಂಟಾದ ಬಳಿಕವೇ ಪ್ರದರ್ಶನ ನೀಡಲು ಪ್ರಾರಂಭಿಸುತ್ತಾನೆ. ತೀರ ಸಾಮಾನ್ಯವಾದ ಚಮತ್ಕಾರಗಳನ್ನೂ ಹಲವು ಬಾರಿ ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡಿದರೆ ಮಾತ್ರ ಅವನ ಪ್ರದರ್ಶನಗಳು ಯಶಸ್ವಿಯಾಗುತ್ತವೆ.

ಚಮತ್ಕಾರಗಳ ಒಳಗುಟ್ಟನ್ನು ಪ್ರೇಕ್ಷಕರಿಗೆ ತಿಳಿಸಿದರೆ ಆಟದ ಕುತೂಹಲ. ಕೌತುಕವೆಲ್ಲ ಕ್ಷಣ ಮಾತ್ರದಲ್ಲಿ ಇಳಿದುಹೋಗುತ್ತದೆ. ಒಂದು ಪ್ರದರ್ಶನದಲ್ಲಿ ಒಂದೇ ಚಮತ್ಕಾರವನ್ನು ಎರಡೆರಡು ಬಾರಿ ಪ್ರದರ್ಶಿಸಬಾರದು. ಮೊದಲ ಬಾರಿ ಅವರ ರಹಸ್ಯವನ್ನು ಕಂಡುಹಿಡಿಯಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸಿ ವಿಫಲರಾದ ಪ್ರೇಕ್ಷಕರು ಎರಡನೆಯ ಬಾರಿ ಅದೇ ಆಟತೋರಿಸಿದಾಗ ಆ ರಹಸ್ಯವನ್ನು ಕಂಡುಹಿಡಿಯುವ ಸಾಧ್ಯತೆ ಇದೆ. ಈ ಎಲ್ಲ ಅಂಶಗಳಲ್ಲಿ ಯುಕ್ತಿಗಾರನ ಪ್ರದರ್ಶನದ ಯಶಸ್ಸು ಅಡಗಿದೆ.

ಯುಕ್ತಿ ಚಿತ್ತಾಕರ್ಷಕವಾದ ಹವ್ಯಾಸ. ಹವ್ಯಾಸಿ ಯುಕ್ತಿಗಾರರು ಎಲ್ಲ ದೇಶಗಳಲ್ಲೂ ಇದ್ದಾರೆ.

ನೋಡಿ : ಮೋಡಿಯಾಟ : ಹಗ್ಗ ಚಮತ್ಕಾರ
ಇಂದ್ರಜಾಲ—ಸಂಪುಟ ?

ಯಾಕ್ಟ್‌ಯಾನ



ಹಾಯಿ ಅಥವಾ ಎಂಜಿನಿಂದ ಚಲಿಸುವ ಜಲ ನಾವೆಗೆ ಯಾಕ್ಟ್ ಎಂದು ಹೆಸರು. ಇಂದು ಹಾಯಿನಾವೆಯನ್ನು ಸ್ಪರ್ಧೆಗೂ ಯಾನಕ್ಕೂ ಬಳಸುತ್ತಾರೆ. ಯಂತ್ರಚಾಲಿತ ನಾವೆಯ ಬಳಕೆ ಯಾನಕ್ಕಾಗಿಯೇ ಹೆಚ್ಚು.

ಮೊದಲು ಹಾಯಿನಾವೆಗಳನ್ನು ಕೇವಲ ಯಾನಕ್ಕಾಗಿ ಬಳಸುತ್ತಿದ್ದರು. 17ನೆಯ ಶತಮಾನದ ಪ್ರಾರಂಭದ ಹಾಲೆಂಡಿನಲ್ಲಿ ಹಾಯಿ ನಾವೆ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳು ಪ್ರಾರಂಭವಾದುವು. ಆದರೆ ಬಹಳ ಕಾಲದವರೆಗೆ ಯಾನದ ನಾವೆಗಳಿಗೂ ಸ್ಪರ್ಧೆಯ ನಾವೆಗಳಿಗೂ ವ್ಯತ್ಯಾಸ



ಸ್ಪರ್ಧೆಗೆ ಅಣಿಗೊಳಿಸಿದ ಯಾಕ್ಟ್‌ಗಳು

ಇರಲಿಲ್ಲ. ಪ್ರಾರಂಭದಲ್ಲಿ ಚಿಕ್ಕ ನಾವೆಗಳನ್ನೇ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಲ್ಲಿ ಬಳಸುತ್ತಿದ್ದರು. ಕ್ರಮೇಣ ದೊಡ್ಡ ದೊಡ್ಡ ನಾವೆಗಳನ್ನು ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಲ್ಲಿ ಬಳಸತೊಡಗಿದರು. 19ನೆಯ ಶತಮಾನದ ಅಂತ್ಯದ ತನಕ ಯಾಕ್ಟ್‌ಯಾನ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ನಾವೆಗಳ ಗಾತ್ರ ದೊಡ್ಡದಾಗುತ್ತಲೇ ಇದ್ದಿತು. ಒಂದನೆಯ ಮಹಾಯುದ್ಧದ ಅನಂತರ ದುಬಾರಿ ವೆಚ್ಚದ ಬೃಹತ್ ನಾವೆಗಳು ಕಣ್ಮರೆಯಾಗಿ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಲ್ಲಿ ಚಿಕ್ಕ ಹಾಯಿನಾವೆಗಳು ಬಳಕೆಗೆ ಬಂದುವು.

ಗಾತ್ರ ಚಿಕ್ಕದಾದರೂ ಈಗ ಹಲವು ವಿಧದ ಹಾಯಿನಾವೆಗಳು ಬಳಕೆಯಲ್ಲಿವೆ. ಬ್ರಿಟನಿನಲ್ಲಿ ಕನಿಷ್ಠ 140 ಬಗೆಯ ಹಾಯಿ ನಾವೆಗಳು ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಲ್ಲಿವೆ. ಹಾಯಿನಾವೆಗಳಿಗೆ ಮೊದಲು ಉಗಿ ಎಂಜಿನುಗಳನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸುತ್ತಿದ್ದರು. ಅನಂತರ ಅಂತರ್ದಹನ ಎಂಜಿನುಗಳ ಬಳಕೆ ಪ್ರಾರಂಭವಾಯಿತು. ಯಾನದ ಹಾಯಿನಾವೆಗಳಿಗೆ ಕೆಲವೊಮ್ಮೆ ಎಂಜಿನುಗಳನ್ನು ಜೋಡಿಸಿರುವುದೂ ಉಂಟು.

ಬ್ರಿಟನಿನ ಎರಡನೆ ಚಾರ್ಲ್ಸ್ ಸಿಂಹಾಸನವೇರಿದ ವರುಷ—1661ರಲ್ಲಿ—ಡಚ್ ಈಸ್ಟ್ ಇಂಡಿಯಾ ಕಂಪೆನಿಯವರು ಅವನಿಗೆ ಒಂದು ನಾವೆಯನ್ನು ಕಾಣಿಕೆಯಾಗಿ ಅರ್ಪಿಸಿದರು. ಅವನಿಗೆ ಹಾಯಿನಾವೆ ವಿಹಾರದಲ್ಲಿ ಆಸಕ್ತಿ ಹುಟ್ಟಲು ಆ ಕಾಣಿಕೆ ಕಾರಣವಾಯಿತು.

1661ರ ಅಕ್ಟೋಬರ್ ಒಂದರಂದು ಯಾರ್ಕಿನ ಡ್ಯೂಕನಾದ ತನ್ನ ಸಹೋದರನೊಡನೆ 100 ಪೌಂಡುಗಳ ಪಣವಿಟ್ಟು ಆತ ಹಾಯಿನಾವೆ ಸ್ಪರ್ಧೆ ನಡೆಸಿದ. ಥೇಮ್ಸ್ ನದಿಯಲ್ಲಿ ಗ್ರೀನ್‌ವಿಚ್‌ನಿಂದ ಗ್ರೇವ್‌ಸೆಂಡ್ ತನಕ ನಡೆದ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಚಾರ್ಲ್ಸ್ ವಿಜಯಿಯಾದ. ಕ್ರಮೇಣ ಹಾಯಿನಾವೆಯ ಸ್ಪರ್ಧೆ ಯೂರೋಪಿನಾದ್ಯಂತ ಆಢ್ಯವರ್ಗದವರಲ್ಲಿ ಜನಪ್ರಿಯವಾಯಿತು.

ಜಗತ್ತಿನ ಪ್ರಥಮ ಯಾಕ್ಟ್‌ಕ್ಲಬ್ 1720ರಲ್ಲಿ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ಯಾರ್ಕ್‌ನಲ್ಲಿ ಸ್ಥಾಪಿಸಲ್ಪಟ್ಟಿತು. 'ಯಾಕ್ಟ್ ರೇಸಿಂಗ್ ಅಸೋಸಿಯೇಷನ್' ಸ್ಪರ್ಧೆಯ ನಿಯಮಾವಳಿಗಳನ್ನು ರೂಪಿಸಿತು.

ಅನೇಕ ಶ್ರೀಮಂತರು ತಮ್ಮ ವಿರಾಮ ವೇಳೆಯನ್ನು ಕಳೆಯುವುದಕ್ಕಾಗಿ ಯಾಕ್ಟ್‌ಗಳನ್ನು ಕಟ್ಟಿಸಿದರು. ಕ್ರಮೇಣ ಜನಪ್ರಿಯವಾಯಿತು.

ಆಧುನಿಕ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ 1900ರಿಂದ ಯಾಕ್ಟ್ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳು ಸೇರಿಸಲ್ಪಟ್ಟಿವೆ. ಸಮುದ್ರದಲ್ಲಿ ದೂರ ದೂರಕ್ಕೆ ಯಾಕ್ಟ್‌ಯಾನ



ಯಾಕ್ಟ್‌ಗಳ ಯಾನ

ಕೈಗೊಳ್ಳುವ ಸಾಹಸಪ್ರವೃತ್ತಿ ಹೆಚ್ಚಿದೆ. ಚಿಕ್ಕ ಹಾಯಿ ನಾವೆಗಳಲ್ಲಿ ಅಟ್ಲಾಂಟಿಕ್ ಸಾಗರ, ಹಿಂದೂ ಸಾಗರ ಅಥವಾ ಭೂ ಮಧ್ಯ ಸಮುದ್ರಗಳ ಪ್ರಯಾಣ ಕೈಗೊಳ್ಳುವ ಹವ್ಯಾಸಿ ಯಾಕ್ಟ್‌ಯಾನಪ್ರಿಯರಿದ್ದಾರೆ.

ಯಾರ ಕೈ ?

ಕೈಗಳನ್ನು ಮಾತ್ರ ನೋಡಿ ಸಹಪಾಠಿಯನ್ನು ಗುರುತಿಸುವ ಆಟ ಇದು.

ಮಕ್ಕಳು ತಮ್ಮ ತಮ್ಮೊಳಗೆ ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬರ ಕೈಗಳನ್ನು ಸ್ವಲ್ಪ ಹೊತ್ತು ಪರೀಕ್ಷಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಅನಂತರ ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಎರಡು ತಂಡಗಳಾಗಿ ಮಾಡುತ್ತಾರೆ.

ಒಂದು ತಂಡದವರು ಮೇಜು ಅಥವಾ ಬೆಂಚಿನ ಮೇಲೆ ಸಾಲಾಗಿ ತಮ್ಮ ಕೈಯನ್ನು ಇಡುತ್ತಾರೆ. ಅವರು ಬಗ್ಗಿ ಕುಳಿತುಕೊಂಡರೆ, ಕೈ ಮಾತ್ರ ಮೇಜಿನ ಮೇಲೆ ತೋರುವಂತೆ ಅವರ ದೇಹದ ಇತರ ಭಾಗಗಳನ್ನು ಬಟ್ಟೆಯ ಪರದೆಯಿಂದ ಮುಚ್ಚಬಹುದು. ಆಗ ಇನ್ನೊಂದು ತಂಡದವರು ಕೈಗಳನ್ನು ನೋಡಿ ಅವು ಯಾರವು ಎಂದು ಗುರುತಿಸಬೇಕು.

ತಂಡಗಳ ಸರದಿ ಬದಲಾಯಿಸಿ ಮೊದಲು ಪರೀಕ್ಷೆಗೊಳಗಾದ ತಂಡದವರು ಈಗ ಪರೀಕ್ಷಿಸುವಂತೆ ಮಾಡಬಹುದು. ಯಾವ ತಂಡದ ಹೆಚ್ಚಿನ ಸದಸ್ಯರು ಕೈಗಳನ್ನು ಗುರುತಿಸುತ್ತಾರೋ ಆ ತಂಡ ಗೆಲ್ಲುತ್ತದೆ.

ಯಾರು ಮೊದಲು ?

ಆಟದಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬ 'ಕಳ್ಳ'. ಇನ್ನುಳಿದವರೆಲ್ಲ ಒಂದು ವರ್ತುಲದಂತೆ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ಇವರು ಕೈಕೈ ಸೇರಿಸಿಯೂ ನಿಲ್ಲಬಹುದು; ಇಬ್ಬಿಬ್ಬರು ಒತ್ತೊತ್ತಾಗಿಯೂ ನಿಲ್ಲಬಹುದು.

ಈ ಆಟಗಾರರ ಹಿಂಭಾಗದಲ್ಲಿ ಕಳ್ಳ ವರ್ತುಲದ ಹೊರಗೆ ಓಡಾಡುತ್ತಿರುತ್ತಾನೆ.

ತನಗೆ ಮನಸ್ಸು ಬಂದಾಗ ಕಳ್ಳ ಒಬ್ಬ ಆಟಗಾರನ ಬೆನ್ನಿಗೆ ಬಡಿಯುತ್ತಾನೆ. ಕೂಡಲೇ ಹೀಗೆ ಬಡಿಸಿಕೊಂಡವನು ಕಳ್ಳ ಓಡುತ್ತಿರುವ ದಿಕ್ಕಿಗೆ ವಿರುದ್ಧ ದಿಕ್ಕಿನಲ್ಲಿ ಓಡಲು ತೊಡಗಬೇಕು. ಅವನು ನಿಂತಿದ್ದ ಖಾಲಿ ಜಾಗವನ್ನು ಮೊದಲು ತಲಪಿದಾತ ಗೆಲ್ಲುತ್ತಾನೆ. ಸೋತವನು ಕಳ್ಳನಾಗಿ ಆಟ ಮುಂದುವರಿಸುತ್ತಾನೆ.

ಆಟಗಾರನೂ ಕಳ್ಳನೂ ಓಡುತ್ತಿರುವಾಗ ಪರಸ್ಪರ ಭೇಟಿಯಾದಲ್ಲಿ ನಮಸ್ಕಾರ ಮಾಡುವುದು, ಇಲ್ಲವೇ ಒಬ್ಬರನ್ನೊಬ್ಬರು ತಿರುಗಿಸುವುದು ಆಟದ ಒಂದು ಬದಲಾವಣೆ.

ಯುವಜನ ವಸತಿಗೃಹ

ನಡೆದೋ ಬೈಸಿಕಲ್ ಸವಾರಿಯ ಮೂಲಕವೋ ಏರು ತಗ್ಗು, ಗುಡ್ಡಗಾಡು ಎನ್ನದೆ, ಸಾಹಸದ ಪ್ರಯಾಣ ಮಾಡುವುದು ಯುವಜನರಿಗೆ ಪ್ರಿಯವಾದದ್ದು. ಹೀಗೆ ಪ್ರವಾಸ ಹೊರಟಾಗ ಕಡಮೆ ದರದಲ್ಲಿ ವಸತಿ ದೊರೆಯುವ ಅನುಕೂಲ ಜಾಗ–ಯುವಜನ ವಸತಿಗೃಹ (ಯೂತ್ ಹಾಸ್ಟೆಲ್).

20ನೆಯ ಶತಮಾನದ ಆದಿಭಾಗಕ್ಕೆ ಜರ್ಮನಿಯ ರಿಚರ್ಡ್ ಷರ್‌ಮನ್ ಎಂಬ ಅಧ್ಯಾಪಕ ಮುಕ್ತ ವಾತಾವರಣವಿಲ್ಲದ ಹೊಲಸು ತುಂಬಿದ ಪರಿಸರದಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳ ಜೀವನವನ್ನು ಕಂಡು ಅವರ ಭವಿಷ್ಯದ ಬಗೆಗೆ ಚಿಂತಿಸಿದ. ಈ ಮಕ್ಕಳ ಜೀವನವನ್ನು ಹಸನಾಗಿಸಲು ಅವರನ್ನು ಊರೂರಿಗೆ ಪ್ರವಾಸ ಕೊಂಡೊಯ್ಯುವ ಯೋಚನೆ ಮಾಡಿದ. ಇತರ ಅಧ್ಯಾಪಕರೊಂದಿಗೆ ಸೇರಿ ಶಾಲೆಗಳನ್ನೇ ಹುಡುಗರ ರಾತ್ರಿ ತಂಗುದಾಣವಾಗಿ ಮಾಡಿಕೊಂಡು ಅವರಿಗೆ ಸ್ವಚ್ಛಂದ ವಾತಾವರಣದ ಪರಿಚಯ ಮಾಡಿಸಿಕೊಟ್ಟ. ಯುವಜನ ವಸತಿ ಗೃಹದ ಮೂಲಬೀಜ ಬಿತ್ತಲ್ಪಟ್ಟುದು ಹೀಗೆ.

1910ರಲ್ಲಿ ಜರ್ಮನಿಯ ಬರ್ಗ್ ಅಲ್ಟೆನ ಎಂಬ ಕೋಟೆ ಮನೆಯೊಂದರಲ್ಲಿ ಮೊತ್ತ ಮೊದಲ ಯುವಜನ ವಸತಿಗೃಹ ಆರಂಭವಾಯಿತು. 1920ರಿಂದ ಇದು ಯೂರೊಪಿನ ಬೇರೆ ದೇಶಗಳಿಗೂ ಹರಡಲಾರಂಭಿಸಿತು. 'ಇಂಟರ್‌ನ್ಯಾಷನಲ್ ಯೂತ್ ಹಾಸ್ಟೆಲ್ ಫೆಡರೇಷನ್' ಎಂಬ ಅಂತರ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಸಂಸ್ಥೆಯಲ್ಲಿ ಇಂಥ ಸುಮಾರು ಮೂವತ್ತು ಸದಸ್ಯ ಸಂಸ್ಥೆಗಳಿವೆ.

ಮನ್ನಣೆ ಪಡೆದ ಯಾವುದೇ ಸಂಸ್ಥೆಯ ಸದಸ್ಯರು ಯೂತ್ ಹಾಸ್ಟೆಲ್ ಲಾಭ ಪಡೆಯಬಹುದು. ಇಲ್ಲಿ ವಸತಿ ಮತ್ತು ಸ್ನಾನಗೃಹಗಳ ಸೌಕರ್ಯಗಳು ಇರುತ್ತವೆ. ತಂಗಲು ಬಂದ ಸದಸ್ಯನನ್ನು ಇಲ್ಲಿ ಹಾಸ್ಟೆಲರ್ ಎಂದು ಕರೆಯುತ್ತಾರೆ. ಅವರು ಕೊಡಬೇಕಾದ ಶುಲ್ಕ ಅತ್ಯಲ್ಪ. ಕೆಲವು ದೇಶಗಳಲ್ಲಿ ಒಂದು ದಿನದ ಪ್ರಯಾಣ ದೂರಕ್ಕೆ ಒಂದು ಯೂತ್ ಹಾಸ್ಟೆಲ್ ನಂತೆ ಇರುತ್ತವೆ.

ಮೂರು ದಿನಗಳಿಗಿಂತ ಹೆಚ್ಚಿಗೆ ಹಾಸ್ಟೆಲರ್ ಒಂದು ಕಡೆ ತಂಗುವಂತಿಲ್ಲ. ಹಳ್ಳಿಗಾಡು ನಡಿಗೆ, ಸೈಕಲ್ ಸವಾರಿ, ದೋಣಿಯಾನಗಳ ಮೂಲಕ ಹಾಸ್ಟೆಲರ್‌ಗಳು ಪ್ರವಾಸ ಮಾಡಬಹುದು. ಒಂಟಿಯಾಗಿ ಅಥವಾ ಗೆಳೆಯರೊಡನೆ ಗುಂಪಿನಲ್ಲಿಯೂ ಪ್ರವಾಸ ಮಾಡಬಹುದು. ಹಾಸ್ಟೆಲರ್ ಪ್ರವಾಸವನ್ನು ಪೂರ್ವಭಾವಿಯಾಗಿ ನಿಯೋಜಿಸಿಕೊಂಡು ಅದಕ್ಕೆ ತಕ್ಕ ಸಾಮಾನುಗಳನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳಬೇಕು.

ಹಾಸ್ಟೆಲರ್‌ನ ಬಳಿ ಸದಸ್ಯತ್ವದ 'ಪಾಸ್' ಇರಬೇಕು. ಮುಂದೆ ಯಾವ ದೇಶದಲ್ಲಿ ಪ್ರವಾಸ ಮಾಡಬಯಸುವನೋ ಆ ದೇಶದ ಹಾಸ್ಟೆಲ್‌ಗಳ ನಿಯಮಗಳಿಗೆ ಬದ್ಧನಾಗಿರುವೆನೆಂದು ಒಪ್ಪಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಕೆಲವು ದೇಶಗಳಲ್ಲಿ ಯೂತ್ ಹಾಸ್ಟೆಲುಗಳು ಯುವಜನರಿಗಾಗಿಯೇ ಮೀಸಲು. ಕೆಲವೆಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಐದರಿಂದ ಮೇಲ್ಪಟ್ಟು ಎಲ್ಲ ವಯೋಮಾನದವರಿಗೂ ಇದರ ಲಾಭವಿದೆ.

1932ರಲ್ಲಿ ಯೂತ್ ಹಾಸ್ಟೆಲ್ ಸಂಸ್ಥೆಗಳ ಮೊತ್ತಮೊದಲ ಅಂತರ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಸಮ್ಮೇಳನ ಜರುಗಿತು. ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಸಂಸ್ಥೆಯ ಮುಖ್ಯ ಕಾರ್ಯಾಲಯ ಡೆನ್ಮಾರ್ಕಿನ ಕೋಪನ್‌ಹೇಗನ್‌ನಲ್ಲಿದೆ.

ಹೊರಾಂಗಣ ಜೀವನದ ಹರ್ಷ, ಸಾಹಸ, ಸ್ವಾತಂತ್ರ್ಯ ಪ್ರಜ್ಞೆ—ಇವನ್ನು ಅರಸುತ್ತ, ತಮ್ಮದೇ ಜವಾಬ್ದಾರಿಯ ಮೇಲೆ ಪ್ರಯಾಣ ಮಾಡುವ

ಯುವಕ ಯುವತಿಯರಿಗೆ ಯೂತ್ ಹಾಸ್ಟೆಲ್‌ಗಳ ಉಪಯೋಗ ಲಭ್ಯವಿಲ್ಲ.

ಯುವಜನ ಸಂಸ್ಥೆಗಳು

ಯುವಕ ಯುವತಿಯರ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳಿಗೆ ಒಂದು ರೂಪ ಕೊಟ್ಟು ಅವರು ಉಪಯುಕ್ತ ಜೀವನ ನಡೆಸುವಂತೆ ನೆರವಾಗಲು ಜಗತ್ತಿನಲ್ಲಿ ಹಲವು ಬಗೆಯ ಯುವಜನ ಸಂಸ್ಥೆಗಳು ಹುಟ್ಟಿಕೊಂಡಿವೆ.

ಸ್ಕೌಟ್ ಹಾಗೂ ಗೈಡ್ ಚಳುವಳಿಗಳು ಇವುಗಳಲ್ಲಿ ಅತ್ಯಂತ ಪರಿಚಿತ ವಾದುವು. ಯುವಜನ ವಸತಿಗೃಹದ ಉದ್ದೇಶವೂ ಇಂಥದೇ.

ವೈ. ಎಂ. ಸಿ. ಎ. (ಯಂಗ್ ಮೆನ್ಸ್ ಕ್ರಿಶ್ಚಿಯನ್ ಅಸೋಸಿಯೇಷನ್) ಹಾಗೂ ವೈ. ಡಬ್ಲ್ಯು. ಸಿ. ಎ. (ಯಂಗ್ ವಿಮೆನ್ಸ್ ಕ್ರಿಶ್ಚಿಯನ್ ಅಸೋಸಿಯೇಷನ್) ಆರಂಭವಾದದ್ದು ಧಾರ್ಮಿಕ ತಳಹದಿಯ ಮೇಲೆ, ದೈಹಿಕ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳನ್ನು ಬೆಳೆಸುವ ಉದ್ದೇಶದಿಂದ. ಈ ಸಂಸ್ಥೆಗಳು ಕ್ರೀಡೆಗಳಿಗೆ ಪ್ರೋತ್ಸಾಹ ನೀಡಿವೆ. ಅಥ್ಲೆಟಿಕ್ಸ್, ಶಿಬಿರ ವ್ಯವಸ್ಥೆ, ಕ್ಲಬ್ ನಡೆಸುವುದು ಇತ್ಯಾದಿ ಈ ಸಂಸ್ಥೆಗಳ ಕಾರ್ಯಕ್ರಮಗಳು.

1844ರಲ್ಲಿ ಲಂಡನಿನಲ್ಲಿ ವೈ. ಎಂ. ಸಿ. ಎ. ಆರಂಭವಾಯಿತು. ಇದು ಅಮೆರಿಕದಲ್ಲಿ 1854ರಲ್ಲಿ ಸಂಘಟಿಸಲ್ಪಟ್ಟಿತು. ಮರುವರ್ಷ ಭಾರತದಲ್ಲಿ ಈ ಸಂಸ್ಥೆ ಕಲ್ಕತ್ತದಲ್ಲಿ ಪ್ರಾರಂಭವಾಯಿತು. ಬಾಸ್ಕೆಟ್‌ಬಾಲ್ ಆಟವನ್ನು ರೂಪಿಸಿದ ಅಮೆರಿಕದ ಜೇಮ್ಸ್ ನೇಸ್ಮಿತ್ ದೇಹದಾರ್ಢ್ಯ ಸಾಧಿಸುವ ವಿಧಾನ ಹಾಗೂ ಅಥ್ಲೆಟಿಕ್ ಕಾರ್ಯಕ್ರಮಗಳಿಗೆ ತಳಹದಿ ಹಾಕಿದರು. ವೈ. ಡಬ್ಲ್ಯು. ಸಿ. ಎ. 1850ರಲ್ಲಿ ಲಂಡನಿನಲ್ಲಿ ಆರಂಭವಾಯಿತು. ಆಯಾ ಪ್ರದೇಶದಲ್ಲಿ ಹೆಣ್ಣು ಮಕ್ಕಳ ಅನುಕೂಲಕ್ಕೆ ತಕ್ಕಂತೆ ಈ ಸಂಸ್ಥೆಗಳ ಕಾರ್ಯಕ್ರಮಗಳು ಬದಲಾಗಬಹುದು. ಜಾತಿ, ಮತಗಳ ಭೇದವಿಲ್ಲದೆ ಹುಡುಗಿಯರ, ಮಹಿಳೆಯರ ವ್ಯಕ್ತಿತ್ವ ಬೆಳವಣಿಗೆಗೆ ಪೂರ್ಣ ಅವಕಾಶ ನೀಡುವುದು ಇವುಗಳ ಉದ್ದೇಶ.

ಬಾಯ್ಸ್ ಬ್ರಿಗೇಡ್, ಗರ್ಲ್ಸ್ ಬ್ರಿಗೇಡ್‌ಗಳು ಅಥ್ಲೆಟಿಕ್ಸ್ ಹಾಗೂ ಶಿಬಿರ ಜೀವನ ಕಾರ್ಯಕ್ರಮಗಳುಳ್ಳ ಸಂಸ್ಥೆಗಳು. ಯುವ ಕೃಷಿಕರ ಸಂಘಗಳು ಕೃಷಿಕರ ಅಭಿರುಚಿ. ಅವಶ್ಯತೆಗಳಿಗೆ ತಕ್ಕಂಥ ಕಾರ್ಯಕ್ರಮಗಳನ್ನು ರೂಪಿಸಿಕೊಳ್ಳುವ ಸಂಸ್ಥೆಗಳು.

'ಕ್ಯಾಂಪ್‌ಫೈರ್ ಗರ್ಲ್ಸ್' ಎಂಬ ಒಂದು ಚಳುವಳಿ ಅಮೆರಿಕದಲ್ಲಿ ಬಹಳ ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿದೆ. ಇದಕ್ಕೆ ಹೆಣ್ಣು ಮಕ್ಕಳು ಮಾತ್ರ ಸದಸ್ಯರು. ಹೆಣ್ಣು ಮಕ್ಕಳಲ್ಲಿ ಗೃಹ ಜೀವನ, ಹೊರಾಂಗಣ ಜೀವನ, ಕೈಕೆಲಸ, ಸೌಂದರ್ಯ ಪ್ರಜ್ಞೆ, ಸಹಾಯಪರತೆ ಮುಂತಾದ ಅವಶ್ಯ ಗುಣಗಳನ್ನು ಜಾಗೃತಗೊಳಿಸುವುದು ಈ ಚಳುವಳಿಯ ಉದ್ದೇಶ. 'ಬ್ಲೂಬರ್ಡ್', 'ಜೂನಿಯರ್ ಹೈ ಕ್ಯಾಂಪ್‌ಫೈರ್ ಗರ್ಲ್ಸ್' ಹಾಗೂ 'ಹೊರೈಜನ್ ಕ್ಲಬ್' —ಈ ಚಳುವಳಿಯ ಇನ್ನುಳಿದ ಮೂರು ಗುಂಪುಗಳು. ಬೇರೆ ಬೇರೆ ವಯಸ್ಸಿಗೆ ಸಂಬಂಧಪಟ್ಟಂತೆ ಹುಡುಗಿಯರು ಅವುಗಳಲ್ಲಿ ಸೇರಬಹುದು.

ಈಗ ಪ್ರತಿ ದೇಶದಲ್ಲೂ ಯುವ ಜನಾಂಗಕ್ಕಾಗಿ ಮೀಸಲಾದ ಸಂಘ ಸಂಸ್ಥೆಗಳು ಅನೇಕವಿವೆ. ಭಾರತದಲ್ಲಿ ಯುವಜನ ಕಲ್ಯಾಣ ಕಾರ್ಯಕ್ರಮಗಳಿಗಾಗಿ ಒಂದು ಸಚಿವ ಶಾಖೆಯಿದೆ. ರಾಜ್ಯ ಮಟ್ಟದಲ್ಲೂ ಯುವಜನ ಸಂಘ ಸಂಸ್ಥೆಗಳಿವೆ.

ನೋಡಿ : ಗರ್ಲ್‌ಗೈಡ್ ; ಬಾಯ್ ಸ್ಕೌಟ್ : ಯುವಜನ ವಸತಿಗೃಹ

' ಯುವರಾಜ '

ಯುವರಾಜ, ಅವನನ್ನು ಕಾವಲು ಕಾಯುವ ಅಂಗರಕ್ಷಕರು, ಉಳಿದವರು ಯುವರಾಜನ ಮೇಲೆ ಆಕ್ರಮಣ ಮಾಡುವವರು —ಇಷ್ಟು ಜನ ಆಟಗಾರರು.

ಆಟದ ಮೈದಾನದ ಒಂದು ಭಾಗದಲ್ಲಿ ಯುವರಾಜನ 'ಅರಮನೆ.' ಇಲ್ಲಿಂದ ಅವನೂ ಅವನ ಅಂಗರಕ್ಷಕರೂ ಹೊರಡುತ್ತಾರೆ. ಉಳಿದ ಆಟಗಾರರು ಅಂಗರಕ್ಷಕರನ್ನು ತಗಲಿಸಿಕೊಳ್ಳದೆ ಯುವರಾಜನನ್ನು ಮುಟ್ಟಬೇಕು.

ಅಂಗರಕ್ಷಕರು ಯುವರಾಜನ ಸುತ್ತಲೂ ಓಡಾಡುತ್ತ ಇರಬಹುದು. ಆಟಗಾರರೂ ಅಷ್ಟೆ. ಯಾರಾದರೂ ಅಂಗರಕ್ಷಕರನ್ನು ತಗಲಿಸಿಕೊಂಡರೆ ಅವರು ಆಟದಿಂದ ಹೊರಗೆ ಹೋಗಬೇಕು.

ಅಂಗರಕ್ಷಕರನ್ನು ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಳ್ಳದೆ ಯುವರಾಜನನ್ನು ಮುಟ್ಟಿದಾತ ಮುಂದಿನ ಆಟದಲ್ಲಿ ಯುವರಾಜ.

ಯೂಜಿನ್ ಸ್ಯಾಂಡೋ

ಉತ್ತಮ ಅಂಗಸೌಷ್ಠವವಿರುವ ವ್ಯಕ್ತಿಯನ್ನು ಯೂಜಿನ್ ಸ್ಯಾಂಡೋರಿಗೆ ಹೋಲಿಸುವುದು ಜನಸಾಮಾನ್ಯರಿಗೆ ವಾಡಿಕೆ. ಇವರು ಸುಂದರ ಅಂಗಸೌಷ್ಠವಕ್ಕೆ ಆದರ್ಶ, ಅಂಗಸಾಧಕರಿಗೆ ಗುರು. ಸ್ವಪ್ರಯತ್ನದಿಂದ ಯಶಸ್ಸನ್ನು ಸಾಧಿಸಿದರು.

ಯೂಜಿನ್ ಸ್ಯಾಂಡೋ ಉಪಯೋಗಿಸಲು ಆರಂಭಿಸಿದನೆನ್ನಲಾಗುವ 'ಸ್ಯಾಂಡೋ ಬನೀನು' ಗಳಂತೂ ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬರಿಗೂ ಪರಿಚಿತ.

ಸ್ಯಾಂಡೋ ಹುಟ್ಟಿದ್ದು ಜರ್ಮನಿಯ ಕೊನಿಗ್ಸ್‌ಬರ್ಗ್‌ನಲ್ಲಿ, 1867ರಲ್ಲಿ. ನಿಜವಾದ ಹೆಸರು ಫ್ರೆಡರಿಕ್ ಮ್ಯುಯೆಲರ್ ಚಿಕ್ಕಂದಿನಲ್ಲಿ ದುರ್ಬಲ ಬಾಲಕರಾಗಿದ್ದರು. ತಂದೆತಾಯಂದಿರೂ ಗಟ್ಟಿ ಮುಟ್ಟು ದೇಹದವರಲ್ಲ. ಹತ್ತನೆಯ ವಯಸ್ಸಿನಲ್ಲಿ ತಮ್ಮ ತಂದೆಯೊಂದಿಗೆ ರೋಮ್‌ಗೆ ಹೋದ ಯೂಜಿನ್ ಅಲ್ಲಿ ಬಲಿಷ್ಠ ಪುರುಷರ ವಿಗ್ರಹಗಳನ್ನು ನೋಡಿದರು



ಸುಂದರ ಅಂಗಸೌಷ್ಠವಕ್ಕೆ ಆದರ್ಶ : ಸ್ಯಾಂಡೋ

ತಾನೂ ಅದರಂತೆ ಆಗಬೇಕು ಎಂಬ ಬಯಕೆ ಇವರಲ್ಲಿ ಹುಟ್ಟಿತು.

ಗಾಟಿಂಜನ್ ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾಲಯದಲ್ಲಿ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಯಾಗಿ ಸೇರಿ ಅಷ್ಟರಲ್ಲೇ ಒಳ್ಳೆಯ ಕುಸ್ತಿಪಟು ಎಂಬ ಹೆಸರು ಪಡೆದರು. ಮುಂದೆ ಬೆಲ್ಜಿಯಂ, ಹಾಲೆಂಡುಗಳ ಪ್ರವಾಸ ನಡೆಸಿ ಬಂದ ಬಳಿಕ ಮೂವರು ಎದುರಾಳಿಗಳೊಡನೆ ಸೆಣಸಿ ಸೋಲಿಸಿದರು. ಆದರೆ ಅವರು ಕೀರ್ತಿ ಸಂಪಾದಿಸಿದ್ದು ಕುಸ್ತಿಪಟುವಾಗಿ ಅಲ್ಲ; [illegible] ಬದ್ಧ ಸ್ನಾಯುಯುಕ್ತ ಮನುಷ್ಯರಾಗಿ. [illegible] ಶಿಲ್ಪ ಸಂಗ್ರಹಣೆಗೆ ಹೆಸರಾದ ಮ್ಯೂಯೆಲರ್ ಆಸ್ಟ್ರಿಯಕ್ಕೆ ಓಡಿಹೋದರು. ಅಲ್ಲಿ ಅಟಿಲ್ಲ ಎಂಬವರಲ್ಲಿ ತರಬೇತಿ ಪಡೆದರು. [illegible] ಪೂರೈಸುವುದಕ್ಕೆ ಅಟಿಲ್ಲ ಅವರು ಮ್ಯೂಯೆಲರ್‌ಗೆ ಯೂಜೆನ್ ಸ್ಯಾಂಡೋ ಎಂದು ಹೆಸರಿಟ್ಟರು.

ಆಸ್ಟ್ರಿಯದಿಂದ ಸ್ಯಾಂಡೋ ಲೋವನ್ ನಗರಕ್ಕೆ ಬಂದರು.

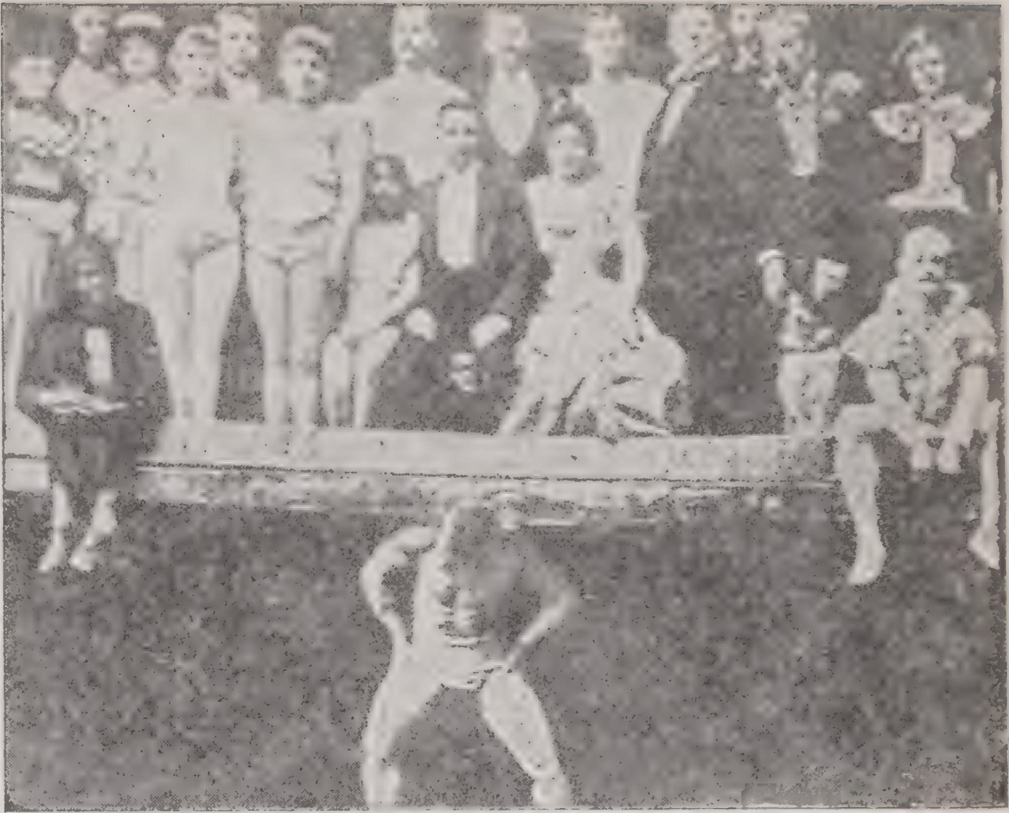
ನಗರದ ಬೀದಿಗಳಲ್ಲಿ ಅಲೆದಾಡುತ್ತಿದ್ದಾಗ 'ಬಲ' ಪ್ರದರ್ಶನ-ಪರೀಕ್ಷೆಯ ಉಪಕರಣಗಳನ್ನು ಯೂಜೆನ್ ಸ್ಯಾಂಡೋ ಮುರಿದು ಹಾಕಿದರು. ಇದಕ್ಕಾಗಿ ಸ್ಯಾಂಡೋ ನ್ಯಾಯಾಲಯದ ಮುಂದೆ ಬರಬೇಕಾಯಿತು. ಈ ಕೃತ್ಯಗಳನ್ನು 'ತಾನೊಬ್ಬನೇ ಮಾಡಿದೆ' ಎಂದಾಗ ನ್ಯಾಯಾಧೀಶರು ನಂಬಲಿಲ್ಲ. ಆಗ ಸ್ಯಾಂಡೋ ಅಂಥದೇ ಹೊಸ ಉಪಕರಣಗಳನ್ನು—ನ್ಯಾಯಾಲಯದಲ್ಲಿ ಪೌರರ ಮುಂದೆ ಮುರಿದು ತೋರಿಸಿದರು. ಪಟ್ಟಣದ ಜನರನ್ನೆಲ್ಲ ತನ್ನ 'ಸರ್ಕಸ್'ಗಳಿಗೆ ಆಕರ್ಷಿಸಿದರು. 'ಸ್ಯಾಂಡೋ' ಎಂಬುದು ಪ್ರಪಂಚದಲ್ಲೆಲ್ಲ ಮನೆಯ ಮಾತಾಯಿತು. ಅನಂತರ ಅವರು ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿಗೆ ಬಂದು ನೆಲೆಸಿದರು.

ಆಗ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನಲ್ಲಿ ಸ್ಯಾಂಪ್ಸನ್ ಎಂಬಾತ ಇದ್ದರು. ಜಗತ್ತಿನ ಅತ್ಯಂತ ಶಕ್ತಿವಂತ ಮನುಷ್ಯ ಎಂಬ ಬಿರುದು ಇವರಿಗೆ ಇತ್ತು. ತಮ್ಮ ಶಿಷ್ಯ ಫ್ರಾಂಕ್ ಸೈಕ್ಲೋಪ್ಸನನ್ನು ಭಾರ ಎತ್ತುವ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಸೋಲಿಸಿದರೆ ನೂರು ಪೌಂಡು ಬಹುಮಾನ ಎಂದು ಇವರು ಘೋಷಿಸಿದರು. ಸೈಕ್ಲೋಪ್ಸನನ್ನು ಸ್ಯಾಂಡೋ ಸೋಲಿಸಿದ್ದಲ್ಲದೆ, ಭಾರ ಎತ್ತುವುದರಲ್ಲಿ ಸ್ವತಃ ಸ್ಯಾಂಪ್ಸನರನ್ನೇ ಹಿಂದೆ ಹಾಕಿದರು. 1891ರಲ್ಲಿ ಬಲಶಾಲಿ ಹರ್ಕ್ಯುಲೀಸ್‌ಗೂ ಸ್ಯಾಂಡೋಗೂ ನಡೆದ ಭಾರ ಎತ್ತುವ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಸ್ಯಾಂಡೋ ಗೆದ್ದು ವಿಶ್ವಚಾಂಪಿಯನ್‌ನ ನಡುಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ಪಡೆದರು.

ಸ್ಯಾಂಡೋಗಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ಶಕ್ತಿವಂತರು ಆಗ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನಲ್ಲಿದ್ದರು. ಆದರೆ ಅಂಗಸೌಷ್ಠವ ಕಲೆಯಲ್ಲಿ ಅವರನ್ನು ಮೀರಿಸಿದವರು ಯಾರೂ ಇರಲಿಲ್ಲ.

ಜಗತ್ತಿನ ಅತ್ಯಂತ ಬಲಿಷ್ಠರಾದ ಸ್ಯಾಂಡೋಗೆ ಇತರರನ್ನೂ ತಮ್ಮಂತೆ ಗಟ್ಟಿಯಾಗಿಸಬೇಕು ಎಂಬ ಹಂಬಲ. ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನಲ್ಲಿ ಇವರು ಶಿಷ್ಯರನ್ನು ಕಲೆಹಾಕಿ ಒಂದು ವ್ಯಾಯಾಮ ಶಾಲೆಯನ್ನು ತೆರೆದರು. ಅಂಗಸಾಧನೆಯಲ್ಲಿ ಮತ್ತು ಭಾರ ಎತ್ತುವುದರಲ್ಲಿ ತರಬೇತಿ ಕೊಡಲು ಆರಂಭಿಸಿದರು. ವ್ಯಾಯಾಮ ವಿಧಾನಗಳನ್ನು ಸ್ವತಃ ರೂಪಿಸಿದರು. ಹಿಂದೆ ಇದ್ದ ವಿಧಾನಗಳಲ್ಲಿ ಸುಧಾರಣೆಗಳನ್ನು ಮಾಡಿದರು. ವ್ಯಾಯಾಮದ ಪ್ರಚಾರಕ್ಕೆ ಪುಸ್ತಕಗಳನ್ನು ಬರೆದರು; ಪತ್ರಿಕೆಗಳನ್ನು ಹೊರಡಿಸಿದರು.

ಯೂಜೆನ್ ಸ್ಯಾಂಡೋ 1927ರಲ್ಲಿ ಕಾಲವಾದರೂ ಇವರು ಆರಂಭಿಸಿದ ವ್ಯಾಯಾಮ ವಿಧಾನಗಳು ನಶಿಸಿಹೋಗಲಿಲ್ಲ. ಜಗತ್ತಿನ ಸಾವಿರಾರು



ಸ್ಯಾಂಡೋ ಶಕ್ತಿ ಪ್ರದರ್ಶನ

ವ್ಯಾಯಾಮ ಶಾಲೆಗಳು ಸ್ಯಾಂಡೋರನ್ನು ಆದರ್ಶ ಅಂಗಸೌಷ್ಠವಕ್ಕಾಗಿ ಅನುಕರಿಸುತ್ತವೆ. ಈಚೀಚೆಗೆ ಸ್ಯಾಂಡೋರನ್ನು ಅಂಗಸೌಷ್ಠವದಲ್ಲೂ, ದೇಹಶಕ್ತಿಯಲ್ಲೂ ಮೀರಿಸಿದವರು ಅನೇಕರಿದ್ದಾರೆ.

ನೋಡಿ : ಡಂಬೆಲ್ಸ್

ರಗ್ಬಿ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್

ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ರಗ್ಬಿ ಶಾಲೆಯ ಗೋಡೆಯ ಮೇಲೆ ಒಂದು ಫಲಕವಿದೆ. "1823ರಲ್ಲಿ ಸಾಮಾನ್ಯ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ಪಂದ್ಯವೊಂದರಲ್ಲಿ ಆಟದ ನಿಯಮಗಳನ್ನು ಉಲ್ಲಂಘಿಸಿ ಚೆಂಡನ್ನು ಕೈಯಲ್ಲಿ ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಓಡಿ ವಿಶಿಷ್ಟ ಶೈಲಿಯ ರಗ್ಬಿ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ಆಟವನ್ನು ಪ್ರಾರಂಭಿಸಿದ ವಿಲಿಯಂ ವೆಬ್ ಎಲಿಸನ ಸ್ಮರಣಾರ್ಥವಾಗಿ" ಎಂಬ ಮಾತನ್ನು ಆ ಶಿಲಾಫಲಕದಲ್ಲಿ ಕೆತ್ತಲಾಗಿದೆ.

ರಗ್ಬಿ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ಆಟ ಆರಂಭವಾದದ್ದು ಒಂದು ವಿಲಕ್ಷಣ ಸನ್ನಿವೇಶದಲ್ಲಿ. ವಿಲಿಯಂ ವೆಬ್ ಎಲಿಸ್ ರಗ್ಬಿ ಶಾಲೆಯ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿ. ಆತ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ಆಟದ ನಿಯಮಗಳಿಗೆ ವಿರುದ್ಧವಾಗಿ ಚೆಂಡನ್ನು ಕೈಯಲ್ಲಿ ಹಿಡಿದು ಓಡಿ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ಆಟದಲ್ಲಿ ಹೊಸ ಸಂಪ್ರದಾಯವನ್ನು ಪ್ರಾರಂಭಿಸಿದ. ಅದನ್ನೇ ಇಂದು ರಗ್ಬಿ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ.

ರಗ್ಬಿ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್‌ನಲ್ಲಿ ಎರಡು ವಿಧಗಳಿವೆ : ರಗ್ಬಿ ಯೂನಿಯನ್ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ಮತ್ತು ರಗ್ಬಿ ಲೀಗ್ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್. ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್, ಸ್ಕಾಟ್‌ಲೆಂಡ್, ಐರ್‌ಲೆಂಡ್, ವೇಲ್ಸ್ ಮತ್ತು ಫ್ರಾನ್ಸ್‌ಗಳ ನಡುವೆ ರಗ್ಬಿ ಯೂನಿಯನ್ ಫುಟ್‌ಬಾಲಿನ ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳು ನಡೆಯುತ್ತವೆ. ರಗ್ಬಿ ಯೂನಿಯನ್ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ಆಟವನ್ನು ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ 21 ಕ್ಲಬ್ಬುಗಳು ಒಟ್ಟು ಸೇರಿ 1871ರಲ್ಲಿ ಪ್ರಾರಂಭಿಸಿದುವು. ಮೊದಲ ಬಾರಿ ಆಡಿದಾಗ ತಂಡದಲ್ಲಿ 20 ಮಂದಿ ಆಟಗಾರರಿದ್ದರು. ಕ್ರಮೇಣ ಕಡಿಮೆಯಾಗುತ್ತಾ ಬಂದು 15 ಮಂದಿ ಆಟಗಾರರಿಗೆ [illegible]. ಮೊದಲ ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಪಂದ್ಯ [illegible] ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್ ಮತ್ತು ಸ್ಕಾಟ್‌ಲೆಂಡುಗಳ ನಡುವೆ [illegible]



ರಗ್ಬಿ ಪಂದ್ಯ

ರಗ್ಬಿ ಯೂನಿಯನ್ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ಆಟದ ಬಯಲು 110 ಗಜ ಉದ್ದ ಹಾಗೂ 75 ಗಜ ಅಗಲ. ಆಟದ ಚೆಂಡು ಅಂಡಾಕಾರದಲ್ಲಿರುತ್ತದೆ. ಚೆಂಡು 13–15 ಔನ್ಸ್ ಭಾರ, 11 —11¼ ಅಂಗುಲ ಉದ್ದ. ಇಂಗ್ಲಿಷ್ H ಅಕ್ಷರದ ಆಕಾರದಲ್ಲಿ ಗೋಲುಕಂಬಗಳಿರುತ್ತವೆ. ಗೋಲುಕಂಬದ ಅಡ್ಡಪಟ್ಟಿ ನೆಲದ ಮೇಲೆ 10 ಅಡಿಗಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ಎತ್ತರದಲ್ಲಿರಬಾರದು. ರಗ್ಬಿ ಯೂನಿಯನ್ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್‌ನಲ್ಲಿ ಗೋಲ್ ರೇಖೆಗಳಿದ್ದರೂ ಗೋಲ್ ಕೀಪರ್‌ಗಳಿರುವುದಿಲ್ಲ. ಗೋಲ್ ಕಾಯುವ ಕೆಲಸವನ್ನು ಆಟಗಾರರೇ ನಿರ್ವಹಿಸಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಆಟವನ್ನು ನಿಯಂತ್ರಿಸುವ ರೆಫರಿಗೆ ಇಬ್ಬರು ಸಹಾಯಕರಿರುತ್ತಾರೆ.

ರಗ್ಬಿ ಯೂನಿಯನ್ ಆಟದ ಒಟ್ಟು ಅವಧಿ 80 ಮಿನಿಟುಗಳು. ಮಧ್ಯೆ 20 ಮಿನಿಟುಗಳ ವಿರಾಮ. ವಿರಾಮದ ಬಳಿಕ ಆಟದ ತಂಡಗಳು ಪರಸ್ಪರ ಸ್ಥಳಗಳನ್ನು ಬದಲಾಯಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತವೆ. ರಗ್ಬಿ ಯೂನಿಯನ್ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್‌ನ ಒಂದು ಪ್ರಧಾನ ಲಕ್ಷಣ ಸ್ಕ್ರಮ್ಮೇಜ್. ಅದನ್ನೀಗ 'ಸ್ಕ್ರಮ್' ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ. ಸ್ಕ್ರಮ್ಮೇಜ್ ಅಂದರೆ ನೆಲದ ಮೇಲಿರುವ ಚೆಂಡನ್ನು ಒದೆಯಲು ಮುಂದಿನ ಸಾಲಿನ ಆಟಗಾರರ ನೂಕು ನುಗ್ಗಾಟ.

ವಿಶೇಷ ತಪ್ಪುಗಳಿಗೆ ಸ್ವಚ್ಛಂದ ಒದೆತಗಳ ಅವಕಾಶ ನೀಡಿ ಶಿಕ್ಷೆ ವಿಧಿಸುತ್ತಾರೆ. ನಿಯಮಗಳನ್ನು ಉಲ್ಲಂಘಿಸಿದ ಸಣ್ಣ ಪುಟ್ಟ ತಪ್ಪುಗಳಿಗೆ, ತಪ್ಪು ಸಂಭವಿಸಿದಲ್ಲೇ ರೆಫರಿಯು 'ಸ್ಕ್ರಮ್ಮೇಜ್' ಆಜ್ಞಾಪಿಸುತ್ತಾನೆ.

ಆಟದ ಗೆಲ್ಲಂಕಗಳನ್ನು ಟ್ರೈ ಮತ್ತು ಗೋಲುಗಳ ಆಧಾರದಿಂದ ನಿರ್ಧರಿಸಲಾಗುತ್ತದೆ. ಎದುರಾಳಿಯ ಗೋಲು ರೇಖೆಯ ಹಿಂಭಾಗಕ್ಕೆ ಚೆಂಡು ಸ್ಪರ್ಶಿಸುವಂತೆ ಮಾಡುವುದು 'ಟ್ರೈ'. ಹೀಗೆ ಮಾಡಿದಾಗ ಮೂರು ಗೆಲ್ಲಂಕಗಳು ಸಿಗುತ್ತವೆ. ಅದನ್ನೇ ಗೋಲ್ ಮಾಡಿದಾಗ ಇನ್ನೆರಡು ಗೆಲ್ಲಂಕಗಳು ದೊರೆಯುತ್ತವೆ. ಒಬ್ಬ ಆಟಗಾರ ನೆಲಕ್ಕೆ ಚೆಂಡು ಬೀಳಿಸಿ ಅದು ಮೊದಲು ಪುಟಿಯುತ್ತಿದ್ದಂತೆ ಒದೆದು ಗೋಲ್ ಅಡ್ಡಪಟ್ಟಿಯ ಮೇಲೆ ಹಾರಿಸಿದರೂ 3 ಗೆಲ್ಲಂಕಗಳು ಸಿಗುತ್ತವೆ.

1875ರಲ್ಲಿ ರಗ್ಬಿ ಲೀಗ್ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ಆರಂಭವಾಯಿತು. ಈ ಹೊಸ ಸಂಸ್ಥೆ ಹುಟ್ಟಿದ್ದು ರಗ್ಬಿ ಯೂನಿಯನ್‌ನೊಳಗಿನ ಭಿನ್ನಾಭಿಪ್ರಾಯಗಳ ಕಾರಣದಿಂದ.

ರಗ್ಬಿ ಲೀಗ್ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್‌ನಲ್ಲಿ 13 ಮಂದಿ ಆಟಗಾರರಿರುತ್ತಾರೆ. ಆಟದ ಬಯಲು, ಚೆಂಡು ಮತ್ತು ಇತರ ನಿಯಮಾವಳಿಗಳಲ್ಲಿ ರಗ್ಬಿ ಯೂನಿಯನ್ ಆಟಕ್ಕಿಂತ ವ್ಯತ್ಯಾಸಗಳೇನೂ ಇಲ್ಲ. ಆಟಗಾರರಲ್ಲಿ ಸ್ಪರ್ಧಾ ಮನೋವೃತ್ತಿಗಳನ್ನು ಬೆಳೆಸುವವರಲ್ಲಿ ರಗ್ಬಿ ಲೀಗ್ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ಯಶಸ್ವಿಯಾಗಿದೆ. ಹೊರ ದೇಶಗಳಲ್ಲಿ ಪ್ರಮುಖವಾಗಿ ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯ, ನ್ಯೂಜಿಲೆಂಡ್, ಫ್ರಾನ್ಸ್

ಗಳಲ್ಲಿ ರಗ್ಬಿ ಲೀಗ್ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ಆ
ವನ್ನು ಆಡುತ್ತಾರೆ.

ರಗ್ಬಿ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ದಕ್ಷಿಣ ಆಫ್ರಿಕ
ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಕ್ರೀಡೆ ಎನಿಸಿದೆ.

ರಟ್ಟಿನ ಮೇಲೆ ಕಾಲು

ಒಂದೊಂದು ತಂಡದಲ್ಲಿ ಇಬ್ಬರ
ಆಟಗಾರರು. ಇಂಥ ಹಲವು ತಂ
ಗಳ ನಡುವೆ ಸ್ಪರ್ಧೆ ನಡೆಸಬಹುದು.
ಒಬ್ಬ ಓಟಗಾರ, ಮತ್ತೊಬ್ಬ ಅವ
ಸಹಾಯಕ. ಸಹಾಯಕನ ಕೈಯಲ್ಲಿ ಎರಡು ರಟ್ಟಿನ ತುಂಡುಗಳಿರ
ತ್ತವೆ. ಓಟಗಾರನ ಕಾಲುಗಳು ಅವುಗಳ ಮೇಲಿರುತ್ತವೆ. ಸೀಟಿ ಆದಾ
ಸಹಾಯಕ ರಟ್ಟನ್ನು ಹೊರಡು ಗೆರೆಯಿಂದ ಮುಂದಕ್ಕಿಡುತ್ತಾನೆ.

ಓಟಗಾರ ಬರಿ ನೆಲದ ಮೇಲೆ ಕಾಲು ಇಡಬಾರದು. ಸಹಾಯ
ಆಟಗಾರ ಹೆಜ್ಜೆಯನ್ನೇ ಗಮನಿಸುತ್ತ ಬೇಗ ಬೇಗ ರಟ್ಟನ್ನು ತೆಗೆದ
ಮುಂದಕ್ಕಿಡುತ್ತಿದ್ದರೆ ಆಟಗಾರ ಬೇಗ ಮುಂದೆ ಸಾಗಿ ಗುರಿಗೆರೆ ತಲಪ
ಸಾಧ್ಯವಾಗುತ್ತದೆ. ಮೊದಲು ತಲಪಿದವರು ಗೆದ್ದಂತೆ. ಸ್ಪರ್ಧೆಯ
ಓಟಗಾರನಷ್ಟೇ ಆತನ ಸಹಾಯಕನೂ ಮುಖ್ಯ ಪಾತ್ರ ವಹಿಸುತ್ತಾನೆ.

ರಟ್ಟಿನ ಮೇಲೆ ಕಾಲಿಡಲು ಸಹಾಯ



ರಣಜಿತ್ ಸಿಂಹಜಿ

ಸಸೆಕ್ಸ್ ಮತ್ತು ಲಾಂಕಾಷಿರ್‌ಗಳ ನಡುವೆ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ಬ್ರೈಟನ್‌ನಲ್ಲಿ ಮೂರು ದಿನಗಳ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಪಂದ್ಯವೊಂದು ನಡೆಯುತ್ತಿತ್ತು. ಎರಡನೆಯ ದಿನದ ಮುಕ್ತಾಯದ ವೇಳೆಗೆ ಸಸೆಕ್ಸ್ ಸೋಲುವ ಸ್ಥಿತಿಯನ್ನು ಮುಟ್ಟಿತ್ತು. ಮರುದಿನ ಸಸೆಕ್ಸ್ ಪರ ಮತ್ತೊಬ್ಬ ಆಟಗಾರ ಆಟ ಪ್ರಾರಂಭಿಸಿದರು. ಇವರಿಗೆ ಮೊದಲ ಇನ್ನಿಂಗ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಎಡಗೈ ಮಣಿಕಟ್ಟಿಗೆ ಚೆಂಡಿನ ಏಟು ಬಿದ್ದು ಆ ಕೈ ಉಪಯೋಗಿಸಲೂ ಬರದಂತಾಗಿತ್ತು. ಆದರೂ ಅವರು ತಮ್ಮ ತಂಡ ಗೆಲ್ಲಬೇಕೆಂಬ ಹುಮ್ಮಸ್ಸಿನಿಂದ ಬಂದು ಆಡಿದರು. ಆಡುತ್ತ ಆಡುತ್ತ ಸುಮಾರು ಎರಡು ದಶಕ ರನ್ ಗಳಿಸಿದ ಅವರು ಆ ದಿನವೆಲ್ಲ ಆಡಿದ್ದರು!

ಈ ಆಟಗಾರ–ರಣಜಿತ್ ಸಿಂಹಜಿ. ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಇತಿಹಾಸದಲ್ಲೇ ರಣಜಿ ಒಬ್ಬ ಪವಾಡಪುರುಷ. ಅವರು ಒಬ್ಬ ಭಾರತೀಯ ರಾಜಕುಮಾರರು. ಅಂದಿನ ಅತ್ಯುತ್ತಮ ಬೌಲರುಗಳೆಲ್ಲ ಮೂಗಿನ ಮೇಲೆ ಬೆರಳಿಟ್ಟು ಬೆರಗಾಗುವಂತೆ, ಫೀಲ್ಡರುಗಳೆಲ್ಲ ದಿಗ್ಭ್ರಮೆಯಿಂದ ಅಚಲರಾಗಿ ನಿಂತು ಬಿಡುವಂತೆ, ಪ್ರೇಕ್ಷಕರು ರೋಮಾಂಚನಗೊಂಡು ಮುಂದಿನ ಚೆಂಡನ್ನು ಅವರು ಹೇಗೆ ಹೊಡೆಯುತ್ತಾರೆ ಎಂದು ಮೈಯನ್ನೆಲ್ಲ ಕಣ್ಣಾಗಿ ಮಾಡಿಕೊಂಡು ಆಟ ನೋಡುವಂತೆ ಮಾಡಿದವರು ರಣಜಿ.

ಜಾಮ್‌ನಗರದ ಬಳಿಯಿರುವ ಸಾರೂದಾರ್ ಎಂಬ ಹಳ್ಳಿಯಲ್ಲಿ 1872ರ ಸೆಪ್ಟೆಂಬರ್ 10ರಂದು ರಣಜಿ ಜನಿಸಿದರು. ಇವರನ್ನು ನವನಗರದ ದೊರೆ ದತ್ತುತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಉತ್ತಮ ರೀತಿಯ ವಿದ್ಯಾಭ್ಯಾಸಕ್ಕೆ ಏರ್ಪಾಡು ಮಾಡಿದರು. ಸೌರಾಷ್ಟ್ರದ ರಾಜಕುಮಾರರಿಗಾಗಿ ಇದ್ದ ಕಾಲೇಜಿನಲ್ಲಿ ಕೊಂಚ ಕಾಲ ರಣಜಿ ಓದಿದರು. ಅಲ್ಲಿಯೇ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಎಂದರೇನೆಂಬುದನ್ನು ಇವರು ತಿಳಿದಿದ್ದು. 1888ರಲ್ಲಿ ವಿದ್ಯಾಭ್ಯಾಸ ಮುಂದುವರಿಸಲು ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿಗೆ ಹೋದರು. ಮರು ವರ್ಷ ಕೇಂಬ್ರಿಜ್ ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾಲಯಕ್ಕೆ ಖಾಸಗಿ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಯಾಗಿ ಸೇರಿದರು. 1892ರಿಂದ ಟ್ರಿನಿಟಿ ಕಾಲೇಜಿನ ತಂಡದಲ್ಲಿ ಆಡತೊಡಗಿದರು.

ರಣಜಿ 1895ರಲ್ಲಿ ಸಸೆಕ್ಸ್ ತಂಡಕ್ಕೆ ಸೇರಿದರು. ಈ ತಂಡದ ಪರವಾಗಿ ಅವರು ಆಡಿದ ಮೊತ್ತಮೊದಲ ಪ್ರಥಮ ದರ್ಜೆ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಔಟಾಗದೇ 77 ಮತ್ತು 150 ರನ್‌ಗಳನ್ನು ಗಳಿಸಿದರು. ಇಲ್ಲಿಂದ ಅವರು ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಇತಿಹಾಸಕ್ಕೆ ಹೊಸ ಮೆರುಗನ್ನು ಕೊಡಲಾರಂಭಿಸಿದರು.

ರಣಜಿ ವಿಕೆಟ್ ಮುಂದೆ ಬ್ಯಾಟು ಹಿಡಿದು ನಿಂತಾಗ ಯಾವುದೇ ರೀತಿಯ ಕಾತರ–ಉದ್ವೇಗಗಳು ಅವರಲ್ಲಿ ಕಾಣುತ್ತಿರಲಿಲ್ಲ. ಬೌಲರ್ ಚೆಂಡನ್ನು ಕೈಯಿಂದ ಬಿಟ್ಟಮೇಲೂ ಇವರು ದೇಹ ಚಲಿಸುತ್ತಿರಲಿಲ್ಲ. ಅದು ಇವರ ಮುಂದೆ ಬಂದಾಗ ಛಂಗನೆ ಸರಿದು ಆ ಚೆಂಡನ್ನು ಬೌಂಡರಿಗೆ ಅಟ್ಟುತ್ತಿದರು. ಬ್ಯಾಟನ್ನು ಬೀಸುವಾಗ ಆಗಲೀ ದೇಹವನ್ನು ಚಲಿಸುವಾಗ ಆಗಲೀ ಕೊಂಚವೂ ಆಯಾಸವಾಗದಂತೆ ರಣಜಿ ಆಡುತ್ತಿದ್ದರು. ಚಿರತೆಯಂತೆ ಅತಿ ವೇಗವಾಗಿ ಚಲಿಸುತ್ತ ಮಿಂಚಿನಂತೆ ಬ್ಯಾಟನ್ನು ಬೀಸುತ್ತ ರಣಜಿ ಆಡುತ್ತಿದ್ದರೆ ಪ್ರೇಕ್ಷಕರ ಕಣ್ಣಿಗೆ ಹಬ್ಬವಾಗುತ್ತಿತ್ತು. ತಮ್ಮದೇ ಆದ ವಿಶೇಷ ಶೈಲಿಯನ್ನು ರೂಪಿಸಿದ ರಣಜಿಯ ಆಟವನ್ನು ಬೇರೆಯವರು ಅನುಕರಿಸಲು ಸಾಧ್ಯವಿರಲಿಲ್ಲ. "ಅವರ ಬ್ಯಾಟಿಂಗನ್ನು ವಿವರಿಸಲು ಸಾಧ್ಯವೇ ಇಲ್ಲ. ಅದನ್ನು ತಿಳಿಯಬೇಕಾದರೆ ಅವರ ಆಟವನ್ನೇ ನೋಡಬೇಕು" ಎಂದು ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಪಟುಗಳೇ ಉದ್ಗರಿಸಿದ್ದುಂಟು.

1896ರಲ್ಲಿ ರಣಜಿ 2,789 ರನ್‌ಗಳನ್ನು ಗಳಿಸಿ ಡಬ್ಲ್ಯು. ಜಿ. ಗ್ರೇಸರ ದಾಖಲೆಯನ್ನು ಮುರಿದುಹಾಕಿದರು. 1899 ಮತ್ತು 1900ರಲ್ಲಿ ಒಂದೇ ಕ್ರೀಡಾ ಋತುವಿನಲ್ಲಿ 3,000ಕ್ಕೂ ಹೆಚ್ಚು ರನ್ ಗಳಿಸಿದರು. ಅದು ವರೆಗೆ ಹೀಗೆ 3000 ರನ್ ದಾಟಿದವರು ರಣಜಿ ಒಬ್ಬರೇ.

1896ರಲ್ಲಿ ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್–ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯಗಳ ನಡುವೆ ಓವಲ್ ಕ್ರೀಡಾಂಗಣದಲ್ಲಿ ನಡೆದ ದ್ವಿತೀಯ ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ರಣಜಿ ಆಡಿದರು. ಇದೇ ಅವರು ಆಡಿದ ಪ್ರಥಮ ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯ. ಇದರಲ್ಲಿ ಅವರು 154 ರನ್ ಗಳಿಸಿ ಔಟಾಗದೇ ಉಳಿದರು. ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯ ವಿರುದ್ಧ ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್ ಆಡಿದ 15 ಟೆಸ್ಟ್‌ಗಳಲ್ಲಿ ರಣಜಿ ಭಾಗವಹಿಸಿದ್ದರು.

1897–98ರಲ್ಲಿ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ಟೀಮೊಂದು ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯಕ್ಕೆ ಭೇಟಿ ಕೊಟ್ಟು ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯಗಳನ್ನಾಡಿತು. ಅಲ್ಲಿ ಮೊದಲು ಆಡಿದ ಕೆಲವು ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ರಣಜಿ, ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯದ ಪ್ರಖ್ಯಾತ ಬೌಲರ್ ಅರ್ನೆಸ್ಟ್ ಜೋನ್ಸ್‌ರ ಬೌಲಿಂಗನ್ನು ಟೀಕಿಸಿದರೆಂದು ಕೆಲವು ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯನರು ರಣಜಿಯನ್ನು ಮೂದಲಿಸಿದರು. ಜೋನ್ಸ್‌ರ ಪ್ರಚಂಡ ವೇಗದ ಬೌಲಿಂಗ್‌ಗೆ ಹೆದರಿ ರಣಜಿ ಹೀಗೆ ಟೀಕಿಸಿದರೆಂದು ಆಪಾದಿಸಲಾಯಿತು. ಮೊದಲ ಟೆಸ್ಟ್‌ಪಂದ್ಯ ನಡೆಯಲು ಕೊಂಚ ಕಾಲ ಮಾತ್ರವಿದ್ದಾಗ ರಣಜಿ ಅನಾರೋಗ್ಯಕ್ಕೆ ತುತ್ತಾದರು. ಆದರೂ ಹಿಂತೆಗೆಯದೆ ಮೊದಲ ಟೆಸ್ಟ್‌ನಲ್ಲಿ ಆಡಿದರು. ಸುಮಾರು 215 ಮಿನಿಟುಗಳ ಕಾಲ ಆಡಿ 175 ರನ್ ಗಳಿಸಿ ಕೊನೆಯ ಆಟಗಾರರಾಗಿ ಔಟಾದರು. ಜೋನ್ಸ್‌ರ ಬೌಲಿಂಗಿಗೆ ಹೆದರುವುದಿರಲಿ, ಅವರ ಬೌಲಿಂಗ್ ಬಂದ ಕೂಡಲೆ ರಣಜಿ ಹೆಚ್ಚು ರನ್ ಗಳಿಸುತ್ತಿದ್ದರು. ರಣಜಿಯವರ ಪ್ರಚಂಡ ಹೊಡೆತಗಳು ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯನರ ಭ್ರಮೆಯನ್ನು ಹೊಡೆದಟ್ಟಿದವು. ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯದಲ್ಲಿ ರಣಜಿಯವರಷ್ಟು ರನ್‌ಗಳನ್ನು ಬೇರಾವ ಆಟಗಾರನೂ ಅದುವರೆಗೆ ಗಳಿಸಿರಲಿಲ್ಲ. ಆ ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್ 9 ವಿಕೆಟ್‌ಗಳಿಂದ ಗೆದ್ದಿತು.

1899ರಿಂದ 1903ರ ವರೆಗೆ ರಣಜಿ ಸಸೆಕ್ಸ್ ತಂಡದ ಕ್ಯಾಪ್ಟನ್ ಆಗಿದ್ದರು. ಅನಂತರ ಆರು ಕ್ರೀಡಾಋತುಗಳಲ್ಲಿ ಇವರು ಗಳಿಸಿದ ಸರಾಸರಿ ರನ್‌ಗಳು ಮೊದಲ ಮೂರು ಸ್ಥಾನಗಳಲ್ಲಿ ಒಂದಾಗಿರುತ್ತಿತ್ತು.

ರಣಜಿ ಆಡಿದ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಕೆಲವು ಮುಂದೆ ಆಟದ ವಿಧಾನಗಳೇ ಆಗಿಬಿಟ್ಟವು. ಇವುಗಳಲ್ಲಿ ಮುಖ್ಯವಾದದ್ದು 'ಲೆಗ್–ಗ್ಲಾನ್ಸ್.' ಒಮ್ಮೆ ವೇಗವಾಗಿ ಚೆಂಡು ತಲೆ ಎತ್ತರದಲ್ಲಿ ಇವರ ಕಡೆ ಬಂದಾಗ, ರಣಜಿ ತಮ್ಮ ಬ್ಯಾಟನ್ನು ಬೀಸದೆ ಅದಕ್ಕೆ ಒಡ್ಡಿ ಕೂಡಲೆ ಎಡಕ್ಕೆ ತಿರುಗಿಸಿದರು. ಚೆಂಡು ಬೌಂಡರಿಗೆ ಹೋಗಿತ್ತು; ಇದೊಂದು ಅಪೂರ್ವ ಹೊಡೆತ.

ಅನೇಕ ಬಾರಿ ಬೌಲರುಗಳು ಅತ್ಯುತ್ತಮ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಚೆಂಡೆ



ಕ್ರಿಕೆಟ್ ರಂಗದಲ್ಲಿ ಪವಾಡ ಪುರುಷ: ರಣಜಿತ್ ಸಿಂಹಜಿ

ನೀನು ಅದು ಹಿಡಿದನು. ಮೇಲೆ ಹೋಗುವುದೆಂದು ಅಪಾರ ನಂಬಿಕೆಯಿಂದ ಕೈ ಎತ್ತುತ್ತಿದ್ದರಂತೆ. ರಣಜಿ ರನ್ ಗಳಿಸದೆಯೂ ಇದ್ದರೆ ಅವನ್ನು ಹೊಂದಲಿಗೆ ಎತ್ತುತ್ತಿದ್ದರು. ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ಪ್ರಖ್ಯಾತ ಆಟಗಾರ ರೋಡ್ಸ್‌ರನ್ನು ಒಮ್ಮೆ ಕೆಲವರು ಹೀಗೆ ಪ್ರಶ್ನಿಸಿದರು: "ನೀವು ಆಡುವಾಗ, ಬೌಲರ್ ಎಸೆದ ಚೆಂಡಿನ ಮೇಲಿನ ಎಲ್ಲ ತಗ್ಗುಗಳನ್ನೂ ನೋಡಬಲ್ಲಿರಂತೆ ಹೌದೆ?" ರೋಡ್ಸ್ ಉತ್ತರಿಸಿದರು: "ಹೌದು. ಆದರೆ ನೀವು ರಣಜಿಯ ಆಟ ನೋಡಬೇಕು. ಅವರು ಚೆಂಡಿನ ಮೇಲಿನ ಹೊಲಿಗೆಗಳನ್ನೂ ನೋಡಬಲ್ಲರು."

1906ರಲ್ಲಿ ರಣಜಿ ಭಾರತಕ್ಕೆ ಹಿಂದಿರುಗಿ ನವನಗರದ ಮಹಾರಾಜರಾದರು. ಮಹಾರಾಜರಾಗಿ ಅವರು ಮಾಡಿದ ಸಾಧನೆಗಳೇನೂ ಕಡಿಮೆ ಇಲ್ಲ. ಕೊಳಕು ಪ್ರದೇಶ ನಿರ್ಮೂಲನ, ನೀರಿನ ವ್ಯವಸ್ಥೆ, ನೀರಾವರಿ ಯೋಜನೆಗಳು ನಗರ–ಬಂದರುಗಳ ಅಭಿವೃದ್ಧಿ, ಆಸ್ಪತ್ರೆ–ಶಾಲೆಗಳ ಸೌಲಭ್ಯ ಹೆಚ್ಚಿಸುವುದು—ಹೀಗೆ ರಣಜಿ ತಾವು ಉತ್ತಮ ದೊರೆಯೂ ಹೌದು ಎಂಬುದನ್ನು ತೋರಿಸಿದರು. 1920ರಲ್ಲಿ ಲೀಗ್ ಆಫ್ ನೇಷನ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಭಾರತೀಯ ರಾಜ್ಯಗಳನ್ನು ಪ್ರತಿನಿಧಿಸಿದರು. 1930ರಲ್ಲಿ ದುಂಡು ಮೇಜಿನ ಪರಿಷತ್ತಿಗೆ ಹೋಗಿದ್ದರು. ಹೀಗೆ ರಣಜಿ ನಿಜವಾಗಿಯೂ ಒಬ್ಬ 'ಆಲ್ ರೌಂಡರ್'.

1933ರ ಏಪ್ರಿಲ್ 2ರಂದು ರಣಜಿ ಜಾಮ್‌ನಗರದಲ್ಲಿ ನಿಧನರಾದರು. ಪ್ರಖ್ಯಾತ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಬರಹಗಾರ ನೆವಿಲ್ ಕಾರ್ಡಸ್ ಹೇಳುತ್ತಾರೆ: "ರಣಜಿತ್ ಸಿಂಹಜಿ ಕೇವಲ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಆಟಗಾರನಾಗಿರಲಿಲ್ಲ. ಅವರ ಬ್ಯಾಟು ಕ್ರೀಡೆಯ ಬೆಳಕು ಇದ್ದಂತೆ. ಅದು ಅವರ ಹೃದಯ ತುಂಬ ಹಾಡಿದ ಮತ್ತು ಮನೋರಂಜನೆ ಆಗಿತ್ತು". ರಣಜಿ ನೆನಪಿಗಾಗಿ 1934ರಲ್ಲಿ ರಣಜಿ ಟ್ರೋಫಿ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಶಿಪ್ ಆರಂಭವಾಯಿತು. ಇದು ರಾಜ್ಯ ತಂಡಗಳೊಳಗೆ ನಡೆಯುತ್ತದೆ. ಆರಂಭದ ವರ್ಷದ ಆಡಿದ ತಂಡಗಳಲ್ಲಿ ಮೈಸೂರು ಒಂದು.

ರಣಜಿಯ ಶತಮಾನೋತ್ಸವದ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ (1972 ಸೆಪ್ಟೆಂಬರ್) ಜಾಮ್‌ನಗರದಲ್ಲಿ ರಣಜಿ ಸ್ಮಾರಕ ಪಂದ್ಯ ನಡೆಯಿತು. ರಣಜಿ ತಂಡಕ್ಕೆ ಪಟೌಡಿಯವರೂ ಪ್ರೆಸಿಡೆಂಟ್ ತಂಡಕ್ಕೆ ವೆಂಕಟರಾಘವನ್ ಅವರೂ ನಾಯಕರಾಗಿದ್ದರು. ರಣಜಿ ತಂಡ ಈ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಗೆದ್ದಿತು.

'ರತ್ತೋ ರತ್ತೋ ರಾಯನ ಮಗಳೆ'

ವೃತ್ತದಲ್ಲಿ ನಿಂತು ಹಾಡುವ ಆಟ—'ರತ್ತೋ ರತ್ತೋ ರಾಯನ ಮಗಳೆ.' ಹುಡುಗಿಯರೆಲ್ಲ ಒಬ್ಬರಿಗೊಬ್ಬರು ಕೈಹಿಡಿದು ಆಕಾರದಲ್ಲಿ ವೃತ್ತಾಕಾರದಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ಇಬ್ಬರು ನಾಯಕಿಯರಿರುತ್ತಾರೆ. ಒಬ್ಬ[ಳು] ವೃತ್ತದ ಒಳಗೂ ಎರಡನೆಯವಳು ವೃತ್ತದ ಹೊರಗೂ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ.

ವೃತ್ತದಲ್ಲಿ ನಿಂತಿರುವ ಹುಡುಗಿಯರಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬಳ ತಲೆಯ ಮೇ[ಲೆ] ಇಬ್ಬರು ಕೈಯನ್ನಿಟ್ಟು 'ರತ್ತೋ ರತ್ತೋ ರಾಯನ ಮಗಳೆ. ಬಿತ್ತೋ ಬಿತ್ತೋ ಭೀಮನ ಮಗಳೆ. ಹದಿನಾರೆಮ್ಮೆ ಕಾಸಲಾರೆ. ಕರೆಯಲಾರೆ. ಬೈ[...] ಗುಬ್ಬಿ ಬಾಳೆಕಂಬ, ಕುಕ್ಕರ ಬಸವಿ, ಕೂರು ಬಸವಿ' ಎಂಬ ಹಾಡು ಹೇ[ಳಿ] ಅವಳನ್ನು ಕೂರಿಸುತ್ತಾರೆ. ಅನಂತರ ಎರಡನೆಯ ಹುಡುಗಿಯ ತಲೆ[ಯ] ಮೇಲೆ ಕೈಯಿಟ್ಟು ಹೇಳುತ್ತಾರೆ ಹೀಗೇ ಎಲ್ಲ ಹುಡುಗಿಯರ ಪಾ[...] ಮುಗಿಯುವವರೆಗೆ ಮಾಡುತ್ತಾರೆ.

ಇನ್ನೊಂದು ವಿಧದ ಆಟದಲ್ಲಿ, ಹಾಡು ಹೇಳುತ್ತ, ಒಬ್ಬಳಾದ ಮೇ[ಲೆ] ಒಬ್ಬಳು ಹುಡುಗಿಯ ತಲೆಯ ಮೇಲೆ ಕೈ ಇಡುತ್ತ ಬರುತ್ತಾ[ರೆ].



'ರತ್ತೋ ರತ್ತೋ ರಾಯನ ಮಗಳೆ'

'ಕೂರುಬಸವಿ' ಹೇಳಿದಾಗ ಯಾವ ಹುಡುಗಿಯ ತಲೆಯ ಮೇಲೆ ಕೈ ಇರುತ್ತದೋ ಆ ಹುಡುಗಿ ಕುಳಿತು ಬಿಡಬೇಕು. ಪುನಃ ಮೊದಲಿನಿಂ[ದ] ಆರಂಭ. ಹೀಗೆ ಒಬ್ಬ ಹುಡುಗಿ ಉಳಿಯುವವರೆಗೆ ಆಡುತ್ತಿರಬಹುದು.

ರಥ ಸ್ಪರ್ಧೆ

ರಥ ಓಡಿಸುವ ಪಂದ್ಯ ಪ್ರಾಚೀನ ಗ್ರೀಕರ ಮತ್ತು ರೋಮನ[ರ] ಮೆಚ್ಚಿನ ಕ್ರೀಡೆ. ಸಾಮ್ರಾಜ್ಯಕ್ಕೆ ಆಗಮಿಸಿದ ಗೌರವಾನ್ವಿತ ಅತಿಥಿ[ಗಳ] ಮನೋರಂಜನೆಗಾಗಿ ಅಥವಾ ಮಹಾಸಾಧನೆಯನ್ನು ಮಾಡಿದ ನಾಯ[ಕರ] ಗೌರವಾರ್ಥವಾಗಿ ರಥ ಓಡಿಸುವ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳನ್ನು ಏರ್ಪಡಿಸುತ್ತಿದ್ದರು. ಗ್ರೀಕ್ ಕವಿ ಹೋಮರನ 'ಇಲಿಯಡ್' ಕಾವ್ಯದಲ್ಲಿ ಈ ಪಂದ್ಯದ ವರ್ಣನೆಗಳು ಅಲ್ಲಲ್ಲಿ ಬರುತ್ತವೆ.

ಕ್ರಿ. ಪೂ. 776ರಲ್ಲೇ ರಥ ಸ್ಪರ್ಧೆ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಕ್ರೀಡೆಯಾಗಿತ್ತು. ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಆಟ ಪ್ರಾರಂಭವಾದ ನಾಲ್ಕು ದಿನಗಳ ಬಳಿಕ ರಥ ಸ್ಪರ್ಧೆ [illegible] ಪ್ರಾರಂಭವಾಗುತ್ತಿತ್ತು.

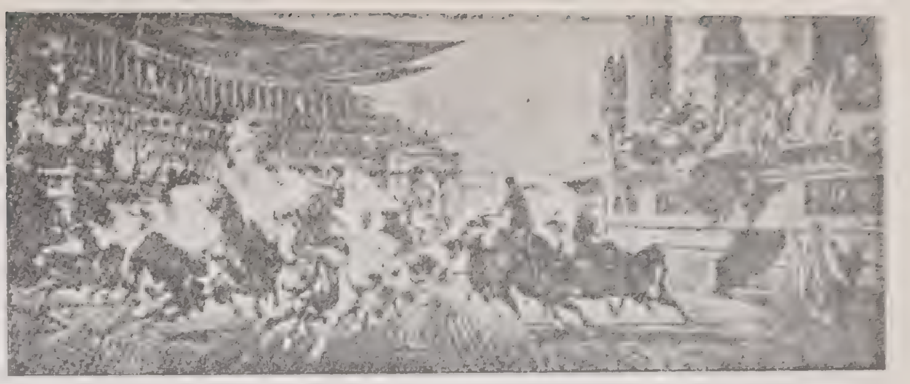
ರೋಮಿನಲ್ಲಿ ರಥ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳು ನಡೆಯುವ ಕ್ರೀಡಾಂಗಣ ಕುದುರೆಯ ಲಾಳಾಕಾರದಲ್ಲಿದ್ದು 1875 ಅಡಿ ಉದ್ದ, 625 ಅಡಿ ಅಗಲ ಇರುತ್ತಿತ್ತು. ದೀರ್ಘವೃತ್ತಾಕಾರವಾಗಿರುವ ಆವರಣದ ಮಧ್ಯಭಾಗದಲ್ಲಿ 1000 ಅಡಿ ಉದ್ದವಾದ, ಪ್ರತಿಮೆಗಳಿಂದ ಅಲಂಕೃತವಾದ ಗೋಡೆ ಇರುತ್ತಿತ್ತು. ಆ ಗೋಡೆಯ ಸುತ್ತುವರಿದು ರಥವನ್ನು ಓಡಿಸಬೇಕು. ಅದರ ಒಂದು ಕೊನೆಯಲ್ಲಿ ಕಬ್ಬಿಣದ ಕಂಬಿಯಲ್ಲಿ ಕಂಚಿನ ಏಳು ಡಾಲ್ಫಿನ್ ಲಾಂಛನಗಳನ್ನು ಸಿಕ್ಕಿಸಲಾಗುತ್ತಿತ್ತು. ಅವುಗಳ ತೆರೆದ ಬಾಯಿಯಿಂದ ನೀರು ಸುರಿಯುತ್ತಿತ್ತು. ಇನ್ನೊಂದು ಕೊನೆಯಲ್ಲಿ ಏಳು ಅಮೃತ ಶಿಲೆಯ ಚೆಂಡುಗಳಿರುತ್ತಿದ್ದುವು. ಅವುಗಳ ಕೆಳಗೆ ನಿಂತ ಅಧಿಕಾರಿಯೊಬ್ಬ, ರಥಿಕ ಒಂದು ಸುತ್ತು ಮುಗಿಸಿದ ಎಂಬುದನ್ನು ತಿಳಿಸಲು ಒಂದು ಲಾಂಛನವನ್ನು ಕೆಳಗೆಳೆದು, ಚೆಂಡನ್ನು ಆ ಸ್ಥಳದಿಂದ ತೆಗೆಯುತ್ತಿದ್ದ. ಹೀಗೆ ಏಳು ಲಾಂಛನಗಳೂ ಕೆಳಗಿಳಿದಾಗ ಸ್ಪರ್ಧೆಯು ಮುಕ್ತಾಯ.

ಕ್ರೀಡಾರಂಗದಲ್ಲಿ ಪ್ರೇಕ್ಷಕರಿಗೆ ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳಲು ಆಸನ ವ್ಯವಸ್ಥೆ ಇರುತ್ತಿತ್ತು. ಪ್ರತಿಷ್ಠಿತ ಮಹನೀಯರಿಗೆ ಕಂಚಿನಿಂದ ಅಲಂಕರಿಸಿದ ಅಮೃತಶಿಲೆಯ ಆಸನಗಳು ಇದ್ದುವು. ರೋಮಿನಲ್ಲಿ ಏಕಕಾಲದಲ್ಲಿಯೇ 2,50,000 ಮಂದಿ ಕುಳಿತು ಕ್ರೀಡೆಯನ್ನು ವೀಕ್ಷಿಸಲು ಅನುಕೂಲವಾಗುವಂಥ ಭವ್ಯ ಕ್ರೀಡಾಂಗಣ ಇದ್ದಿತು. ರಥ ಸ್ಪರ್ಧೆಗೆ ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ 5 ಮೈಲುಗಳ 7 ಸುತ್ತುಗಳನ್ನು ನಿಗದಿಗೊಳಿಸಿದ್ದರು.

ರಥಗಳಿಗೆ ಎರಡು ಗಾಲಿಗಳಿದ್ದು, ಅವು ಹಗುರವಾಗಿದ್ದುವು. ಹಿಂಭಾಗದಲ್ಲಿ ತೆರೆದಿದ್ದು ಮುಂಭಾಗದಲ್ಲಿ ಸ್ವಲ್ಪ ಎತ್ತರವಾಗಿರುತ್ತಿತ್ತು. ಒಳಗೆ ರಥಿಕನಿಗೆ ನಿಲ್ಲಲು ಚಿಕ್ಕ ಕೊಠಡಿ. ಅಲಂಕೃತ ರಥವನ್ನು ಉತ್ತಮ ತಳಿಯ, ಬಲಿಷ್ಠವಾದ ಮೂರು ಅಥವಾ ನಾಲ್ಕು ಕುದುರೆಗಳು ಎಳೆಯುತ್ತಿದ್ದವು. ರಥಿಕ ಕೈಯಲ್ಲಿ ಕೆಂಪು, ಬಿಳಿ, ಹಸಿರು ಅಥವಾ ನೀಲಿ ಬಣ್ಣದ ತೋಳಿಲ್ಲದ ಮೇಲಂಗಿ ತೊಟ್ಟು ಹೊಳೆಯುವ ಕಂಚಿನ ಶಿರಸ್ತ್ರಾಣವನ್ನು ಧರಿಸುತ್ತಿದ್ದ. ಈ ವಿವಿಧ ಬಣ್ಣಗಳು ತಂಡ ಹಾಗೂ ಋತುಗಳಿಗೆ ಅನುಗುಣವಾಗಿ ಬದಲಾಗುತ್ತಿದ್ದುವು. ರಥ ಓಡುತ್ತಿದ್ದಂತೆ ಅಶ್ವಾರೋಹಿಯಾಗಿ ಒಬ್ಬ ಅದನ್ನು ಹಿಂಬಾಲಿಸುತ್ತಿದ್ದ. ಓಡುವ ಅಶ್ವಗಳಿಗೆ ಉತ್ಸಾಹ ತುಂಬುವುದು, ಯಾವ ತಿರುವಿನಲ್ಲಿ ಹೆಚ್ಚು ವೇಗವಾಗಿ ಓಡಿಸಿದರೆ ಹೆಚ್ಚು ಪರಿಣಾಮಕಾರಿ ಎಂಬುದನ್ನು ರಥಿಕರಿಗೆ ತಿಳಿಸುವುದು ಅವನ ಕೆಲಸ. ತೀವ್ರ ಘರ್ಷಣೆಯಿಂದ ಉಂಟಾಗುವ ಬೆಂಕಿ ಕಿಡಿಗಳನ್ನು ನಂದಿಸಲು ನೀರೆರೆಚುವ ವ್ಯವಸ್ಥೆಯಿತ್ತು.

ರಥ ಪಂದ್ಯ ನಡೆಯುವ ದಿನ ಸ್ಪರ್ಧಾಳುಗಳು ಮೆರವಣಿಗೆಯಲ್ಲಿ ರಾಜಧಾನಿಯಿಂದ ಹೊರಟು ಕ್ರೀಡಾರಂಗಕ್ಕೆ ಆಗಮಿಸುತ್ತಿದ್ದರು. ಈ ಮೆರವಣಿಗೆ ಇಡೀ ಸಮಾರಂಭಕ್ಕೆ ಮೆರುಗನ್ನು ನೀಡುತ್ತಿತ್ತು. ಸ್ಪರ್ಧಾಳುಗಳನ್ನು ಅಪಾರ ಜನಸಂದಣಿ ಸ್ವಾಗತಿಸುತ್ತಿತ್ತು. ಜನಸಂದಣಿಯ ತುಳಿತಗಳಲ್ಲಿ ಸಿಲುಕಿ ಎಷ್ಟೋ ನಿರ್ಭಾಗ್ಯರು ತಮ್ಮ ಜೀವ ಕಳೆದುಕೊಳ್ಳುತ್ತಿದ್ದರು.

ಉದ್ರೇಕ, ಉನ್ಮಾದಗಳಿಂದ ಓಡುವ ಕುದುರೆಗಳನ್ನು ಹತೋಟಿಯಲ್ಲಿಡಲು ಎಂಥ ಅನುಭವಿ ರಥಿಕನಾದರೂ ತನ್ನ ಜಾಣ್ಮೆಯನ್ನೆಲ್ಲ ಉಪಯೋಗಿಸಬೇಕಾಗುತ್ತಿತ್ತು. ಅಡಿಗಡಿಗೆ ಸಂಭವಿಸುತ್ತಿದ್ದ ರಭಸದೋಟಕ್ಕೆ ರಥದೊಳಗಿಂದ ರಥಿಕನೇ ಸೆಳೆಯಲ್ಪಟ್ಟು ಹೊರಬೀಳುವ ದುರ್ಘಟನೆಗಳೂ ನಡೆಯುತ್ತಿದ್ದುವು.



ರಥ ಅಂತಿಮ ಗುರಿಯನ್ನು ತಲಪಲು ಸಮೀಪಿಸುತ್ತಿದ್ದಂತೆ ಪ್ರೇಕ್ಷಕರು ಬಣ್ಣ ಬಣ್ಣದ ಕರವಸ್ತ್ರಗಳನ್ನು ಬೀಸಿ, ಆಸನಗಳಿಂದ ನೆಗೆದು, ಕುಣಿದು ಕೇಕೆ ಹಾಕುತ್ತ ತಮ್ಮ ಆನಂದ ಉತ್ಸಾಹವನ್ನು ಪ್ರದರ್ಶಿಸುತ್ತಿದ್ದರು.

ನೋಡಿ : ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಕ್ರೀಡೆಗಳು

'ರಥ ಸ್ಪರ್ಧೆ ಆಟ'

ಬಗೆ ಬಗೆಯಲ್ಲಿ 'ರಥ ಸ್ಪರ್ಧೆ' ಅಥವಾ ರಥ ಆಟ ಆಡುತ್ತಾರೆ.

ವಿವಿಧ ತಂಡಗಳ 1,2,3ನೆಯ ಆಟಗಾರರು ಹೊರಡು ಗೆರೆಯ ಹಿಂದೆ ಬಗ್ಗಿ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ಇವರ ಹಿಂದೆ 4, 5ನೆಯ ಆಟಗಾರರು ಬಗ್ಗಿ ನಿಂತು ಮುಂದಿನವರ ಸೊಂಟ ಹಿಡಿದುಕೊಂಡಿರುತ್ತಾರೆ. 6ನೆಯ ಆಟಗಾರ ಬರಿಗಾಲಿನಲ್ಲಿ 4,5ನೆಯ ಆಟಗಾರರ ಬೆನ್ನಿನ ಮೇಲೆ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾನೆ. 1–3 ನೆಯ ಆಟಗಾರರಿಗೆ ಹಗ್ಗ ಕಟ್ಟುತ್ತಾರೆ. ಅದನ್ನು 6ನೆಯ ಆಟಗಾರ ಜೀನಿನ ತರಹೆ ಹಿಡಿದುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾನೆ. ಸೀಟಿ ಆದಾಗ ಈ ರಥವನ್ನು ಗುರಿಗೆರೆಗೆ ನಡೆಸಿಕೊಂಡು ಹೋಗುತ್ತಾರೆ.

ಆರಂಭಕ್ಕೆ ಮತ್ತು ಮುಕ್ತಾಯಕ್ಕೆ ಗೆರೆಗಳನ್ನು ಗುರುತಿಸುತ್ತಾರೆ. ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ಯಾವುದಾದರೂ ಒಂದು ಸಣ್ಣ ಬಟ್ಟೆ ಅಥವಾ ಕರವಸ್ತ್ರವನು ಪ್ರತಿಯೊಂದು ತಂಡಕ್ಕೆ ಒಂದರಂತೆ ಇರಿಸಬೇಕು. ಸಾರಥಿ ಹಾಗೂ ರಥಗಳು ಆರಂಭ ಗೆರೆಯ ಹಿಂದೆ ನಿಂತಿರುತ್ತಾರೆ. ಸೂಚನೆ ಕೊಟ್ಟ ಕೂಡಲೇ ತಂಡಗಳು ಓಡುತ್ತವೆ.

ಸಾರಥಿ ಪಾತ್ರ ಕೆಳಗೆ ಬಾಗಿ ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿರುವ ಕರವಸ್ತ್ರವನ್ನು ಹಾಗೆಯೇ ಕಚ್ಚಿಕೊಂಡು ಓಡಬೇಕು. ಮೊದಲು ಮುಕ್ತಾಯ ಗೆರೆ ತಲಪಿದ ತಂಡ ಗೆಲ್ಲುತ್ತದೆ. ಮೂರು ಆಟಗಾರರ ತಂಡಗಳಲ್ಲೂ ರಥ ಆಟ ಆಡಬಹುದು. ಇಬ್ಬರು ಕೈಗಳನ್ನು ಸೇರಿಸಿ ಆಸನದಂತೆ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. 3ನೆಯವನು ಅದರ ಮೇಲೆ ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾನೆ. ಆನಂತರ ಆಸನ ಮಾಡಿರುವ ಇಬ್ಬರ ಕಣ್ಣುಗಳನ್ನು ಕಟ್ಟಿ ಮೂರು ಸುತ್ತು ಸುತ್ತಿಸಿ ಬಿಡುತ್ತಾರೆ. ಕುಳಿತಿರುವವನು ಇವರಿಬ್ಬರಿಗೆ ನಿರ್ದೇಶನಗಳನ್ನಿತ್ತು ಸುಮಾರು 20 ಗಜ ದೂರದಲ್ಲಿರುವ ಗುರಿಗೆರೆಯತ್ತ ಒಯ್ಯಬೇಕು.

ಇದೇ ಆಟವನ್ನು ನಾಲ್ಕು ಜನರ ತಂಡಗಳೂ ಆಡಬಹುದು. ಮೇಲೆ ತಂಡದ



ನಾಲ್ಕು ಜನರ 'ರಥ'

ಒಬ್ಬ ತನ್ನೆರಡು ಕೈಗಳನ್ನೂ ಹಿಂದೆ ನೀಡಿ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾನೆ. ಇನ್ನಿಬ್ಬರು ಅವನ ಹಿಂದೆ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ಇವರು ಒಂದು ಕೈಯಿಂದ ಮುಂದಿನವನ ಕೈಯನ್ನು ಮತ್ತೊಂದು ಕೈಯಿಂದ ಪಕ್ಕದವನ ಹೆಗಲನ್ನು ಹಿಡಿದಿರುತ್ತಾರೆ. ನಾಲ್ಕನೆಯ ಆಟಗಾರ ಹಿಡಿದಿರುವ ಕೈಗಳ ಮೇಲೆ ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾನೆ. ಎಲ್ಲ ತಂಡದವರೂ ಸಿದ್ಧವಾದಾಗ ಸೀಟಿ ಆಗುತ್ತದೆ. ಆಗ ಅವರೆಲ್ಲ ಓಡಿ ಗುರಿಗೆರೆ ತಲಪುತ್ತಾರೆ. ಮೊದಲು ತಲಪಿದ ತಂಡವೇ ಜಯಗಳಿಸುತ್ತದೆ.

ರಬ್ಬರ್

ಪಂದ್ಯ ಸರಣಿಯಲ್ಲಿ ಯಾರು ಗೆದ್ದರೆಂಬುದನ್ನು ತಿಳಿಸುತ್ತದೆ–ರಬ್ಬರ್. ಆದ್ದರಿಂದ ಗೆದ್ದ ಪಕ್ಷ 'ರಬ್ಬರ್ ಪಡೆಯಿತು' ಎಂಬ ಮಾತು ಬಳಕೆಯಲ್ಲಿದೆ. ರಬ್ಬರ್ ಪಡೆದ ತಂಡ ಎದುರು ತಂಡಕ್ಕಿಂತ ಒಂದು ಆಟವನ್ನಾದರೂ ಹೆಚ್ಚು ಗೆದ್ದಿರಬೇಕು. ರಬ್ಬರ್‌ನಿಂದ ಗೆದ್ದ ತಂಡವನ್ನು ವಿಶೇಷವಾಗಿ ಸೂಚಿಸುವುದು–ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಹಾಗೂ ಇಸ್ಪೀಟೆಲೆ ಆಟವಾದ ಬ್ರಿಜ್‌ಗಳಲ್ಲಿ.

ಬ್ರಿಜ್ ಆಟದ ರಬ್ಬರ್‌ನಲ್ಲಿ ಎರಡೇ ಆಟಗಳಿರುತ್ತವೆ. ಯಾವ ಪಕ್ಷ ಎರಡು ಆಟಗಳನ್ನು ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವುದೋ ಅದು ರಬ್ಬರ್ ಗೆದ್ದಂತೆ. ಆಟದ ಗೆಲ್ಲಂಕಗಳಲ್ಲದೆ ರಬ್ಬರ್ ಗೆದ್ದಾಗ ವಿಶೇಷಾಂಕಗಳು ಅಥವಾ ಉಚಿತಾಂಕಗಳು ದೊರೆಯುತ್ತವೆ. ಈ ಉಚಿತಾಂಕ ಆಯಾ ಪದ್ಧತಿಯ ಆಟಗಳಿಗೆ ತಕ್ಕಂತೆ ಇರುತ್ತದೆ. ಕೆಲವೆಡೆ 100 ಇದ್ದರೆ ಇನ್ನು ಕೆಲವೆಡೆ 700 ಇದೆ. ಯಾವುದೇ ಕಾರಣದಿಂದ ಆಟ ಮುಗಿಯುವ ಮೊದಲೇ ಆಟಗಾರರು ಏಳಬೇಕಾದರೆ ಯಾವ ತಂಡ ಒಂದು ಆಟ ಮಾಡಿಕೊಂಡಿರುತ್ತದೆಯೋ ಅದಕ್ಕೆ 300 ಅಂಕಗಳು. ಒಂದು ಆಟವು ಪೂರ್ಣವಾಗದೆ ಆಟಗಾರರು ಏಳುವುದಿದ್ದರೆ ಯಾವ ಪಕ್ಷ ಭಾಗಶಃ ಆಟ ಮಾಡಿಕೊಂಡಿರುತ್ತದೆಯೋ —ಎಂದರೆ 100ಕ್ಕೂ ಕಡಮೆ ಗಳಿಸಿರುವುದೋ—ಅದಕ್ಕೆ 50 ಉಚಿತಾಂಕಗಳು ದೊರೆಯುತ್ತವೆ. ಈ ಎರಡೂ ಸಂದರ್ಭಗಳನ್ನು ಅಪೂರ್ಣ ರಬ್ಬರ್ ಎಂದು ಕರೆಯುತ್ತಾರೆ.

ಪ್ರೊಗ್ರೆಸಿವ್ ರಬ್ಬರ್ ಬ್ರಿಜ್ ಎಂಬ ಬ್ರಿಜ್ ಆಟದಲ್ಲಿ ಒಂದು ಆಟ ಅಥವಾ ಅಪೂರ್ಣ ಆಟದ ಗೆಲ್ಲಂಕಗಳನ್ನು ಬೋನಸ್ ಎನ್ನುವುದಕ್ಕೆ ಬದಲಾಗಿ ರಬ್ಬರ್ ಎಂದು ಕರೆಯುತ್ತಾರೆ.

ಕ್ರಿಕೆಟ್‌ನಲ್ಲಿ ರಬ್ಬರ್ ಎನ್ನುವುದು ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯ ಸರಣಿಯಲ್ಲಿ ಹೆಚ್ಚಿನ ಸಂಖ್ಯೆಯ ಪಂದ್ಯಗಳ ಗೆಲುವಿಗೆ. ಈ ಪಂದ್ಯಗಳ ಸಂಖ್ಯೆ ಮೂರು ಅಥವಾ ಐದು ಇರಬಹುದು. ಐದು ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಎರಡು ತಂಡಗಳೂ ಎರಡೆರಡು ಪಂದ್ಯ ಗೆದ್ದಿವೆ ಎನ್ನೋಣ. ಆಗ ಐದನೆಯದು ನಿರ್ಣಾಯಕ ಆಟ. ಅದನ್ನು ಗೆದ್ದ ತಂಡ ರಬ್ಬರ್ ಗಳಿಸುತ್ತದೆ.

ನೋಡಿ : ಆ್ಯಷಸ್

ರಮ್ಮಿ

ಹಲವು ಇಸ್ಪೀಟು ಆಟಗಳಿಗೆ ಮೂಲಭೂತವಾದ ಆಟ ರಮ್ಮಿ. ಇದರಿಂದ ಜಿನ್ ರಮ್ಮಿ, 500 ರಮ್, ಕನಾಸ್ಟ ಇತ್ಯಾದಿ ಇಸ್ಪೀಟಾಟಗಳು ಹುಟ್ಟಿನುವು.

ರಮ್ಮಿ ಅಥವಾ ರಮ್‌ನ ಮೂಲ ಕೂನ್ ಕಾನ್ ಎಂಬ ಆಟ. "ಯಾರ ಜೊತೆ" ಎಂದು ಅರ್ಥ ಬರುವ ಈ ಹೆಸರಿನ ಆಟವನ್ನು ಸ್ಪೇನಿನಲ್ಲಿ ಆಡುತ್ತಿದ್ದರು. ಸ್ಪೇನಿನ ಜನ ಮೆಕ್ಸಿಕೋಗೆ ಹೋದಾಗ ಅದು ಮೆಕ್ಸಿಕೋದಲ್ಲಿಯೂ ಜನಪ್ರಿಯ ಆಟವಾಯಿತು.

ಇದರಲ್ಲಿ ಇಬ್ಬರಿಂದ ಆರು ಜನರ ವರೆಗೆ ಆಡಬಹುದು. ನಾಲ್ಕರಿಂದ ಆರು ಜನರಿದ್ದರೆ ಉತ್ತಮ. ಎರಡು ಕಟ್ಟು ಎಲೆಗಳನ್ನು ಸೇರಿಸಿ ಆಡುವುದುಂಟು. ಒಂದು ಕಟ್ಟಾದರೆ ಇಬ್ಬರು ಆಡುವಾಗ 10 ಎಲೆಗಳು; 3 ಅಥವಾ 4 ಮಂದಿ ಆಡುವಾಗ 7; 5 ಅಥವಾ 6 ಮಂದಿ ಆಡುವಾಗ 6 ಎಲೆಗಳು ಒಬ್ಬೊಬ್ಬರಿಗೆ ದೊರೆಯುತ್ತವೆ. ಎರಡು ಕಟ್ಟುಗಳು —ಎಂದರೆ 104 ಎಲೆಗಳಾದರೆ — ಒಬ್ಬೊಬ್ಬರಿಗೂ 13 ಎಲೆಗಳಂತೆ ಹಾಕುಬೇಕು. ಹಂಚುವಾಗ ಒಂದೊಂದೇ ಎಲೆ ಹಂಚಬೇಕು. ಹಂಚಿ ಉಳಿದ ಎಲೆಗಳನ್ನು ಹಾಗೆಯೇ ಮುಖ ಕೆಳಗೆ ಮಾಡಿ ಇಡಬೇಕು. ಆಟಗಾರರು ತಮ್ಮ ಸರದಿ ಬಂದಾಗ ಒಂದೊಂದೇ ಎಲೆ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಬೇಕಾದುದನ್ನು ಇಟ್ಟುಕೊಂಡು ಬೇಡದುದನ್ನು ತೆಗೆದು ಹಾಕುತ್ತಾರೆ.

ರಮ್ಮಿ ಆಟದ ಉದ್ದೇಶ–ಅಷ್ಟೂ ಎಲೆಗಳನ್ನು ಶ್ರೇಣಿ ಹಾಗೂ ಜೋಡಿಗಳಂತೆ ಗುಂಪುಗೂಡಿಸುವುದು. ಒಂದು ಶ್ರೇಣಿಯಲ್ಲಾಗಲೀ ಜೋಡಿಯಲ್ಲಾಗಲೀ ಮೂರಕ್ಕಿಂತ ಕಡಮೆ ಎಲೆಗಳು ಇರುವಂತಿಲ್ಲ. ಹಂಚಿದವರ ಎಡಬದಿಯವರು ಆಟವನ್ನು ಆರಂಭಿಸುತ್ತಾರೆ. ಒಂದು ಜೋಡಿ ಪೂರ್ಣವಾಗುವಂತಿದ್ದರೆ ಮಾತ್ರ ಮುಖ ಮೇಲಾಗಿ ಬಿದ್ದಿರುವ ಎಲೆಗಳನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಮುಖ ಕೆಳಗೆ ಮಾಡಿರುವ ಎಲ್ಲ ಎಲೆಗಳನ್ನೂ ತೆಗೆದಾದ ಮೇಲೆ ಯಾರದೂ ಆಟ ಮುಗಿದಿರದಿದ್ದರೆ, ಮುಖ ಮೇಲಿರುವ ಎಲೆಗಳನ್ನು ಮತ್ತೆ ಕಲಸಿ ಮುಖ ಕೆಳಗೆ ಮಾಡಿ ಇಡಬೇಕು.

ಮೊತ್ತಮೊದಲು ತಮ್ಮ ಎಲ್ಲ ಎಲೆಗಳನ್ನು ಶ್ರೇಣಿಗಳಾಗಿ, ಜೋಡಿಗಳಾಗಿ ಮಾಡಿದವರು ಗೆದ್ದಂತೆ. ಇತರ ಆಟಗಾರರ ಕೈಯಲ್ಲಿ ಉಳಿದಿರುವ ಎಲೆಗಳ ಮೌಲ್ಯ ಹಾಗೂ ಆಟ ಮಾಡಿದುದಕ್ಕಾಗಿ ಗೆಲ್ಲಂಕ ಇವೆರಡನ್ನೂ ಸೇರಿಸಿ ಗೆದ್ದವರಿಗೆ ಅಂಕಗಳನ್ನು ನೀಡುತ್ತಾರೆ. ಆಟ ಮುಗಿದವರು ತಮ್ಮ ಎಲ್ಲ ಎಲೆಗಳನ್ನೂ ಇಳಿಸಿ ಬಿಡಬೇಕು..

ಆಟಗಾರನು ತನ್ನಲ್ಲಿರುವ ಎಲೆಗಳಲ್ಲಿ ಶ್ರೇಣಿ ಅಥವಾ ಜೋಡಿಗಳು ಸಂಪೂರ್ಣವಾದೊಡನೆ 14ನೆಯ (ಹೆಚ್ಚಿನ) ಎಲೆಯನ್ನು ಮುಗುಚಿ ಇಡಬೇಕು. ಇಲ್ಲಿ ಮುಖ್ಯವಾದುದೇನೆಂದರೆ, ಅವನ ಕೈಯಲ್ಲಿ ಒಂದು ಸಾಮಾನ್ಯ ಶ್ರೇಣಿಯೂ ಇನ್ನೊಂದು ಸಾಮಾನ್ಯ ಅಥವಾ ಜೋಕರ್ ಸೇರಿಸಿ ಆದ ಶ್ರೇಣಿಯೂ ಇರಲೇಬೇಕು. ಉಳಿದ ಎಲೆಗಳಲ್ಲಿ ಜೋಡಿಯೂ ಇರಬಹುದು.

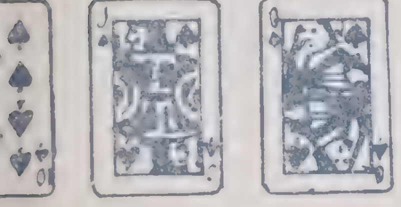
ಇದೇ ಪ್ರಕಾರ ಎದುರಾಳಿಗಳ ಕೈಯಲ್ಲಿ ತಪ್ಪು ಅಂಕಗಳನ್ನು ಎಣಿಸುವಾಗ ಮೇಲಿನಂತೆ ಎರಡು ಶ್ರೇಣಿಗಳಿದ್ದು ಅವುಗಳನ್ನು ಹೊರತಾದ ಅಂಕಗಳನ್ನು ಎಣಿಸಬೇಕು. ಎರಡು ಶ್ರೇಣಿಗಳಿದ್ದರೆ ಮಿಕ್ಕುಳಿದುದರಲ್ಲಿ ಜೋಡಿಗಳಿದ್ದರೆ ಅವುಗಳಿಗೆ ಅಂಕ ಎಣಿಸಲಾಗುವುದಿಲ್ಲ.

ಅಂಕಗಳು ಎಕ್ಕ, ರಾಜ, ರಾಣಿ, ಗುಲಾಮುಗಳಿಗೆ ಹತ್ತರಂತೆ ಹಾಗೂ ಉಳಿದವಕ್ಕೆ ಅವುಗಳ ಸಂಖ್ಯೆಯನ್ನೇ ಲೆಕ್ಕಕ್ಕೆ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳಬೇಕು.

ಮೂರು ಇಸ್ಪೀಟು ಕಟ್ಟುಗಳನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸುವಾಗ ಒಂದೇ ಜಾತಿಯ ಒಂದೇ ಸಂಖ್ಯೆಯ 3 ಎಲೆಗಳು ಬಂದರೆ ಅದನ್ನು ಸಾಮಾನ್ಯ ಶ್ರೇಣಿಯೆನ್ನುವುದಿದೆ. ಇದನ್ನು ಕ್ಲಬ್ಬುಗಳಲ್ಲಿ 'ಲಂಡನ್' ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ. ಹಾಗೆಯೇ ಒಂದೇ ಜಾತಿಯ ಎರಡೆರಡು ಎಲೆಗಳ ಮೂರು ಜೊತೆಯಿದ್ದರೆ ಎಲೆಗಳನ್ನು ಪುನಃ ಕಲಸಬಹುದು.



ಒಂದೇ ಸಂಖ್ಯೆಯ ಶ್ರೇಣಿ



ಒಂದೇ ರಂಗಿನ ಶ್ರೇಣಿ

ರಮ್ಮಿಯ ಒಂದು ವೈಶಿಷ್ಟ್ಯ-ಜೋಕರ್ ಎಲೆಗಳು. ಎಲೆಗಳನ್ನು ಕಲಸಿ ಹಾಕಿದವರು ಒಂದು ಎಲೆಯನ್ನು ತೆಗೆದು ಇಡುತ್ತಾರೆ. ಅನಂತರ ಮುಖ ಕೆಳಗೆ ಮಾಡಿ ಇಡುವ ತಂಡದ ಎಲೆಗಳ ಮಧ್ಯಭಾಗದಿಂದ ಮತ್ತೊಂದು ಎಲೆಯನ್ನು ತೆರೆದಿಡುತ್ತಾರೆ. ಇದರ ಪ್ರತಿರಂಗಿನ ಎಲೆಗಳೂ ಜೋಕರ್‌ಗಳಾಗುತ್ತವೆ. ಉದಾ: ಆಟೀನ್ 10 ತೆಗೆದಾಗ ಉಳಿದೆಲ್ಲ ರಂಗಿನ ಹತ್ತುಗಳೂ ಜೋಕರ್‌ಗಳಾಗುತ್ತವೆ. ಈ ಜೋಕರ್‌ಗಳನ್ನು ಶ್ರೇಣಿ ಅಥವಾ ಜೋಡಿಗಳಲ್ಲಿ ಲಭಿಸದ ಯಾವುದೇ ಎಲೆಗೆ ಬದಲಾಗಿ ಉಪಯೋಗಿಸಬಹುದು.

ರಮ್ಮಿಯಲ್ಲಿ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಹಾಗೂ ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ರಮ್ಮಿ ಎಂದು ಎರಡು ಬಗೆ. ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ರಮ್ಮಿಯಲ್ಲಿ ತೆರೆದು ಹಾಕಿದ ಎಲೆಯ ರಂಗಿನ ಗುಂಪಿನ ಎಲೆಗಳೇ ಜೋಕರ್‌ಗಳು. 100 ಗೆಲ್ಲಂಕಗಳಿಗೆ ಒಂದು ಆಟವೆಂದು ಇಟ್ಟುಕೊಳ್ಳುವುದು ಪದ್ಧತಿ.

ಜಿನ್ ರಮ್ಮಿ: ಎಲ್‌ವುಡ್ ಬೇಕರ್ ಎಂಬ ಅಮೆರಿಕದ ಪ್ರಜೆ ಈ ಆಟವನ್ನು 1909ರಲ್ಲಿ ರೂಪಿಸಿದ. ಇದು ಇಬ್ಬರ ಆಟ. ಒಬ್ಬೊಬ್ಬರಿಗೆ ಹತ್ತು ಎಲೆಗಳು. ತನ್ನಲ್ಲಿ ಜೋಡಿ ಅಥವಾ ಶ್ರೇಣಿಯಾಗದೆ ಉಳಿದ ಎಲೆಯನ್ನು ಆದಷ್ಟು ಬೇಗ ಕೈಯಿಂದ ಕಳೆದುಕೊಳ್ಳುವುದು ಆಟದ ಉದ್ದೇಶ. ಇದಕ್ಕಾಗಿ 100 ಅಂಕ ಮೊದಲು ದೊರೆತವರು ಗೆದ್ದಂತೆ.

ಹಾಲಿವುಡ್ ಜಿನ್ ಎಂಬ ಆಟ ಜಿನ್ ರಮ್ಮಿಯ ಒಂದು ರೂಪ.

ಕನಾಸ್ಟ: ಉರುಗ್ವೆಯಲ್ಲಿ ಆರಂಭವಾಗಿ ಅರ್ಜೆಂಟೀನದಲ್ಲಿ ಜನಪ್ರಿಯವಾಗಿ ಅನಂತರ ಉತ್ತರ ಅಮೆರಿಕಕ್ಕೆ ಬಂದಿತು. 2ರಿಂದ 6 ಆಟಗಾರರು ಇರಬಹುದು. 3 ಜನ ಒಂದೊಂದು ಕಡೆಗೆ ಇರುವಂತೆ ಜೊತೆಗಾರರಿರಬಹುದು. ಎರಡು ಕಟ್ಟು ಅಲ್ಲದೆ ಎರಡೆರಡು ಜೋಕರ್‌ಗಳೂ ಸೇರಿ, ಒಟ್ಟು 104 ಎಲೆಗಳಿಂದ ಆಟ ಆಡುವರು. ಆಟದ ಉದ್ದೇಶ — ಜೋಡಿಗಳನ್ನು ಮಾಡುವುದರಿಂದ ಗೆಲ್ಲಂಕ ಪಡೆಯುವುದು. ಜೋಡಿಯಲ್ಲಿ ಒಂದಾದರೂ ಕನಾಸ್ಟ (ಎಂದರೆ ಒಂದೇ ಬಗೆಯ ಏಳು ಅಥವಾ ಹೆಚ್ಚಿನ ಎಲೆಗಳಿರುವ ಗುಂಪು) ಇರಲೇಬೇಕು. ಇನ್ನೊಂದು ಗುಂಪಿನಲ್ಲಿ ಒಂದೇ ಬಗೆಯ ಎಲೆಗಳಿರಬೇಕೆಂದಿಲ್ಲ. ಇದರಲ್ಲಿ ಒಂದೇ ಮೌಲ್ಯದ 3 ಅಥವಾ ಹೆಚ್ಚಿನ ಎಲೆಗಳೂ ಗುಂಪು ಸೇರದ ಎಲೆಗಳೂ ಇರಬಹುದು. 5,000 ಅಥವಾ ಅದಕ್ಕೂ ಹೆಚ್ಚಿನ ಅಂಕಗಳನ್ನು ಒಂದು ತಂಡ ಪಡೆದಾಗ ಆಟ ಮುಗಿಯುತ್ತದೆ. ವಿವಿಧ ಎಲೆಗಳಿಗೆ ವಿವಿಧ ಮೌಲ್ಯಗಳಿವೆ.

500 ರಮ್: ಇದರಲ್ಲಿ ಹಲವು ಬಗೆಯ ಪ್ರಭೇದಗಳಿವೆ. ಸಾಧಾರಣ ರಮ್ಮಿಯಂತೆ ಇದರಲ್ಲಿಯೂ ಜೋಡಿ ಶ್ರೇಣಿಗಳಿವೆ.

ಪರ್ಷಿಯನ್ ರಮ್ಮಿ: ಇದರಲ್ಲಿ ನಾಲ್ಕು ಜನ ಆಟಗಾರರು ಇಬ್ಬಿಬ್ಬರು ಒಂದು ಕಡೆ, ಎರಡು ಬಾರಿ ಕಲಸಿ ಹಾಕಿದಾಗ ಒಂದು ಆಟ ಮುಗಿದಂತೆ.

ನಾಕ್‌ರಮ್ಮಿಯಲ್ಲಿ ಶ್ರೇಣಿ ಅಥವಾ ಜೋಡಿಯಾಗದೆ ಉಳಿದರೂ ತನ್ನಲ್ಲಿ ಅತಿ ಕಡಮೆ ಮೌಲ್ಯದ ಎಲೆಗಳು ಉಳಿದಿವೆ ಎಂದು ತಿಳಿದಿದ್ದರೆ ಆಟಗಾರ ಇಳಿಸಿ ಬಿಡುತ್ತಾನೆ. ಇದು ಸರಿ ಇದ್ದರೆ ಉಳಿದವರಿಗೂ ತನ್ನ ಅಂಕಗಳಿಗೂ ಇರುವ ವ್ಯತ್ಯಾಸದಷ್ಟು ಹಣ ಅವನಿಗೆ ದೊರೆಯುತ್ತದೆ. ಇಲ್ಲದಿದ್ದರೆ ಯಾರದು ಕಡಮೆ ಇದೆಯೋ ಅವನಿಗೆ ಹಣ ಹೋಗುತ್ತದೆ. ರಮ್ಮಿ ಆಟವನ್ನು ಹಣವಿಟ್ಟು (ಸ್ಟೇಕ್ಸ್) ಆಡುವುದು ಸಾಮಾನ್ಯ.

ನೋಡಿ: ಇಸ್ಪೀಟು; ಪೇಷನ್ಸ್; ಬ್ರಿಜ್

ರಾಜಗೋಪಾಲ್

ಪೂರ್ವ ಆಫ್ರಿಕದ ನೈರೋಬಿಯಿಂದ ಹೊರಡುವ ಪತ್ರಿಕೆ 'ಕೊಲೊನಿಯಲ್ ಟೈಮ್ಸ್' ನಲ್ಲಿ ಒಮ್ಮೆ ಒಂದು ಭಾವಚಿತ್ರ ಪ್ರಕಟವಾಯಿತು. ಐದು ಅಡಿಗಳಿಗಿಂತ ತುಸು ಹೆಚ್ಚಿನ ಎತ್ತರದ ವ್ಯಕ್ತಿ. ಗಟ್ಟಿಮುಟ್ಟಾದ ಮೈಕಟ್ಟು. ಚಿತ್ರದ ಕೆಳಗೆ ಇದ್ದ ವಾಕ್ಯ–'ಹಾಕಿ ಚೆಂಡಿನ ಗಾರುಡಿಗ'.

ಬೆಂಗಳೂರಿನ ಆಟಗಾರ ರಾಜಗೋಪಾಲ್ ಅವರನ್ನು ಪ್ರಪಂಚದಲ್ಲೆಲ್ಲ ಪ್ರಸಿದ್ಧಗೊಳಿಸಿದ್ದು ಹಾಕಿ ಚೆಂಡಿನ ಮೇಲೆ ಇವರ ಪ್ರಭುತ್ವ; ದಾಂಡನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸುವ ನೈಪುಣ್ಯ. 1952ರ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಭಾರತದ ಹಾಕಿ ತಂಡದ ಜಯಕ್ಕೆ ಕಾರಣರಾದವರಲ್ಲಿ ರಾಜಗೋಪಾಲ್ ಒಬ್ಬರು ಎಂಬುದು ಕ್ರೀಡಾವಿಮರ್ಶಕರ ಒಮ್ಮತದ ಅಭಿಪ್ರಾಯ.

1926 ಮಾರ್ಚ್ 31ರಂದು ಬೆಂಗಳೂರಿನಲ್ಲಿ ಹುಟ್ಟಿದ 'ರಾಜು' ಮೊದಲಿಗೆ ಆಡತೊಡಗಿದ್ದು ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ಆಟವನ್ನು. ಹೆಚ್ಚು ಕಲಾತ್ಮಕ ಆಟವಾದ ಹಾಕಿ ಕ್ರಮೇಣ ಇವರನ್ನು ಆಕರ್ಷಿಸಿತು.

ಹದಿನೈದರ ಶಾಲಾ ಬಾಲಕನಾಗಿದ್ದಾಗಲೇ ರಾಜಗೋಪಾಲ್ ಮೈಸೂರು ರಾಜ್ಯ ತಂಡವನ್ನು ಪ್ರತಿನಿಧಿಸಲು ಆಯ್ಕೆಯಾದರು. ಆದರೆ ಪರೀಕ್ಷೆಗಳು ಸಮೀಪಿಸುತ್ತಿದ್ದುದರಿಂದ ಇವರಿಗೆ ಈ ಅವಕಾಶವನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿಕೊಳ್ಳಲಾಗಲಿಲ್ಲ. ಮರುವರ್ಷ ಮತ್ತೆ ತಂಡಕ್ಕೆ ಆಯ್ಕೆಯಾದಾಗ ಇವರು ಅಂತರರಾಜ್ಯ ಹಾಕಿ ಪಂದ್ಯಾಟಗಳಲ್ಲಿ ಆಟವಾಡಿದರು.

ಮುಂದೆ ಶ್ರೀಲಂಕಾ ಮತ್ತು ಪೂರ್ವ ಆಫ್ರಿಕಗಳ ಯಶಸ್ವೀ ಪ್ರವಾಸದ ಬಳಿಕ ಇವರ ಆಟ ಪುಟವಿಟ್ಟ ಚಿನ್ನವಾಯಿತು.

ಬೆಂಗಳೂರಿನ ಹಿಂದೂಸ್ಥಾನ್ ಏರೊನಾಟಿಕ್ಸ್ ಸಂಸ್ಥೆಯನ್ನು ಸೇರಿದ ರಾಜಗೋಪಾಲ್ ಈ ತಂಡ ಭಾರತದ ಹಾಕಿ ತಂಡಗಳಲ್ಲಿ ಅತ್ಯಂತ ಪ್ರಮುಖವೆನಿಸುವಂತೆ ಮಾಡಿದರು. ಹದಿನೈದು ವರ್ಷಗಳ ಕಾಲ ಮೈಸೂರು ತಂಡದ ಸದಸ್ಯರಾಗಿದ್ದು ಹಲವು ಬಾರಿ ತಂಡದ ನಾಯಕರಾಗಿ ತಂಡವನ್ನು ಬಲಪಡಿಸಿದರು.

ಹಾಕಿಯಲ್ಲಿ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಖ್ಯಾತಿ: ಎಂ. ರಾಜಗೋಪಾಲ್



1960ರಲ್ಲಿ ಸ್ಪರ್ಧಾತ್ಮಕ ಹಾಕಿ ರಂಗದಿಂದ ಹೊರಬಂದ ರಾಜಗೋಪಾಲ್ ತಮ್ಮ ಅನುಭವವನ್ನೆಲ್ಲ ಕಿರಿಯರಿಗೆ ಧಾರೆಯೆರೆಯಲು ಆಸೆಪಟ್ಟರು. 1966ರಲ್ಲಿ, ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್ಪನ್ನು ಗೆದ್ದು ಕೊಂಡ ಮಹಿಳೆಯರ ಹಾಕಿ ತಂಡವನ್ನು ಇವರು ತರಬೇತಿಗೊಳಿಸಿದರು. ಈಗ ರಾಜಗೋಪಾಲ್ ಬೆಂಗಳೂರಿನಲ್ಲಿ, ಭಾರತ್ ಅರ್ತ್‌ಮೂವರ್ಸ್‌ನ ಉದ್ಯೋಗಿ. ಅವರ ಬಿಡುಸಮಯ ಉತ್ಸಾಹಿ ಆಟಗಾರರ ತರಬೇತಿಗೆ ಮೀಸಲು.

'ರಾಜ ಸಿಂಹಾಸನ'

ಮುಖಂಡ ಆಟಗಾರರನ್ನು ತಂಡಗಳಾಗಿ ವಿಂಗಡಿಸುತ್ತಾನೆ. ಪ್ರತಿ ತಂಡದವರೂ ಒಬ್ಬ ಹುಡುಗನನ್ನು ರಾಜನಾಗಿ ಆರಿಸುತ್ತಾರೆ.

ತಂಡದ ಅರ್ಧದಷ್ಟು ಹುಡುಗರು ರಾಜನನ್ನು ಅಲಂಕರಿಸಲು ತೊಡಗಿದಾಗ, ಉಳಿದರ್ಧ ಹುಡುಗರು ಆ ಜಾಗದಲ್ಲಿ ದೊರಕುವ ವಸ್ತುಗಳಿಂದಲೇ ಸಿಂಹಾಸನವನ್ನು ಸಿದ್ಧಪಡಿಸುತ್ತಾರೆ. ಅರ್ಧ ಗಂಟೆಯೊಳಗಾಗಿ ಸಿಂಹಾಸನದ ಮೇಲೆ ರಾಜ ವಿರಾಜಮಾನನಾಗುತ್ತಾನೆ.

ಮುಖಂಡ ಅಥವಾ ಅತಿಥಿಯೊಬ್ಬರು ರಾಜ–ಸಿಂಹಾಸನಗಳನ್ನೆಲ್ಲ ನೋಡಿ ಉತ್ತಮವಾದುದನ್ನು ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡುತ್ತಾರೆ.

ರಾಡ್ ಲೇವರ್

ಒಂದು ಹಂತದ ಎಪ್ಪತ್ತರ ಮಟ್ಟಿನ ಶ್ರೇಷ್ಠ ಟೆನಿಸ್ ಪಟು— ರಾಡ್ ಲೇವರ್. ಅವರ ಪೂರ್ಣ ನಾಮಧೇಯ ರಾಡ್ನಿ ಜಾರ್ಜ್ ಲೇವರ್.

ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯದ ಕ್ವೀನ್ಸ್‌ಲೆಂಡಿನ ಈ ಆಟಗಾರ ಆಡುವ ರೀತಿ ಅತ್ಯಂತ ಕಲಾತ್ಮಕವಾದದ್ದು : ಎದುರಾಳಿಯ ಚೆಂಡನ್ನು ಅನಿರೀಕ್ಷಿತವಾದ ವಿಧಾನದಿಂದ ಹಿಂದಿರುಗಿಸುವ ಕ್ರಮ ಅವರ ಸೃಜನಶೀಲತೆಯ ಫಲ.



ಎರಡು ಬಾರಿ ಗ್ರಾಂಡ್ ಸ್ಲಾಮ್ ರಾಡ್ ಲೇವರ್

ಲೇವರರಿಗೆ ರಾಡ್ ಅಥವಾ ರಾಕೆಟ್ ಎಂಬ ಅಡ್ಡ ಹೆಸರುಗಳು ಇವೆ. ಹವ್ಯಾಸಿ ಆಟಗಾರರಾಗಿಯೇ ಅವರು ವಿಂಬಲ್ಡನ್. ಫ್ರಾನ್ಸ್. ಅಮೆರಿಕ ಹಾಗೂ ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯಗಳ ಪ್ರಧಾನ ಪ್ರಶಸ್ತಿಗಳನ್ನೂ ಗೆದ್ದು ಟೆನಿಸ್‌ನ 'ಗ್ರ್ಯಾಂಡ್ ಸ್ಲಾಮ್'ನ್ನು ಪೂರ್ಣಗೊಳಿಸಿದರು. ಇದು 1962ರ ಮಾತು. ಅವರಿಗಿಂತ ಮೊದಲು ಪುರುಷರ ಟೆನಿಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಈ ಬಗೆಯ ಅಪ್ರತಿಮ ಆಟ ಆಡಿದವರು ಅಮೆರಿಕನ್ ಡೊನಾಲ್ಡ್ ಬಜ್ ಮಾತ್ರ (1938).

1959ರಲ್ಲಿ ವಿಂಬಲ್ಡನ್‌ಗಾಗಿ ಸ್ಪರ್ಧಿಸಿದಾಗ ಲೇವರ್ ಅವರ ಆಟ ಜಗತ್ಪ್ರಸಿದ್ಧ ವಾಯಿತು. ಆದರೆ ಲೇವರ್ ಪೆರುವಿನ ಆಟಗಾರನಿಗೆ ಸೋತರು. ಮರುವರ್ಷ ಮತ್ತೆ ಸ್ಪರ್ಧಿಸಿ ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯದ ಆಟಗಾರನಿಂದ ಸೋಲೊಪ್ಪಿದ್ದರು. 1961ರಲ್ಲಿ ಲೇವರ್ ವಿಂಬಲ್ಡನ್ ಪ್ರಶಸ್ತಿ ಗಳಿಸಿದರು. 1962ರಲ್ಲಿ ವಿಂಬಲ್ಡನ್ ಅಷ್ಟೇ ಅಲ್ಲದೆ ಉಳಿದೆಲ್ಲ ಪ್ರಧಾನ ಟೆನಿಸ್ ಪ್ರಶಸ್ತಿಗಳನ್ನೂ ಗಳಿಸಿದರು. 1963ರಲ್ಲಿ ಅವರು ವೃತ್ತಿಪರ ಆಟಗಾರರಾದ್ದರಿಂದ ವಿಂಬಲ್ಡನ್‌ಗೆ ಸ್ಪರ್ಧಿಸಲು ಸಾಧ್ಯವಾಗಲಿಲ್ಲ. 1968ರಲ್ಲಿ ವೃತ್ತಿ ಆಟಗಾರರಿಗೂ ವಿಂಬಲ್ಡನ್ ಪ್ರಶಸ್ತಿಯ ಅವಕಾಶ ದೊರೆತಾಗ ಇವರೇ ಸಿಂಗಲ್ಸ್ ಪ್ರಶಸ್ತಿ ಗಳಿಸಿದರು. ಮರುವರ್ಷವೇ ಮತ್ತೆ ಗ್ರ್ಯಾಂಡ್‌ಸ್ಲಾಮ್ ಸಾಧಿಸಿದರು. ನಿಜವಾದ ಕ್ರೀಡಾಪಟುವಿನ ಸತ್ವ ಇರುವುದು ವಿಷಮ ಘಟ್ಟದಲ್ಲಿಯೂ ಆಟವನ್ನು ಅವನು ಎದುರಿಸುವ ರೀತಿ. ಆಟ ಕೈ ಬಿಟ್ಟು ಸರಿಯುವ ಸಮಯದಲ್ಲಿಯೂ ಧೃತಿಗೆಡದೆ ಅದನ್ನು ಹಿಂದಕ್ಕೆ ಪಡೆಯಲು ಅವನು ಹೋರಾಡುತ್ತಾನೆ. ಲೇವರ್‌ರದು ಇಂಥ ಆಟ.

ಲೇವರ್ ಎಡಗೈ ಆಟಗಾರರು. ಎಡಗೈಯ ಹಿಂಗೈ ಹೊಡೆತದಲ್ಲಿ ಅವರಿಗೆ ಸಾಟಿಯಾದವರು ಇಲ್ಲ. ಆಡುವಾಗ ಆವೇಶದ ಹಾವಭಾವಗಳು ಅವರಿಗೆ ಎಂದೂ ಒಗ್ಗದ ರೀತಿ. ಮುಖದಲ್ಲಿ ಏಕಾಗ್ರತೆಯ ಮುದ್ರೆ.

'ಎಲ್ಲ ಕಾಲಕ್ಕೂ ಉತ್ಕೃಷ್ಟ ಆಟಗಾರ' ಎಂಬ ಪ್ರಶಂಸೆಗೆ ಲೇವರ್ ಪಾತ್ರರಾಗಿದ್ದಾರೆ.

ರಾನ್ ಕ್ಲಾರ್ಕ್

1956. ಮೆಲ್‌ಬರ್ನ್‌ಗೆ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಜ್ಯೋತಿಯನ್ನು ತರುವ ಸಮಾರಂಭ. ಕೊನೆಯ ಹಂತದಲ್ಲಿ ಹಿಡಿಯಲು ಹದಿನೆಂಟು ವರ್ಷ ವಯಸ್ಸಿನ ಒಬ್ಬ ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯನ್ ಹುಡುಗ ಆಯ್ಕೆಯಾಗಿದ್ದ. ತೆಳ್ಳನೆಯ ಎತ್ತರ ಶರೀರದ ಹುಡುಗ ಉರಿಯುತ್ತಿದ್ದ ಪಂಜನ್ನು ಹಿಡಿದುಕೊಂಡು ಸ್ಟೇಡಿಯಂ ಪ್ರವೇಶಿಸಿದಾಗ ಅಲ್ಲಿ ಸೇರಿದ್ದ 1,00,000 ಪ್ರೇಕ್ಷಕರು ಹರ್ಷೋದ್ಗಾರ ಮಾಡಿದರು. ಆದರೆ ಅದೇ ಕ್ಷಣ ಕೊಳ್ಳಿಯಿಂದ ಉರಿಯುತ್ತಿದ್ದ ಮ್ಯಾಗ್ನೀಸಿಯಂ ಕೆಳಗೆ ಬಿದ್ದು ಓಟಗಾರನ ಮುಂಗೈಯನ್ನು ಸುಡುತ್ತಿತ್ತು. ನೋವಿನ ಚಿಹ್ನೆಯನ್ನೇ ತೋರಿಸದೆ ಹುಡುಗ ಕ್ರೀಡಾಂಗಣ ಮಾರ್ಗವನ್ನು ಪೂರ್ತಿಯಾಗಿ ಸುತ್ತು ಹಾಕಿದ. ಇವನ ಕೈ ಸುಟ್ಟ ವಿಷಯ ಇತರರಿಗೆ ತಿಳಿದದ್ದು ಅನಂತರವೇ.

ಆ ಹುಡುಗನೇ ರಾನ್ ಕ್ಲಾರ್ಕ್. 1964ರ ಟೋಕಿಯೋ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಇವರು 5,000 ಮೀಟರ್ ಮತ್ತು 10,000 ಮೀಟರ್ ಓಟಗಳಲ್ಲೂ ಮ್ಯಾರಥಾನ್‌ನಲ್ಲೂ (ಸುಮಾರು 26 ಮೈಲು ಓಟ) ಸ್ಪರ್ಧಿಸಿದ್ದರು. 10,000 ಮೀಟರ್ ಓಟದಲ್ಲಿ ಕಂಚಿನ ಪದಕ, 5,000 ಮೀಟರ್ ಮತ್ತು

... : ರಾನ್ ಕ್ಲಾ...



ಮ್ಯಾರಥಾನ್ ಓಟಗಳಲ್ಲಿ ಒಂಬತ್ತನೆಯ ಸ್ಥಾನ ಪಡೆದಾಗ ಕ್ಲಾರ್ಕ್‌ಗೆ ಬಹಳ ನಿರಾಶೆಯಾಯಿತು.

1966ರಲ್ಲಿ ಜಮೈಕದಲ್ಲಿ ನಡೆದ ಕಾಮನ್‌ವೆಲ್ತ್ ಆಟಗಳಲ್ಲೂ ಇವರು ಮೂರು ಓಟಗಳಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಿದರು. ಈ ಬಾರಿ ಇವರು 3 ಮತ್ತು 6 ಮೈಲು ಓಟಗಳಲ್ಲಿ ಬೆಳ್ಳಿಯ ಪದಕಗಳನ್ನು ಪಡೆಯುವುದರೊಡನೆ ತೃಪ್ತಿ ಪಡಬೇಕಾಯಿತು.

ಒಂದರ ಮೇಲೊಂದು ಸೋಲು ಬಂದರೂ ರಾನ್ ಕ್ಲಾರ್ಕ್ ತಮ್ಮ ಪ್ರಯತ್ನವನ್ನು ಮಾಡುತ್ತಲೇ ಇದ್ದರು. ವೃತ್ತಿಯಿಂದ ಇವರು ಮೆಲ್‌ಬರ್ನ್‌ನಲ್ಲಿ ಅಕೌಂಟೆಂಟ್. ಆದರೂ ಮುಂಜಾನೆ, ಮಧ್ಯಾಹ್ನ ಊಟದ ಹೊತ್ತು ಬಿಡುವು ಇದ್ದಾಗ, ಮತ್ತು ಸಂಜೆ ಹೊತ್ತು ಹತ್ತಾರು ಮೈಲು ಓಡುವ ಅಭ್ಯಾಸ ಇಟ್ಟುಕೊಂಡಿದ್ದರು. ಯಾವುದಾದರೊಂದು ಸ್ಪರ್ಧೆ ಸಮೀಪಿಸುತ್ತಿದ್ದಾಗ ಮಾತ್ರವೇ ಅಭ್ಯಾಸದಲ್ಲಿ ತೊಡಗುವುದು ಇವರ ಕ್ರಮವಲ್ಲ. ವರ್ಷವಿಡೀ ಇವರು ಸ್ಪರ್ಧೆಗೆ ಸಿದ್ಧವಾಗಿಯೇ ಇರುತ್ತಿದ್ದರು. ಕೆಲವರಂತೂ ಇವರನ್ನು ವೃತ್ತಿಪರ ಕ್ರೀಡಾಪಟು ಎಂದೇ ಪರಿಗಣಿಸುತ್ತಿದ್ದರು.

ಮೆಕ್ಸಿಕೋ ನಗರ ಇರುವುದು ಸಮುದ್ರ ಮಟ್ಟಕ್ಕಿಂತ 7.450 ಅಡಿ ಎತ್ತರದಲ್ಲಿ. ಸಮುದ್ರ ಮಟ್ಟದಲ್ಲಿ ವಾಸಿಸುವವರಿಗೆ ಇಲ್ಲಿ ಉಸಿರಾಡುವುದಕ್ಕೇ ಸ್ವಲ್ಪ ಕಷ್ಟವೆನಿಸುವುದುಂಟು. 1968ರಲ್ಲಿ ನಡೆದ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ 7.000 ಅಡಿ ಎತ್ತರದ ಪ್ರದೇಶವಾದ ಕೀನ್ಯದ ಓಟಗಾರರು ಇವರಿಗೆ ಪ್ರತಿಸ್ಪರ್ಧಿಗಳು. ಆದರೂ ಇವರು ಹಿಂದಿನ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ದ್ದಂತೆ ಮೂರು ಓಟಗಳಲ್ಲಿ ಸ್ಪರ್ಧಿಸಿದರು.

ಆಟಗಳು ಆರಂಭವಾದ ದಿನವೇ 10.000 ಮೀಟರ್ ಸ್ಪರ್ಧೆ ನಡೆಯಿತು. ಕ್ರೀಡಾಂಗಣದಲ್ಲಿ ಮೊದಲು ನಾಲ್ಕು ಸುತ್ತು ಮುಗಿಯುವ ಹೊತ್ತಿಗೆ (1.600 ಮೀಟರ್) ರಾನ್ ಕ್ಲಾರ್ಕ್ ಎಲ್ಲರಿಗಿಂತ ಮುಂದಿದ್ದರು. ಕ್ರಮೇಣ ಇವರ ಕಾಲುಗಳು ಕುಸಿಯುತ್ತಿರುವಂತೆ ಅನಿಸತೊಡಗಿತು. ಉಸಿರಾಡುವುದೇ ಕಷ್ಟವಾಯಿತು: ಕಣ್ಣು ಕಾಣಿಸದಾಯಿತು. ಆದರೂ ಕ್ಲಾರ್ಕ್ ಓಟ ನಿಲ್ಲಿಸಲಿಲ್ಲ. ಕನಸಿನಲ್ಲಿದ್ದವರಂತೆ ಓಡುತ್ತಲೇ ಇದ್ದರು. ಓಟವನ್ನು ಪೂರ್ತಿಯಾಗಿ ಮುಗಿಸಿದ ಮೇಲೆಯೇ ಈತ ಮೂರ್ಛೆ ತಪ್ಪಿಬಿದ್ದದ್ದು. ಅಂದಿನ ಓಟದಲ್ಲಿ ಇವರು ಆರನೆಯವರು.

2 ಮೈಲುಗಳಿಂದ 2.000 ಮೀಟರ್ ದೂರದ ಎಲ್ಲ ಓಟಗಳಲ್ಲೂ ಅವರು ಒಂದಲ್ಲ ಒಂದು ಬಾರಿ ದಾಖಲೆ ಮುರಿದಿದ್ದಾರೆ. 2 ಮೈಲು (1968 : 8 ಮಿನಿಟು 19.6 ಸೆಕೆಂಡು). 3 ಮೈಲು (1965 : 12 ಮಿನಿಟು 50.4 ಸೆಕೆಂಡು), 6 ಮೈಲು (1965 : 26 ಮಿನಿಟು. 47 ಸೆಕೆಂಡು). 5.000 ಮೀಟರ್ (1966 : 13 ಮಿನಿಟು 16.6 ಸೆಕೆಂಡು) ಇವುಗಳಲ್ಲಿ 1972ರ ಕೊನೆಯ ತನಕವೂ ರಾನ್ ಕ್ಲಾರ್ಕ್‌ರ ದಾಖಲೆ ಉಳಿದಿದೆ.

ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್ ಅಥವಾ ಕಾಮನ್‌ವೆಲ್ತ್ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ರಾನ್ ಕ್ಲಾರ್ಕ್ ಒಂದೇ ಒಂದು ಚಿನ್ನದ ಪದಕ ಗಳಿಸಲಿಲ್ಲ. ಆದರೂ ಕ್ರೀಡಾರಂಗದಲ್ಲಿ ಅವರು ಚಿರಸ್ಮರಣೀಯ ವ್ಯಕ್ತಿ. ತಮ್ಮ ಮನೋಸ್ಥೈರ್ಯಕ್ಕಾಗಿ ಇತರ ಕ್ರೀಡಾಪಟುಗಳಿಗೆ ಇವರು ಆದರ್ಶರಾಗಬಲ್ಲವರು.

ರಾಮನಾಥನ್ ಕೃಷ್ಣನ್

ತಿರುನಲ್ವೇಲಿ ಜಿಲ್ಲೆಯ ತೆನ್‌ಕಾಶಿಯಲ್ಲಿ ಹುಟ್ಟಿದ ಕೃಷ್ಣನ್‌ಗೆ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಅಂದರೆ ಪ್ರಾಣ. ಹುಡುಗರೊಡನೆ ಬೆರೆತು ಆಟವಾಡಲು ಬಹಳ ಉತ್ಸಾಹ. ಆದರೆ ಸ್ವತಃ ಉತ್ತಮ ಟೆನಿಸ್ ಆಟಗಾರರಾಗಿದ್ದ ತಂದೆ ರಾಮನಾಥನರ ಒತ್ತಾಯದ ಮೇರೆ ಇವರು ಟೆನಿಸ್ ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡತೊಡಗಿದರು. ಅಲ್ಲದೆ ಜಯಚಾಮರಾಜೇಂದ್ರ ಒಡೆಯರವರ ಪ್ರೋತ್ಸಾಹ, ಹಣ ಸಹಾಯದಿಂದ ಹೆಚ್ಚಿನ ಅವಕಾಶಗಳು ದೊರಕಿ ಆಟದ ಮಟ್ಟ ಉತ್ತಮಗೊಂಡಿತು. ತಮ್ಮ ಹದಿನೇಳನೆಯ ವಯಸ್ಸಿಗೆ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಚಾಂಪಿಯನ್ ಆದರು. ಮುಂದೆ ಏಳು ಬಾರಿ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಶಿಪ್ಪನ್ನು, ಆರು ಬಾರಿ ಏಷ್ಯನ್ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಶಿಪ್ಪನ್ನು ಗೆದ್ದ ಕೃಷ್ಣನ್ ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಟೆನಿಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಭಾರತಕ್ಕೊಂದು ಸ್ಥಾನ ಗಳಿಸಿಕೊಟ್ಟರು.

ಹದಿಮೂರರ ವಯಸ್ಸಿನಲ್ಲೇ ಟೆನಿಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಕೃಷ್ಣನ್ ಅಸಾಮಾನ್ಯ ಚಾತುರ್ಯವನ್ನು ತೋರುತ್ತಿದ್ದರು. ಅವರ ತರಬೇತಿಗೆ ಹೆಚ್ಚಿನ ಸೌಕರ್ಯ



ಡೇವಿಸ್ ಕಪ್ ಚಾಲೆಂಜ್ ರೌಂಡ್ ತಲುಪಿದ ಅನಂತರ ರಾಕೆಟ್ ಸ್ವಾಗತ

ಒದಗಿಸಲು ಮನೆಯವರೆಲ್ಲ ಮದರಾಸಿನಲ್ಲಿ ಬಂದು ಇರಲು ನಿರ್ಧರಿಸಿದರು. ಮದರಾಸಿನಲ್ಲಿ ಲಾಯಲಾ ಕಾಲೇಜು ಏರ್ಪಡಿಸುವ ಸ್ಲೇಸಿಂಜರ್ ಕಪ್ ಟೂರ್ನಮೆಂಟನ್ನು ಕೃಷ್ಣನ್ ಗೆದ್ದರು. ಅನಂತರ ದೇಶದ ಎಲ್ಲ ಜೂನಿಯರ್ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಶಿಪ್‌ಗಳು ಕೃಷ್ಣನ್ ಪಾಲಿಗೆ ಬಂದುವು.

1953ರಲ್ಲಿ ಬೆಲ್ಜಿಯಮ್ ಮತ್ತು ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯಾಗಳೊಡನೆ ಆಡಿದ ಭಾರತದ ಡೇವಿಸ್ ಕಪ್ ತಂಡಕ್ಕೆ ಕೃಷ್ಣನ್ ಆಯ್ಕೆಯಾದರು. ಈ ಪಂದ್ಯಗಳಿಂದ ಅನುಭವವನ್ನು ಹೆಚ್ಚಿಸಿಕೊಂಡು ಹಿಂದಿರುಗಿದ ಕೃಷ್ಣನ್ ದೇಶೀ

ಲನೆಯ ಬಾರಿಗೆ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಶಿಪ್ ಪಂದ್ಯಾಟಗಳಲ್ಲಿ ಜಯ ಗಳಿಸಿದರು. ಆಗ ಕೃಷ್ಣನ್‌ಗೆ ಹದಿನಾರು ವರ್ಷ ವಯಸ್ಸು.

1959ರಲ್ಲಿ ಏಷ್ಯನ್ ಪ್ರಶಸ್ತಿಯನ್ನು ಗೆದ್ದ ಕೃಷ್ಣನ್ ಅನಂತರ ಒಂಬತ್ತು ಬಾರಿ ಏಷ್ಯನ್ ಮತ್ತು ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಪ್ರಶಸ್ತಿಗಳನ್ನು ಗಳಿಸಿದ್ದಾರೆ.

ವಿಂಬಲ್ಡನ್, ಟೆನಿಸ್ ಆಟಗಾರರ ಕಾಶಿ ಅನಿಸಿದೆ. 1954ರಲ್ಲಿ ಕೃಷ್ಣನ್, ವಿಂಬಲ್ಡನ್, ಜೂನಿಯರ್ ಚಾಂಪಿಯನ್ ಆದರು. ಈ ಗೌರವಕ್ಕೆ ಪಾತ್ರರಾದ ಪ್ರಥಮ ಭಾರತೀಯ-ಕೃಷ್ಣನ್. ಅದೇ ವರ್ಷ ಸೀನಿಯರ್ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಶಿಪ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಿ ಮೂರನೆಯ ಸುತ್ತಿನ ಆಟದಲ್ಲಿ ಸೋತುಹೋದರು. ಮರುವರ್ಷವೂ ಇದೇ ಕಥೆ. ಆದರೆ 1956ರಲ್ಲಿ ಪಂದ್ಯಾಟದ ಮೊದಲ ಸುತ್ತಿನಲ್ಲೇ ಹಿಂದಿನ ವರ್ಷದ ಚಾಂಪಿಯನ್ ಜೊರೊಸ್ಲಾವ್ ಡ್ರೋಬ್ನಿಯನ್ನು ಸೋಲಿಸಿ ಜಗತ್ತಿನ ಟೆನಿಸ್ ವಿಮರ್ಶಕರ ಪ್ರಶಂಸೆ ಪಡೆದರು. ವಿಂಬಲ್ಡನ್ ಪಂದ್ಯಾಟಗಳಲ್ಲಿ ಎರಡು ಬಾರಿ ಕೃಷ್ಣನ್ ಸೆಮಿಫೈನಲ್ಸ್ ಹಂತವನ್ನು ತಲಪಿದ್ದಾರೆ. ರಾಡ್‌ಲೇವರ್, ರಾಯ್ ಎಮರ್‌ಸನ್, ನೀಲ್ ಫ್ರೇಜರ್, ಕ್ಲಿಫ್ ರಿಚಿ ಮುಂತಾದ ಶ್ರೇಷ್ಠ ಆಟಗಾರರನ್ನು ಒಂದಲ್ಲ ಒಂದು ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಸೋಲಿಸಿದ್ದಾರೆ. 1966ರಲ್ಲಿ ಭಾರತ ಡೇವಿಸ್ ಕಪ್‌ನ ಚಾಲೆಂಜ್ ರಾಂಡನ್ನು ತಲಪಲು ಮುಖ್ಯ ಕಾರಣ-ಕೃಷ್ಣನ್.

ಭಾರತ ಸರಕಾರ 1962ರಲ್ಲಿ ಪದ್ಮಭೂಷಣ ಪ್ರಶಸ್ತಿ ನೀಡಿ ಗೌರವಿಸಿತು. ವರ್ಷದ ಅತ್ಯುತ್ತಮ ಆಟಗಾರನಿಗೆ ನೀಡುವ ಅಮೆರಿಕ ಸಂಯುಕ್ತ ಸಂಸ್ಥಾನದ ಹೆಲ್ಮ್ಸ್ ಪ್ರಶಸ್ತಿಯೂ ಕೃಷ್ಣನ್‌ರಿಗೆ ದೊರಕಿದೆ.

ಶಾಂತವಾಗಿ, ಕ್ರಮಬದ್ಧವಾಗಿ ಆಡುವ ಕೃಷ್ಣನ್ ಅವರ ಆಟವನ್ನು ನೋಡುವುದು ಒಂದು ಅಪೂರ್ವ ಅನುಭವ. ಚೆಂಡಿನ ಚಲನೆಯ ಮೇಲೆ ಪೂರ್ಣ ಪ್ರಭುತ್ವ, ಎದುರಾಳಿಯನ್ನು ಕಕ್ಕಾಬಿಕ್ಕಿಯಾಗಿಸುವಂಥ ಸ್ಥಾನಗಳಿಗೆ ಚೆಂಡನ್ನು ಕಳುಹಿಸುವ ರೀತಿ,–ಇದು ಕೃಷ್ಣನ್‌ರ ಆಟದಲ್ಲಿ ವಿಶೇಷವಾಗಿ ಕಾಣಬರುತ್ತವೆ. ವಿಮರ್ಶಕರು ಕೃಷ್ಣನ್‌ರನ್ನು 'ಸ್ಪರ್ಶ ಆಟಗಾರ' ಎಂದು ಕರೆದಿದ್ದಾರೆ. ಟೆನಿಸ್ ಚೆಂಡು ಅವರಿಗೆ ಅಷ್ಟು ವಿಧೇಯ.

ತೂಕ ದೇಹದ ಕೃಷ್ಣನ್ ಆಡುವಾಗ ಓಡಾಡುವುದು ತುಸು ನಿಧಾನ. ಇವರದು ರಭಸದ ಆಟವಲ್ಲ. ಚಿತ್ರ ಹೇಗೆ ಮೂಡುತ್ತಿದೆ ಎಂದು ನೋಡಲು ಕಲಾವಿದ ಆಗಾಗ ಕ್ಯಾನ್‌ವಾಸ್‌ನಿಂದ ಹಿಂದಕ್ಕೆ ಸರಿದು ನಿಲ್ಲುವುದಿಲ್ಲವೇ? ಆ ಭಂಗಿಯನ್ನು ಹೋಲುವಂತೆ ಕೃಷ್ಣನ್ ಗಡಿಬಿಡಿಯಿಲ್ಲದೆ ಆಡುತ್ತಾರೆ.

ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಯಾಗಿದ್ದಾಗ ಕೃಷ್ಣನ್ ಅವರಿಗೆ ಆಟದ ಮೇಲೆ ಎಷ್ಟು ಆಸಕ್ತಿಯೋ ಅಷ್ಟೇ ಆಸಕ್ತಿ ವಿದ್ಯಾಭ್ಯಾಸದಲ್ಲಿತ್ತು. ಅರ್ಥಶಾಸ್ತ್ರದಲ್ಲಿ ಇವರು ಸ್ನಾತಕೋತ್ತರ ಪದವೀಧರ. ವ್ಯಾಪಾರದಲ್ಲಿ ನಿರತರಾದ ಇವರಿಗೆ ಟೆನಿಸ್ ಆಟಕ್ಕೆ ಸಾಕಷ್ಟು ಸಮಯ ದೊರಕುವುದೂ ಕಷ್ಟ.

"ನನ್ನ ಆಟ ಅತ್ಯುತ್ತಮ ಮಟ್ಟದಲ್ಲಿದ್ದದ್ದು 1959ರಿಂದ 1962ರವರೆಗೆ" ಎಂದು ಕೃಷ್ಣನ್ ತಾವೇ ಹೇಳಿಕೊಂಡಿದ್ದಾರೆ. 1970ರ ಹೊತ್ತಿಗೆ ಕೃಷ್ಣನ್ ಆಟದ ಕಾಲ ಆಗಿಹೋಯಿತು ಎಂದುಕೊಂಡವರು ಎಷ್ಟೋ ಮಂದಿ. ಆದರೆ 1972ರಲ್ಲಿ ಮೂವತ್ತೈದರ ಕೃಷ್ಣನ್ ಏಷ್ಯನ್ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಶಿಪ್ ಆಟದಲ್ಲಿ ಮತ್ತೆ ಗೆದ್ದಾಗ ಎಲ್ಲರಿಗೂ ಆಶ್ಚರ್ಯವಾಯಿತು. ತಂದೆಯಿಂದ ತಮಗೆ ಬಂದ ಟೆನಿಸ್ ಪ್ರತಿಭೆ ತಮ್ಮ ಅನಂತರ ಬತ್ತಿ ಹೋಗಬಾರದು ಎಂಬುದು ಕೃಷ್ಣನರ ಅಭಿಲಾಷೆ. ತಮ್ಮ ಪುಟ್ಟ ಮಗ ರಮೇಶನಿಗೆ ಟೆನಿಸ್ ಶಿಕ್ಷಣ ನೀಡುವ ಹೊರೆಯನ್ನು ಸ್ವತಃ ಕೃಷ್ಣನ್ ವಹಿಸಿದ್ದಾರೆ.

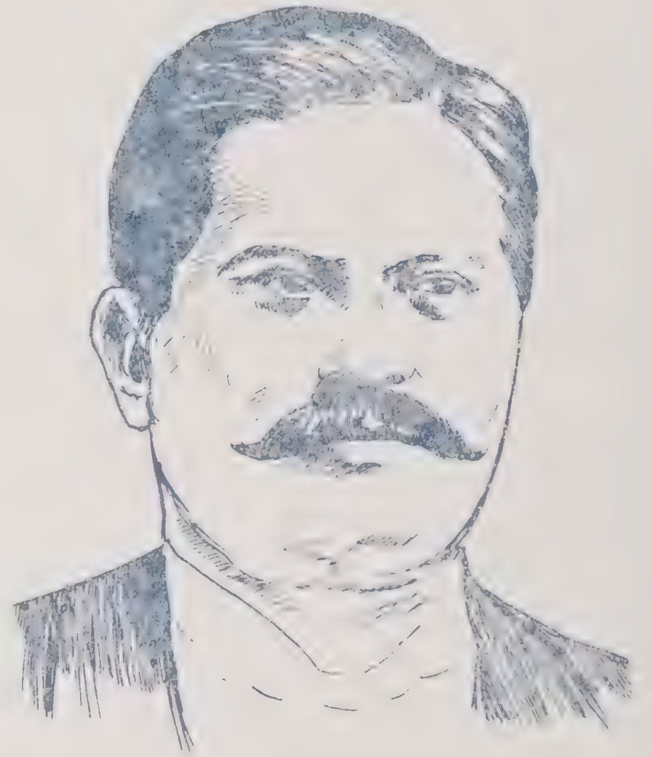
ನೋಡಿ : ಟೆನಿಸ್; ವಿಂಬಲ್ಡನ್

ರಾಮಮೂರ್ತಿ ನಾಯುಡು

ದಂಡ, ಬೈಠಕ್‌ಗಳಂಥವು ಭಾರತೀಯ ಪದ್ಧತಿಯ ವ್ಯಾಯಾಮಗಳು. ಡಂಬೆಲ್ಸ್ ಮತ್ತು ಎದೆಯ ಸ್ನಾಯುವಿನ ಬೆಳವಣಿಗೆಗೆ ಉಪಯೋಗಿಸುವ ಸ್ಪ್ರಿಂಗ್ ಉಪಕರಣ ಇತ್ಯಾದಿ ವಿದೇಶಗಳಲ್ಲಿ ರೂಪುಗೊಂಡುವು. ಅತ್ಯಂತ ಸಮರ್ಪಕ ಅಂಗಸಾಧನೆಗೆ ಭಾರತೀಯ, ಪಾಶ್ಚಾತ್ಯ ವಿಧಾನಗಳೆರಡನ್ನೂ ಬಳಸಬಹುದು.

ಈ ಎರಡೂ ಬಗೆಯ ಅಂಗಸಾಧನೆಗಳನ್ನು ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡಿ, ಎರಡರಲ್ಲೂ ಇರುವ ಉತ್ತಮ ಅಂಶಗಳನ್ನು ಆರಿಸಿ ಹೊಸ ವ್ಯಾಯಾಮ ವಿಧಾನವನ್ನು ರೂಪಿಸಿದವರು ರಾಮಮೂರ್ತಿ ನಾಯುಡು.

ಇಡೀ ದೇಹಕ್ಕೆ ತುಸುಮಟ್ಟಿಗೆ ವ್ಯಾಯಾಮ ಆಗಬೇಕಾದರೆ ದಂಡದಂಥ ಅಂಗಸಾಧನೆ ಮಾಡಬೇಕು. ಯಾವುದಾದರೂ ಒಂದು ಅಂಗಕ್ಕೆ



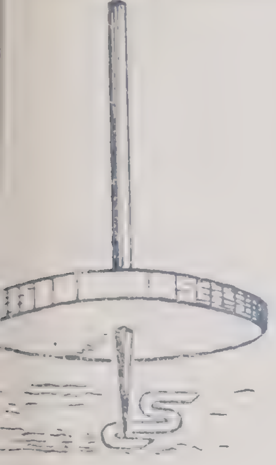
ರಾಮಮೂರ್ತಿ ನಾಯುಡು

ಹೆಚ್ಚಿನ ವ್ಯಾಯಾಮ ಆಗಬೇಕಾದರೆ ಡಂಬೆಲ್ಸ್ ಅಥವಾ ಇತರ ಸಲಕರಣೆಗಳನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಬೇಕು. ರಾಮಮೂರ್ತಿಯವರ ವ್ಯಾಯಾಮ ಪದ್ಧತಿಯಲ್ಲಿ ಇವೆರಡೂ ಸೇರಿವೆ. ನಡಿಗೆ, ಓಟ, ಹೊಟ್ಟೆ ಮತ್ತು ದೇಹದ ಬದಿಗಳಿಗೆ ಬೇಕಾಗುವ ವ್ಯಾಯಾಮಗಳೂ ಆ ಪದ್ಧತಿಯಲ್ಲಿ ಇವೆ.

'ರಾಮ, ರಾವಣ'

ಅಯಸ್ಕಾಂತಗಳನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿ ತಯಾರಿಸುವ ಒಂದು ಆಟದ ಸಾಧನ ರಾಮ–ರಾವಣ.

ತಿರುಗಲು ಸಾಧ್ಯವಾಗುವಂತೆ ಎರಡು ಕಾಂತಗಳನ್ನು ಆನಿಸಿರುತ್ತಾರೆ. ಕಾಣದಂತೆ ಅವುಗಳನ್ನು ಮುಚ್ಚಬಹುದು. ಒಂದು ಕಾಂತದ ಒಂದು ತುದಿಗೆ ಸೀತೆಯ ಚಿತ್ರ ಇಟ್ಟಿರುತ್ತಾರೆ. ಇದು ದಕ್ಷಿಣ ಧ್ರುವದಲ್ಲಿದ್ದರೆ ಎರಡನೆಯ ಕಾಂತದ ದಕ್ಷಿಣ ಧ್ರುವದಲ್ಲಿ ರಾವಣನ ಚಿತ್ರವೂ ಉತ್ತರ ಧ್ರುವದಲ್ಲಿ ರಾಮನ ಚಿತ್ರವೂ ಇರುತ್ತದೆ. ರಾಮ–ರಾವಣರ ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ಹೇಗೆ ತಿರುಗಿಸಿ ಬಿಟ್ಟರೂ ಸೀತೆಯ ಎದುರಿಗೆ ರಾಮನ ಚಿತ್ರವೇ ನಿಲ್ಲುತ್ತದೆ.


ಕಾಂತ ಕಡ್ಡಿಯ ಸುತ್ತ ತಿರುಗುವ ಆಕೃತಿ

ಕಾಂತಗಳನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿ ಇನ್ನೂ ಕೆಲವು ಆಟದ ಸಾಮಾನುಗಳನ್ನು ತಯಾರಿಸಬಹುದು. ಕಾಂತ ಕಡ್ಡಿಗೆ ಚಕ್ರ ಜೋಡಿಸಿ ಬುಗುರಿಯಂತೆ ತಿರುಗಿಸಬಹುದು. ಕಬ್ಬಿಣದ ತೆಳು ತಗಡಿನಲ್ಲಿ ಮೀನು, ಹಾವು, ನಕ್ಷತ್ರ ಮೊದಲಾದ ಆಕೃತಿಗಳನ್ನು ಕತ್ತರಿಸಬಹುದು. ಚಕ್ರ ಸಹಿತ ಲೋಹ ಕಡ್ಡಿ ತಿರುಗುವಾಗ ಅದಕ್ಕೆ ತಗಲಿಕೊಂಡು ಹಾವು, ನಕ್ಷತ್ರಾದಿಗಳು ವಿವಿಧ ಚಲನೆಗಳನ್ನು ಪಡೆಯುತ್ತವೆ.

ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಆಟ

ಒಂದು ದೇಶದಲ್ಲಿ ಹೆಚ್ಚಿನ ಆಟಗಾರರು ಆಡುವ, ಒಂದು ದೇಶ ಹೆಮ್ಮೆ ಪಡಬಹುದಾದ ಆಟ —ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಆಟ. ರಾಷ್ಟ್ರದಾದ್ಯಂತ ಒಂದು ಆಟ ಜನಪ್ರಿಯವಾದಾಗ ಅದು ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಆಟದ ಮಟ್ಟಕ್ಕೆ ಏರುತ್ತದೆ.

ಭಾರತದಲ್ಲಿ ಕಬಡ್ಡಿ, ಹಾಕಿ, ಕೊಕ್ಕೊ, ಕುಸ್ತಿ, ಫುಟ್‌ಬಾಲ್, ಕ್ರಿಕೆಟ್, ಬ್ಯಾಡ್ಮಿಂಟನ್, ಲಾನ್ ಟೆನಿಸ್, ಬಿಲಿಯರ್ಡ್ಸ್, ಸ್ನೂಕರ್, ಟೇಬ್‌ಲ್ ಟೆನಿಸ್, ಬಾಸ್ಕೆಟ್‌ಬಾಲ್, ಈಜು ಮೊದಲಾದುವು ಜನಪ್ರಿಯವಾಗಿವೆ. ದೇಶದಾದ್ಯಂತ ಕುಂಟುಬಿಲ್ಲೆ, ಚಿಣ್ಣಿದಾಂಡು, ಬುಗುರಿ, ಗೋಲಿ, ಕಲ್ಲಾಟಗಳೂ ರೂಢಿಯಲ್ಲಿವೆ.

32 ವರ್ಷ ಕಾಲ ಜಗತ್ತಿನಲ್ಲಿ ಅಗ್ರಸ್ಥಾನ ಉಳಿಸಿಕೊಂಡ ಭಾರತದ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಆಟ–ಹಾಕಿ. ಕ್ರಿಕೆಟ್, ಫುಟ್‌ಬಾಲ್‌ಗಳೂ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಆಟದ ಮಟ್ಟಕ್ಕೆ ಬರುತ್ತವೆ. ಆದರೆ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ನಿಸ್ಸಂಶಯವಾಗಿ ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್, ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯ, ವೆಸ್ಟ್ ಇಂಡೀಸ್‌ಗಳ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಆಟ. ಬಹುಕಾಲ ಇದರಲ್ಲಿ ಹಿರಿಮೆಯನ್ನು ಉಳಿಸಿಕೊಂಡ ಹೆಗ್ಗಳಿಕೆ ಈ ದೇಶಗಳವು. ಯೂರೋಪಿನ ಬಲಿಷ್ಠ ರಾಷ್ಟ್ರವಾಗಿದ್ದ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನಲ್ಲಿ ಬಿಲ್ಲುವಿದ್ಯೆ, ಅಸೋಸಿಯೇಷನ್ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ಇತ್ಯಾದಿ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಬಹಳ ಕಾಲದ ವರೆಗೆ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಆಟದ ಮಟ್ಟವನ್ನು ತಲಪಿದ್ದುವು.

ತಮ್ಮ ಆಳ್ವಿಕೆಯಿದ್ದೆಡೆ ಅಥವಾ ತಾವು ವ್ಯಾಪಾರಕ್ಕಾಗಿ ತಂಗಿದೆಡೆಯೆಲ್ಲ ಬ್ರಿಟಿಷರು ತಮ್ಮ ಕ್ರೀಡೆಗಳನ್ನು ಪ್ರಚಾರಕ್ಕೆ ತಂದರು. ಇತರ ದೇಶಗಳಲ್ಲಿ ಈ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಮಾರ್ಪಟ್ಟು ಅಮೆರಿಕನ್ ಫುಟ್‌ಬಾಲಿನಂಥ ಕ್ರೀಡೆಗಳಿಗೆ ಎಡೆಮಾಡಿಕೊಟ್ಟವು. ಅಮೆರಿಕದ ಇನ್ನಿತರ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಆಟಗಳು ಬೇಸ್‌ಬಾಲ್ ಮತ್ತು ಟೆನಿಸ್. ಟೆನಿಸ್ ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯದ ಹೆಮ್ಮೆಯ ಆಟವೂ ಹೌದು.

ಕರಾಟೆ, ಜೂಡೋದಂಥ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಜಪಾನಿನ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಕ್ರೀಡೆಗಳಾಗಿವೆ. ಗೂಳಿಕಾಳಗ ಸ್ಪೇನಿನ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಕ್ರೀಡೆ. ಬಹುಕಾಲ ಚದುರಂಗದ ವಿಶ್ವಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್ ರಷ್ಯ ಉಳಿಸಿಕೊಂಡಿತ್ತು. ಚದುರಂಗ ಹಾಗೂ ಕಸರತ್ತು ಅಲ್ಲಿ ಪ್ರಮುಖ ಕ್ರೀಡೆಗಳು. ಕರ್ಲ್‌ಆಟ, ಗಾಲ್ಫ್, ಪಿಂಟಿ ಸ್ಕಾಟ್ಲೆಂಡಿನ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಆಟಗಳು. ದೇಹದಾರ್ಢ್ಯ ಒರೆಗೆ ಹಚ್ಚುವ ಕೇಬರ್ ಎಸೆತ (18-20 ಅಡಿ ಉದ್ದದ ಮರದ ತೊಲೆಯನ್ನು ಎಸೆಯುವುದು) ಸಹ ಇಲ್ಲಿನ ಮುಖ್ಯ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಒಂದಾಗಿದೆ. ಲಾಕ್ರಾಸ್, ಐಸ್ ಹಾಕಿಗಳು ಕೆನಡದ ಮುಖ್ಯ ಕ್ರೀಡೆಗಳು.

ಕ್ರೀಡಾ ತರಬೇತಿಯ ವ್ಯವಸ್ಥಿತ ಕಾರ್ಯಕ್ರಮಗಳಿಂದ ಎಲ್ಲ ಪ್ರಮುಖ ರಾಷ್ಟ್ರಗಳೂ ಇಂದು ಮುಖ್ಯ ಕ್ರೀಡೆಗಳನ್ನು ರೂಢಿಸಿಕೊಂಡಿವೆ.

ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಕ್ರೀಡಾ ಸಂಸ್ಥೆ

ಕ್ರೀಡಾ ತರಬೇತಿ ಸೌಲಭ್ಯಗಳನ್ನೇರ್ಪಡಿಸುವುದಕ್ಕೂ, ಕ್ರೀಡಾಪಟುಗಳಿಗೆ ಉತ್ತೇಜನ ಕೊಡುವುದಕ್ಕೂ ಸ್ಥಾಪಿಸಲ್ಪಟ್ಟುದು ಪಾಟಿಯಾಲದ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಕ್ರೀಡಾ ಸಂಸ್ಥೆ. 1973ರಲ್ಲಿ ಇದನ್ನು ನೇತಾಜಿ ಸುಭಾಷ್ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಕ್ರೀಡಾ ಸಂಸ್ಥೆ ಎಂದು ಹೆಸರಿಸಿದ್ದಾರೆ. ಭಾರತ ಸರಕಾರ 1961 ರಲ್ಲಿ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಕ್ರೀಡಾ ಸಂಸ್ಥೆಯನ್ನು ಪ್ರಾರಂಭಿಸಿತು. ಪಾಟಿಯಾಲದ ಮೋತಿಬಾಗ್ ಅರಮನೆಯಲ್ಲಿ ಸಂಸ್ಥೆಯ ಕೆಲಸ ನಡೆಯುತ್ತದೆ. 350 ಎಕರೆ ಪ್ರದೇಶದಲ್ಲಿ ವಿವಿಧ ಕ್ರೀಡೆಗಳಿಗೆ ಬೇಕಾದ ಆಟದ ಅಂಗಣಗಳು, ಆಧುನಿಕ ಈಜುಕೊಳ, ಜಿಮ್ನಾಸಿಯಂ, ಗ್ರಂಥ ಭಂಡಾರಗಳಿವೆ.


ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಕ್ರೀಡಾ ಸಂಸ್ಥೆ

ಇಲ್ಲಿ ಅಥ್ಲೆಟಿಕ್ಸ್, ಬ್ಯಾಡ್ಮಿಂಟನ್, ಬಾಸ್ಕೆಟ್‌ಬಾಲ್, ಫುಟ್‌ಬಾಲ್, ಲಾನ್ ಟೆನಿಸ್, ಕ್ರಿಕೆಟ್, ವಾಲಿಬಾಲ್, ಕುಸ್ತಿ, ಟೇಬ್‌ಲ್ ಟೆನಿಸ್, ಹಾಕಿ, ಈಜು ಹಾಗೂ ಕಸರತ್ತುಗಳಲ್ಲಿ ತರಬೇತಿ ಕೊಡುತ್ತಾರೆ.

ಸಮರ್ಥ ಕೋಚ್‌ಗಳನ್ನು ತರಬೇತು ಮಾಡುವುದು, ಈಗಿರುವ ಕೋಚ್‌ಗಳ ತಾಂತ್ರಿಕ ಮಟ್ಟವನ್ನು ಉತ್ತಮಪಡಿಸುವುದು, ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಬಗೆಗೆ ಹೆಚ್ಚಿನ ಮಾಹಿತಿ ಒದಗಿಸುವುದು, ಪ್ರಾದೇಶಿಕ ತರಬೇತಿ ಕೇಂದ್ರಗಳ ಮುಖಾಂತರ ಕ್ರೀಡಾ ಪ್ರತಿಭೆಯನ್ನು ಬೆಳಕಿಗೆ ತರುವುದು, ಕ್ರೀಡಾ ಸಂಸ್ಥೆಗಳಿಗೆ ಸಹಾಯ, ಪ್ರತಿಭಾವಂತ ಅಥ್ಲೆಟ್‌ಗಳ ತರಬೇತಿ. ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸುವ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ತಂಡಗಳಿಗೆ



ತರಬೇತಿ. ಕ್ರೀಡಾ ಸಾಹಿತ್ಯಪ್ರಕಟಣೆ. ಶರೀರ ಶಿಕ್ಷಣದ ಪ್ರಾಧ್ಯಾಪಕರಿಗೆ ಪುನರ್ ಕಲಿಕೆ ತರಗತಿ. ಕ್ರೀಡೆ ಹಾಗೂ ಕ್ರೀಡಾ ವೈದ್ಯಕೀಯ ಕ್ಷೇತ್ರಗಳಲ್ಲಿ ಸಂಶೋಧನೆ. ವಿಚಾರ ಸಂಕಿರಣ. ಟೂರ್ನ ಮೆಂಟುಗಳನ್ನು ಏರ್ಪಡಿಸುವುದು — ಹೀಗೆ ಸಂಸ್ಥೆಯ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳು ಹಲವು.

ಇತರ ರಾಷ್ಟ್ರಗಳಿಂದ ಬರುವವರಿಗೂ ಸಂಸ್ಥೆಯು ತರಬೇತಿ ಕೊಡುತ್ತದೆ. 'ಏಷ್ಯನ್ ಅಥ್ಲೆಟಿಕ್ ಕೋಚಸ್ ಅಸೋಸಿಯೇಷನ್', 'ಇಂಡಿಯನ್ ಅಸೋಸಿಯೇಷನ್ ಆಫ್ ಸ್ಪೋರ್ಟ್ಸ್ ಮೆಡಿಸಿನ್' ಮತ್ತು 'ಇಂಡಿಯನ್ ಅಸೋಸಿಯೇಷನ್ ಆಫ್ ಟ್ರ್ಯಾಕ್ ಎಂಡ್ ಫೀಲ್ಡ್' ಮುಂತಾದ ಕ್ರೀಡಾ ಮಂಡಲಿಗಳು ಈ ಸಂಸ್ಥೆಯೊಂದಿಗೆ ಕೂಡಿಕೊಂಡು ಚಟುವಟಿಕೆ ನಡೆಸುತ್ತವೆ. ಕ್ರೀಡಾ ಸಾಮಗ್ರಿ ತಯಾರಕರು ಭಾರತೀಯ ಮಾನಕ ಸಂಸ್ಥೆ ನಿರ್ದೇಶಿಸಿದ ಮಟ್ಟಕ್ಕೆ ಸರಿಯಾಗಿ ಉಪಕರಣಗಳನ್ನು ತಯಾರಿಸುವಂತೆ ಸಲಹೆ ನೀಡುವುದೂ ಈ ಸಂಸ್ಥೆಯ ಕೆಲಸ.



ದೆಹಲಿ. ಹೈದರಾಬಾದ್, ಜಯಪುರ. ಲಕ್ನೊ, ನಾಗಪುರ. ಬೆಂಗಳೂರು, ಗಂಜ ರಾಜಿನ ಗಾಂಧಿನಗರ, ಜಬ್ಬಲ್‌ಪುರ. ಪಾಟ್ನ. ಅಮೃತಸರ. ಜಮ್ಮು ಶ್ರೀನಗರಗಳಲ್ಲಿ ಪ್ರಾದೇಶಿಕ ತರಬೇತಿ ಕೇಂದ್ರಗಳನ್ನು ಸಂಸ್ಥೆಯು ನಡೆಸುತ್ತಿದೆ. ಈ ಕೇಂದ್ರಗಳಿಗೆ ಕೋಚ್‌ಗಳನ್ನು ಕಳುಹಿಸಿಕೊಡುವುದಲ್ಲದೆ ಕ್ರೀಡಾ ಉಪಕರಣಗಳಿಗಾಗಿ ಧನ ಸಹಾಯವನ್ನೂ ಮಾಡುತ್ತದೆ.

ಈ ಸಂಸ್ಥೆಯನ್ನು ನಿರ್ವಹಿಸುವ ಹೊಣೆ 'ಸೊಸೈಟಿ ಫಾರ್ ದಿ ನ್ಯಾಷನಲ್ ಇನ್‌ಸ್ಟಿಟ್ಯೂಟ್ಸ್ ಆಫ್ ಫಿಜಿಕಲ್ ಎಜುಕೇಶನ್ ಎಂಡ್ ಸ್ಪೋರ್ಟ್ಸ್'ಗೆ ಸೇರಿದ್ದು.

ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್

ಕ್ರೀಡಾಪಟುಗಳು ಪ್ರತಿವರ್ಷ ಸ್ಥಾನಿಕ ಮಟ್ಟದಲ್ಲಿ, ವಲಯ ಮಟ್ಟದಲ್ಲಿ, ಕಡೆಗೆ ರಾಷ್ಟ್ರ ಮಟ್ಟದಲ್ಲಿ ನಡೆಯುವ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸುತ್ತಾರೆ. ಇದು ಎಲ್ಲ ದೇಶಗಳಲ್ಲಿ ಆ ವರ್ಷದ ಅತ್ಯುತ್ತಮ ಆಟಗಾರನನ್ನು ಆರಿಸುವ ರೀತಿ. ದೇಶದ ಎಲ್ಲ ಕ್ರೀಡಾಪಟುಗಳಿಗೆ ಸಮಾನ ಅವಕಾಶ ಕೊಟ್ಟಾಗ ಶ್ರೇಷ್ಠ ಆಟಗಾರನಾಗಿ ಹೊರಬರುವ ಆಟಗಾರ ಅಥವಾ ತಂಡ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್ ಗಳಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಭಾರತದಲ್ಲಿ ಅಥ್ಲೆಟಿಕ್ಸ್, ಹಾಕಿ, ಫುಟ್‌ಬಾಲ್, ಟೆನಿಸ್, ಟೇಬಲ್ ಟೆನಿಸ್, ಬ್ರಿಜ್ (ಇಸ್ಪೀಟಾಟ), ಬ್ಯಾಡ್ಮಿಂಟನ್, ಬಿಲಿಯರ್ಡ್ಸ್, ಕ್ರಿಕೆಟ್, ಸೈಕಲ್ ಸವಾರಿ, ಗಾಲ್ಫ್, ಕಬಡ್ಡಿ, ಕೊಕ್ಕೋ, ಚದುರಂಗ, ಭಾರ ಎತ್ತುವುದು, ಮುಷ್ಟಿಯುದ್ಧ ಕುಸ್ತಿ ಮುಂತಾದ ಅನೇಕ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ರಾಷ್ಟ್ರ ಮಟ್ಟದ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್ ಪಂದ್ಯ ನಡೆಯುತ್ತದೆ. ಕ್ರಿಕೆಟ್, ಫುಟ್‌ಬಾಲ್, ಹಾಕಿ ಮುಂತಾದ ಆಟಗಳ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ವಿವಿಧ ರಾಜ್ಯಗಳ ತಂಡಗಳೂ ರೈಲ್ವೆ, ಸೈನ್ಯಗಳ ತಂಡಗಳೂ ಭಾಗವಹಿಸಿರುತ್ತವೆ. ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಆಟದಲ್ಲಿ ಮುಂಬಯಿಯ ತಂಡ ಹಲವು ವರ್ಷ ಬಿಡದೆ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್ ಗಳಿಸಿದೆ.



ಟೆನಿಸ್ ಖ್ಯಾತಿ : ದೇಚು ಅಪ್ಪಯ್ಯ

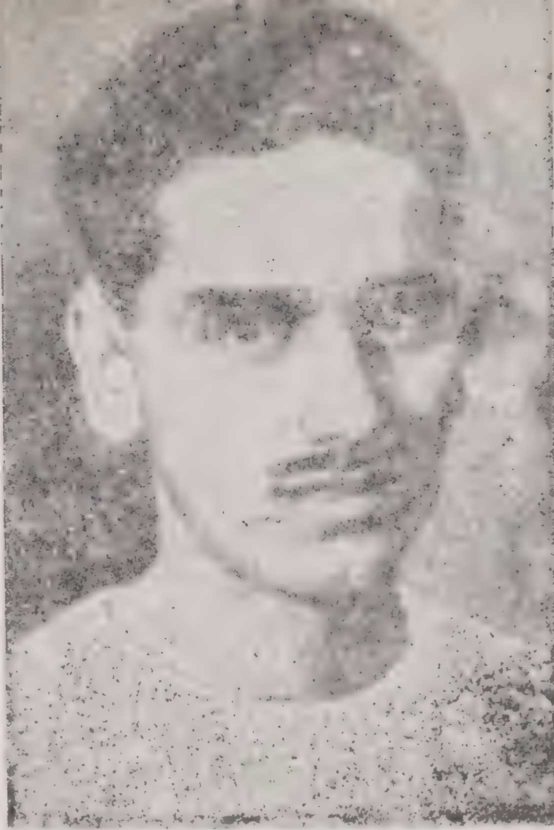
ಟೆನಿಸ್‌ನಲ್ಲಿ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್ ಗಳಿಸಿದವರಲ್ಲಿ ರಾಮನಾಥನ್ ಕೃಷ್ಣನ್, ಜಯದೀಪ್ ಮುಖರ್ಜಿ, ಪ್ರೇಮಜಿತ್ ಲಾಲ್, ಅಮೃತಲಾಲ್ ಸಹೋದರರು—ಇವರು ಮುಖ್ಯರಾದವರು. ಬಂಗಾಳದ ಮೋಹನ್‌ಬಗನ್ ತಂಡ, ಪೂರ್ವ ಬಂಗಾಳ ತಂಡಗಳು ಹಲವು ಬಾರಿ



ಕಸರತ್ತು ಅರ್ಜುನ ಪ್ರಶಸ್ತಿ (1961)



[illegible] (1961) : [illegible]



[illegible] (19[illegible]) : ನರೇಶಕುಮಾರ



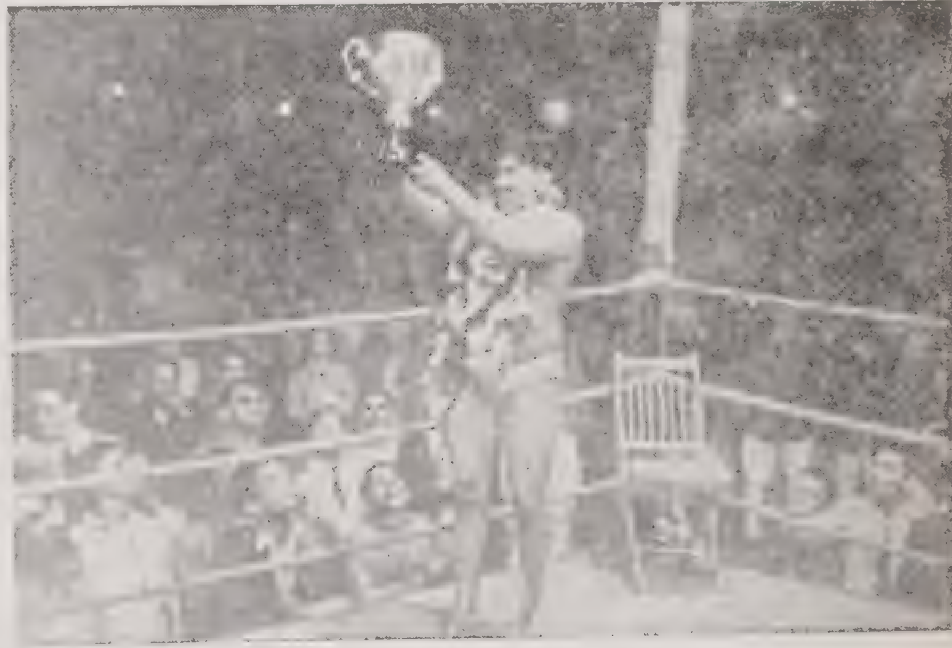
[illegible] : ಜಯದೀಪ್ ಮುಖರ್ಜಿ



[illegible]

ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಪ್ರಶಸ್ತಿಗಳನ್ನು ಗೆದ್ದಿದೆ. ಮೈಸೂರು ತಂಡವೂ ಕೆಲವು ಬಾರಿ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಚಾಂಪಿಯನ್ ಆಗಿದೆ.

ನಂದೂ ನಟೇಕರ್, ದಿನೇಶ್ ಖನ್ನಾ, ದಿಪು ಮತ್ತು ರೊಮನ್ ಘೋಷ್, ಸತೀಶ್ ಭಾಟಿಯ, ಸುರೇಶಗೋಯಲ್, ದಮಯಂತಿ ಸುಬೇದಾರ್, ಪ್ರಕಾಶ್ ಪಡುಕೋಣೆ– ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಬ್ಯಾಡ್ಮಿಂಟನ್ ಪ್ರಶಸ್ತಿ ಗಳಿಸಿದವರು. ಹಲವು ಬಾರಿ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಬಿಲಿಯರ್ಡ್ಸ್ ಚಾಂಪಿಯನ್ ಆದ ವಿಲ್ಸನ್ ಜೋನ್ಸ್ ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್ ಗಳಿಸಿದ್ದು ಭಾರತದ ಹೆಮ್ಮೆಯ ಸಾಧನೆಗಳಲ್ಲಿ ಒಂದು.



[illegible]



[illegible]



[illegible]



ಟೆನಿಸ್ : ಗೌತಮ್ ಮಿಶ್ರ, ಗೌರವ ಮಿಶ್ರ



ಕುಸ್ತಿ ಅರ್ಜುನ ಪ್ರಶಸ್ತಿ (1966) : ಭೀಮಸಿಂಗ್

ಬಾಸ್ಕೆಟ್‌ಬಾಲ್ :
ಎಸ್. ವಿ. ರಾಜಗೋಪಾಲ್



ರಂಗಸ್ವಾಮಿ ಕಪ್ (ಹಾಕಿ), ರಣಜಿ ಟ್ರೋಫಿ (ಕ್ರಿಕೆಟ್), ಸಂತೋಷ್ ಟ್ರೋಫಿ (ಫುಟ್‌ಬಾಲ್) ಇತ್ಯಾದಿ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಗೆದ್ದವರನ್ನು ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಚಾಂಪಿಯನ್ ಎಂದು ಸಾರುತ್ತಾರೆ. ಕೆಲವು ಆಟಗಳಿಗೆ ಇಂಥ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಾಗಲಿ ಪ್ರಶಸ್ತಿಗಳಾಗಲಿ ಇಲ್ಲ.

ಟೆನಿಸ್ : ವಿಜಯ ಅಮೃತರಾಜ್





ಸ್ಪ್ರಿಂಟ್ : ಎ. ಪಿ. ರಾಮಸ್ವಾಮಿ

ನೋಡಿ : ಅರ್ಜುನ ಪ್ರಶಸ್ತಿ ; ಕ್ರೀಡಾ [illegible]
ವಿಶ್ವ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್, ಸ್ಮಾರಕ ಪಂದ್ಯ

ರಾಸಾಯನಿಕ, ಭೌತಿಕ ವಿನೋದಗಳು

ವಿಜ್ಞಾನ ವಿಷಯಕ್ಕೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ಕೆಲವು ಸರಳ ವಿನೋದ ಗಳನ್ನು ಬಾಲಕ ಬಾಲಿಕೆಯರು ಪ್ರದರ್ಶಿಸಿ ತೋರಿಸಬಹುದು. ಮುಳುಗಿ ಏಳುವ ಬಾಟಲಿನ ಪ್ರಯೋಗ ಮೋಜಿನದ್ದು. ಒಂದು ಚಿಕ್ಕ ಸ್ತಂಭಾಕೃತಿಯ ಶೀಸೆಯಲ್ಲಿ ಸ್ವಲ್ಪ ಅಡುಗೆ ಸೋಡ ಹಾಕಬೇಕು. ಇದಕ್ಕೆ ತಿರುಪಿರುವ ಮುಚ್ಚಳ ಹಾಕುವಂತಿರಬೇಕು. ಇದನ್ನು ಮುಕ್ಕಾಲು ಪಾಲು ನೀರು ತುಂಬಿದ ಒಂದು ನೀಳ ಶೀಸೆಯಲ್ಲಿ ಹಾಕಬೇಕು.



ಎಷ್ಟು ಸೋಡ ಹಾಕಿದರೆ ಪುಟ್ಟ ಶೀಸೆ ದೊಡ್ಡ ಸೀಸೆಯ ನೀರಿನಲ್ಲಿ ಮುಳುಗುತ್ತದೆ ಎಂಬುದನ್ನು ಹಲವು ಬಾರಿ ಪ್ರಯತ್ನಿಸಿ ತಿಳಿಯಬೇಕು. ಈಗ ಚಿಕ್ಕ ಸೀಸೆಯ ಮುಚ್ಚಳದಲ್ಲಿ ಒಂದು ಸಣ್ಣ ರಂಧ್ರ ಕೊರೆದು ಅದನ್ನು ತಲಕೆಳಗಾಗಿ ನೀರಿನಲ್ಲಿ ಹಾಕಿದರೆ ಒಂದು ಬಾರಿ ಮುಳುಗುತ್ತದೆ, ಒಂದು ಬಾರಿ ಏಳುತ್ತದೆ. ಮುಳುಗುವಾಗ ಅದರಡಿಯಲ್ಲಿ ಒಂದು ಗುಳ್ಳೆ ಬೆಳೆಯಲಾರಂಭಿಸುತ್ತದೆ. ಗುಳ್ಳೆಯ ಗಾತ್ರ ಸಾಕಷ್ಟು ದೊಡ್ಡದಾದಾಗ ಶೀಸೆ ಮೇಲೇರುತ್ತದೆ. ಆಗ ಗುಳ್ಳೆ ಬಹುಮಟ್ಟಿಗೆ ಬೇರೆಯಾಗುತ್ತದೆ. ಮತ್ತೆ ಶೀಸೆ ಕೆಳಕ್ಕೆ ಮುಳುಗುತ್ತದೆ.

ನಂದದ ದೀಪ

ಕಾಗದದ ಮೀನನ್ನು ನೀರಿನಲ್ಲಿ ಬಿಟ್ಟಾಗ ಈಜುವಂತೆ ಮಾಡಬಹುದು. ದಪ್ಪವಾದ ಕಾಗದ ಅಥವಾ ತೆಳು ರಟ್ಟು ಕಾಗದದಲ್ಲಿ ಒಂದು ಮೀನಿನ ಆಕೃತಿಯನ್ನು ಕತ್ತರಿಸಬೇಕು. ಮೀನಿನ ಮಧ್ಯ ಭಾಗದಲ್ಲಿ ಒಂದು ಚಿಕ್ಕ ತೂತು ಕತ್ತರಿಸಿ ಅಲ್ಲಿಂದ ಬಾಲದ ವರೆಗೆ ಸುಮಾರು ½ ಅಂಗುಲದಷ್ಟು ಒಂದು ಸೀಳು





ಈಜುವ ಕಾಗದಮೀನು

ಗುಣಿಯನ್ನು ರಟ್ಟಿನಲ್ಲಿ ಕತ್ತರಿಸಬೇಕು. ಉದ್ದ ಹೆಚ್ಚಾಗಿರುವ ಒಂದು ಪಾತ್ರೆಯಲ್ಲಿ ನೀರನ್ನು ಹಾಕಬೇಕು. ಆಗ ಸೀಳುಗುಣಿಯಲ್ಲಿ ಮೀನಿನ ಒಂದು ತೊಟ್ಟು ಎಣ್ಣೆ, ಚೂರು ಸೋಪು ಅಥವಾ ಕರ್ಪೂರವನ್ನು ಹಾಕಿ ನೀರಿನಲ್ಲಿ ತೇಲಿ ಬಿಡಬೇಕು. ಮೀನು ಮುಂದಕ್ಕೆ ಸರಿಯುತ್ತದೆ. ಹಾಕಿದ ಎಣ್ಣೆ, ಸೋಪು ಅಥವಾ ಕರ್ಪೂರ ಅದರ ಸೀಳುಗುಣಿಯ ಮೂಲಕ ಸಾಗಿ ನೀರಿಗೆ ಬೀಳುತ್ತದೆ. ಮೀನು ಮುಂದಕ್ಕೆ ಹೋದಂತೆ ಅದರ ಹಿಂದಿನ ನೀರಿಗೆ ಇಳಿದು ಮೇಲ್ಮೈ ಎಳೆತವನ್ನು ಇದು ತಗ್ಗಿಸುವುದರಿಂದ ಚಲನೆ ಉಂಟಾಗುತ್ತದೆ.

ಕಾಗದದ ಸುರುಳಿಯೊಂದನ್ನು ಕತ್ತರಿಸಿ ಪೆನ್ಸಿಲಿನ ತುದಿಯಲ್ಲಿ ಆಧರಿಸಬೇಕು. ಇದನ್ನು ಉರಿಯುತ್ತಿರುವ ವಿದ್ಯುತ್ ಬಲ್ಬಿನ ಮೇಲೆ ಹಿಡಿದರೆ ಸುರುಳಿ ಪೆನ್ಸಿಲ್‌ನ ಮೇಲೆ ಗಿರಗಿರನೆ ಸುತ್ತಲಾರಂಭಿಸುತ್ತದೆ.

ಬೆಂಕಿಕಡ್ಡಿ ಪೆಟ್ಟಿಗೆಯ ಮುಚ್ಚಳಗಳಿಗೆ ದಾರಕಟ್ಟಿ ಟೆಲಿಫೋನ್ ತಯಾರಿಸಬಹುದು. ದುಂಡಾದ ರಟ್ಟಿನ ಡಬ್ಬಿಯ ತಳದ ಮಧ್ಯಕ್ಕೆ ತೂತು ಕೊರೆದು ಮೇಣ ಹಚ್ಚಿದ ದಾರವನ್ನು ಇತ್ತ ಕಡೆಗೆ ಹಾಯಿಸಿ ಗಂಟು ಹಾಕಬಹುದು. ಇದೇ ರೀತಿ ಇನ್ನೊಂದು ರಟ್ಟಿನ ಡಬ್ಬಿಗೂ ಮಾಡಬಹುದು. ದಾರದ ಉದ್ದ ಸುಮಾರು 20 ಅಡಿಗಳಿರಲಿ. ಒಂದು ತಳಕ್ಕೆ ಬಾಯಿಕೊಟ್ಟು ಮೆತ್ತಗೆ ಮಾತನಾಡಿದರೂ ಸಾಕು, ಅತ್ತಕಡೆಯ ತಳಕ್ಕೆ ಕಿವಿಕೊಟ್ಟವರಿಗೆ ಕೇಳಿಸುತ್ತದೆ. ಇದೇ ರೀತಿ ತೆಳು ತಂತಿ ಹಾಗೂ ತಗಡಿನ ಡಬ್ಬಗಳಿಂದ ಅಣಕ ಟೆಲಿಫೋನು ಮಾಡಬಹುದು.



ನೀರಿನಲ್ಲಿ ತೇಲುವ ಉಕ್ಕಿನ ಸೂಜಿ

ಆಲ್ಕೋಹಾಲ್ ಹಾಗೂ ನೀರು ಸಮವಾಗಿ ಬೆರೆತ ಮಿಶ್ರದ್ರಾವಣದಲ್ಲಿ ಕರವಸ್ತ್ರವನ್ನು ಅದ್ದಿ ಚೆನ್ನಾಗಿ ಹಿಂಡಿ ಅದಕ್ಕೆ ಬೆಂಕಿ ಹತ್ತಿಸಿದರೆ ಅದು ಉರಿಯಲಾರಂಭಿಸುತ್ತದೆ. ಕರವಸ್ತ್ರವನ್ನು ಹಾಗೂ ಹೀಗೂ ಆಡಿಸಿದರೆ ಸ್ವಲ್ಪ ಹೊತ್ತಾದ ಮೇಲೆ ಬೆಂಕಿ ನಂದಿಹೋಗುತ್ತದೆ. ಆದರೆ ಕರವಸ್ತ್ರ ಮಾತ್ರ ಸ್ವಲ್ಪವೂ ಸುಡುವುದಿಲ್ಲ.

ನೀರಿನ ಮಡುವಿನಲ್ಲಿ ಕಾಣಬರುವಂಥ ಸುಳಿಯನ್ನು ಒಂದು ಗಾಜಿನ ಲೋಟದಲ್ಲಿ ಉಂಟು ಮಾಡಬಹುದು. ಲೋಟದ ತುಂಬ ನೀರು ತುಂಬಿ ಕರ್ಪೂರವನ್ನು ನಾಜೂಕಾಗಿ ಹೆರೆದು ಬಂದ ತೆಳು ಚೂರುಗಳನ್ನು ಚಿಮುಕಿಸಿ. ನೀರಿನಲ್ಲಿ ಇವು ಸುಳಿಯನ್ನು ಉಂಟು ಮಾಡುವಂತೆ ಚಲಿಸುತ್ತವೆ. ಅನಂತರ ಕೆಲವೇ ಸೆಕೆಂಡುಗಳಲ್ಲಿ ಇದನ್ನು ನಿಲ್ಲಿಸುವುದಾಗಿ ಹೇಳಿ ಯಾರಿಗೂ ಕಾಣದಂತೆ ಎಣ್ಣೆಯಲ್ಲಿ ಅದ್ದಿದ ಪೆನ್ಸಿಲಿನ ತುದಿಯನ್ನು ನೀರಿನೊಳಗೆ ಅದ್ದಿ. ಸುಳಿ ನಿಂತುಹೋಗುತ್ತದೆ. ಕರ್ಪೂರದ ಚೂರುಗಳು ಲೋಟದ ಪಾರ್ಶ್ವಕ್ಕೆ ಸಾಗುವುದೇ ಇದಕ್ಕೆ ಕಾರಣ.

ಆರು ತಿಂಗಳಾದರೂ ಉರಿಸಬಹುದಾದ ದೀಪ ಬೇಕೆ? ಸುಮಾರು ಆರು ಅಂಗುಲ ಉದ್ದವಿರುವ, ತಳದಿಂದ ಮೇಲಿನ ವರೆಗೆ ಅಗಲ ಒಂದೇ ಸಮನಾಗಿರುವ ನಳಿಗೆಯಂಥ ಸೀಸೆ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳಿ. ಅದರ ತಳದಲ್ಲಿ ಒಂದು ಒಣ ಬಟಾಣಿ ಕಾಳಿನ ಗಾತ್ರದ ರಂಜಕದ ತುಂಡನ್ನು ಇಡಿ. ಸೀಸೆಯ ಮೂರನೆಯ ಒಂದು ಭಾಗದಷ್ಟು ಮಟ್ಟಕ್ಕೆ ಆಲಿವ್ ಎಣ್ಣೆಯನ್ನು ಸುರಿಯಿರಿ. ಈಗ ನಳಿಗೆಯ ಬಾಯಿಯನ್ನು ಭದ್ರವಾಗಿ ಬಿರಡೆಯಿಂದ ಮುಚ್ಚಿ. ದೀಪ ಹೊತ್ತಿಕೊಳ್ಳಬೇಕಾದರೆ ಕೆಲವು ಸೆಕೆಂಡುಗಳ ಕಾಲ ಬಿರುಡೆಯನ್ನು ತೆಗೆದು ಗಾಳಿ ಒಳಕ್ಕೆ ಹೋಗಲು ಅವಕಾಶ ನೀಡಬೇಕು. ಅನಂತರ ಬಿರಡೆ ಮುಚ್ಚಬೇಕು. ಆಗ ಸೀಸೆಯ ಖಾಲಿಜಾಗ—ಎಣ್ಣೆಗೂ ಬಿರಡೆಗೂ ಮಧ್ಯದ ಭಾಗ—ಕಾಂತಿಯುಕ್ತವಾಗುತ್ತದೆ. ಮಂದವಾದ ಬೆಳಕು ಬರುತ್ತದೆ. ರಂಜಕದ ಬಗೆಗೆ ಮಾತ್ರ ಬಹಳ ಎಚ್ಚರಿಕೆಯಿಂದಿರಬೇಕು. ಅದನ್ನು ಹೊರಗೆ ತೆಗೆಯಲೇಬಾರದು; ಇಷ್ಟ ಬಂದ ಕಡೆ ಹಾಕಬಾರದು.

ಕಿನ್ನರ ಲೋಕದ ಬಣ್ಣದ ಬುಗ್ಗೆಯಂತೆ ಕಾಣುವ ಕಾರಂಜಿ ಉಂಟು ಮಾಡಬಹುದು. ಪ್ರಯೋಗಶಾಲೆಯಲ್ಲಿ ಉಪಯೋಗಿಸುವ ದುಂಡು ತಳದ ಗಾಜಿನ ಫ್ಲಾಸ್ಕು, ಒಂದು ಬಕೆಟ್ ಇದ್ದರೆ ಸರಿ. ಕತ್ತಲೆ ಕೋಣೆಯಲ್ಲಿ ಫ್ಲಾಸ್ಕಿನ ಒಂದು ಕಡೆಗೆ ಮಾತ್ರ ಒಂದೆರಡು ಅಂಗುಲ ವ್ಯಾಸದ ಕಂಡಿಯಿಂದ ಬೆಳಕು ಬೀಳುವಂತೆ ಏರ್ಪಾಡು ಮಾಡಬೇಕು. ಫ್ಲಾಸ್ಕನ್ನು ಈ ಬೆಳಕು ಬರುವೆಡೆ ಒಂದು ಸ್ಟೂಲ್‌ನ ಮೇಲೆ ಇರಿಸಬಹುದು. ಫ್ಲಾಸ್ಕಿನ ಒಂದು ಬದಿಗೆ ಗಾಜು ಕೆಲಸದವರಿಂದ ಒಂದು ಅಂಗುಲ ವ್ಯಾಸದ ತೂತು ಕೊರೆಯಿಸಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು.

ಕೋಣೆಯ ಇತರ ಎಲ್ಲ ಜಾಗಗಳೂ ಕತ್ತಲೆಯಾಗಿರಬೇಕು. ಬೆಳಕು ಫ್ಲಾಸ್ಕಿನೊಳಕ್ಕೆ ಬಂದು ರಂಧ್ರದ ಮೂಲಕ ಹೊರಬೀಳುವಂತೆ ಫ್ಲಾಸ್ಕಿನ

ಶಿಆಶಿ



ಕಿನ್ನರ ಚಿಲುಮೆ

ನೆಲೆಯನ್ನು ಸರಿಪಡಿಸಿ ಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಬೆಳಕು ಬರುವ, ನಿರ್ಗಮಿಸುವ ಭಾಗಗಳನ್ನು ಬಿಟ್ಟು ಗಾಜಿನ ಇತರ ಭಾಗ ಗಳಿಗೆ ಮಸಿ ಹಚ್ಚಬೇಕು. ಈಗ ಫ್ಲಾಸ್ಕಿನ ರಂಧ್ರದ ಪಕ್ಕದಲ್ಲಿ ನೆಲದ ಮೇಲೆ ಒಂದು ಬಕೀಟ್ ಇಡ ಬೇಕು. ರಂಧ್ರವನ್ನು ಒಂದು ಬೆರಳಿನಿಂದ ಮುಚ್ಚಿ ಫ್ಲಾಸ್ಕಿನ ತುಂಬ ಶುಭ್ರವಾದ ನೀರು ತುಂಬಿ. ಮುಚ್ಚಿದ ಬೆರಳು ತೆಗೆಯಿರಿ. ನೀರು ರಂಧ್ರದಿಂದ ಚಿಮ್ಮಿ ಬಕೀಟಿನೊಳಕ್ಕೆ ಬಿಲ್ಲಿ ನಂಥ ಹಾದಿಯಲ್ಲಿ ಹರಿಯುತ್ತದೆ. ಆ ಹಾದಿಯಿಡೀ ಪ್ರಕಾಶಮಾನವಾಗುತ್ತದೆ. ನೋಡು ನೋಡುತ್ತಿದ್ದಂತೆ ನೀರಿನ ಮಟ್ಟ ರಂಧ್ರಕ್ಕೂ ಕೆಳಗಾದಾಗ ಕಿನ್ನರ ಚಿಲುಮೆ ನಿಂತು ಹೋಗುತ್ತದೆ. ಈ ಧಾರೆಯ ಹಾದಿಯಲ್ಲಿ ಏನಾದರೂ ಸಾಮಾನು ಹಿಡಿದು ಅದರ ಚಲನೆಗೆ ಅಡ್ಡಿ ಮಾಡಿದರೆ ಬಾಣಬಿರುಸುಗಳು ಚಿಮ್ಮಿ ಕಿಡಿಗಳು ಕಾರುವಂತೆ ಕಾಣುತ್ತದೆ.

ಹೀಗೆ ಅನೇಕ ವಿಚಿತ್ರ ವೈಜ್ಞಾನಿಕ ಪ್ರಯೋಗಗಳನ್ನು ನಡೆಸಬಹುದು.

ನೋಡಿ : ರಾಸಾಯನಿಕ ವಿನೋದ—ಸಂಪುಟ ೩

ರ್‍ಯಾಕೆಟ್

ಜೈಲಿನಲ್ಲಿ ಕೈದಿಗಳು ಬಟ್ಟೆ ಹರಿದು ಪಟ್ಟಿಗಳಾಗಿ ಕತ್ತರಿಸಿದರು. ಪಟ್ಟಿಗಳನ್ನು ಒಂದರ ಮೇಲೊಂದನ್ನು ಸುತ್ತಿ ಟ್ವೈನ್‌ದಾರ ಹಾಕಿ ಕಟ್ಟಿದರು. ಅದಕ್ಕೆ ಆಡಿನ ಮರಿಯ ಚರ್ಮದ ಹೊದಿಕೆ ಹಾಕಿದರು. ಅದು ಚೆಂಡಾಯಿತು. 30 ಅಂಗುಲ ಉದ್ದದ 8 ರಿಂದ 10 ಔನ್ಸ್ ತೂಗುವ ರ್‍ಯಾಕೆಟ್ ಸಿದ್ಧವಾಯಿತು. ರ್‍ಯಾಕೆಟಿನ ತಲೆ ಭಾಗ ವೃತ್ತಾಕಾರವಾಗಿದ್ದು ವ್ಯಾಸ 7 ಅಥವಾ 8 ಅಂಗುಲ ಇತ್ತು. ರ್‍ಯಾಕೆಟಿನಿಂದ ಚೆಂಡನ್ನು ಒಂದು ಗೋಡೆಗೆ ಹೊಡೆದು ಕೈದಿಗಳು ಆಡತೊಡಗಿದರು.

ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ಜೈಲಿನಲ್ಲಿ ಆರಂಭವಾದ ಈ ರ್‍ಯಾಕೆಟ್ ಆಟ 1800ರ ಅನಂತರ ಶಾಲೆ, ಕ್ಲಬ್ಬು ಮತ್ತು ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾನಿಲಯಗಳಿಗೆ ಹರಡಿತು. ಶ್ರೀಮಂತ ವರ್ಗದವರು ಸೊಗಸಾದ ಒಳಾಂಗಣ ಆಟದ ಅಂಗಣಗಳನ್ನು ನಿರ್ಮಿಸಿಕೊಂಡು ಆಡತೊಡಗಿದರು.

ಶಾಲಾ ಕಾಲೇಜುಗಳಲ್ಲಿ ಹುಡುಗರು ಆಟವನ್ನು ಆಕರ್ಷಕವಾಗಿ ಮಾಡಲು ಹೊಸ ಹೊಸ ನಿಯಮಗಳನ್ನು ರೂಪಿಸುತ್ತಿದ್ದರು. ನಿಯಮಗಳನ್ನು ಪಾಲಿಸಲು ಆಟದ ಅಂಗಣದಲ್ಲೂ ಬದಲಾವಣೆಗಳಾದುವು. ಒಂದು ಗೋಡೆಯ ಸ್ಥಾನದಲ್ಲಿ ಆಟವಾಡಲು ನಾಲ್ಕು ಗೋಡೆಗಳು ಬಂದುವು. ಭಾರತ, ಕೆನಡ, ಅಮೆರಿಕಗಳಿಗೂ 19ನೆಯ ಶತಮಾನದ ಮಧ್ಯಭಾಗದಲ್ಲಿ ರ್‍ಯಾಕೆಟ್ ಆಟ ಕಾಲಿರಿಸಿತು. ಹಾಗೆಯೇ ಕ್ರಮೇಣ ಮರೆಯಾಗತೊಡಗಿತು. ಅಮೆರಿಕ ಮತ್ತು ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ಕೆಲವು ಭಾಗಗಳಲ್ಲಿ ರ್‍ಯಾಕೆಟ್ ಆಟ ಈಗಲೂ ಉಳಿದಿದೆ.

ರ್‍ಯಾಕೆಟ್ ಆಟದ ಅಂಗಣ ಆಯತಾಕಾರದ ಸ್ಥಳ. ಅರವತ್ತು ಅಡಿ ಉದ್ದ, ಮೂವತ್ತು ಅಡಿ ಅಗಲವಿದ್ದು ಮುಂದಿನ ಹಾಗೂ ಪಕ್ಕದ ಗೋಡೆಗಳು 30 ಅಡಿ ಎತ್ತರವಾಗಿರುತ್ತವೆ. ಹಿಂದಿನ ಗೋಡೆಯ ಎತ್ತರ 15 ಅಡಿ ಇರುತ್ತದೆ. ಇದರ ಮೇಲೆ ಪ್ರೇಕ್ಷಕರು ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳುವ ಗ್ಯಾಲರಿ. ಆಟದ ಅಂಗಣದ ಉದ್ದಗಲಕ್ಕೂ ಮೇಲೆ ಗವಾಕ್ಷ ಇರುವುದು. ಗೋಡೆ ಮತ್ತು ನೆಲಕ್ಕೆ ನಯವಾಗಿ ಸಿಮೆಂಟ್ ಹಾಕಿ ಗಟ್ಟಿ ಮಾಡುತ್ತಾರೆ. ಇದರಿಂದ ಚೆಂಡಿನ ವೇಗ ಹೆಚ್ಚುತ್ತದೆ.

ನೆಲದಿಂದ 9 ಅಡಿ ಏಳೂವರೆ ಅಂಗುಲ ಎತ್ತರದಲ್ಲಿ ಮುಂದುಗಡೆ ಗೋಡೆಯ ಮೇಲೆ ಸರ್ವಿಸ್‌ಗೆರೆಯನ್ನು ಚಿತ್ರಿಸುತ್ತಾರೆ. ನೆಲದಿಂದ ಮೇಲಕ್ಕೆ 27 ಅಂಗುಲದಷ್ಟು ಅಗಲದ ಮರದ ಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ಮುಂದುಗಡೆ ಗೋಡೆಗೆ ಹಾಕಿದ್ದು, ಚೆಂಡು ಅದರ ಮೇಲ್ಭಾಗದಲ್ಲಿ ಮಾತ್ರ ಬೀಳಬೇಕು. ಹಿಂದುಗಡೆ ಗೋಡೆಯಿಂದ 24 ಅಡಿ ಮುಂದಕ್ಕೆ ಆಟದ ಅಂಗಣದ ಅಗಲಕ್ಕೆ ಒಂದು ಗೆರೆ ಎಳೆಯುತ್ತಾರೆ. ಇದು ಚಿಕ್ಕಗೆರೆ. ಹಿಂದುಗಡೆ ಗೋಡೆಯಿಂದ ಇನ್ನೊಂದು ಗೆರೆ ಚಿಕ್ಕಗೆರೆಯ ಮಧ್ಯದ ವರೆಗೂ ಬಂದು ಆಟದ ಅಂಗಣವನ್ನು 2 ಸರ್ವಿಸ್ ಅಂಗಣಗಳನ್ನಾಗಿ ವಿಂಗಡಿಸುತ್ತವೆ.

ರ್‍ಯಾಕೆಟ್ ಆಟವನ್ನು ಇಬ್ಬರು ಅಥವಾ ನಾಲ್ಕು ಜನ ಆಡಬಹುದು. ನಾಣ್ಯವನ್ನು ಚಿಮ್ಮಿ ಟಾಸ್ ಹಾಕುವುದರ ಮೂಲಕ ಯಾರು ಆಟ ಆರಂಭಿಸಬೇಕೆಂದು ನಿರ್ಧರಿಸುತ್ತಾರೆ. ಆಟ ಆರಂಭಿಸುವವನದೇ ಮೇಲುಗೈ ಆಗುವ ಸಂಭವ ಹೆಚ್ಚು. ಏಕೆಂದರೆ ಗೆಲ್ಲಂಕ ದೊರಕುವುದು ಸರ್ವಿಸ್ ಮಾಡುತ್ತಿರುವವರಿಗೆ. ಆಟ ಆರಂಭಿಸುವವನು ಒಂದು ಕಾಲನ್ನು ಸರ್ವಿಸ್ ಪೆಟ್ಟಿಗೆಯಲ್ಲಿ ಇಟ್ಟುಕೊಂಡು ಚೆಂಡನ್ನು ಮುಂದುಗಡೆ ಗೋಡೆಗೆ ಹೊಡೆಯಬೇಕು. ಚೆಂಡನ್ನು ಎರಡು ಸಲ ಹೊಡೆಯಬಾರದು. ಚೆಂಡು ಸರ್ವಿಸ್ ಗೆರೆಯಿಂದ ಮೇಲ್ಭಾಗದ ಗೋಡೆಗೆ ಬಡಿದು ಎದುರು ಪಕ್ಷದವರ ಅಂಗಣದಲ್ಲಿ ಬೀಳಬೇಕು. ಆ ಪಕ್ಷದ ಆಟಗಾರ ಚೆಂಡು ಎರಡು ಬಾರಿ ಪುಟಪೇಳುವುದರೊಳಗೆ ಹೊಡೆಯಬೇಕು. ತಪ್ಪಿದರೆ ಸರ್ವಿಸ್ ಮಾಡುತ್ತಿರುವವನ ಸರದಿ ಹೋಗುತ್ತದೆ.

ಒಬ್ಬ ಆಟಗಾರ ಗೆಲ್ಲಂಕಗಳನ್ನು ಮಾಡುವ ತನಕ ಒಂದೊಂದು ಸಾರಿ ಒಂದೊಂದು ಅಂಗಣದಿಂದ ಎದುರು ಪಕ್ಷದ ಆಟಗಾರ ಚೆಂಡನ್ನು ಹಿಂದಿರುಗಿಸುತ್ತಿರಬೇಕು. ಸರ್ವ್ ಮಾಡುತ್ತಿರುವವನು ಎದುರು ಪಕ್ಷದ ಆಟಗಾರನಿಗೆ ಚೆಂಡನ್ನು ಹಿಂದಿರುಗಿಸಲು ಆಗದಂಥ ಯಾವ ತಡೆಯನ್ನೂ ಉಂಟು ಮಾಡಬಾರದು. ಎದುರು ಪಕ್ಷದ ಆಟಗಾರ ಚೆಂಡನ್ನು ಮುಂದು ಗೋಡೆಗೆ ಹೊಡೆಯಬೇಕು. ಚೆಂಡು ಆಟದ ಅಂಗಣದಿಂದ ಆಚೆಗೆ ಹೋಗಬಾರದು. ಸರ್ವ್ ಮಾಡುತ್ತಿರುವವನು ಅನುಕ್ರಮವಾಗಿ 2 ಚಿತ್ತುಗಳನ್ನು ಮಾಡಿದರೆ ಎದುರು ಪಕ್ಷದವನಿಗೆ ಸರ್ವ್ ಮಾಡುವ ಸರದಿ ಬರುತ್ತದೆ.

ಸರ್ವಿಸನ್ನು ಯಾವ ಕಡೆಯ ಅಂಗಳದಿಂದಾದರೂ ಆರಂಭಿಸಬಹುದು. ಅನಂತರ ಒಂದೊಂದು ಸಲ ಒಂದೊಂದು ಅಂಗಣದಿಂದ ಮಾಡುತ್ತಿರಬೇಕು. ಡಬಲ್ಸ್ ಆಟದಲ್ಲಿ ಆಟಗಾರರು ತಮ್ಮ ತಮ್ಮ ಅಂಗಣದಲ್ಲಿಯೇ ನಿಂತು ಒಂದೊಂದು ಸಲ ಒಬ್ಬರಂತೆ ಸರ್ವ್ ಮಾಡತಕ್ಕದ್ದು. ಅಂಗಣದ ಬದಲಾವಣೆ ಇಲ್ಲ.



ರ್ಯಾಕೆಟ್ ಆಟ : 18ನೆಯ ಶತಮಾನದಲ್ಲಿ

ಒಂದು ಆಟಕ್ಕೆ 15 ಗೆಲ್ಲಂಕ. ಯಾವ ಪಕ್ಷ ಮೊದಲು 15 ಗೆಲ್ಲಂಕ ಮಾಡುತ್ತದೆಯೋ ವಿಜಯ ಅವರದು. ಇಬ್ಬರದೂ 13 ಅಥವಾ 14 ಗೆಲ್ಲಂಕಗಳಾಗಿದ್ದರೆ ಹೆಚ್ಚಿನ ಗೆಲ್ಲಂಕ ಇಡುತ್ತಾರೆ.

ರ್ಯಾಕೆಟ್ ಆಟಕ್ಕೆ ವಿಶ್ವದಾದ್ಯಂತ ಅನ್ವಯಿಸುವ ಖಚಿತವಾದ ನಿಯಮಗಳಿಲ್ಲ. ಒಂದೊಂದು ಕ್ಲಬ್ಬಿನವರು ಒಂದೊಂದು ತರಹ ನಿಯಮಗಳನ್ನು ಮಾಡಿಕೊಂಡಿದ್ದಾರೆ.

ರಿಚಿ ಬೆನೋ

ರಿಚಿ ಬೆನೋ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಪ್ರಪಂಚವನ್ನು ಪ್ರವೇಶಿಸಿದ್ದೇ ಅನಾಹುತಗಳೊಂದಿಗೆ. ಇವರು ಹದಿನೆಂಟು ವಯಸ್ಸಿನವರಾಗಿದ್ದಾಗ ಪಂದ್ಯ ಒಂದರಲ್ಲಿ ಚೆಂಡು ತಲೆಗೆ ಬಡಿದು ಆಸ್ಪತ್ರೆ ಸೇರಿದರು. ಮತ್ತೆ ಆಟಕ್ಕೆ ಇಳಿಯಲು ಒಂದು ವರ್ಷ ಹಿಡಿಯಿತು. ಇವರು ಟೆಸ್ಟ್ ಆಟ ಆರಂಭಿಸಿ ಆಗ ಒಂದು ವರ್ಷ ಆಗಿತ್ತಷ್ಟೇ; 1952–53ರ ಸರಣಿಯಲ್ಲಿ ಚೆಂಡು ಬಾಯಿಗೆ ಬಡಿದು ಬೆನೋ ಮತ್ತೆ ಆಸ್ಪತ್ರೆ ಸೇರಿದರು. ಮುಂದೆ ಐದೇ ದಿನಗಳಲ್ಲಿ ಇವರ ವಿವಾಹವಾಗುವುದಿತ್ತು. ಮದುವೆಯ ಸಮಯಕ್ಕೆ ಇವರು ಓಡಾಡುವಂತಾದದ್ದು ಕೇವಲ ಮನೋದಾರ್ಢ್ಯದಿಂದ ಮಾತ್ರ.



ಬ್ಯಾಟುಗಾರ : ರಿಚಿ ಬೆನೋ

ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯದ ಆಟಗಾರ ರಿಚಿ ಬೆನೋ, ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯಗಳನ್ನು ಆಡಲು ಆರಂಭಿಸಿದ ಮೊದಲಲ್ಲಿ ವಿಶೇಷ ಪ್ರಗತಿ ಸಾಧಿಸಲಿಲ್ಲ. 1953ರ ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್ ಪ್ರವಾಸದ ಮೂರು ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಇವರ ಅತ್ಯಂತ ಹೆಚ್ಚಿನ ರನ್‌ಗಳ ಸಂಖ್ಯೆ ಏಳು.

ಸೋಲಿನಿಂದ ರಿಚಿ ಕುಗ್ಗಲಿಲ್ಲ. ಇವರು ತಮ್ಮ ಹೊಡೆತಗಳನ್ನೆಲ್ಲ ಮನಃಪೂರ್ವಕವಾಗಿ ಅಭ್ಯಾಸಮಾಡಿದರು. ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನಲ್ಲಿ ಒಂದು ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ 11 'ಸಿಕ್ಸರ್'ಗಳೂ 9 'ಫೋರ್'ಗಳೂ ಇರುವ 136 ರನ್‌ಗಳನ್ನು ಇವರು ಹೊಡೆದರು. ಇವುಗಳಲ್ಲಿ ನಾಲ್ಕು ಸಿಕ್ಸರ್‌ಗಳನ್ನು ಒಂದಾದ ಮೇಲೊಂದರಂತೆ ಬಿಡದೆ ಹೊಡೆದರು. ಈ ಬಿರುಸಾದ ಹೊಡೆತಗಾರನ ಆಟ ನೋಡಲೆಂದೇ ಜನ ನೆರೆಯುತ್ತಿದ್ದರು.



ಲೆಗ್‌ಸ್ಪಿನ್, ಟಾಪ್‌ಸ್ಪಿನ್, ಗೂಗ್ಲಿ ಬೌಲರ್ : ಬೆನೋ

ರಿಚಿ ಬೆನೋ ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯವನ್ನು ಪ್ರವೇಶಿಸಿದ್ದು ಬ್ಯಾಟ್‌ಗಾರ – ಬೌಲರ್ ಆಗಿ. ಕೊನೆಗೆ ಪ್ರಸಿದ್ಧರಾದದ್ದು ಬೌಲರ್–ಬ್ಯಾಟ್‌ಗಾರ ಎಂದು. ಲೆಗ್‌ಸ್ಪಿನ್, ಟಾಪ್‌ಸ್ಪಿನ್ ಮತ್ತು ಗೂಗ್ಲಿ ಬೌಲಿಂಗ್‌ನಲ್ಲಿ ಆಗಿನ ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯನ್ ತಂಡದಲ್ಲಿ ಇವರಿಗೆ ಸರಿಗಟ್ಟುವವರು ಯಾರೂ ಇರಲಿಲ್ಲ. 1958–59ರ ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್ ಪ್ರವಾಸ ಸರಣಿಯಲ್ಲಿ 233 ಓವರ್‌ಗಳಷ್ಟು ಬೌಲ್ ಮಾಡಿ 31 ವಿಕೆಟ್‌ಗಳನ್ನು ಉರುಳಿಸಿದರು. ಇತರರಿಗೆ ಮಾದರಿಯಾಗುವಂಥದು ಇವರ ಫೀಲ್ಡಿಂಗ್. ಜಗತ್ತಿನ ಉತ್ತಮ ಆಲ್–ರೌಂಡರ್‌ಗಳಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬರೆಂದು ಇವರು ಹೆಸರು ಗಳಿಸಿದರು.

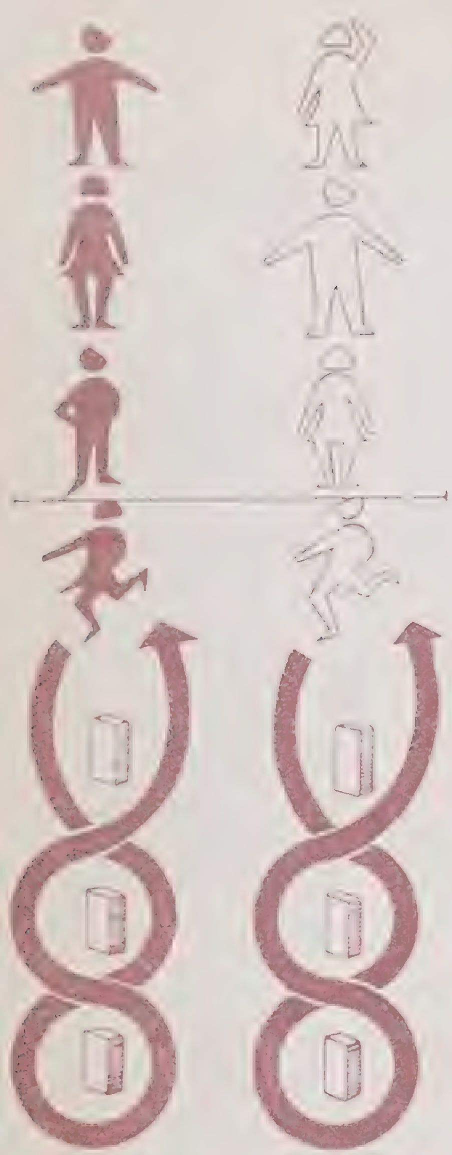
ವೆಸ್ಟ್ ಇಂಡೀಸ್‌ನ ವೊರೆಲ್‌ರನ್ನು ಬಿಟ್ಟರೆ ಬೆನೋರನ್ನು ಮೀರಿಸುವ ಟೆಸ್ಟ್ ಕ್ಯಾಪ್ಟನ್ ಬೇರೆ ಇಲ್ಲ ಎನ್ನುವುದುಂಟು. ಸಾಹಸೀ ನಿರ್ಣಯಗಳಿಗೆ ಇವರು ಹೆಸರಾದವರು.

ಸಿಡ್ನಿಯ ವೃತ್ತಪತ್ರಿಕೆಯ ಕಛೇರಿಯಲ್ಲಿ ಉದ್ಯೋಗಿಯಾಗಿದ್ದ ಬೆನೋ ಕೆಲಸಮಯದ ಬಳಿಕ ಪತ್ರಿಕಾ ಪ್ರತಿನಿಧಿಯಾದರು. ಸುದ್ದಿ ಸಂಗ್ರಹಕ್ಕಾಗಿ ಇವರು ಸುತ್ತಾಡುತ್ತಿದಾಗ ಅಪರಿಚಿತರೂ ಇವರನ್ನು ಗುರುತಿಸಿ ಸುದ್ದಿಗಳನ್ನು ಒದಗಿಸಲು ಮುಂದೆ ಬರುತ್ತಿದ್ದರು.

ರಿಲೇ ಆಟಗಳು

ಒಬ್ಬರ ಅನಂತರ ಒಬ್ಬರಾಗಿ ಭಾಗವಹಿಸುವ ತಂಡ ಆಟಗಳು ರಿಲೇ ಆಟಗಳು. ಇವುಗಳಲ್ಲಿ ಹಲವಾರು ವಿಧಗಳಿವೆ.

ಕೋಲು ಹಾರಿಸುವ ರಿಲೇ ಆಟದಲ್ಲಿ ಹೊರಡು ಗೆರೆಯ ಹಿಂದೆ ಆಟಗಾರರು ಒಬ್ಬರ ಹಿಂದೊಬ್ಬರು ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ಎಲ್ಲ ತಂಡಗಳ ಮೊದಲನೆಯ ಆಟಗಾರನ ಕೈಯಲ್ಲಿ 6 ಅಡಿ ಉದ್ದದ ಕೋಲು ಕೊಡುತ್ತಾರೆ. ಸಂಜ್ಞೆ ಆದಾಗ ಆತ ಕೋಲು ಹಿಡಿದುಕೊಂಡು, ಗುರಿಗೆರೆಯನ್ನು ಸುತ್ತಿಕೊಂಡು ಹಿಂದಕ್ಕೆ ಬರುತ್ತಾನೆ. ಎರಡನೆಯವನು ಇವನೊಡನೆ ಕೋಲನ್ನು ನೆಲದಿಂದ ಒಂದು ಅಥವಾ ಎರಡು ಅಡಿ ಮೇಲಕ್ಕೆ ಹಿಡಿದು ನಿಲ್ಲುತ್ತಾನೆ. ತಂಡದ ಆಟಗಾರರು ಕೋಲಿನ ಮೇಲಿನಿಂದ ಹಾರಿದ



ಸುತ್ತಿ ಸಾಗುವ ರಿಲೇ ಆಟ

ಮೇಲೆ ಮೊದಲನೆಯ ಆಟಗಾರ ಸಾಲಿನ ಹಿಂದಕ್ಕೆ ಹೋಗಿ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾನೆ. ಅನಂತರ ಎರಡನೆಯವನು ಕೋಲನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಮೊದಲನೆಯವನಂತೆಯೇ ಮಾಡುತ್ತಾನೆ. ಹೀಗೆ ಮೊದಲು ಮುಗಿಸಿದ ತಂಡ ಗೆಲ್ಲುತ್ತದೆ.

ಮೂರು ಜನರ ತಂಡಗಳಿಂದ ಆಡುವ ಆಟವೊಂದಿದೆ. ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಗುಂಪಿನಲ್ಲಿ ಮೊದಲನೆಯವನು 'ಮನುಷ್ಯ', ಎರಡನೆಯವನು 'ಕೋತಿ'; ಮೂರನೆಯವನು 'ಏಡಿ' ಎಂದು ಅನುಕರಿಸಬಹುದು. ಸಂಜ್ಞೆ ಆದಾಗ ಮನುಷ್ಯ ಗುರಿಗೆರೆಯವರೆಗೆ ಓಡಿ ಹೊರಟ ಸ್ಥಳಕ್ಕೆ ಬಂದು 'ಕೋತಿ'ಯ ಕೈ ಮುಟ್ಟುತ್ತಾನೆ. ನೆಲದ ಮೇಲೆ ಕೈ ಊರಿಕೊಂಡು 'ಕೋತಿ' ಓಡಿ ಗುರಿಮುಟ್ಟಿ ಹಿಂದಕ್ಕೆ ಬರುತ್ತದೆ. ಅದು 'ಏಡಿ'ಯ ಕೈ ಮುಟ್ಟಿದ ಮೇಲೆ 'ಏಡಿ' ಕೈಗಳನ್ನು ನೆಲಕ್ಕೆ ಊರಿಕೊಂಡು, ಮುಖವನ್ನು ಮೇಲೆತ್ತಿಕೊಂಡು ಹಿಂದಕ್ಕೆ ಬರುತ್ತದೆ. ತಂಡಗಳೊಳಗೆ ಇದರಲ್ಲಿ ಸ್ಪರ್ಧೆ ಏರ್ಪಡಿಸಬಹುದು.

ಐದು ಮಕ್ಕಳ ತಂಡಗಳಿದ್ದಾಗ ಮೊದಲನೆಯವನು ನೆಟ್ಟಗೆ ನಿಂತಿರುತ್ತಾನೆ. ಎರಡನೆಯವನು ಬಗ್ಗಿ ನೆಲದ ಮೇಲೆ ಕೈ ಊರಿ ಕುಪ್ಪಳಿಸುವ ಕಪ್ಪೆಯಂತೆ ಕುಳಿತಿರುತ್ತಾನೆ. ಮೂರನೆಯವನು ಕಾಲುಗಳನ್ನು ದೂರವಾಗಿಟ್ಟುಕೊಂಡು ನಿಲ್ಲುತ್ತಾನೆ. ನಾಲ್ಕು ಮತ್ತು ಐದನೆಯವರು ಕೈ ಕೈ ಸೇರಿಸಿ ಸೇತುವೆ ಕಟ್ಟುತ್ತಾರೆ. ಸಂಜ್ಞೆಯಾದಾಗ ಗುಂಪಿನ ಮೊದಲ ಆಟಗಾರ ಓಡಿ ಬಂದು ಮೊದಲ ತಡೆಯನ್ನು ಸುತ್ತಿಕೊಂಡು, ಎರಡನೆಯದನ್ನು ಹಾರಿ, ಮೂರನೆಯವನ ಕಾಲಿನ ಸಂದಿಯಲ್ಲಿ ನುಸುಳಿ, ನಾಲ್ಕು–ಐದನೆಯವರ ಮಧ್ಯೆ ಓಡಿ, ಪುನಃ ಸೇತುವೆಯನ್ನು ಸುತ್ತಿಕೊಂಡು ಹೊರಟ ಜಾಗಕ್ಕೆ ಬಂದು ಎರಡನೆಯವನನ್ನು ಮುಟ್ಟಿ ಸಾಲಿನ ಕೊನೆಗೆ ಹೋಗಿ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾನೆ. ಒಬ್ಬನ ಅನಂತರ ಒಬ್ಬನಂತೆ ಯಾವ ತಂಡದ ಎಲ್ಲ ಆಟಗಾರರೂ ಮೊದಲು ಗುರಿ ಮುಟ್ಟುತ್ತಾರೋ ಆ ತಂಡ ಜಯಗಳಿಸುತ್ತದೆ.

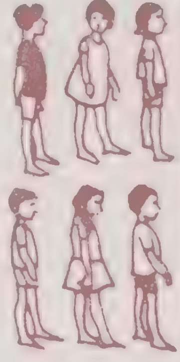
ಇನ್ನೊಂದು ಆಟದಲ್ಲಿ ತಂಡದ ಮೊದಲನೆಯ ಆಟಗಾರ ಬಗ್ಗಿ ನಿಂತುಕೊಂಡ ಮೇಲೆ ಎರಡನೆಯವನು ಅವನ ಅವನ ಬೆನ್ನ ಮೇಲೆ ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾನೆ. ಸಂಜ್ಞೆ ದೊರೆತ ಕೂಡಲೇ ಮೊದಲನೆಯವನು ಎರಡನೆಯವನನ್ನು ಹೊತ್ತುಕೊಂಡು ಗುರಿಗೆರೆಯನ್ನು ತಲಪಿ, ಅದನ್ನು ಸುತ್ತಿಕೊಂಡು ಮೊದಲಿನ ಸ್ಥಳಕ್ಕೆ ಬರುತ್ತಾನೆ. ಹೀಗೆ ಎಲ್ಲ ಆಟಗಾರರೂ ಮಾಡಿ ಬೇಗ ಮುಗಿಸಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸಬಹುದು.

ಆರಂಭ ಸೂಚನೆ ಕೊಟ್ಟ ಕೂಡಲೇ ಕಡ್ಡಿಯನ್ನು ಒದೆಯುತ್ತ ಆರಂಭ ಗೆರೆಯಿಂದ ಗುರಿಗೆರೆ ತಲಪಿ, ಅಲ್ಲಿಂದ ಪುನಃ ಆರಂಭ ಗೆರೆಯತ್ತ ತಂದು ಆಡುವ ರಿಲೇ ಆಟವಿದೆ. ಕಡ್ಡಿಯ ಬದಲು ಹಾಲಿನ ಶೀಸೆ, ಡಂಬೆಲ್‌ಗಳನ್ನೂ ಉಪಯೋಗಿಸಬಹುದು.

ಕಣ್ಣಿಗೆ ಬಟ್ಟೆ ಕಟ್ಟಿ ಸರದಿಯಂತೆ ಒಂದು ತಂಡದ ಎಲ್ಲ ಆಟಗಾರರೂ ಆರಂಭ ಗೆರೆಯಿಂದ ಗುರಿಗೆರೆಗೆ, ಮರಳಿ ಆರಂಭಗೆರೆಗೆ, ಓಡುವ ಆಟವನ್ನು ಆಡಬಹುದು.

ಸೀಮೆಸುಣ್ಣ ಕಡ್ಡಿಯ ಚಪ್ಪಟೆ ತುದಿಯ ಮೇಲೆ ಒಂದು ನಾಣ್ಯ ಇಟ್ಟು ತಂಡದ ಮೊದಲ ಆಟಗಾರ ಗುರಿಯೆಡೆಗೆ ಓಡುತ್ತಾನೆ. ಮೊದಲೇ ಹೇಳಿರುವ ಪದದ ಪ್ರಥಮ ಅಕ್ಷರವನ್ನು ಅಲ್ಲಿ ಸ್ಲೇಟಿನ ಮೇಲೆ ಬರೆದು ಹಿಂದಿರುಗಿ ಬಂದು ಎರಡನೆಯವನಿಗೆ ಸೀಮೆಸುಣ್ಣ, ನಾಣ್ಯಗಳನ್ನು ಕೊಡುತ್ತಾನೆ. ಎರಡನೆಯವನು ಅದೇ ರೀತಿ ಎರಡನೆಯ ಅಕ್ಷರ ಬರೆದು ಹಿಂದಿರುಗುತ್ತಾನೆ. ಹೀಗೆ ಕೊನೆಯ ಆಟಗಾರನ ವರೆಗೆ ಮುಂದುವರಿಸಿ ಆಡಬಹುದು. ದಾರಿಯಲ್ಲಿ ನಾಣ್ಯ ಬಿದ್ದರೆ ಮೂರು ಹೆಜ್ಜೆ ಹಿಂದಕ್ಕೆ ಹೋಗಿ, ನಾಣ್ಯ ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಪುನಃ ಮುಂದುವರಿಯಬೇಕು.

ಒಂದು ಗೆರೆ ಹಾಕಿ ಅದರ ಹಿಂದೆ ತಂಡಗಳನ್ನು 10 ಅಡಿ ಅಂತರದಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲಿಸಬೇಕು. ಹುಡುಗರು ಒಬ್ಬರ ಹಿಂದೆ ಒಬ್ಬರು ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ಮೊದಲನೆಯ ಆಟಗಾರರ ಕೈಯಲ್ಲಿ ಚೆಂಡಿರುತ್ತದೆ. ಉಳಿದವರು ಕೈಗಳನ್ನು ಮೇಲಕ್ಕೆ ಎತ್ತಿಕೊಂಡು ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ಸೀಟಿ ಆದಾಗ ಮೊದಲನೆಯವನು ತನ್ನ ಹಿಂದಿನವನಿಗೆ ಚೆಂಡು ಎಸೆಯುತ್ತಾನೆ. ಹೀಗೆ ಕೊನೆಯ ಆಟಗಾರನ ಕೈಗೆ ಚೆಂಡು ಬಂದಾಗ ಅವನು ಓಡಿ ಬಂದು ಮೊದಲ ಜಾಗದಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾನೆ. ಉಳಿದವರು ಹಿಂದೆ ಸರಿಯುತ್ತಾರೆ. ಈಗ ಅವನು ಚೆಂಡೆಸೆಯುತ್ತಾನೆ. ಹೀಗೆ ಎಲ್ಲ ಅಟಗಾರರೂ ಆಡಿದ ಮೊದಲ ತಂಡ ಜಯಶಾಲಿ.









ಕಡ್ಡಿಯನ್ನು ಒದೆಯುತ್ತ ಆರಂಭಗೆರೆಯಿಂದ ಗುರಿಗೆರೆಗೆ

ಗೆರೆಗಳ ಬದಲು ರಿಲೇ ಆಟಗಳನ್ನು ವೃತ್ತಗಳಲ್ಲೂ ಆಡಬಹುದು. ನಾಲ್ಕು ಜನರ ತಂಡಗಳಲ್ಲಾದರೆ ಆಯತಾಕಾರದಲ್ಲಿ ಆಟಗಾರರನ್ನು ನಿಲ್ಲಿಸಿಯೂ ಆಡಬಹುದು.

ನೋಡಿ : ಕಪ್ಪೆ ಕುಪ್ಪಳ; ಕಾಲು ಸಂದಿಯ ಮಜಲು; ಬೆನ್ನು ಬೆನ್ನು ಹೊರೆ

ರಿಲೇ ಓಟ

ರಿಲೇ ಓಟ –ಮಾರ್ಗ ಮತ್ತು ಬಯಲು ಮೇಲಾಟಗಳಲ್ಲಿ ಇರುವ ಒಂದು ಗುಂಪು ಕ್ರೀಡೆ. ಒಂದೊಂದು ಗುಂಪಿನಲ್ಲಿ 4 ಓಟಗಾರರಿರುತ್ತಾರೆ.

1895ರಲ್ಲಿ ಪೆನ್ಸಿಲ್ವೇನಿಯ ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾನಿಲಯದ ರಿಲೇ ಕಾರ್ನಿವಾಲ್ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ರಿಲೇ ಓಟ ಮೊದಲು ಪ್ರಕಾಶಕ್ಕೆ ಬಂತು.

ರಿಲೇ ಓಟದಲ್ಲಿ ವೈವಿಧ್ಯಗಳಿವೆ. ಸ್ಪ್ರಿಂಟ್ ರಿಲೇಯಲ್ಲಿ 4 x 110 4 x 220 ಮತ್ತು 4 x 440 ಗಜಗಳ ಹಾಗೂ 4 x 100, 4 x 200 ಮತ್ತು 4 x 400 ಮೀಟರುಗಳ ರಿಲೇ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಿವೆ. 1 x 4 ಮೈಲು. 2 ಮೈಲುಗಳ ರಿಲೇ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಿವೆ. ಸ್ಪ್ರಿಂಟ್ ಮಿಡ್ಲಿ ರಿಲೇಯಲ್ಲಿ 220, 440, 880 ಗಜಗಳ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಿವೆ.

ದೂರಕ್ಕೆ ತಕ್ಕ ಹಾಗೆ 4 ಆಟಗಾರರನ್ನು 4 ಹಂತಗಳಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲಿಸುತ್ತಾರೆ. ಮೊದಲನೆಯ ಆಟಗಾರ ಓಡಿ ಬಂದು ಒಂದನೆಯ ಹಂತ ಮುಗಿಸಿ ತನ್ನ ಮುಂದಿನ ಆಟಗಾರನಿಗೆ ಓಡಲು ಸೂಚನೆ ಕೊಡುತ್ತಾನೆ. ಹಿಂದೆ ಹೀಗೆ ಸೂಚನೆ ಕೊಡಲು ಕೈ ಮುಟ್ಟಬೇಕಾಗುತ್ತಿತ್ತು. ಈಗ ದಂಡವನ್ನು ಕೊಡುವುದು ರೂಢಿಯಲ್ಲಿದೆ. ರಿಲೇ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಲ್ಲಿ 4 ಜನ ಆಟಗಾರರೂ ಸಮಾನ ದೂರ ಓಡಬೇಕು. ಇವರಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬ ಆಟಗಾರನ ನ್ಯೂನತೆಯನ್ನು ಇನ್ನೊಬ್ಬ ಆಟಗಾರ ಸರಿದೂಗಿಸಿಕೊಂಡು ಹೋಗುವ ಸಾಧ್ಯತೆಯಿದೆ.

ಸ್ಪ್ರಿಂಟ್ ರಿಲೇಯಲ್ಲಿ 22 ಗಜ ದೂರದಲ್ಲಿ ದಂಡವನ್ನು ಕೊಡಬೇಕಾಗಿರುವುದರಿಂದ ಆಟಗಾರನಿಗೆ ಸಹಾಯಕವಾಗಲೆಂದು ಆ ಜಾಗದಲ್ಲಿ ಏನಾದರೂ ಗುರುತು ಮಾಡಿರುತ್ತಾರೆ. ಮೊದಲನೆಯ ಆಟಗಾರ ಈ ಗುರುತನ್ನು ದಾಟಿದೊಡನೆ ಎರಡನೆಯವನು ಓಡತೊಡಗುತ್ತಾನೆ. ತನ್ನ ಬಲಗೈಯಲ್ಲಿರುವ ದಂಡವನ್ನು ಮೊದಲನೆಯವನು ಓಡುತ್ತಿರುವಾಗಲೇ ಎಡಗೈಗೆ ತಂದುಕೊಂಡು ಮುಂದಿನವನಿಗೆ ಕೊಡಲು ಸಿದ್ಧನಾಗಿರುತ್ತಾನೆ. ಎರಡನೆಯವನು ಗುರುತಿಸಿರುವ ವಲಯವನ್ನು ದಾಟುವುದರೊಳಗೆ ಮೊದಲನೆಯವನು ಅವನ ಕೈಗೆ ದಂಡವನ್ನು ಕೊಟ್ಟಿರುತ್ತಾನೆ.

ದಂಡ ನೀಡಿಕೆ





ಮಹಿಳೆಯರ 3 x 5 ಕಿ. ಮೀ. ಹಿ ರಿಲೇ ಓಟ —1970ರ ವಿಶ್ವ ಹಿಯಿಂಗ್ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ

ಒಬ್ಬರ ಅನಂತರ ಒಬ್ಬರು ಈ ರೀತಿ ಓಡುತ್ತ 4ನೆಯ ಆಟಗಾರ ಅಂತಿಮ ಹಂತವನ್ನು ಓಡಿ ಗುರಿ ಮುಟ್ಟಬೇಕು.

ಷಟ್‌ಲ್ ರಿಲೇ ಅಥವಾ ಷಟ್‌ಲ್‌ಹರ್ಡ್‌ಲ್ ರಿಲೇಯಲ್ಲಿ ಆಟಗಾರರು ನೇರವಾದ ಮಾರ್ಗವನ್ನು ಕ್ರಮಿಸಬೇಕು. ಓಡುತ್ತಿರುವ ಒಬ್ಬ ಆಟಗಾರ ಎರಡನೆಯವನ ಭುಜವನ್ನು ಹಗುರವಾಗಿ ಮುಟ್ಟುತ್ತಾನೆ.

4 x 100 ಮೀಟರ್ ರಿಲೇ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಮೆಕ್ಸಿಕೋ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಅಮೆರಿಕದ ತಂಡ ಸ್ಥಾಪಿಸಿದ 38.2 ಸೆಕೆಂಡುಗಳ ಕಾಲಾವಧಿ ಹಾಗೂ ಅಮೆರಿಕದ ಮತ್ತೊಂದು ತಂಡ 4 x 400 ಮೀಟರ್ ರಿಲೇ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಸ್ಥಾಪಿಸಿದ 2 ಮಿನಿಟು 56.1 ಸೆಕೆಂಡುಗಳ ಕಾಲಾವಧಿ ವಿಶ್ವ ದಾಖಲೆಗಳು.

ಇವೇ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಲ್ಲಿ ಮಹಿಳೆಯರ ವಿಭಾಗದಲ್ಲಿ ಸ್ಥಾಪಿಸಿದ ತಂಡಗಳು : ಅಮೆರಿಕದ ಮೆಕ್ಸಿಕೋ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ತಂಡ (ಅಕ್ಟೋಬರ್ 1968 ; ಕಾಲ : 42.8 ಸೆಕೆಂಡು) ಮತ್ತು ಹೆಲ್ಸಿಂಕಿಯಲ್ಲಿ ನಡೆದ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಪೂರ್ವ ಜರ್ಮನಿಯ ಭಾಗವಹಿಸಿದ ತಂಡ (ಆಗಸ್ಟ್ 1971; ಕಾಲ : ಮಿನಿಟು 29.3 ಸೆಕೆಂಡು)

ರುಸ್ಸಿ ಮೋದಿ

ಮಹಾಯುದ್ಧದಿಂದಾಗಿ ಆರು ವರ್ಷಗಳ ಕಾಲ ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯಗಳೆಲ್ಲ ನಿಂತುಹೋಗಿ ಕ್ರೀಡೋತ್ಸಾಹಿಗಳು ಕ್ರಿಕೆಟ್‌ಗಾಗಿ ಹಾತೊರೆಯುತ್ತಿದ್ದ ಸಮಯ. 1946ರಲ್ಲಿ ಭಾರತ–ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್ ಟೆಸ್ಟ್ ಸರಣಿಯನ್ನು ಘೋಷಿಸಿದಾಗ ಜನ ಸಮಾಧಾನದ ಉಸಿರುಬಿಟ್ಟರು. ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ಲಾರ್ಡ್ಸ್ ಮೈದಾನದಲ್ಲಿ ಪಂದ್ಯ ನೋಡಲು ಸಾವಿರಾರು ಜನ ತುಂಬಿದರು. ಭಾರತದ ಆಟಗಾರನೊಬ್ಬ ಕೇವಲ 57 ರನ್ನು ಗಳಿಸಿ ಔಟಾಗದೆ ಪೆವಿಲಿಯನಿಗೆ ಮರಳುವಾಗ ನೆರೆದಿದ್ದವರು ಒಕ್ಕೊರಲಿನಿಂದ ಚಪ್ಪಾಳೆ ತಟ್ಟಿ ಜಯಘೋಷ ಮಾಡಿದರು. ಶತಕ ಗಳಿಸಿದವರಿಗೂ ದೊರಕದ ಚಪ್ಪಾಳೆ ಸಿಕ್ಕಿದ್ದು ಇವರ ಬ್ಯಾಟ್‌ಗಾರಿಕೆಗೆ, ಸೋಲಿನ ದವಡೆಯಲ್ಲಿದ್ದ ಭಾರತದ ತಂಡವನ್ನು ರಕ್ಷಿಸಿದ್ದಕ್ಕೆ.

ಈ ಆಟಗಾರ ತೆಳ್ಳನೆ ಉದ್ದನೆ ಇದ್ದ ಇಪ್ಪತ್ತೆರಡು ವಯಸ್ಸಿನ ಮುಂಬಯಿಯ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿ ರುಸ್ಸಿ ಮೋದಿ. ಇವರ ಟೆಸ್ಟ್ ಜೀವನ ಕ್ಷಿಪ್ರ



ಜಾಣತನದ ಬ್ಯಾಟಿಂಗ್ : ರುಸ್ಸಿ ಮೋದಿ

ಕಾಲದ್ದು. ಆದರೂ ಇವರ ಆಟ ಮರೆಯಲಾಗದಂಥದ್ದು. 10 ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಆಡಿ ಸರಾಸರಿ 46ರಂತೆ 736 ರನ್‌ಗಳನ್ನು ಇವರು ಸಂಪಾದಿಸಿದರು. 1948–49ರಲ್ಲಿ ಭಾರತದ ಪ್ರವಾಸದಲ್ಲಿದ್ದ ವೆಸ್ಟ್ ಇಂಡೀಸ್ ವಿರುದ್ಧ ಎರಡನೆಯ ಟೆಸ್ಟ್‌ನಲ್ಲಿ ಇವರು 112 ರನ್‌ಗಳನ್ನು ಮಾಡಿದ್ದರು. ಕೊನೆಯ ಟೆಸ್ಟ್‌ನಲ್ಲಿ ಜ್ವರದಿಂದ ನರಳುತ್ತಿದ್ದರೂ 86 ರನ್ ಬಾರಿಸಿದರು, ಪ್ರಥಮ ದರ್ಜೆಯ ಕ್ರಿಕೆಟ್‌ನಲ್ಲಿ ಇವರು ಮಾಡಿದ ರನ್‌ಗಳು 7,465 (ಸರಾಸರಿ : 55.3). ಐದು ರಣಜಿ ಟ್ರೋಫಿ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಬಿಡದೆ ಶತಕ ಬಾರಿಸಿದ ಕೀರ್ತಿ ಮೋದಿ ಅವರದ್ದು.

ಆಟವನ್ನು ಆರಂಭಿಸಿದಾಗ ಮೋದಿ ತುಸು ಅನಿಶ್ಚಿತರಾಗಿರುತ್ತಿದ್ದರು. ಆದರೆ ಕೆಲವು ಓವರ್‌ಗಳು ಆಡಿಯಾದ ಮೇಲೆ ಇವರನ್ನು ಔಟ್ ಮಾಡುವುದೇ ಕಷ್ಟ.

ಟೆಸ್ಟ್ ಕ್ರಿಕೆಟ್‌ನಿಂದ ಹೊರಬಂದ ಮೇಲೆ ರುಸ್ಸಿ ಮೋದಿ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಕುರಿತು ಬರೆಯಲು ಆರಂಭಿಸಿದರು. ಮೋದಿಯವರ ಬರಹ ಅವರ ಅಗಾಧ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಜ್ಞಾನಕ್ಕೆ ಸಾಕ್ಷಿ.

ರೂಡಿ ಹಾರ್ಟಾನೊ

ಷಟಲ್ ಬ್ಯಾಡ್ಮಿಂಟನ್ ಇಂಡೊನೇಷ್ಯದ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಕ್ರೀಡೆ. ಇಂಡೊನೇಷ್ಯದ ರೂಡಿ ಹಾರ್ಟಾನೊ ಇಡೀ ಜಗತ್ತಿನ ಕ್ರೀಡಾಭಿಮಾನಿಗಳ ಮೆಚ್ಚಿನ ಆಟಗಾರ.

ಇಂಡೊನೇಷ್ಯದ ಸುರಾಬಾಜಾ ಎಂಬಲ್ಲಿ ರೂಡಿ 1949 ಆಗಸ್ಟ್ 18ರಂದು ಹುಟ್ಟಿದರು. ಒಂಬತ್ತನೆಯ ವಯಸ್ಸಿನಲ್ಲಿ ಇವರು ಬ್ಯಾಡ್ಮಿಂಟನ್ ಆಡಲು ಆರಂಭಿಸಿದರು. ಇಂಡೊನೇಷ್ಯದ ಬ್ಯಾಡ್ಮಿಂಟನ್ ಅಸೋಸಿಯೇಷನ್ ಇವರ ಪ್ರತಿಭೆಯನ್ನು ಗುರುತಿಸಿ ತರಬೇತಿ ಕೊಟ್ಟಿತು. 1964ರಲ್ಲಿ ಈತ ಇಂಡೊನೇಷ್ಯದ ಜೂನಿಯರ್ ಚಾಂಪಿಯನ್ ಆದರು. ಮೂರು ವರ್ಷಗಳ ಬಳಿಕ ಥಾಮಸ್ ಕಪ್ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಿದ ಇಂಡೊನೇಷ್ಯದ ತಂಡದಲ್ಲಿ ಹಾರ್ಟಾನೊ ಕೂಡ ಇದ್ದರು.

ತನ್ನ ಹದಿನೆಂಟನೆಯ ವಯಸ್ಸಿನಲ್ಲಿ ಆಲ್–ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್‌ನಲ್ಲಿ ಗೆದ್ದ ಹಾರ್ಟಾನೊ ಅನಧಿಕೃತ ವಿಶ್ವಚಾಂಪಿಯನ್ ಆದರು. ಅನಂತರ ಬಿಡದೆ 1973ರ ತನಕ ಆರು ವರ್ಷಕಾಲ ಇವರು ತಮ್ಮ ಸ್ಥಾನವನ್ನು ಕಾಪಾಡಿಕೊಂಡು ಬಂದರು. 1972ರ ನವಂಬರಿನಲ್ಲಿ ಮೊತ್ತಮೊದಲ ವಿಶ್ವ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್ ಪಂದ್ಯಾಟಗಳು ನಡೆದಾಗ ಹಾರ್ಟಾನೊ ಜಗತ್ತಿನ ಪ್ರಥಮ 'ಅಧಿಕೃತ' ಚಾಂಪಿಯನ್ ಎನಿಸಿದರು. 1972ರ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಆಹ್ವಾನ ಟೂರ್ನಮೆಂಟಿನಲ್ಲೂ ಇವರೇ ಗೆದ್ದರು.



ಬ್ಯಾಡ್ಮಿಂಟನ್ ವಿಶ್ವಚಾಂಪಿಯನ್ ಹಾರ್ಟಾನೊ

ರೂಡಿ ಹಾರ್ಟಾನೊ ಎಲ್ಲ ಅಂಶಗಳಲ್ಲೂ ಬ್ಯಾಡ್ಮಿಂಟನ್ ಆಟಕ್ಕೆ ಸರಿಹೋಗುವ ವ್ಯಕ್ತಿ. 5 ಅಡಿ 11 ಅಂಗುಲ ಎತ್ತರ, 69 ಕಿಲೊಗ್ರಾಮ್ ಭಾರದ ರೂಡಿ, ಕೋರ್ಟಿನ ಯಾವ ಭಾಗಕ್ಕೆ ಬಂದ ಚೆಂಡನ್ನಾದರೂ ತಮ್ಮ ಮುಂಗೈ ಹೊಡೆತದಿಂದಲೇ ಹಿಂದಕ್ಕೆ ಕಳುಹಿಸಬಲ್ಲರು. 'ಹಾಫ್ ಸ್ಮ್ಯಾಷ್' ಇವರ ಪ್ರಬಲ ಹೊಡೆತ. ತನ್ನ ಮಣಿಕಟ್ಟನ್ನು ಇನ್ನಷ್ಟು ಬಲಪಡಿಸಲು ಸದಾ ವ್ಯಾಯಾಮ ಮಾಡುತ್ತಲೇ ಇರುತ್ತಾರೆ.

ಹಾರ್ಟಾನೊ ಅವರ ಅದ್ಭುತ ಯಶಸ್ಸಿಗೆ ಕಾರಣ ಇವರ ಸತತ ಸಾಧನೆ. ಬೆಳಗ್ಗೆ ನಾಲ್ಕು ಮೈಲುಗಳ ಓಟ; ಅನಂತರ ಹಗ್ಗಜಿಗಿತ ಹಾಗೂ ಬ್ಯಾಡ್ಮಿಂಟನ್ ಆಟಕ್ಕೆ ಸಹಕಾರಿಯಾಗುವ ವಿಶಿಷ್ಟ ವ್ಯಾಯಾಮಗಳು. ಮೂರು ಗಂಟೆಗಳ ಕಾಲ ಬಿರುಸಾದ ಬ್ಯಾಡ್ಮಿಂಟನ್ ಅಭ್ಯಾಸ. ಹಗ್ಗಜಿಗಿತ ಮಾಡುವಾಗ ಇವರು ಜಿಗಿತಗಳ ಮಧ್ಯೆ ಹಗ್ಗವನ್ನು ಮೂರು ಬಾರಿ ದಾಟಿರುತ್ತಾರೆ. ಯಾರಾದರೊಬ್ಬರೊಡನೆ ಮಾತುಕತೆಯಾಡುತ್ತಿದ್ದರೂ ಕೈಯಲ್ಲಿ 'ಡಂಬೆಲ್ಸ್' ತಪ್ಪಿದ್ದಲ್ಲ.

ಹಾರ್ಟಾನೊ ವರ್ಷದಲ್ಲಿ ನಾಲ್ಕು ತಿಂಗಳು ವಿದೇಶ ಪ್ರವಾಸಗಳಲ್ಲೇ ಕಳೆಯುತ್ತಾರೆ.

ನೋಡಿ : ಬ್ಯಾಡ್ಮಿಂಟನ್

ರೇ ಯೂರಿ

ನಾಲ್ಕು ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ಗಳಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಿ 10 ಚಿನ್ನದ ಪದಕಗಳನ್ನು ಗೆಲ್ಲುವ ದಾಖಲೆಯನ್ನು ಅಮೆರಿಕದ ರೇ ಯೂರಿ ಸ್ಥಾಪಿಸಿದ್ದು 1908ರಲ್ಲಿ.

6 ಅಡಿ 3 ಅಂಗುಲ ಎತ್ತರದ ಈ ಕ್ರೀಡಾಪಟು ಬಾಲ್ಯದಲ್ಲಿ ಪೋಲಿಯೋ ಪೀಡಿತರಾಗಿದ್ದರು ಎಂದರೆ ನಂಬುವುದು ಕಷ್ಟ. ವೈದ್ಯರ ಆದೇಶದಂತೆ ಇವರು ಕ್ರಮಬದ್ಧ ವ್ಯಾಯಾಮ ಮಾಡಿದರು. ಅಸಾಧ್ಯ ಎನಿಸಿದ್ದನ್ನು ಸಾಧಿಸಿದರು. 26 ರಿಂದ 34ರ ವಯಸ್ಸಿನ ವರೆಗೆ ಇವರು ನಿಂತಲ್ಲಿಂದಲೇ ಮಾಡುವ ಸ್ಟ್ಯಾಂಡಿಂಗ್ ಹೈಜಂಪ್, ಸ್ಟ್ಯಾಂಡಿಂಗ್ ಲಾಂಗ್‌ಜಂಪ್ ಮತ್ತು ಸ್ಟ್ಯಾಂಡಿಂಗ್ ಹಾಪ್ ಸ್ಟೆಪ್ ಅಂಡ್ ಜಂಪ್‌ಗಳಲ್ಲಿ ಯಾವ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲೂ ಸೋಲನ್ನು ಕಾಣಲಿಲ್ಲ. 1900 ಮತ್ತು 1904ರ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ಗಳಲ್ಲಿ ಇವರು ಈ ಮೂರೂ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಲ್ಲಿ ಪ್ರಥಮಸ್ಥಾನ ಪಡೆದರು. 1908ರ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಮತ್ತು 1906ರ 'ಅರ್ಧ–ಅಧಿಕೃತ' ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ರೇ ಉಳಿದ ಎರಡು ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಲ್ಲಿ ಸ್ವರ್ಣಪದಕ ಪಡೆದರು.



[illegible]

ಮಾರ್ಗ ಮತ್ತು ಬಯಲು ಮೇಲಾಟಗಳಲ್ಲಿ ಏಳಕ್ಕಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ಒಲಂಪಿಕ್ ಪದಕಗಳನ್ನು ಪಡೆದ ಕ್ರೀಡಾಪಟು ಬೇರಿಲ್ಲ.

ರೇ ಇಲಿಂಗ್‌ವರ್ತ್

ರೇ ಇಲಿಂಗ್‌ವರ್ತ್ ವೃತ್ತಿಯಿಂದ ಪತ್ತೇದಾರರು. ಈ ಅನುಭವ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ತಂಡದ ನಾಯಕರಾದಾಗಲೂ ಇವರಿಗೆ ಉಪಯೋಗಕ್ಕೆ ಬರುತ್ತದೆ. ಎದುರು ಪಕ್ಷದ ಬ್ಯಾಟ್‌ಗಾರರ ಕುಂದುಕೊರತೆಗಳನ್ನು ಇವರು ಕ್ಷಣಮಾತ್ರದಲ್ಲಿ ಕಂಡಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ ; ಇವರನ್ನು ಉರುಳಿಸಲು ಸರಿಯಾದ ಬೌಲರ್‌ನ್ನು ನೇಮಿಸುತ್ತಾರೆ. ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ಅತ್ಯುತ್ತಮ ಟೆಸ್ಟ್ ನಾಯಕರಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬರೆನಿಸಿದವರು ರೇ ಇಲಿಂಗ್‌ವರ್ತ್. 27 ಟೆಸ್ಟ್‌ಗಳಲ್ಲಿ ನಾಯಕತ್ವ ವಹಿಸಿದ ಕಾಲಿನ್‌ಕೌಡ್ರಿ 1969ರಲ್ಲಿ ಅನಾರೋಗ್ಯದಿಂದ ವಿಶ್ರಾಂತಿ ಪಡೆಯಬೇಕಾದಾಗ ಇಲಿಂಗ್‌ವರ್ತ್ ನಾಯಕರಾದರು. "ಇಲೀ" ಎಂದು ತಮ್ಮ ಸಹೋದ್ಯೋಗಿಗಳ ಮೆಚ್ಚುಗೆ ಪಡೆದರು. ಬೌಲಿಂಗ್, ಬ್ಯಾಟಿಂಗ್– ಎರಡರಲ್ಲೂ ಇವರಿಗೆ ಸಮಾನ ಪ್ರಭುತ್ವ. ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನಲ್ಲಿ ಒಂದು ಟೆಸ್ಟ್ ಶ್ರೇಣಿಯಲ್ಲಿ ಆರು ಅರ್ಧ–ಸೆಂಚುರಿಗಳನ್ನು ಮಾಡಿದ ಎರಡನೇ ಆಟಗಾರ ಇವರು (ಮೊದಲನೆಯವರು ಡೆನಿಸ್ ಕಾಂಪ್ಟನ್). ಇಲಿಂಗ್‌ವರ್ತ್ ಟೆಸ್ಟ್ ಕ್ಯಾಪ್ಟನ್ ಆಗಿದ್ದದ್ದು ಅಲ್ಪಕಾಲ. ಆದರೆ ಪಡೆದ ಕೀರ್ತಿ ಕಡಮೆಯಲ್ಲ.



ರೈಲು ಸ್ಪರ್ಧೆ

ಮುಂದೆ ನಿಂತವನು –ಎಂಜಿನ್, ಹಿಂದೆ ನಿಂತವರು ಡಬ್ಬಿಗಳು. ಮಕ್ಕಳು ಇಂಥ ರೈಲು ನಿರ್ಮಿಸಿ ಸ್ಪರ್ಧೆ ನಡೆಸುವುದು ಒಂದು ಮೋಜಿನ ಆಟ. ಚಿಕ್ಕ ಹುಡುಗರು ತುಂಬ ಉತ್ಸಾಹದಿಂದ ಈ ಆಟವನ್ನು ಆಡುವರು.

ಮುಂದೆ ನಿಂತಿರುವ ಹುಡುಗ ಎಂಜಿನಿನಂತೆ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾನೆ. ಅವನ ಹಿಂದೆ ಉಳಿದ ಹುಡುಗರು ಮುಂದಿನವರ ಸೊಂಟ ಬಳಸಿ ಹಿಡಿದು ಇಲ್ಲವೆ ಅಂಗಿ ಹಿಡಿದು ರೈಲು ಕಟ್ಟುತ್ತಾರೆ. ಹೀಗೆ ಹಲವು ತಂಡಗಳನ್ನು ಆರಂಭದ ಗೆರೆಯ ಹಿಂಬದಿಗೆ ನಿಲ್ಲಿಸಬೇಕು. ಅನಂತರ ಯಾರಾದರೂ ಸೂಚನೆ ಕೊಟ್ಟ ಕೂಡಲೇ ಎಂಜಿನ್ ಆಟಗಾರ ರೈಲಿನಂತೆ ಕೂಗಿಕೊಂಡು ಮುಕ್ತಾಯದ ಗೆರೆ ತಲಪುವುದಕ್ಕೋಸ್ಕರ ಸರಸರನೆ ಸಾಗುತ್ತಾನೆ. ಆಗ ರೈಲಿನ ಈ ಸಾಲು ಎಲ್ಲೂ ಮುರಿಯಕೂಡದು.

ಯಾವ ತಂಡ ಮೊದಲಿಗೆ ಗುರಿಗೆರೆಯನ್ನು ತಲಪುವುದೋ ಅದು ಗೆಲ್ಲುತ್ತದೆ. ಬಹಳ ಪುಟ್ಟ ಮಕ್ಕಳು ಸ್ಪರ್ಧೆ ಇಲ್ಲದೆ ಸಂತೋಷಕ್ಕಾಗಿ ರೈಲನ್ನು ಅನುಕರಿಸುವಂತೆ ಆಡಿ ಆನಂದಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಎದುರು ಎಂಜಿನು. ಹಿಂದೆ ಡಬ್ಬಿ [illegible]



ರೈಲು ಸ್ಪರ್ಧೆಯು ಒಂದೊಂದು ತಂಡದಲ್ಲೂ ಐದಾರು ಹುಡುಗರಿಗಿಂತಲೂ ಹೆಚ್ಚಿದ್ದರೆ ನೋಡಲು ಚೆನ್ನಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಈ ಸ್ಪರ್ಧೆಯನ್ನು ಎರಡು ಅಥವಾ ಹೆಚ್ಚಿನ ಸಂಖ್ಯೆಯ ತಂಡಗಳೊಳಗೆ ಏರ್ಪಡಿಸಬಹುದು.

ರೈಲು ಗುರುತುಗಾರರು

ದೂರದಿಂದ ಒಂದು ಕಾರಿನ ಹಾರ್ನ್ ಕೇಳುತ್ತಲೇ ಕೆಲವು ಹುಡುಗರು ಇದು ಯಾವ ಕಾರು, ಯಾವ ವರ್ಷದಲ್ಲಿ ತಯಾರಾದದ್ದು ಇತ್ಯಾದಿ ವಿವರಗಳನ್ನು ಒಂದೇ ಬಾರಿಗೆ ಹೇಳಿಬಿಡುತ್ತಾರೆ. ಇದೇ ಬಗೆಯ ಹವ್ಯಾಸ ರೈಲು ಗುರುತುಗಾರರದು.

ಹುಡುಗರಿಗೆ ರೈಲುಗಳೆಂದರೆ ವಿಶೇಷ ಆಕರ್ಷಣೆ. ರೈಲು ವ್ಯವಸ್ಥೆ ಹೇಗೆ ಕೆಲಸಮಾಡುತ್ತದೆ, ರೈಲು ಗಾಡಿಗಳ ವಿವಿಧ ಮಾದರಿಗಳೇನು ಎಂಬ ವಿವರಗಳನ್ನೂ ಅವರು ಸಂಗ್ರಹಿಸುವುದುಂಟು.



' ಯಾವ ರೈಲು ಗಾಡಿ '

ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ರೈಲು ಖಾತೆಯಲ್ಲಿ ಕೆಲಸ ಮಾಡುತ್ತಿದ್ದ ಇಯಾನ್ ಆಲಿನ್ ಎಂಬವ ಮಕ್ಕಳ ಈ ಆಕರ್ಷಣೆಗೆ ಪೋಷಣೆ ಕೊಡುವುದಕ್ಕಾಗಿ ಒಂದು ಸಂಘವನ್ನು ಸ್ಥಾಪಿಸಿದ. 1944ರ ಡಿಸೆಂಬರಿನಲ್ಲಿ ಎಬಿಸಿ ಲೋಕೋ ಮೋಟೀವ್ ಶ್ರೇಣಿಯ ಕ್ಲಬ್ ಆರಂಭವಾಯಿತು. ಇದರ ಸದಸ್ಯರ ಸಂಖ್ಯೆ ವರ್ಷವರ್ಷಕ್ಕೂ ಹೆಚ್ಚಿತು.

ತಾವು ಕಂಡ ರೈಲುಗಾಡಿಗಳ ಮೇಲಿನ ಸಂಖ್ಯೆಯನ್ನು ಗುರುತು ಹಾಕಿಕೊಳ್ಳುವುದು ಅಥವಾ ಅದಕ್ಕೆ ಹೆಸರಿದ್ದರೆ ಬರೆದುಕೊಳ್ಳುವುದು—ಲೋಕೋ ಗುರುತುಗಾರರ ಕೆಲಸ. ಸಂಖ್ಯೆಯಿಂದ ಅನಿರ್ದಿಷ್ಟ ರೈಲು ಗಾಡಿ ಯಾವ ದರ್ಜೆಗೆ ಸೇರಿದೆ, ಅದು ಯಾವಾಗ ಮೊದಲು ಕೆಲಸ ಮಾಡಲು ಆರಂಭಿಸಿತು —ಇವೆಲ್ಲವನ್ನೂ ಅವರು ಅರಿತುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ.

' ರೊಟ್ಟಿ ಇಲಿ '

ಹೆಣ್ಣು ಮಕ್ಕಳೆಲ್ಲ ಒಂದು ವೃತ್ತ ರಚಿಸಿ, ವೃತ್ತದ ಕೇಂದ್ರದ ಕಡೆಗೆ ಕಾಲು ಮಾಡಿ ಮಲಗಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ತಮ್ಮ ಮುಖಗಳನ್ನು ಯಾವುದಾದರೂ ಬಟ್ಟೆಯಿಂದ ಮುಚ್ಚಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಒಬ್ಬಳು ಮಾತ್ರ ಈ ವರ್ತುಲದಿಂದ ಹೊರಗಿರುತ್ತಾಳೆ. ಅವಳೇ ' ಇಲಿ '.

ಇಲಿ ಆಟದ ಶುರುವಿಗೆ ವರ್ತುಲದ ಹತ್ತಿರ ಬಂದು ಯಾರಾದರೂ ಒಬ್ಬಿಬ್ಬರ ಮುಖದ ಮೇಲಿನ ಮುಸಕನ್ನು ಎಳೆದು ಚಪ್ಪಾಳೆ ತಟ್ಟಿ ಓಡುತ್ತದೆ. ಆಗ ಎಲ್ಲರೂ ಎದ್ದು " ಇಲಿ ನನ್ನ ರೊಟ್ಟಿ ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಹೋಯಿತು " ಎಂದು ಹೇಳುತ್ತ, ಕೈ ಬೀಸುತ್ತ ತಿರುಗಲಾರಂಭಿಸುತ್ತಾರೆ. ಆಗ ಇಲಿಯಾದವಳು ವೃತ್ತದ ಒಳಕ್ಕೆ ಬರಲು ಹವಣಿಸುತ್ತಾಳೆ. ಉಳಿದ ಆಟಗಾರ್ತಿಯರು ಅವಳು ಒಳಗೆ ಬರದಂತೆ ತಡೆಯುತ್ತಾರೆ.

' ಇಲಿ ' ಒಳಗೆ ಬಂದರೆ ಇಲಿಯಾದವಳ ಸರದಿ ತಪ್ಪಿಹೋಗುತ್ತದೆ. ಇನ್ನೊಬ್ಬಳನ್ನು ಇಲಿಯಾಗಿ ಆರಿಸಿ ಆಟ ಮುಂದುವರಿಸುತ್ತಾರೆ.

ರೋಜರ್ ಬ್ಯಾನಿಸ್ಟರ್

ಶಾಲಾ ಕಾಲೇಜುಗಳ ವಾರ್ಷಿಕ ಕ್ರೀಡೋತ್ಸವಗಳಲ್ಲಿ ಪ್ರಾದೇಶಿಕ ಪಂದ್ಯಾಟಗಳಲ್ಲಿ ಮತ್ತು ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಲ್ಲಿ ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಇರುವ ಕಾರ್ಯಕ್ರಮ —ಮೈಲು ದೂರದ ಓಟ. ಕ್ರೀಡಾಪಟುಗಳು ಹತ್ತಾರು ವರ್ಷಗಳಿಂದ ಈ ಓಟದಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸುತ್ತಿದ್ದರೂ 1954ರ ವರೆಗೆ ಒಬ್ಬರೂ ಒಂದು ಮೈಲನ್ನು 4 ಮಿನಿಟುಗಳಿಂದ ಕಡಮೆ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಓಡಿರಲಿಲ್ಲ. ಮನುಷ್ಯನೊಬ್ಬ 4 ಮಿನಿಟಿಗಿಂತ ಬೇಗನೆ ಈ ದೂರವನ್ನು ಓಡದಂತೆ ಮಾಡುವ ಯಾವುದೇ ಒಂದು ಅದೃಶ್ಯ ತಡೆ ಇದೆ ಎಂದು ಎಷ್ಟೋ ಜನ ನಂಬಿದ್ದರು. ಈ ನಂಬಿಕೆಯನ್ನೂ ಅದೃಶ್ಯ 'ಗೋಡೆ'ಯನ್ನೂ ಮುರಿದು ಅದ್ಭುತ ಮೈಲು ಓಟಗಾರ ಎನಿಸಿದವರು ರೋಜರ್ ಬ್ಯಾನಿಸ್ಟರ್.

ರೋಜರ್ ಗಿಲ್ಬರ್ಟ್ ಬ್ಯಾನಿಸ್ಟರ್ ಹುಟ್ಟಿದ್ದು 1929ರ ಮಾರ್ಚ್ 23 ರಂದು, ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ಹಾರೋದಲ್ಲಿ. ಚಿಕ್ಕ ಹುಡುಗನಾಗಿದ್ದಾಗಲೇ ಇವರಿಗೆ ನಡೆಯುವುದಕ್ಕಿಂತ ಓಡುವುದೇ ಸುಲಭ ಅನಿಸುತ್ತಿತ್ತಂತೆ. ಮನೆಯಿಂದ ಶಾಲೆಗೆ ಹೋಗುವ ದಾರಿಯಲ್ಲೂ ಆಟದ ಮೈದಾನದಲ್ಲೂ ಸಂದರ್ಭ ಸಿಕ್ಕಾಗಲೆಲ್ಲ ಓಡುತ್ತಿದ್ದರು. ಶಾಲೆಯ ಶಿಕ್ಷಣ ಮುಗಿಸಿ ಇವರು ಆಕ್ಸ್‌ಫರ್ಡ್ ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾಲಯ ಸೇರಿದರು.

ಆಕ್ಸ್‌ಫರ್ಡ್ ಮತ್ತು ಕೇಂಬ್ರಿಜ್‌ಗಳ ವಾರ್ಷಿಕ ಕ್ರೀಡಾಕೂಟಗಳಲ್ಲಿ 1947ರಿಂದ 1950ರ ವರೆಗೂ ಒಂದು ಮೈಲು ಓಟದ ಪ್ರಥಮ ಸ್ಥಾನ ಇವರಿಗೇ ಮೀಸಲಾಗಿತ್ತು. 1952ರ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಬ್ಯಾನಿಸ್ಟರ್ 1,500 ಮೀಟರ್ ಓಟದಲ್ಲಿ (ಒಂದು ಮೈಲಿಗಿಂತ ತುಸು ಕಡಮೆ) ನಾಲ್ಕನೆಯ ಸ್ಥಾನ ಪಡೆದಿದ್ದರೂ ಹಿಂದಿನ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ದಾಖಲೆಯನ್ನು ಮುರಿದರು. ಮರುವರ್ಷ ಮೇ ತಿಂಗಳಲ್ಲಿ ನಡೆದ ಸ್ಪರ್ಧೆಯೊಂದರಲ್ಲಿ ಇವರು ಒಂದು ಮೈಲನ್ನು 4 ಮಿನಿಟು 3.6 ಸೆಕೆಂಡುಗಳಲ್ಲಿ ಓಡಿ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ಹೊಸ ದಾಖಲೆಯನ್ನು ಸ್ಥಾಪಿಸಿದರು.

ವೈದ್ಯವಿದ್ಯೆ ಓದಿ 1954ರಲ್ಲಿ ಪದವಿ ಪಡೆದರು. ಮನುಷ್ಯರ ಉಸಿರಾಟದ ಕುರಿತು ಇವರು ವಿಶೇಷ ಸಂಶೋಧನೆ ಮಾಡಿದರು. ಇದಕ್ಕೂ ಇವರು ಆರಿಸಿಕೊಂಡಿದ್ದು ತಮ್ಮ ಮೆಚ್ಚಿನ ವಿಷಯವನ್ನೇ. ಅದು —ಕ್ರೀಡಾಪಟುಗಳ ಮತ್ತು ಇತರರ ಉಸಿರಾಟದ ರೀತಿಗಳಲ್ಲಿರುವ ಭಿನ್ನತೆ.

ಬ್ಯಾನಿಸ್ಟರ್ ಓಟದ ರೀತಿಯೇ ವಿಶೇಷ. ಓಟದ ಮುಕ್ಕಾಲು ಭಾಗ ದೂರವೆಲ್ಲ ಇವರು ತಮ್ಮ ಪ್ರಮುಖ ಪ್ರತಿಸ್ಪರ್ಧಿಯ ಹಿಂದೆಯೇ ಇರುತ್ತಾರೆ. ಅನಂತರ ಇವರ ಚೈತನ್ಯ ಇದ್ದಕ್ಕಿದ್ದಂತೆ ಸ್ಫೋಟಗೊಳ್ಳುತ್ತದೆ; ಅತಿ ವೇಗದಿಂದ ಓಡಿ ಮುಂದಿದ್ದವನನ್ನು ಹಿಂದಕ್ಕೆ ಹಾಕುತ್ತಾರೆ.

4 ಮಿನಿಟಿನ ' ಗೋಡೆ ' ಜಿಗಿದ ರೋಜರ್ ಬ್ಯಾನಿಸ್ಟರ್



1954ರ ಮೇ 4ರಂದು ಇವರು ಚರಿತ್ರೆಯನ್ನೇ ನಿರ್ಮಿಸಿದರು. ಅಂದಿನ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಒಂದು ಮೈಲು ಓಟಕ್ಕೆ ಇವರು ತೆಗೆದುಕೊಂಡ ಸಮಯ 3 ಮಿನಿಟು 59.4 ಸೆಕೆಂಡು.

ರೋಜರ್ ಬ್ಯಾನಿಸ್ಟರ್ ಪಡೆದ ಗೌರವ, ಪ್ರಶಸ್ತಿಗಳು ಒಂದೇ? ಎರಡೇ? ಸಾಧಿಸಬೇಕಾದದ್ದು ಏನು ತಾನೇ ಉಳಿದಿತ್ತು? ಬ್ಯಾನಿಸ್ಟರ್ ಅದೇ ವರ್ಷ ಕ್ರೀಡಾರಂಗದಿಂದ ನಿವೃತ್ತರಾಗಿ ವೈದ್ಯವೃತ್ತಿ ಕೈಗೊಂಡರು.

'ನಾಲ್ಕು ಮಿನಿಟುಗಳ ಮೈಲು' ರೋಜರ್ ಬ್ಯಾನಿಸ್ಟರ್ ಅವರ ಆತ್ಮವೃತ್ತ.

ರೋಡೇವೊ

ಕುದುರೆ ಸವಾರಿ ಸಂಗಮವಾಗಬೇಕಾದರೆ ಚೆನ್ನಾಗಿ ಪಳಗಿದ ಕುದುರೆ ಬೇಕು. ಆದರೆ ಒರಟು ಕಾಡುಕುದುರೆಯನ್ನು ಸವಾರಿ ಮಾಡುವುದು ಸಾಹಸಮಯ ಕ್ರೀಡೆ. ಕುದುರೆ ಬೆನ್ನನ್ನು ಕಮಾನಿನಂತೆ ಬಗ್ಗಿಸಿ, ನೆಗೆದು, ಕುಪ್ಪಳಿಸಿ ಸವಾರನನ್ನು ಎಸೆದು ಬಿಡಲು ಎಲ್ಲ ಪ್ರಯತ್ನಗಳನ್ನೂ ಮಾಡುತ್ತದೆ. ಇಂಥ ಕುದುರೆಯನ್ನು ಕೆಲವು ಸೆಕೆಂಡ್‌ಗಳ ಸವಾರಿಮಾಡುವವನೂ ಉತ್ತಮ ಸವಾರನೆನಿಸುತ್ತಾನೆ. ಕಾಡುಕುದುರೆಗಳನ್ನು ಸವಾರಿಮಾಡುವ ಸಾಮರ್ಥ್ಯವನ್ನು ಅಳೆಯುವ ಸ್ಪರ್ಧೆ ರೋಡೇವೊ. ರೋಡೇವೊದಲ್ಲಿ ಭಯಂಕರ ಗೂಳಿಯನ್ನು ಸವಾರಿ ಮಾಡುವುದು, ಕುದುರೆಯ ಮೇಲೆ ಕುಳಿತು ಹಸು, ಗೂಳಿಗಳನ್ನು ಬೆನ್ನಟ್ಟಿ ಬಂಧಿಸುವುದೂ ಇದೆ.



ತರಬೇತಿಗಾಗಿ ಹಗ್ಗ ಸುತ್ತುವುದು

ಸ್ಪಾನಿಷ್ ಭಾಷೆಯಲ್ಲಿ 'ರೋಡೇವೊ' ಎಂದರೆ 'ಸುತ್ತುವರಿಯುವುದು' ಎಂದು ಅರ್ಥ.

ಸುಮಾರು ನೂರು ವರ್ಷಗಳ ಹಿಂದೆ ಅಮೆರಿಕದ ವಿಶಾಲವಾದ ಬಯಲುಗಳಲ್ಲಿ ಹರಡಿದ ಹಸುಗಳನ್ನು ಒಂದೆಡೆ ಕೂಡಿಹಾಕಿದ ಮೇಲೆ ದನಕಾಯುವವರು ರೋಡೇವೊ ಏರ್ಪಡಿಸುತ್ತಿದ್ದರು. ಹೊಸದಾಗಿ ಹಿಡಿದ ಕಾಡು ಕುದುರೆಗಳನ್ನು ಪಳಗಿಸುವುದು ಇದರ ಉದ್ದೇಶ. ಕ್ರಮೇಣ ಕಾಡು ಕುದುರೆಗಳ ಸಂಖ್ಯೆ ಕಡಮೆಯಾಯಿತು. ಆದರೆ ಜೀನು, ಸವಾರರನ್ನು ದ್ವೇಷಿಸುವ ಕೆಲವು ಕುದುರೆಗಳಿರುತ್ತವೆ. ರೋಡೇವೊಗಳಲ್ಲಿ ಇಂಥ ಕುದುರೆಗಳನ್ನು ಸವಾರಿ ಮಾಡುತ್ತಾರೆ. ರೋಡೇವೊದಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸುವುದನ್ನೇ ತಮ್ಮ ವೃತ್ತಿಯನ್ನಾಗಿ ಮಾಡಿಕೊಂಡವರೂ ಇದ್ದಾರೆ. ರೋಡೇವೊ ಕುದುರೆಯ ಮೇಲೆ ಇಂತಿಷ್ಟೇ ಹೊತ್ತು (8ರಿಂದ 10 ಸೆಕೆಂಡ್) ಸವಾರಿ ಮಾಡಬೇಕು ಎಂಬ ನಿಯಮ. ಇದನ್ನು ಪೂರೈಸಿದವ ಗೆಲ್ಲುತ್ತಾನೆ. ಇಷ್ಟು ಹೊತ್ತು ಸವಾರನ ಪಾದಗಳು ರಿಕಾಪಿನ ಒಳಗೆ ಇರಬೇಕು: ಈತ ತನ್ನ ಬೂಟಿನ ಹಿಮ್ಮಡಿ ಮುಳ್ಳಿನಿಂದ ಕುದುರೆಯನ್ನು ತಿವಿಯುತ್ತಿರಬೇಕು. ಕುದುರೆಯ ಮೂತಿಗೆ ಕಟ್ಟಿದ ಹಗ್ಗವನ್ನು ಒಂದೇ ಕೈಯಲ್ಲಿ ಹಿಡಿದುಕೊಂಡಿರಬೇಕು. ಇನ್ನೊಂದು ಕೈ ಸವಾರ ಅಥವಾ ಕುದುರೆಯ ಮೈಗೆ ತಗಲಿದರೆ ಆ ಸವಾರ ಸೋಲುತ್ತಾನೆ.

ಜೀನು ಇಲ್ಲದೆ ಕುದುರೆಯ ಬರಿ ಬೆನ್ನಿನ ಮೇಲೆ ಸವಾರಿ ಮಾಡುವ ಪಂದ್ಯವೂ ಇದೆ. ಗೂಳಿಸವಾರಿ ಮಾಡುವುದೂ ಇದೆ. ಹಸುವನ್ನು ಹಿಡಿಯಲು ಚೆನ್ನಾಗಿ ಪಳಗಿದ, ವೇಗವಾಗಿ ಓಡಬಲ್ಲ ಕುದುರೆ ಬೇಕು. ಹಗ್ಗದ ಸಹಾಯವಿಲ್ಲದೆ ಗೂಳಿಯನ್ನು ಬಂಧಿಸುವುದು, ಓಡುವ ಗೂಳಿಯನ್ನು ಕುದುರೆಯ ಮೇಲೆ ಕುಳಿತು ಬೆನ್ನಟ್ಟಬೇಕು. ಗೂಳಿಯ ಸಮೀಪಕ್ಕೆ ಬಂದಾಗ ಅದರ ಮೇಲೆ ನೆಗೆದು ಕೊಂಬುಗಳನ್ನು ಹಿಡಿದು ಗೂಳಿಯನ್ನು ಕೆಡವಬೇಕು. ಕಾಡುಕುದುರೆಗಳ ಓಟದ ಸ್ಪರ್ಧೆ ಮತ್ತು ಕಾಡು ಹಸುವಿನ ಹಾಲು ಕರೆಯುವುದು ಮುಂತಾದುವು ರೋಡೇವೊವಿನ ಅಂಗಗಳು.

ರೋಡೇವೊ ಭಯಂಕರ ಕ್ರೀಡೆ. ಇದರಲ್ಲಿ ಗೆದ್ದವರಿಗೆ ಬಹುಮಾನಗಳನ್ನು ಕೊಡುವ ಪದ್ಧತಿಯಿದೆ. 15—16 ವರ್ಷದ ಹುಡುಗರೂ ಇದರಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸುವುದುಂಟು.

ಬೆನ್ನ ಮೇಲೆ ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳುವ 482 ಪ್ರಯತ್ನಗಳಲ್ಲಿ 476ನ್ನು ವಿಫಲಗೊಳಿಸಿದ 'ಆಟ್'



ರೋಹನ್ ಕನ್ಹಾಯ್

ವಾಲ್ಕಾಟ್—ವೀಕ್ಸ್—ವೊರೆಲ್: ಇವರು ಮೂವರು ವೆಸ್ಟ್ ಇಂಡೀಸಿನ ಅತ್ಯಂತ ಪ್ರಮುಖ ಆಟಗಾರರೆಂದು ಪ್ರಸಿದ್ಧಿ. ಇಪ್ಪತ್ತನೆಯ ವಯಸ್ಸಿಗೇ ಇವರಲ್ಲಿ ಯಾರ ಸ್ಥಾನವನ್ನಾದರೂ ತುಂಬಬಲ್ಲರು ಎಂಬ ಹೊಗಳಿಕೆಗೆ ಪಾತ್ರರಾದವರು ರೋಹನ್ ಕನ್ಹಾಯ್.

ಬಾರ್ಬಡೋಸ್‌ನಲ್ಲಿ 1935ರ ಡಿಸೆಂಬರ್ 26ರಂದು ಜನಿಸಿದ ರೋಹನ್ ಕನ್ಹಾಯ್ ಭಾರತೀಯ ಮೂಲದವರು. ಕ್ಲೈಡ್ ವಾಲ್ಕಾಟರಿಂದ ತರಬೇತಿ ಪಡೆದ ಕನ್ಹಾಯ್ ಪ್ರಾರಂಭದಲ್ಲಿ ವಿಕೆಟ್ ಕೀಪರ್ ಸಹ ಆಗಿದ್ದರು. ಪ್ರಥಮ ಬ್ಯಾಟುಗಾರ

ಗಯಾನದ ಟೆಸ್ಟ್ ಕ್ಯಾಪ್ಟನರಲ್ಲಿ ಮೊದಲಿಗ: ರೋಹನ್ ಕನ್ಹಾಯ್



ಹಾಗೂ ವಿಕೆಟ್ ಕೀಪರ್ ಎರಡೂ ಆಗಿ ಇವರ ಹೊಣೆಗಾರಿಕೆ ಅಗಾಧವಾಗಿತ್ತು. ಕ್ರಮೇಣ ಬ್ಯಾಟ್‌ಮಾಡುವ ಕಡೆಗೆ ಹೆಚ್ಚು ಗಮನವಿತ್ತು, ಜಗತ್ತಿನ ಉತ್ತಮ ಬ್ಯಾಟುಗಾರರಲ್ಲೊಬ್ಬರಾದರು. ಬಹಳ ಸಾಂಪ್ರದಾಯಿಕ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಆಡುವ ಕನ್ಹಾಯರ ಬ್ಯಾಟಿಂಗ್ ಬಲು ಸೊಗಸು.

1958—59ರಲ್ಲಿ ಭಾರತಕ್ಕೆ ಪ್ರವಾಸ ಮಾಡಿದ ವೆಸ್ಟ್ ಇಂಡೀಸ್ ತಂಡದಲ್ಲಿದ್ದ ಕನ್ಹಾಯ್ ಕಲ್ಕತ್ತದಲ್ಲಿ ನಡೆದ ಮೂರನೆಯ ಟೆಸ್ಟ್‌ನಲ್ಲಿ ಅತ್ಯುತ್ತಮವಾಗಿ ಬ್ಯಾಟ್ ಮಾಡಿ 256 ರನ್ ಗಳಿಸಿದರು. ಇದೇ ಇವರ ಅತಿ ಹೆಚ್ಚಿನ ಸ್ಕೋರ್.

1972ರ ವರೆಗೆ 66 ಟೆಸ್ಟ್‌ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ (117 ಇನ್ನಿಂಗ್ಸ್) ಆಡಿರುವ ಕನ್ಹಾಯ್ 4 ಬಾರಿ ಔಟಾಗದೆ ಒಟ್ಟು 5,489 ರನ್ (ಸರಾಸರಿ : 48.57) ಗಳಿಸಿದ್ದಾರೆ. 13 ಶತಕ ಬಾರಿಸಿದ್ದಾರೆ. 1973ರ ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯ ತಂಡದ ವೆಸ್ಟ್ ಇಂಡೀಸ್ ಪ್ರವಾಸ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ಇವರನ್ನು ವೆಸ್ಟ್‌ಇಂಡೀಸ್ ತಂಡದ ನಾಯಕರನ್ನಾಗಿ ಆರಿಸಲಾಯಿತು. 1939ರಲ್ಲಿ ವೆಸ್ಟ್ ಇಂಡೀಸ್ ಟೆಸ್ಟ್ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ರಂಗವನ್ನು ಪ್ರವೇಶಿಸಿದ ಅನಂತರ ಇಡೀ ಸರಣಿಗೆ ಕ್ಯಾಪ್ಟನ್ ರಾದ ಗಯಾನದವರಲ್ಲಿ ಇವರು ಮೊದಲಿಗರು. 1973ರ ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್ ಪ್ರವಾಸದಲ್ಲೂ ಇವರು ವೆಸ್ಟ್ ಇಂಡೀಸ್ ನಾಯಕರಾದರು.

ರೌಂಡರ್ ಆಟ

ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಹುಡುಗಿಯರು ಮತ್ತು ಮಹಿಳೆಯರಲ್ಲಿ ಜನಪ್ರಿಯವಾಗಿರುವ ಆಟ–ರೌಂಡರ್. ರೌಂಡರ್ ಆಟದ ಅಧಿಕೃತ ನಿಯಮಗಳು ರೂಪಿಸಲ್ಪಟ್ಟುದು ಕಳೆದ ಶತಮಾನದ ಅಂತ್ಯಭಾಗದಲ್ಲಿ.

ಆಟವು ಎರಡು ತಂಡಗಳ ನಡುವೆ ನಡೆಯುತ್ತದೆ. ಪ್ರತಿ ತಂಡದಲ್ಲಿ ಒಂಬತ್ತು ಆಟಗಾರರಿರುತ್ತಾರೆ. ಒಂದು ತಂಡ ಬ್ಯಾಟ್ ಮಾಡುತ್ತದೆ. ಆಗ ಇನ್ನೊಂದು ತಂಡ ಫೀಲ್ಡ್ ಮಾಡುತ್ತದೆ. ಬ್ಯಾಟ್ ಮಾಡುವ ತಂಡ ರೌಂಡರುಗಳನ್ನು ಓಡಿ ಸ್ಕೋರ್ ಗಳಿಸುತ್ತದೆ. ಎರಡು ಇನ್ನಿಂಗ್ಸ್‌ಗಳಲ್ಲಿ ಪಂದ್ಯ ನಡೆಯುತ್ತದೆ. ಅಧಿಕ ರೌಂಡರುಗಳನ್ನು ಗಳಿಸಿದ ತಂಡ ಗೆಲ್ಲುತ್ತದೆ.

ರೌಂಡರ್ ಆಟದ ಅಂಕಣದಲ್ಲಿ ನಾಲ್ಕು ನೆಲೆಗಳನ್ನು (ಬೇಸ್) ಗುರುತಿಸಲು ನಾಲ್ಕು ಅಡಿ ಎತ್ತರದ ಕೋಲುಗಳನ್ನು ನಿಲ್ಲಿಸಿರುತ್ತಾರೆ. ಒಂದರಿಂದ ನಾಲ್ಕನೆಯ ನೆಲೆಯ ವರೆಗೆ ಓಡಿದಾಗ, ಒಂದು ಸುತ್ತು ಬಂದಂತೆ. ಆಗ ಒಂದು ರೌಂಡರ್ ಆಗುತ್ತದೆ (ನೆಲೆಗಳು ಪರಸ್ಪರ ಒಂದೇ ದೂರದಲ್ಲಿರುತ್ತವೆ).

ಬ್ಯಾಟುಗಾರ ಒಂದು ಚೌಕದೊಳಗೇ ನಿಂತು ಬ್ಯಾಟ್ ಮಾಡಬೇಕು. ಅದು 'ಬ್ಯಾಟುಗಾರನ ಚೌಕ'. ನಾಲ್ಕು ನೆಲೆಗಳ ಮಧ್ಯ ಭಾಗದಲ್ಲಿ 'ಬೌಲರನ ಚೌಕ' ಇರುತ್ತದೆ. ಬೌಲರನ ಕಾಲು ಈ ಚೌಕದ ಹೊರಗೆ ಹೋದರೆ ಆಗ ಚೆಂಡು 'ನೋ ಬಾಲ್' —ಎಂದರೆ ಅದು ಲೆಕ್ಕಕ್ಕಿಲ್ಲ. ಚೆಂಡು ಬ್ಯಾಟುಗಾರನ ತಲೆ ಮತ್ತು ಮೊಣಕಾಲ ಮಟ್ಟಗಳ ನಡುವೆ ಹೋಗದಿದ್ದರೆ ಅಥವಾ ಬ್ಯಾಟ್ ಮಾಡಲಾಗದಷ್ಟು ದೂರದಿಂದ ಸಾಗಿದರೆ ಅದೂ 'ನೋ ಬಾಲ್'.

ಚೆಂಡು ಸರಿಯಾಗಿ ಬಂದಾಗ ಬ್ಯಾಟುಗಾರ ಅದನ್ನು ಬ್ಯಾಟ್‌ಮಾಡಲಿ, ಇಲ್ಲದಿರಲಿ ಅವನು ಕನಿಷ್ಠ ಒಂದನೆಯ ನೆಲೆಗೆ ಓಡಬೇಕು. ಅವನು ಚೆಂಡನ್ನು ಹೊಡೆದಾಗ ಅದು ಅವನ ಹಿಂಭಾಗಕ್ಕೆ ಬಿದ್ದರೆ ಅವನು ಒಂದನೆಯ ನೆಲೆಗೆ ಓಡಿ ಅಲ್ಲಿ ನಿಂತು ನೋಡಬೇಕು. ಅನಂತರ ಅವಕಾಶವಿದ್ದರೆ ಬ್ಯಾಟುಗಾರನು ಮುಂದಿನ ನೆಲೆಗೆ ಓಡಬಹುದು. ಹಿಂಭಾಗದಲ್ಲಿ ಫೀಲ್ಡರ್ ಆ ಚೆಂಡನ್ನು ಎತ್ತಿ ಮುಂಭಾಗಕ್ಕೆ ಎಸೆಯುತ್ತಾನೆ.

ಓಡುತ್ತಿರುವಾಗ ನೆಲೆಗಳ ಹೊರಗಿನಿಂದ ಓಡಬೇಕು. ನೆಲೆಗಳ ಬಳಿ ಒಬ್ಬೊಬ್ಬ ಫೀಲ್ಡರ್ ನಿಂತಿರುತ್ತಾನೆ. ಅವುಗಳಿಂದ ಹೊರಗಡೆ ಮೂರು ಸ್ಥಾನಗಳಲ್ಲಿ ಮೂವರು 'ಫೀಲ್ಡರು'ಗಳು ಇರುತ್ತಾರೆ. ಬ್ಯಾಟುಗಾರ ಹೊಡೆದ ಚೆಂಡು ನೆಲ ಮುಟ್ಟುವ ಮೊದಲು ಫೀಲ್ಡರ್ ಹಿಡಿದರೆ ಅಥವಾ ಚೆಂಡನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಬ್ಯಾಟುಗಾರ ಯಾವ ನೆಲೆಯ ಕಡೆಗೆ ಓಡುತ್ತಾನೋ ಅಲ್ಲಿಗೆ ಆತ ಮುಟ್ಟುವ ಮೊದಲು ತಾಗಿಸಿದರೆ ಬ್ಯಾಟುಗಾರ ಔಟ್ ಆಗುತ್ತಾನೆ. ಚೆಂಡನ್ನು ಹಿಡಿದ ಫೀಲ್ಡರ್ ನೆಲೆಯಿಂದ ನೆಲೆಗೆ ಓಡುತ್ತಿರುವ ಬ್ಯಾಟುಗಾರನನ್ನು ಮುಟ್ಟಿದರೆ ಸಹ ಅವನು ಔಟ್ ಆಗುತ್ತಾನೆ. ಅವನು ಬೇಸ್‌ಗೂಟವನ್ನು ಮುಟ್ಟಿ ನಿಂತಾಗ ಔಟ್ ಆಗುವುದಿಲ್ಲ. ಹಾಗೆಯೇ ನಿಂತು, ಇನ್ನೊಬ್ಬ ಬ್ಯಾಟುಗಾರನಿಗೆ ಬೌಲರನು ಚೆಂಡನ್ನು ಬೌಲ್‌ಮಾಡಿದ ಅನಂತರ ಈ ಬ್ಯಾಟುಗಾರ ಮುಂದಿನ ನೆಲೆಗೆ ಓಡುತ್ತಾನೆ.

ಬ್ಯಾಟುಗಾರ ರೌಂಡರ್ ಓಡುವಾಗ ಇನ್ನೊಬ್ಬ ಬ್ಯಾಟುಗಾರನನ್ನು ದಾಟಿಕೊಂಡು ಹೋಗುವಂತಿಲ್ಲ. ಒಂದು ನೆಲೆಯಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬನಿಗಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ಬ್ಯಾಟುಗಾರರು ನಿಲ್ಲುವಂತಿಲ್ಲ. ಒಬ್ಬ ಬ್ಯಾಟುಗಾರ ಒಂದು ನೆಲೆಯಿಂದ ಮುಂದಿನ ನೆಲೆಗೆ ತಲಪಲು ಹೊರಟ ಬಳಿಕ ಆ ನೆಲೆಗೆ ಹಿಂದಿರುಗಿ ಬರುವಂತಿಲ್ಲ.

ಒಬ್ಬ ಬ್ಯಾಟುಗಾರ ಚೆಂಡನ್ನು ಹೊಡೆದು ಇನ್ನೊಂದು ಸಲ ಬೌಲ್ ಆಗುವ ಮೊದಲು ಪೂರ್ಣ ಸುತ್ತು ಓಡಿದಾಗ—ಅಂದರೆ ನಾಲ್ಕನೆಯ ನೆಲೆಗೆ ತಲಪಿದಾಗ— ಒಂದು ರೌಂಡರ್ ಆಗುತ್ತದೆ. ಅವನು ಚೆಂಡನ್ನು ಹೊಡೆಯದೆ ಈ ರೀತಿ ಪೂರ್ಣ ಸುತ್ತು ಓಡಿದರೆ ಅದು ಅರ್ಧ ರೌಂಡರ್ ಆಗುತ್ತದೆ. ಬ್ಯಾಟುಗಾರನು ನೋ ಬಾಲನ್ನು ಸಹ ಹೊಡೆದು ಅಥವಾ ಹೊಡೆಯದೆ ಸುತ್ತು ಓಡಿ ರೌಂಡರ್ ಅಥವಾ ಅರ್ಧ ರೌಂಡರ್ ಗಳಿಸಬಹುದು. ಆದರೆ ನೋ ಬಾಲನ್ನು ಫೀಲ್ಡರನು ಹಿಡಿದುಕೊಂಡು ಬ್ಯಾಟುಗಾರನನ್ನು ಔಟ್ ಮಾಡುವಂತಿಲ್ಲ.

ಒಬ್ಬ ಬ್ಯಾಟುಗಾರನಿಗೆ ಸತತ ಮೂರು ಸಲ 'ನೋ ಬಾಲ್' ಬೌಲ್ ಮಾಡಿದರೆ ಆಗ ಫೀಲ್ಡ್ ಮಾಡುತ್ತಿರುವ ತಂಡಕ್ಕೆ ದಂಡ ಸಿಗುತ್ತದೆ. ಬ್ಯಾಟ್ ಮಾಡುವ ತಂಡಕ್ಕೆ ಒಂದು ರೌಂಡರ್ ಸೇರಿಸಲ್ಪಡುತ್ತದೆ.



ರೌಂಡರ್ ಆಟದ ಅಂಗಣ

ಬ್ಯಾಟುಗಾರ ಸುತ್ತು ಓಡುತ್ತಿರುವಾಗ ಯಾವನಾದರೂ ಫೀಲ್ಡರ್ ಸುಮ್ಮನೆ ಅಡ್ಡಬಂದರೂ ಬ್ಯಾಟುಮಾಡುವ ತಂಡಕ್ಕೆ ದಂಡರೂಪದಲ್ಲಿ ಒಂದು ರೌಂಡರ್ ಸೇರುತ್ತದೆ.

ಒಂದು ಇನ್ನಿಂಗ್ಸ್‌ನ ಕೊನೆಯಲ್ಲಿ ಬರುವ ಬ್ಯಾಟುಗಾರ ಚೆಂಡು ಬಂದಾಗ ಹೊಡೆಯದಿದ್ದರೆ ಓಡಬೇಕೆಂದಿಲ್ಲ. ಅವನಿಗೆ ಮೂರು ಚೆಂಡುಗಳ ಆಯ್ಕೆಯ ಅವಕಾಶವಿದೆ. ಹೀಗೆ ಮೂರು ಚೆಂಡುಗಳನ್ನು ಸುಮ್ಮನೆ ಬಿಟ್ಟುಬಿಡುವ ಅವಕಾಶ ಅವನಿಗಿದೆ. ಕೊನೆಯ ಆಟಗಾರನಾದ ಅವನು ಸುತ್ತು ಓಡಲು ಪ್ರಾರಂಭಿಸಿದಾಗ ಯಾವನಾದರೂ ಫೀಲ್ಡರ್ ಚೆಂಡನ್ನು ಹಿಡಿದುಕೊಂಡು, ಓಡುತ್ತಿರುವ ಬ್ಯಾಟುಗಾರರಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬ ನಾಲ್ಕನೆ ನೆಲೆಯನ್ನು ತಲಪುವ ಮೊದಲು ಚೆಂಡನ್ನು ಬ್ಯಾಟುಗಾರನ ಚೌಕದೊಳಗೆ ಎಸೆದರೆ ಎಲ್ಲ ಬ್ಯಾಟುಗಾರರೂ ಔಟ್ ಆಗುತ್ತಾರೆ.

ಒಳಗಡೆ ಗಟ್ಟಿ ಪದಾರ್ಥ ಮತ್ತು ಅದರ ಹೊರಗೆ ಹತ್ತಿ ಮತ್ತು ಚರ್ಮದಿಂದ ಸುತ್ತಿ ರೌಂಡರ್ ಆಟದ ಚೆಂಡು ರಚಿಸಲ್ಪಟ್ಟಿರುತ್ತದೆ. ಬ್ಯಾಟು ಸುಮಾರು 18 ಅಂಗುಲ ಉದ್ದದ ಮರದ ಉರುಟು ಗೂಟ ದಂತಿರುತ್ತದೆ.

ನೋಡಿ : ಬೇಸ್ ಬಾಲ್ ; ಸಾಫ್ಟ್ ಬಾಲ್

ಲಕ್ಕಿ ಡಿಪ್

'ನಿಮ್ಮ ಅದೃಷ್ಟ ಪರೀಕ್ಷೆ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಿ..........ಬನ್ನಿ.........ಕೇವಲ ಇಪ್ಪತ್ತೇ ಪೈಸೆ' ಎಂಬ ಕೂಗು. ಹೋಗಿ 20 ಪೈಸೆ ಕೊಟ್ಟು ಚೀಟಿ ಎತ್ತಿಯೋ ಗುರಿಗೆ ಎಸೆದೋ ಸಿಕ್ಕಿದ ಸಾಮಾನು ತರುತ್ತೇವೆ. ಸಿಗದಿದ್ದರೆ ಹಣ ಕಳೆದುಕೊಳ್ಳುತ್ತೇವೆ. ಇದು ಲಕ್ಕಿ ಡಿಪ್ ಅಥವಾ ಅದೃಷ್ಟ ಪರೀಕ್ಷೆ.

ಒಬ್ಬನಿಗೆ ಲಕ್ಕಿ ಡಿಪ್ಪಿನಲ್ಲಿ ಭಾರಿ ಪ್ಯಾಕೆಟೊಂದು ಕೈಗೆ ಬರುತ್ತದೆ. ಎಲ್ಲರಿಗೂ ಬಿಚ್ಚಿ ನೋಡುವ ಆತುರ. ಒಂದು ಮರದ ಕೆಳಗೆ ಕುಳಿತು ಬಿಚ್ಚಿದಾಗ ತೆಗೆದಷ್ಟೂ ಕಾಗದಗಳೇ! ತಳದಲ್ಲಿ ಅರಿಸಿನ, ಕುಂಕುಮ, ನಾಲ್ಕು ಬಳೆಗಳು !

ಕಾಗದದ ಚೂರುಗಳ ಮೇಲೆ ಸಂಖ್ಯೆಗಳನ್ನು ಬರೆದು ಸುರುಳಿ ಮಾಡಿ ಡಬ್ಬಿಯೊಂದರಲ್ಲಿ ಹಾಕಿಟ್ಟಿರುತ್ತಾರೆ. ಪಕ್ಕದಲ್ಲೇ ದೊಡ್ಡ ಪೆಟ್ಟಿಗೆ. ಅದರಲ್ಲಿ ರಿಬ್ಬನ್, ಬೊಂಬೆ, ಬಾಚಣಿಗೆ, ಸೀಟಿ, ಆಟದ ಕಾರು ಮೊದಲಾದ ಸಾಮಾನುಗಳನ್ನಿಟ್ಟಿರುತ್ತಾರೆ. ಸಾಮಾನುಗಳ ಮೇಲೂ ಸಂಖ್ಯೆ ಬರೆದಿರುವ ಕಾಗದವನ್ನು ಅಂಟಿಸಿರುತ್ತಾರೆ. ಸಾಮಾನನ್ನು ಕಾಗದದಲ್ಲಿ ಸುತ್ತಿಟ್ಟು, ಅದರ ಮೇಲೆ ಚೀಟಿ ಅಂಟಿಸುವುದೂ ಉಂಟು.

ದುಡ್ಡು ಕೊಟ್ಟ ವ್ಯಕ್ತಿ ಡಬ್ಬಿಯಿಂದ ಆರಿಸಿ ಒಂದು ಚೀಟಿ ಎತ್ತಬೇಕು. ಅದನ್ನು ಸಾಮಾನಿಟ್ಟಿರುವ ಪೆಟ್ಟಿಗೆಯ ಬಳಿ ಇರುವವರಿಗೆ ಕೊಟ್ಟರೆ, ಅವರು ಆ ಸಂಖ್ಯೆ ಹೊತ್ತ ಸಾಮಾನನ್ನು ಕೊಡುತ್ತಾರೆ. ಸಾಮಾನು ಪೊಟ್ಟಣದಲ್ಲಿದ್ದರೆ ತೆಗೆದುಕೊಂಡವನಿಗೆ ಕುತೂಹಲ ಹೆಚ್ಚು. ಕೊಟ್ಟ ಹಣಕ್ಕೆ ತಕ್ಕ ಸಾಮಾನು ಬಂದಿರುತ್ತದೋ, ಇಲ್ಲ ಬೇಸ್ತು ಬೀಳುತ್ತೇನೋ ಎಂಬ ಶಂಕೆ ಬೇರೆ. 12 ಪೈಸೆಗಳ ರಬ್ಬರ್ ಬಂದಿರಬಹುದು; 50 ಪೈಸೆಗಳ ಪ್ಲಾಸ್ಟಿಕ್ ಡಬ್ಬಿಯಾದರೂ ಸಿಗಬಹುದು. ಹುಡುಗರಿಗೆ ಹೇರ್‌ಪಿನ್, ರಿಬ್ಬನ್; ಹುಡುಗಿಯರಿಗೆ ಷೇವಿಂಗ್ ಬ್ರಷ್, ಬ್ಲೇಡು ಸಿಕ್ಕಿದಾಗ ನಗೆಯೋ ನಗೆ.

ಯಾವುದಾದರೂ ಉತ್ತಮ ಕೆಲಸಕ್ಕೆ ಹಣ ಸಂಗ್ರಹಿಸುವ ಉದ್ದೇಶದಿಂದಲೂ ಲಕ್ಕಿ ಡಿಪ್ ನಡೆಸುತ್ತಾರೆ.

ಲಗ್ಗೆ ಚೆಂಡು

ಕಲ್ಲುಗಳನ್ನು ಒಂದರ ಮೇಲೊಂದರಂತೆ ಪೇರಿಸಿಟ್ಟರೆ ಅದೇ "ಲಗ್ಗೆ". ಇದರ ಮೇಲೆ ಚೆಂಡಿನಿಂದ ದಾಳಿ ಮಾಡುವುದು—ಲಗ್ಗೆ ಚೆಂಡಿನಾಟ.

ಆಯತಾಕಾರದ ಕಲ್ಲುಗಳು ಸ್ವಲ್ಪ ಮಟ್ಟಸವಾಗಿರಬೇಕು. ಇವುಗಳನ್ನು ಎತ್ತರ ಸುಮಾರು ಮುಕ್ಕಾಲು ಗೇಣು ಆಗುವಂತೆ ಒಂದರ ಮೇಲೆ ಒಂದು ಪೇರಿಸಿಡಬೇಕು. ಹಳೆಯ ಬಟ್ಟೆಯ ಚೂರುಗಳನ್ನು ಭದ್ರವಾಗಿ ಉಂಡೆ ಮಾಡಿ ಕಟ್ಟಿ ಹೊಲಿಗೆ ಹಾಕಿದ ಚೆಂಡನ್ನು ಇದರ ಮೇಲೆ ಎಸೆಯಲು ಉಪಯೋಗಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಆಟಗಾರರು ಎರಡು ತಂಡದಲ್ಲಿರುತ್ತಾರೆ. ಒಂದು ತಂಡ ಲಗ್ಗೆಯನ್ನು ಕಾಯುತ್ತದೆ. ಇನ್ನೊಂದು ತಂಡ ಲಗ್ಗೆಗೆ ಚೆಂಡನ್ನು ಹೊಡೆಯುತ್ತದೆ. ಎರಡನೆಯ ತಂಡದ ಆಟಗಾರರು ದೂರದಲ್ಲಿ ನಿಂತು ಒಬ್ಬೊಬ್ಬರೇ ಸರದಿಯ ಪ್ರಕಾರ ಚೆಂಡನ್ನು ಲಗ್ಗೆಗೆ ಬೀಸುತ್ತಾರೆ. ಒಬ್ಬೊಬ್ಬರಿಗೆ ಮೂರು ಬಾರಿ ಚೆಂಡು ಎಸೆಯುವ ಸರದಿ. ಹೀಗೆ ಬೀಸಿದ ಚೆಂಡು ಪುಟವೆದ್ದು ಬಂದಾಗ ಲಗ್ಗೆ ಕಾಯುವವರು ಹಿಡಿದರೆ ಚೆಂಡು ಹೊಡೆದವ ಆಟದಿಂದ ಹೊರಕ್ಕೆ ಹೋಗಬೇಕು. ಲಗ್ಗೆಗೆ ತಗಲಿ ಪುಟವೆದ್ದು ಚೆಂಡನ್ನು ಹಿಡಿದರೆ ಲಗ್ಗೆ ಹೊಡೆಯುವ ತಂಡವಿಡೀ ಔಟಾದಂತೆ.

ಲಗ್ಗೆಗೆ ಚೆಂಡು ಬಿದ್ದು ಮೂರು ಕಲ್ಲುಗಳು ಉರುಳಿ ಹೋದುವೆನ್ನಿ. ಆಗ ಲಗ್ಗೆ ಕಾಯುವವರಿಗೆ ಚೆಂಡು ಹಿಡಿಯಲಾಗದೆ ಬಿಟ್ಟುಬಿಟ್ಟರೆ ಲಗ್ಗೆ ಬೀಳಿಸಿದ ತಂಡದ ಯಾರಾದರೊಬ್ಬರು ಕೂಡಲೇ ಚೆಂಡನ್ನು ತೆಗೆದು ಅವಿತಿಟ್ಟುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಇದು ಯಾರಲ್ಲಿದೆ ಎಂದು ಕಾಯುವವರಿಗೆ ಗೊತ್ತಿರುವುದಿಲ್ಲ. ಆಗ ಚೆಂಡು ಎಸೆಯುವ ತಂಡದವರು ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬರೂ ಚೆಂಡು ತನ್ನಲ್ಲಿಯೇ ಇದೆ ಎಂಬಂತೆ ತೋರಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತ, 'ಹರತ್ತೊ' ಎಂದು ಕೂಗುತ್ತ, ಕಾಯುವ ತಂಡದಲ್ಲಿ ಯಾರಿಗಾದರೂ ಚೆಂಡಿನಿಂದ ಹೊಡೆಯಲು ಅಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡು ಹೋಗುತ್ತಾರೆ. ಚೆಂಡಿಲ್ಲದವರನ್ನು ಕಾಯುವ ತಂಡ ದವರು ಮುಟ್ಟಿದರೆ ಅಥವಾ ಉರುಳಿ ಬಿದ್ದ ಲಗ್ಗೆಯನ್ನು ಎದುರು ತಂಡಕ್ಕೆ ಕಾಣದಂತೆ ಮತ್ತೆ ಸರಿಪಡಿಸಿದರೆ, ಆಗ ಅವರ ತಂಡ ಗೆಲ್ಲುತ್ತದೆ.

ಒಂದು ಆಟದ ಬಳಿಕ ತಂಡಗಳ ಸರದಿ ಬದಲಾಗುತ್ತದೆ. ಚೆಂಡು ಹೊಡೆಯುತ್ತಿದ್ದ ತಂಡ ಈಗ ಲಗ್ಗೆಯನ್ನು ಕಾಯಬೇಕು. ಲಗ್ಗೆ ಕಾಯುತ್ತಿದ್ದ ತಂಡ ಚೆಂಡನ್ನು ಎಸೆಯಬೇಕು.

ಒಂದು ಚೆಂಡನ್ನು ಮೊದಲಿಗೆ ಹಾರಿಸಿ ಅನಂತರ ಅದನ್ನು ಹಿಡಿದ ಆಟ ಗಾರ ಇತರರಿಗೆ ಅದರಿಂದ ಹೊಡೆಯುವ ಆಟವನ್ನು ಹರಚೆಂಡು ಅಥವಾ ಧಪ್ಪಾಧುಪ್ಪಿ ಎಂದು ಕರೆಯುತ್ತಾರೆ. ಹೀಗೆ ಚೆಂಡಿನಿಂದ ಹೊಡೆಯುವ ಆಟವನ್ನು ತಂಡಗಳೊಳಗೆ ಆಡುವುದನ್ನು ತೂಕಚೆಂಡು ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ.

ನೋಡಿ : ಲಗೋರಿ

ಲಗೋರಿ

ಒಂದು ರಬ್ಬರ್ ಚೆಂಡು ಮತ್ತು ಎಂಟು–ಹತ್ತು ಹೆಂಚಿನ ಚೂರು ಅಥವಾ ಚಪ್ಪಟೆ ಕಲ್ಲುಗಳಿದ್ದರೆ ಸಾಕು ಲಗೋರಿ ಆಟಕ್ಕೆ. ಹತ್ತು– ಇಪ್ಪತ್ತು ಹುಡುಗರು ಇದ್ದರೆ ಆಟಕ್ಕೆ ಕಳೆ ಏರುತ್ತದೆ.

ಆಟಗಾರರನ್ನು ಎರಡು ತಂಡಗಳಾಗಿ ವಿಂಗಡಿಸುತ್ತಾರೆ. ಚಪ್ಪಟೆ ಕಲ್ಲು ಗಳನ್ನು ಒಂದರಮೇಲೊಂದು ಜೋಡಿಸುವವರದ್ದು ಒಂದು ತಂಡ. ಹೀಗೆ ಜೋಡಿಸಿದ್ದನ್ನು ಚೆಂಡು ಎಸೆದು ಕೆಡವುವವರದ್ದು ಇನ್ನೊಂದು ತಂಡ

ಕಲ್ಲಿನ ಗೋಪುರ ಬಿದ್ದರೆ ಜೋಡಿಸಲು ಸಿದ್ಧ ಆಟಗಾರರು

ಮೈದಾನದ ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ಕಲ್ಲುಗಳನ್ನು ಜೋಡಿಸಬೇಕು. ಕಲ್ಲಿನ ಸ್ತಂಭದಿಂದ 8–10 ಅಡಿ ದೂರದಲ್ಲಿ ಒಂದು ಗೆರೆ ಎಳೆದು ಇದರ ಹಿಂದೆ ಚೆಂಡು ಎಸೆಯುವವರು ನಿಂತುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಈ ತಂಡದವರು ಒಬ್ಬೊಬ್ಬರಾಗಿ ಬಂದು ಗೆರೆಯ ಮೇಲೆ ನಿಂತು ಸ್ತಂಭಕ್ಕೆ ಗುರಿಯಿಟ್ಟು ಹೊಡೆಯುತ್ತಾರೆ. ಒಬ್ಬೊಬ್ಬರಿಗೆ ಮೂರು ಅವಕಾಶ.

ಕಲ್ಲುಗಳನ್ನು ಕೆಡವಿದ ಕೂಡಲೇ ಅವರಿಗೆ ಚೆಂಡಿನಿಂದ ಹೊಡೆಯಲು ಎದುರು ತಂಡದವರು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುತ್ತಾರೆ. ಮೊದಲ ತಂಡದವರು ಹೊಡೆತಗಳಿಂದ ತಪ್ಪಿಸಿಕೊಂಡು ಬಂದು ಕಲ್ಲುಗಳನ್ನು ಮೊದಲಿನಂತೆ ಜೋಡಿಸಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುತ್ತಾರೆ. ಜಯಶೀಲರಾದರೆ ಅವರಿಗೆ ಒಂದು ಗೆಲ್ಲಂಕ. ಅನಂತರ ತಂಡಗಳ ಸರದಿ ಬದಲಾಗುತ್ತದೆ.

ಚೆಂಡೆಸೆಯುವಾಗ ಮೊದಲನೆಯ ಪುಟಿತಕ್ಕೆ ಎದುರು ತಂಡದವರು ಕ್ಯಾಚ್ ಹಿಡಿದರೆ ಚೆಂಡೆಸೆದ ಆಟಗಾರನ ಸರದಿ ಹೋಗುತ್ತದೆ. ಕಲ್ಲಿನ ಸ್ತಂಭವನ್ನು ಬೀಳಿಸಿದ ಚೆಂಡನ್ನೇ ಕ್ಯಾಚ್ ಹಿಡಿದರೆ ಎಸೆಯುವ ತಂಡದ ಸರದಿಯೇ ಹೋಗುತ್ತದೆ.

ಇವನ್ನೇ 'ಗಣಪತಿ ಆಟ' ಎಂದೂ ಆಡುವುದುಂಟು. ಇಲ್ಲಿ ಗಣಪತಿ ಎಂದರೆ ಪುಡಿ ಇಟ್ಟಿಗೆಗಳ ಒಂದು ರಾಶಿ.

'ಲಟ ಪಟ ಚೆಂಡು'

ಕಡಮೆ ಆಟಗಾರರಿದ್ದರೆ ಎರಡು ತಂಡಗಳನ್ನು, ಹೆಚ್ಚು ಆಟಗಾರರಿದ್ದರೆ ಹಲವು ತಂಡಗಳನ್ನು, ಮಾಡಿ 'ಲಟ ಪಟ ಚೆಂಡು' ಆಡಬಹುದು.

ಒಂದು ತಂಡದ ಆಟಗಾರರು ಒಬ್ಬರಿಗೊಬ್ಬರು ಬೆನ್ನು ಮಾಡಿಕೊಂಡು ನಿಂತಿರುತ್ತಾರೆ. ಇಬ್ಬರೂ ಕೈಗಳನ್ನು ಕೊಂಡಿ ಹಾಕಬೇಕು. ಅನಂತರ ಒಮ್ಮೆ ಒಬ್ಬ ಆಟಗಾರ ಮುಂದಕ್ಕೆ ಬಗ್ಗಿದರೆ, ಅನಂತರ ಅವನಿಗೆ ಬೆನ್ನು ಹಚ್ಚಿದ ಆಟಗಾರ ಮುಂದಕ್ಕೆ ಬಗ್ಗಬೇಕು. ಹೀಗೆ ಬಗ್ಗುವಾಗ ಅವರವರ ಹಿಂದಿನವರು ಅಂಗಾತವಾಗುತ್ತಾರೆ.

ಮೊದಲನೆಯವರು ಬಗ್ಗುವಾಗ 'ಲಟ ಪಟ ಚೆಂಡು' ಎನ್ನುತ್ತಲೂ ಎರಡನೆಯವರು ಬಗ್ಗುವಾಗ 'ಸಿಬಕಿಯು ಚೆಂಡು' ಎನ್ನುತ್ತಲೂ ಬಾಗುತ್ತಾರೆ. ಹೀಗೆ ಆಟ ಸ್ವಲ್ಪ ಹೊತ್ತು ಮುಂದುವರಿದ ಮೇಲೆ ಆಟದ ಹೊರಗಿರುವವರೊಬ್ಬರು ಸೂಚನೆ ಕೊಟ್ಟ ಕೂಡಲೇ ಎಲ್ಲರೂ ತಮ್ಮ ಜೊತೆಗಳನ್ನು ಕಳಚಿಕೊಂಡು ಒಂದು ಗೊತ್ತಾದ ಗೆರೆ ತಲುಪುವುದಕ್ಕಾಗಿ ಓಡಬೇಕು. ಮೊದಲು ಗೆರೆ ತಲುಪಿದವರು ಗೆಲ್ಲುತ್ತಾರೆ.

ಲಾಕ್ರಾಸ್

ಸುಮಾರು ಸಾವಿರ ಜನ ಆಟಗಾರರು. ಬೆಳಗ್ಗೆ ಆರಂಭವಾದ ಆಟ ಸಂಜೆ ಸೂರ್ಯ ಮುಳುಗುವ ವರೆಗೆ, ಇಲ್ಲವೇ ಒಂದು ತಂಡ ನೂರು ಗೋಲು ಹೊಡೆಯುವ ವರೆಗೆ ಸಾಗುತ್ತದೆ. ಆಟದ ಮಧ್ಯೆ ವಿಶ್ರಾಂತಿ ಎಂಬುದೇ ಇಲ್ಲ. ಇದ್ದರೂ ಒಂದು ಗೋಲು ಗಳಿಸಿದ ಮೇಲೆ ಒಂದು ಮಿನಿಟಿನಷ್ಟು ವಿರಾಮ ಮಾತ್ರ. ಆಟದ ಮೈದಾನವೆಂದರೆ ವಿಶಾಲವಾದ ಹುಲ್ಲುಗಾವಲು. ಇದು ಬಗ್ಗಾಟವೇ —ಲಾಕ್ರಾಸ್ ಆಟದ ಪೂರ್ವ ರೂಪ. ಆಟಗಾರರು ಉತ್ತರ ಅಮೆರಿಕದ ರೆಡ್ ಇಂಡಿಯನ್ನರು. ಉದ್ದೇಶ: ಯುದ್ಧಕ್ಕೆ ಒಳ್ಳೆಯ ತರಬೇತಿ ಪಡೆಯುವುದು.

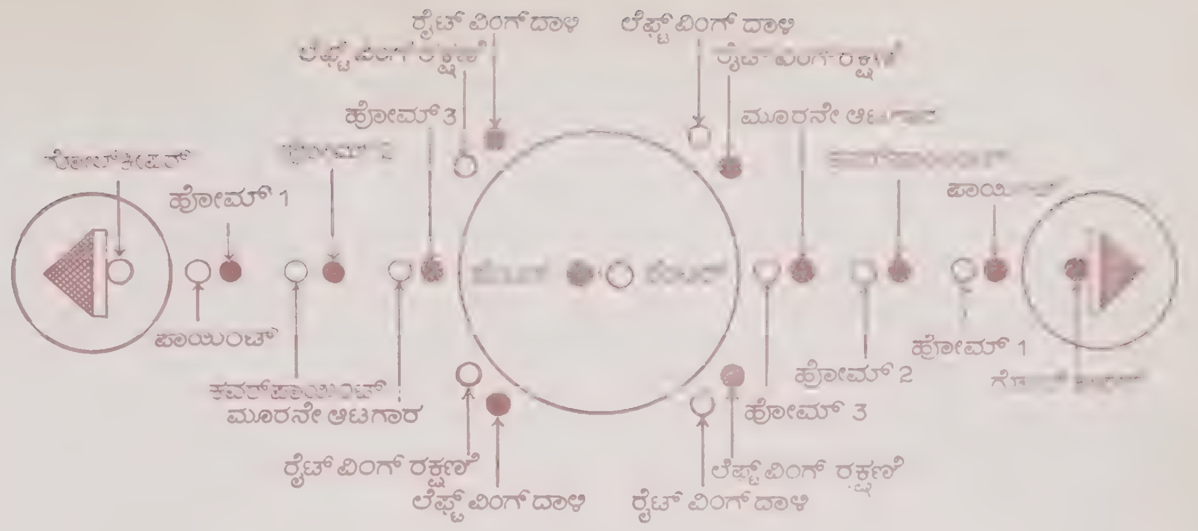
ಕೊಲಂಬಸ್‌ನ ಅನ್ವೇಷಣೆಗೂ ಮೊದಲೇ ರೂಢಿಯಲ್ಲಿದ್ದ ಈ ಆಟ ಅಮೆರಿಕದ ಸುವ್ಯವಸ್ಥಿತ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಅತ್ಯಂತ ಹಳೆಯದು. ಕ್ರಮೇಣ ಇದು ಕೆನಡದ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಕ್ರೀಡೆಯಾಯಿತು. ಇಂದು ಕೆನಡ, ಬ್ರಿಟಿಷ್ ದ್ವೀಪಗಳು ಮತ್ತು ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯಗಳಲ್ಲಿ ಲಾಕ್ರಾಸ್ ಆಟ ಆಡುತ್ತಾರೆ.

ಲಾಕ್ರಾಸ್ ಆಟದ ಹೆಸರು ಮೂಲತಃ 'ಬಗ್ಗಾಟವೇ' ಎಂದಿದ್ದಿತು. ಆಟದಲ್ಲಿ ಉಪಯೋಗಿಸಲ್ಪಡುವ ಬ್ಯಾಟು ಕ್ರೈಸ್ತ ಧರ್ಮಾಧಿಕಾರಿಯ ಕೈಯಲ್ಲಿರುವ ದಂಡವನ್ನು ಹೋಲುತ್ತಿದ್ದರಿಂದ ಕೆನಡದಲ್ಲಿ ನೆಲೆಸಿದ ಫ್ರೆಂಚರು ಅದಕ್ಕೆ ಲಾಕ್ರಾಸ್ ಎಂಬ ಹೆಸರಿತ್ತರು.

ಆಧುನಿಕ ಲಾಕ್ರಾಸ್ ಆಟದಲ್ಲಿ 10-12 ಜನರಿರುತ್ತಾರೆ. ಒಬ್ಬ ಗೋಲ್ ಕೀಪರ್, ಒಬ್ಬ 'ಸೆಂಟರ್' ನೆಲೆಯುವನು, 3 ಜನ ದಾಳಿಕಾರರು, 2 ಮಿಡ್ ಫೀಲ್ಡರುಗಳು ಮತ್ತು ಮೂರು ಜನ ರಕ್ಷಕರು.



ಗೋಲ್‌ನೆಟ್‌ನ ಮುಂದೆ ಆಟ



ಲಾಕ್ರಾಸ್ ಆಟಗಾರರ ಸ್ಥಾನಗಳು

ಲಾಕ್ರಾಸ್ ಆಟದಂಗಳ 60 ಗಜ ಅಗಲ, 110 ಗಜ ಉದ್ದ. ಪಾರ್ಶ್ವ ರೇಖೆಗಳಿಂದ 15 ಗಜ ದೂರದಲ್ಲಿ ಪರಸ್ಪರ 80 ಗಜ ದೂರವಿರುವಂತೆ ಆಚೀಚೆ ಎರಡು ಗೋಲ್ ಕ್ರೀಸ್‌ಗಳು—ಗೋಲಿಗೆ ಚೆಂಡನ್ನು ಎಸೆಯಬಹುದಾದ ಎಲ್ಲೆಗೆರೆಗಳು. 18 ಅಡಿ ವ್ಯಾಸವಿರುವ ವೃತ್ತದ ಮಧ್ಯೆ ಆರು ಅಡಿ ಅಂತರದಲ್ಲಿ ಗೋಲು ಕಂಬಗಳು ಇರುತ್ತವೆ. ಗೋಲು ಕಂಬಗಳ ನಡುವೆ ಒಂದು ಬಲೆ ಬಿಗಿದಿರುತ್ತಾರೆ.

ಆಟದ ಚೆಂಡು ಇಂಡಿಯಾ ರಬ್ಬರಿನಿಂದ ಮಾಡಿದ್ದು. ಸುಮಾರು 5 ಔನ್ಸ್ ತೂಕವುಳ್ಳದ್ದು. ಸುಮಾರು ಐದರಿಂದ ಆರು ಅಡಿ ಉದ್ದದ ಬ್ಯಾಟನ್ನು ಮರದಿಂದ ಮಾಡಿರುತ್ತಾರೆ. ಒಂದು ಕಡೆಗೆ ಸ್ವಲ್ಪವೇ ಬಾಗಿಸಲ್ಪಟ್ಟ ಈ ಬ್ಯಾಟಿನ ಒಂದು ತುದಿಗೆ ನೀಳವಾದ, ಸ್ವಲ್ಪ ಸಡಿಲವಾಗಿ ಜೋಲುವಂತೆ ಇಲ್ಲವೇ ಬಲೆಯಂತೆ ಬರುವ ವಸ್ತುವನ್ನು ಬಿಗಿದಿರುತ್ತಾರೆ. ಇದರಲ್ಲಿ ಚೆಂಡನ್ನು ಬೀಳಿಸಿಕೊಂಡು, ಆಟಗಾರರು ಓಡಬಹುದು. ಬೀಸಿ ತಮ್ಮ ತಂಡದವನೆಡೆಗೆ ಒಗೆಯಬಹುದು. ಚೆಂಡನ್ನು ಮುಂದಕ್ಕೂ ಹಿಂದಕ್ಕೂ ಪಕ್ಕಕ್ಕೂ ಹೇಗೆ ಬೇಕಾದರೂ ದಾಟಿಸಬಹುದು. ಒಂದು ಗೋಲಿಗೆ ಒಂದು ಗೆಲ್ಲಂಕ ಎಣಿಸುವುದು ಲಾಕ್ರಾಸ್ ಆಟದ ಪದ್ಧತಿ.

ಆಟದ ಆರಂಭದಲ್ಲಿ ಎರಡೂ ತಂಡದ ಸೆಂಟರ್ ನೆಲೆಯ ಆಟಗಾರರು ಆಟದಂಗಳದ ಮಧ್ಯೆ ಒಬ್ಬರಿಗೊಬ್ಬರು ಅಭಿಮುಖವಾಗಿ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ಚೆಂಡು ಇಬ್ಬರ ಮಧ್ಯೆ ಇರುತ್ತದೆ. ರೆಫರೀ ಆಟದ ಆರಂಭದ ಸೂಚನೆ ಕೊಟ್ಟ ಕೂಡಲೇ ಇಬ್ಬರೂ ತಮ್ಮ ಬ್ಯಾಟನ್ನು ಪರಸ್ಪರ ವಿರುದ್ಧ ದಿಕ್ಕಿನಲ್ಲಿ ಬೀಸಿ ತಮ್ಮ ಕಡೆಯವರಿಗೆ ಚೆಂಡನ್ನು ದಾಟಿಸಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಒಳ್ಳೆಯ ಲಾಕ್ರಾಸ್ ಆಟಗಾರ ಓಡುವಾಗಲೇ ಚೆಂಡನ್ನು ಬ್ಯಾಟಿಗೆ ಬೀಳಿಸಿಕೊಂಡು ಯಾವುದೇ ನೆಲೆಯಿಂದ ನಿಖರವಾಗಿ ಎಸೆಯಬಲ್ಲ. ಇದು ಎಷ್ಟು ತೀವ್ರಗತಿಯ ಆಟವೆಂದರೆ, ಕೆಲವೇ ಸೆಕೆಂಡುಗಳಲ್ಲಿ ಆಟದ ಚಟುವಟಿಕೆಯ ಕೇಂದ್ರ ಬದಲಾಗುತ್ತದೆ. ಒಂದು ಸ್ವಾರಸ್ಯಕರ ಲಾಕ್ರಾಸ್ ಆಟದಲ್ಲಿ ಚೆಂಡು ನೆಲತಾಗುವುದೇ ಕಡಮೆ.

ಆಟವು 15 ಮಿನಿಟುಗಳ ನಾಲ್ಕು ಅವಧಿಗಳಲ್ಲಿ ನಡೆಯುತ್ತದೆ. ಮೊದಲ ಹಾಗೂ ಮೂರನೆಯ ಅವಧಿಗಳ ಅನಂತರ 2 ಮಿನಿಟುಗಳ ಬಿಡುವೂ ಎರಡು ಹಾಗೂ ಮೂರನೆಯ ಅವಧಿಗಳ ನಡುವೆ 10 ಮಿನಿಟು ಬಿಡುವೂ ಇರುತ್ತದೆ. ಕೊನೆಯಲ್ಲಿ ಇಬ್ಬರ ಸ್ಕೋರುಗಳೂ ಸಮವಾಗಿದ್ದರೆ 5 ಮಿನಿಟುಗಳ ಅವಧಿಯ ಎರಡು 'ಓವರ್ ಟೈಮ್'ಗಳನ್ನು ಕೊಡಲಾಗುವುದು. ಆಟಗಾರರು ಚಿತ್ತು ಮಾಡಿದರೆ ಅದರ ತೀವ್ರತೆಯನ್ನು ಅವಲಂಬಿಸಿ ಆತ 1ರಿಂದ 3 ಮಿನಿಟುಗಳ ಕಾಲ ಅಥವಾ ಆಟ ಮುಗಿಯುವ ವರೆಗೆ ಆಟದಿಂದ ಹೊರಗೆ ಇರಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಒಂದಿನಿಂದ ಮತ್ತೊಬ್ಬನ ಪೈಗೆ ಅಡ್ಡಿ ಮಾಡುವುದು, ಬ್ಯಾಟಿನಿಂದ ಎದುರಾಳಿಗೆ ಹೊಡೆಯುವುದು, ಮುಗ್ಗರಿಸುವಂತೆ ಮಾಡುವುದು, ತಳ್ಳುವುದು, ಒಡಿದುಕೊಳ್ಳುವುದು ಮುಂತಾದವು ವೈಯಕ್ತಿಕ ಚಿತ್ತುಗಳು.

ಕೆನಡಾದಲ್ಲಿ ನ್ಯಾಷನಲ್ ಲಾಕ್ರಾಸ್ ಅಸೋಸಿಯೇಷನ್ 1867ರಲ್ಲಿ ಆರಂಭವಾಯಿತು. 1868ರಲ್ಲಿ ಬ್ರಿಟನಿನಲ್ಲಿ ಲಾಕ್ರಾಸ್ ಯೂನಿಯನ್ ರೂಪುಗೊಂಡಿತು. ಅನಂತರ ಲಾಕ್ರಾಸ್ ಇತರ ದೇಶಗಳಿಗೆ ಹರಡಿತು. 1908, 1928, 1948ರ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಲಾಕ್ರಾಸ್ ಆಟವಿದ್ದಿತು.

ಲಾಕ್ರಾಸ್ ಆಟವನ್ನು ಸ್ತ್ರೀಯರೂ ಆಡುತ್ತಾರೆ.

ನೋಡಿ : ಬಗ್ಗಾಟವೇ

ಲಾಟರಿ

ಅದೃಷ್ಟಕ್ಕೆ ಅನುಗುಣವಾಗಿ ಬಹುಮಾನ ವಿತರಣೆ ಮಾಡುವ ಒಂದು ಯೋಜನೆ ಲಾಟರಿ. ವಿವಿಧ ಸಂಸ್ಥೆಗಳೂ ಸರಕಾರಗಳೂ ಲಾಟರಿ ಏರ್ಪಡಿಸುತ್ತವೆ.

ಪ್ರಾಚೀನ ರೋಮಿನ ಚಕ್ರವರ್ತಿಗಳಾದ ಅಗಸ್ಟಸ್, ನೀರೋ ಮೊದಲಾದವರು ಹಲವು ಬೃಹತ್ ನಿರ್ಮಾಣಗಳಿಗೆ ಖರ್ಚು ಮಾಡಲು ಈ ಬಗೆಯಲ್ಲಿ ನಿಧಿ ಸಂಗ್ರಹಿಸುತ್ತಿದ್ದರಂತೆ. ಯೂರೊಪಿನ ಮಧ್ಯಯುಗ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ಕ್ರೈಸ್ತ ಮಠಾಧಿಪತಿಯಾದ ಪೋಪ್ ನಿಧಿಸಂಗ್ರಹಣೆಗಾಗಿ ಲಾಟರಿ ಏರ್ಪಡಿಸುತ್ತಿದ್ದರು.

ಆಧುನಿಕ ರೀತಿಯ ಲಾಟರಿ ಮೊದಲು 16ನೆಯ ಶತಮಾನದ ಇಟಲಿಯಲ್ಲಿ ಆರಂಭವಾಯಿತು. 17ನೆಯ ಶತಮಾನದ ವೇಳೆಗೆ ಲಾಟರಿಗಳು ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನಲ್ಲಿ ಪ್ರಚಲಿತವಾದುವು. ಇದನ್ನು ನಡೆಸುವುದಕ್ಕಾಗಿ ಸರಕಾರದಿಂದ ಲೈಸೆನ್ಸ್ ಪಡೆಯಬೇಕಿತ್ತು.

ಲಾಟರಿಯ ಬಹು ಸರಳ ರೂಪವೆಂದರೆ ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಸಂಖ್ಯೆಗಳಿರುವ ಟಿಕೆಟ್‌ಗಳನ್ನು ಮಾಡಿ ಅವುಗಳ ಪ್ರತಿಗಳನ್ನು—ಅಂದರೆ ಅದೇ ಸಂಖ್ಯೆಗಳುಳ್ಳ ಚೀಟಿಗಳನ್ನು —ಯಾವುದಾದರೂ ಒಂದು ಧಾರಕದಲ್ಲಿಟ್ಟು, ಕಲಸಿ ಒಬ್ಬ ವ್ಯಕ್ತಿಯ ಕೈಯಲ್ಲಿ ಚೀಟಿ ಎತ್ತಿಸುವುದು. ಈಗಿನ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ಇದಕ್ಕಾಗಿ ಯಾಂತ್ರಿಕ ಸಲಕರಣೆಗಳು ಬಂದಿವೆ. ಹೀಗೆ ಎತ್ತಿದ ಚೀಟಿಗಳ ಸಂಖ್ಯೆಗಳು ಬಹುಮಾನಿತ ಸಂಖ್ಯೆಗಳಾಗುತ್ತವೆ. ಆ ಸಂಖ್ಯೆಯ ಟಿಕೆಟ್ ಪಡೆದಿದ್ದವರಿಗೆ ಬಹುಮಾನ ಲಭಿಸುತ್ತದೆ.

ಕೆಲವು ಸಾಮಾನುಗಳ ಹೆಸರಿನಲ್ಲಿ ಅನೇಕರಿಗೆ ಟಿಕೆಟ್‌ಗಳನ್ನು ಮಾರಿ ಅವುಗಳ ಪ್ರತಿಗಳಲ್ಲಿ ಚೀಟಿ ಎತ್ತಿದಾಗ ಬಂದ ಸಂಖ್ಯೆಗಳಿಗೆ

ಸಾಮಾನುಗಳನ್ನು ಮೊದಲನೆಯ, ಎರಡನೆಯ ಬಹುಮಾನಗಳೆಂದು ಅನ್ವಯಿಸುವ ವಿಧಾನ —ರ್‍ಯಾಫ಼್ಲ್.

ಕುದುರೆ ಅಥವಾ ಗ್ರೇಹೌಂಡ್ ನಾಯಿ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ 'ಸ್ವೀಪ್ ಸ್ಟೇಕ್ಸ್' ಎಂಬ ಲಾಟರಿಗಳು ಬಹಳ ಸಾಮಾನ್ಯ. ಪ್ರಪಂಚದ ಒಂದು ದೊಡ್ಡ ಲಾಟರಿ ಯೋಜನೆಯೆಂದರೆ 'ಐರಿಷ್ ಸ್ವೀಪ್ಸ್' ಎಂಬುದು. ಐರ್‌ಲೆಂಡಿನ ಆಸ್ಪತ್ರೆಗಳು ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ಸುಪ್ರಸಿದ್ಧ ಡರ್ಬಿ ಕುದುರೆ ಪಂದ್ಯದ ಹಾಗೂ ಸ್ಕಾಟ್‌ಲೆಂಡಿನ ಗ್ರಾಂಡ್ ನ್ಯಾಷನಲ್ ಸ್ಟೀಪಲ್‌ಚೇಸ್ ಪಂದ್ಯದ ಫಲಿತಾಂಶಗಳ ಹೆಸರಿನಲ್ಲಿ ಲಾಟರಿ ನಡೆಸುತ್ತವೆ. ಈ ಲಾಟರಿಯ ಹಣದ ಕಾಲು ಭಾಗ ಐರಿಷ್ ಆಸ್ಪತ್ರೆಗಳಿಗೂ ಉಳಿದದ್ದು ಬಹುಮಾನಿತರಿಗೂ ವಿನಿಯೋಗವಾಗುತ್ತವೆ.

ಯಾವುದೇ ಲಾಟರಿ ಏರ್ಪಡಿಸುವ ಸಂಸ್ಥೆ ಅದರಿಂದ ಬಂದ ಹಣದ ಸ್ವಲ್ಪ ಭಾಗ ತನ್ನಲ್ಲಿ ಉಳಿಸಿಕೊಂಡು ಉಳಿದದ್ದನ್ನೆಲ್ಲ ಬಹುಮಾನಗಳಿಗೆ ಹಂಚುತ್ತದೆ.

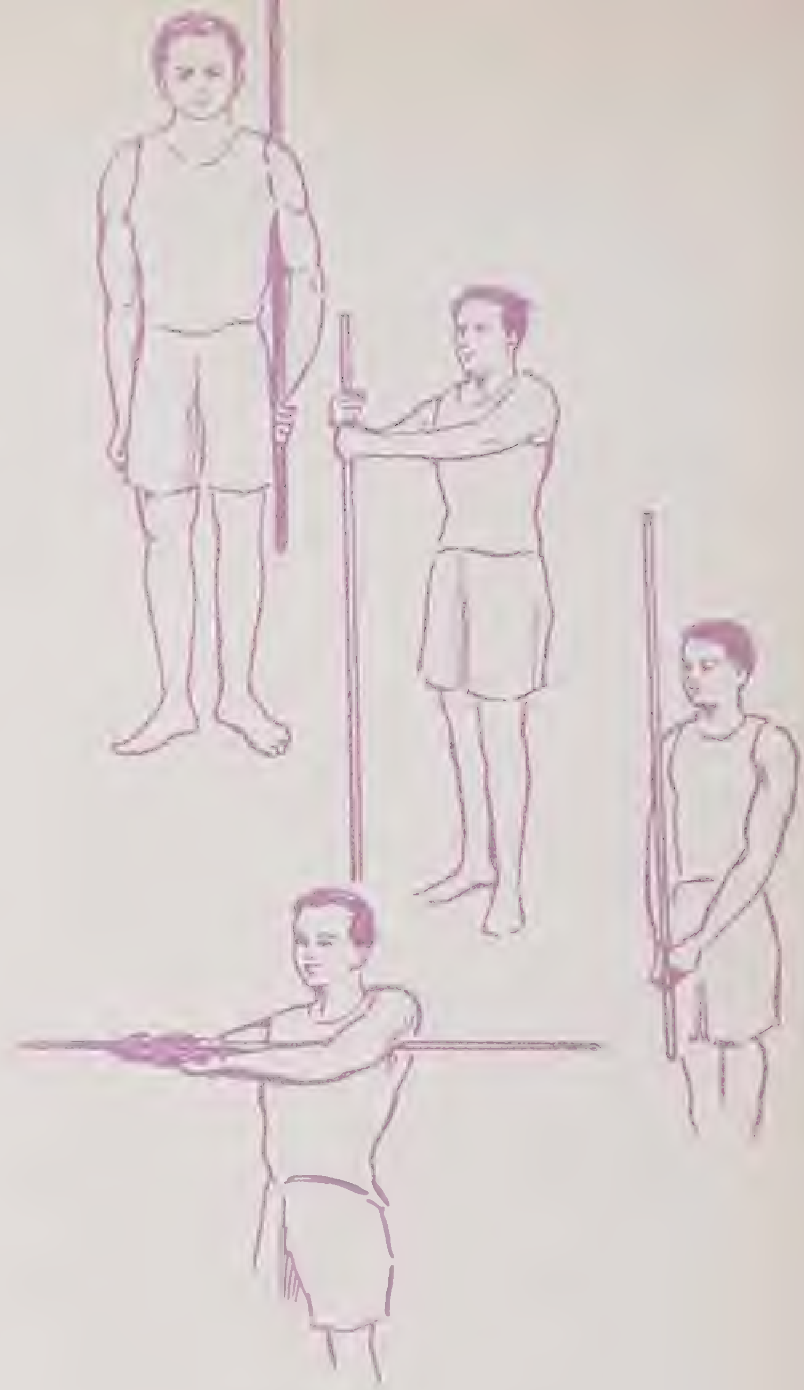
ವ್ಯಾಪಾರ ದೃಷ್ಟಿಯಿಲ್ಲದೆ ಸಂಘಟಿಸಲ್ಪಟ್ಟ ಕ್ರೀಡಾ ಸಂಘಟನೆ, ಭೋಜನ ಕೂಟ ಮೊದಲಾದೆಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಲಾಟರಿ ನಿಯಮಬಾಹಿರವಲ್ಲ. ಇಂಥ ಲಾಟರಿ ಹಣದಲ್ಲಿ ಖರ್ಚನ್ನೆಲ್ಲ ಕಳೆದು ಉಳಿದದ್ದನ್ನು ಖಾಸಗಿ ಲಾಭಕ್ಕಲ್ಲದೆ ಬೇರೆ ಯಾವ ಉದ್ದೇಶಕ್ಕೆ ಬೇಕಾದರೂ ಬಳಸಬಹುದು.

ಲಾಟರಿಯ ಬಹುಮಾನ ಇಂತಿಷ್ಟನ್ನು ಮೀರಬಾರದು ಎಂಬ ಕಟ್ಟಳೆಯೂ ಇರುತ್ತದೆ. ಕೆಲವು ಸರಕಾರಗಳು ಸಾಲ ಪತ್ರದಂತೆ ಬಾಂಡ್‌ಗಳನ್ನು ಹಂಚಿಯೂ ಲಾಟರಿಯಂತೆ ಅವುಗಳಲ್ಲಿ ಬಹುಮಾನ ಕೊಡುವ ವ್ಯವಸ್ಥೆ ಮಾಡುತ್ತಾರೆ.

ಇಂಥ ಎಲ್ಲ ಲಾಟರಿ ಯೋಜನೆಗಳಲ್ಲಿ ದೊಡ್ಡ ಮೊತ್ತದ ಬಹುಮಾನದ ಆಕರ್ಷಣೆ ಇದ್ದು, ಅತಿ ಅಲ್ಪ ಹಣಕ್ಕೆ ಅದರ ಟಿಕೆಟ್‌ನ್ನು ಒದಗಿಸುತ್ತಾರೆ. ಅಸಂಖ್ಯ ಜನ ತಮ್ಮ ಅದೃಷ್ಟ ಪರೀಕ್ಷೆಗಾಗಿ ಅದನ್ನು ಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ.

ನೋಡಿ : ಕುದುರೆ ಪಂದ್ಯ ; ಜೂಜು

ಲಾಠಿ ವರಸೆ



ಲಾಠಿ ಹಿಡಿದು ನಿಲ್ಲುವ ವಿವಿಧ ಸ್ಥಿತಿಗಳು

ಲಾಠಿ ವರಸೆ ಆತ್ಮರಕ್ಷಣೆ ಹಾಗೂ ಆಕ್ರಮಣ—ಎರಡಕ್ಕೂ ನೆರವಿಗೆ ಬರುವ ವ್ಯಾಯಾಮ. ಕೈಚಳಕವಿರುವ ಒಬ್ಬ ಆಟಗಾರ ಲಾಠಿ ವರಸೆಯಿಂದ ಹೊರಗಿನಿಂದ ಬೀಸಿದ ಒಂದು ಕಲ್ಲೂ ತನ್ನ ಮೇಲೆ ಬೀಳದಂತೆ ತಡೆಯಬಹುದು.

ಲಾಠಿಯನ್ನು ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಬೊಂಬಿನಿಂದ (ಬಿದಿರಿನಿಂದ) ತಯಾರಿಸುತ್ತಾರೆ. ಇದರ ಉದ್ದ ಬಳಸುವವರ ಎತ್ತರ ಹಾಗೂ ಸಾಮರ್ಥ್ಯಗಳನ್ನು ಅವಲಂಬಿಸಿದೆ. ಲಾಠಿ ಉಪಯೋಗಿಸುವವರು ನಿಂತಾಗ ಲಾಠಿಯ ಎತ್ತರ ಅವರ ಕಿವಿಗೆ ತಾಗುವಷ್ಟು ಉದ್ದ ಇರಬೇಕು.

ಲಾಠಿ ಹಿಡಿಯುವಾಗ ತ್ವರಿತ ಚಲನೆಗಳಿಗೆ ಅನುವಾಗುವಂತೆ ಸಡಿಲ ಬಿಡಬೇಕು. ಬಲಗೈ ಹಿಡಿತ ಎಡಗೈ ಹಿಡಿತದ ಕೆಳಕ್ಕೆ ಇರುತ್ತದೆ. ಎದೆಯ ಮುಂದೆ ಬರುವಂತೆ ಲಾಠಿಯನ್ನು ಹಿಡಿದು ತಿರುಗಿಸಲು ಆರಂಭಿಸಬೇಕು.

ಲಾಠಿಯನ್ನು ಹಿಡಿದು ಚಲಿಸುವುದಕ್ಕೆ ಒಂದು ಕ್ರಮವಿದೆ. ಅದನ್ನು ಮೊದಲು ಎಡ ಕಂಕುಳಿನ ಬದಿಗೆ ಬರುವಂತೆ ಹಿಡಿದು ನಡೆಯಬೇಕು. ಲಾಠಿಯನ್ನು ಭೂಮಿಗೆ ಸಮಾನಾಂತರವಾಗಿ ಮುಂಬದಿಯಲ್ಲಿ ಹಿಡಿದು, ಅನಂತರ ಬಲಗೈ ಹಿಡಿತ ಎಡಗೈ ಹಿಡಿತಕ್ಕಿಂತ ಮೇಲೆ ಬರುವಂತೆ ನೆಲ ತಾಗಿಸಿ ನಿಲ್ಲಿಸಬೇಕು. ಇದು 'ಆರಾಮ್' ಸ್ಥಿತಿ. ಹೋಷ್ಯಾರ್ ಸ್ಥಿತಿಗೆ ಬರಬೇಕಾದರೆ ಎರಡೂ ಕೈಗಳಿಂದ ಲಾಠಿಯನ್ನು ಎತ್ತಿ ಹಿಡಿದು ಸನ್ನದ್ಧರಾಗಿ ನಿಲ್ಲಬೇಕು.

'ಸಾಧಿವೇಲ್' ವ್ಯಾಯಾಮದಲ್ಲಿ ಲಾಠಿಯನ್ನು ಮೇಲಿಂದ ಕೆಳಗೆ ಸ್ವಲ್ಪ ಓರೆಯಾಗಿ ಹಿಡಿಯುತ್ತಾರೆ. ಲಾಠಿ ಎಡ ಭುಜದ ಬಳಿ ಬಲಗೈ ಕೆಳಗೆ, ಎಡಗೈ ಮೇಲೆ ಬರುವ ವರೆಗೆ ತಿರುಗಿಸಿ ಮತ್ತೆ ಅದನ್ನು ಮೊದಲಿನ ಸ್ಥಿತಿಗೆ ಬರುವ ವರೆಗೆ ತಿರುಗಿಸಿ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ಇದೇ ವ್ಯಾಯಾಮವನ್ನು ವಿರುದ್ಧ ದಿಕ್ಕಿನಲ್ಲಿ ಮಾಡುವುದು 'ಉಲ್ಟಿ ವೇಲ್'.

'ದೋರುಖ್' ವ್ಯಾಯಾಮಕ್ಕೆ ಹೋಷ್ಯಾರ್ ಸ್ಥಿತಿಯಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲಬೇಕು. 'ದೋರುಖ್' ಆದೇಶ ಕೊಟ್ಟಕೂಡಲೇ ಮೊದಲು ಒಂದು ಕಡೆಗೆ

ಲಾಠಿ ಕಾಳಗ





ಸಾಧಿ ವೆಲ್, ಉಲ್ಟಿ ವೆಲ್

ಸಾಧಿ ವೆಲ್ ಮಾಡುತ್ತ ಬಲಗಾಲು ಮುಂದೆ, ಎಡಗಾಲು ಹಿಂದೆ ಇರುವ ನೆಲೆಗೆ ಬರುವ ವರೆಗೆ ತಿರುಗಿಸುತ್ತಿರಬೇಕು. ಎಡಗಡೆಯಿಂದ ಬಲಗಡೆಗೆ ಮೈಯನ್ನು ಚಲಿಸುತ್ತ ಲಾಠಿ ತಿರುಗಿಸಬೇಕು.



ದೋರುಬ್, ಆಗೆ ಫಲಾಂಗ್, ಪೀಚೆ ಫಲಾಂಗ್

'ಆಗೆ ಫಲಾಂಗ್' ವ್ಯಾಯಾಮದಲ್ಲಿ ಕಾಲುಗಳು ಸ್ವಲ್ಪ ದೂರ ದೂರವಿರುವಂತೆ ನಿಂತು, ಒಂದು ಬಾರಿ ಲಾಠಿಯನ್ನು ಎಡಗಡೆಯಲ್ಲಿ ತಿರುಗಿಸಿ, ಬಲಗಾಲು ಎತ್ತಿ ಎಡಗಾಲಿನ ಮುಂದಕ್ಕೆ ಬರುವಂತೆ ಇಡಬೇಕು. ಲಾಠಿಯನ್ನು ವಿರುದ್ಧ ದಿಕ್ಕಿನಲ್ಲಿ ತಿರುಗಿಸಿ, ಎಡಗಾಲು ಮುಂದೆ, ಬಲಗಾಲು ಹಿಂದೆ ಇರುವಂತೆ ನಿಲ್ಲಬೇಕು. ಅನಂತರ ಎರಡು ಕಾಲುಗಳೂ ಒಂದೇ ಮಟ್ಟದಲ್ಲಿ ದೂರದೂರವಿರುವಂತೆ ಚಲಿಸಬೇಕು. ಹಾಗೂ ಹೋಷ್ಯಾರ್ ಸ್ಥಿತಿಗೆ ಬರಬೇಕು. ಇದರಲ್ಲಿ ಆಟಗಾರ ಎರಡು ಹೆಜ್ಜೆ ಮುಂದೆ ಹೋಗುವುದಲ್ಲದೆ ಅವನ ಮೈ ಒಂದು ಬಾರಿ ಪೂರ್ಣವಾಗಿ ತಿರುಗುತ್ತದೆ. ಪೀಚೆ ಫಲಾಂಗ್ ವ್ಯಾಯಾಮದಲ್ಲಿ ಎರಡು ಹೆಜ್ಜೆ ಹಿಂದಕ್ಕೆ ಹೋಗಬೇಕು. ಇಲ್ಲಿಯೂ ಮೈ ಒಂದು ಸುತ್ತು ಪೂರ್ಣವಾಗಿ ತಿರುಗುತ್ತದೆ.

ದೊಣ್ಣೆವರಸೆಯಲ್ಲಿರುವಂತೆ ಇಲ್ಲಿಯೂ ಹೊಡೆತ ಅಥವಾ 'ಮಾರ್' ಗಳಲ್ಲಿ ವಿವಿಧ ಪ್ರಕಾರಗಳಿವೆ. ಶಿರಮಾರ್, ಜಂಗಾಸ್ಥಿಮಾರ್, ಕಕ್ಷಮಾರ್ ಮೊದಲಾದ ಹೊಡೆತಗಳೂ ಪ್ರಡೀನ್, ಸಂಡೀನ್, ಸ್ಥಳಾಂತರ ಮೊದಲಾದ ಜಿಗಿತಗಳೂ ಬಳಕೆಯಲ್ಲಿವೆ.

ಲಾಠಿವರಸೆಯಿಂದ ತೋಳು, ಮಣಿಕಟ್ಟು, ಬೆರಳು, ಎದೆ, ತೊಡೆಗಳ ಸ್ನಾಯುಗಳು ದೃಢವಾಗುತ್ತವೆ. ಲಾಠಿಯ ಚಲನೆ ಹಾಗೂ ಪಾದಚಲನೆಗಳು ಹೆಚ್ಚಿದಂತೆ ದೇಹದಾರ್ಢ್ಯ, ಸಾಮರ್ಥ್ಯ ಹೆಚ್ಚುತ್ತವೆ.

ನೋಡಿ : ಗದೆವರಸೆ ; ದೊಣ್ಣೆವರಸೆ

ಲಾನ್ ಟೆನಿಸ್

ಲಾನ್ ಟೆನಿಸ್ ಅಂದರೆ ಹೊರಾಂಗಣದಲ್ಲಿ ಹುಲ್ಲಿನ ನೆಲದ ಮೇಲೆ ಆಡುವ ಟೆನಿಸ್ ಎಂದು ಅರ್ಥ. ಈಗ ಇದೇ ಆಟ ಜನಪ್ರಿಯವಾಗಿದ್ದರೂ ಇದನ್ನು ಹುಲ್ಲಿನ ನೆಲದ ಮೇಲೆಯೇ ಆಡಬೇಕೆಂಬ ನಿಯಮವಿಲ್ಲ. ಮಣ್ಣಿನಿಂದಾದ ಹಾರ್ಡ್ ಕೋರ್ಟ್, ಮರದ ಕೋರ್ಟ್ ಅಥವಾ ಸಿಮೆಂಟು ನೆಲದ ಮೇಲೂ ಆಡುತ್ತಾರೆ.

ಲಾನ್ ಟೆನಿಸನ್ನು ವಾಲ್ಟರ್ ವಿಂಗ್‌ಫೀಲ್ಡ್ ಎಂಬ ಆಂಗ್ಲ ಸೈನ್ಯಾಧಿಕಾರಿ 1874ರಲ್ಲಿ ರೂಪಿಸಿದ. ಇವನು ರೂಪಿಸಿದ ಕೋರ್ಟ್, ಆಕಾರದಲ್ಲಿ ಗಳಿಗೆಬಟ್ಟಲಿನಂತೆ ಇತ್ತು—ತುದಿಗಳಲ್ಲಿ ಅಗಲ, ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ಕಿರಿದು. ಕೆಲ ಸಮಯದ ಬಳಿಕ ಕೋರ್ಟ್ ಆಯತಾಕಾರದಲ್ಲಿರಬೇಕೆಂದು ನಿರ್ಧಾರವಾಯಿತು. 1889ರಲ್ಲಿ ಲಾನ್‌ಟೆನಿಸ್ ಅಸೋಸಿಯೇಷನ್ ಸ್ಥಾಪಿಸಲ್ಪಟ್ಟಿತು. ಒಂದೊಂದು ತಂಡದಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬೊಬ್ಬ ಆಟಗಾರ ಇರುವ ಸಿಂಗಲ್ಸ್ ಆಟಕ್ಕೆ 78 ಅಡಿ ಉದ್ದ, 27 ಅಡಿ ಅಗಲದ ಆಯತಾಕಾರದ ಸಮತಟ್ಟಾದ ಜಾಗ ಇರುತ್ತದೆ. ಪ್ರತಿ ತಂಡದಲ್ಲೂ ಇಬ್ಬರು ಆಟಗಾರರಿರುವ 'ಡಬಲ್ಸ್' ಆಟಕ್ಕೆ 78 ಅಡಿ ಉದ್ದ, 36 ಅಡಿ ಅಗಲದ ಸ್ಥಳ ಬೇಕು. ಟೆನಿಸ್ ಕೋರ್ಟಿನ ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ಮೂರು ಅಡಿ ಎತ್ತರದ ನೆಟ್ ಇದೆ.

ಒಂದು ರಬ್ಬರ್ ಚೆಂಡು, ಮತ್ತೊಂದು ರ್‍ಯಾಕೆಟ್—ಇವಿಷ್ಟು ಟೆನಿಸ್ ಆಟಕ್ಕೆ ಬೇಕಾದ ಸಲಕರಣೆಗಳು. ಉಣ್ಣೆ ಮತ್ತು ನೈಲಾನಿನ ಹೊದಿಕೆಯಿರುವ ರಬ್ಬರ್ ಚೆಂಡು ಚೆನ್ನಾಗಿ ಪುಟಿಯುವಂತೆ ಇರಬೇಕು. ಇದನ್ನು ಆಟಗಾರ ಎದುರು ಕೋರ್ಟಿಗೆ ರ್‍ಯಾಕೆಟಿನಿಂದ ಹೊಡೆಯುತ್ತಾನೆ. ಮರದ ಚೌಕಟ್ಟಿನಲ್ಲಿ ಪ್ರಾಣಿಯೊಂದರ ಕರುಳುದಾರದಿಂದ ಹೆಣೆದ ರ್‍ಯಾಕೆಟ್ ಟೆನಿಸ್ ಆಟಕ್ಕೆ ಉತ್ತಮವಾದದ್ದು. ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಬಗೆಯ ರ್‍ಯಾಕೆಟ್‌ಗಳು

[illegible] : 19ನೆಯ ಶತಮಾನ[illegible]



ಮಧ್ಯ ಗುರುತು



ಸರ್ವಿಸ್ ಗೆರೆ

ಬಲ ಅಂಗಣ | ಎಡ ಅಂಗಣ

13'



21'

ಎಡ ಅಂಗಣ | ಬಲ ಅಂಗಣ

18'

36'

42'

ಲಾನ್ ಟೆನಿಸ್ ಅಂಗಣ, ನೆಟ್

ಮುಂಗೈ ಹೊಡೆತದ ಮೂರು ಹಂತಗಳು



ಉಪಯೋಗದಲ್ಲಿವೆ. ಉಕ್ಕಿನ ಚೌಕಟ್ಟಿನಲ್ಲಿ ಅಲ್ಯೂಮಿನಿಯಂ ಸರಿಗೆಯನ್ನು ಹೆಣೆದ ರ್‍ಯಾಕೆಟ್‌ಗಳೂ ಮರದ ಚೌಕಟ್ಟಿನಲ್ಲಿ ನೈಲಾನ್ ದಾರವನ್ನು ಹೆಣೆದ ರ್‍ಯಾಕೆಟ್‌ಗಳೂ ಈಗ ತಯಾರಿಸಲ್ಪಟ್ಟಿವೆ.

ರ್‍ಯಾಕೆಟ್‌ನ ಗಾತ್ರದ ಬಗ್ಗೆ ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ನಿಯಮಗಳಿಲ್ಲ. ಆದರೆ ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಅದು 2 ಅಡಿ 2 ಅಂಗುಲ ಉದ್ದವಿರುತ್ತದೆ.

ಆಟ ಆರಂಭವಾಗುವುದು 'ಸರ್ವಿಸ್' ನಿಂದ. ಸರ್ವಿಸ್ ಎಂಬುದು 'ಸರ್ವೆಂಟ್' ಅಥವಾ ಜವಾನ ಎಂಬ ಪದದಿಂದ ಬಂದಿರುವುದು. ಹಿಂದೆ ಆಟದ ಮೊದಲ ಹೊಡೆತ ಮಾಡಲು ಕೆಲವು ಶ್ರೀಮಂತರು ಕೆಲಸದವರನ್ನು ಇಟ್ಟುಕೊಳ್ಳುತ್ತಿದ್ದುದರಿಂದ ಈ ಹೆಸರು ಬಂದಿರಬೇಕು. ಈಗ ಕೋರ್ಟಿನ ಹಿಂದಿನ ಗೆರೆಯ ಹೊರಗಡೆ ನಿಂತುಕೊಂಡು ಕೈಯಲ್ಲಿದ್ದ ಚೆಂಡನ್ನು ಮೇಲಕ್ಕೆಸೆದು ಇನ್ನೊಂದು ಕೈಯಲ್ಲಿರುವ ರ್‍ಯಾಕೆಟಿನಿಂದ ಅದನ್ನು ಬಿರುಸಾಗಿ ಹೊಡೆದು ಎದುರು ಕೋರ್ಟಿಗೆ ಕಳುಹಿಸಿ ಸರ್ವಿಸ್ ಮಾಡುತ್ತಾರೆ.

ಹೊಡೆದ ಚೆಂಡು ನೆಟ್ ದಾಟಿ ಎದುರಾಳಿಯ ಕೋರ್ಟಿನಲ್ಲಿ ಮೊದಲನೆಯ ಸಲ ನೆಲಮುಟ್ಟುವಂತಿರಬೇಕು. ಎದುರಾಳಿಗೆ ಸುಲಭವಾಗಿ ಹಿಂದಕ್ಕೆ ಹೊಡೆಯಲಾಗದಂತೆ ಬಿರುಸಾಗಿ ಚೆಂಡನ್ನು ಹೊಡೆಯುವುದು ಪ್ರತಿ ಆಟಗಾರನ ಧ್ಯೇಯ. ಈತ ಹೊಡೆದ ಚೆಂಡು ನೆಲಮುಟ್ಟುವ ಮೊದಲು ಅಥವಾ ಒಮ್ಮೆ ಮಾತ್ರ ಪುಟಿದ ಮೇಲೆ ಎದುರು ಕೋರ್ಟಿನ ಆಟಗಾರ ಹೊಡೆಯಬಹುದು. ಹೀಗೆ ಚೆಂಡನ್ನು ಒಂದು ಕೋರ್ಟಿನಿಂದ ಇನ್ನೊಂದಕ್ಕೆ ಹೊಡೆಯುತ್ತ ಆಟ ಮುಂದುವರಿಯುತ್ತದೆ. ಒಂದು ಕಡೆಯ ಆಟಗಾರ ಚೆಂಡನ್ನು ಸರಿಯಾದ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಹಿಂದಕ್ಕೆ ಹೊಡೆಯಲು ಅಸಮರ್ಥನಾದಾಗ ಎದುರಾಳಿಗೆ ಒಂದು ಗೆಲ್ಲಂಕ ಬರುತ್ತದೆ. ಮತ್ತೆ ಸರ್ವಿಸಿನಿಂದ ಆಟ ಪುನರಾರಂಭಗೊಳ್ಳುತ್ತದೆ.



ಟೆನಿಸ್ ಚೆಂಡು

ಕೋರ್ಟನ್ನು ಉದ್ದುದ್ದಕ್ಕೆ ಒಂದು ಗೆರೆ ವಿಭಾಗಿಸುತ್ತದೆ. ಇದರಿಂದ ಪ್ರತಿ ಕೋರ್ಟಿನಲ್ಲೂ ಎಡ ಭಾಗ ಮತ್ತು ಬಲ ಭಾಗಗಳಿರುತ್ತವೆ. ಸರ್ವಿಸ್ ಮಾಡುವಾಗ ಆಟಗಾರ ಪೂರ್ತಿಯಾಗಿ ಕೋರ್ಟಿನ ಎಡಭಾಗ ಅಥವಾ ಬಲ ಭಾಗದಲ್ಲಿ ನಿಂತಿರಬೇಕು. ಬಲಭಾಗದಲ್ಲಿ ನಿಂತು ಸರ್ವಿಸ್ ಮಾಡಿದರೆ ಚೆಂಡು ಎದುರು ಕೋರ್ಟಿನ ಬಲಭಾಗಕ್ಕೇ ಹೋಗಬೇಕು. ಎಡಭಾಗದಿಂದ ಸರ್ವಿಸ್ ಮಾಡಿದರೆ ಎದುರು ಕೋರ್ಟಿನ ಎಡಭಾಗಕ್ಕೆ ಹೋಗಬೇಕು. ಸರ್ವಿಸ್ ಮಾಡಿದ ಮೇಲೆ ಮಾಡುವ ಹೊಡೆತಗಳಿಗೆ ಇಂಥ ನಿರ್ಬಂಧವೇನೂ ಇಲ್ಲ. ಎದುರು ಕೋರ್ಟಿನ ಯಾವ ಕಡೆಗಾದರೂ ಹೊಡೆಯಬಹುದು.

ಟೆನಿಸ್ ಆಟದಲ್ಲಿ ಐದು ಮುಖ್ಯ ಹೊಡೆತಗಳಿವೆ. ಬಲಗೈಯಲ್ಲಿ ರ್‍ಯಾಕೆಟ್ ಹಿಡಿದು ಆಟವಾಡುವವನು ತನ್ನ ದೇಹದ ಬಲಬದಿಗೆ ಬಂದ ಚೆಂಡನ್ನು ಹೊಡೆಯುವುದು 'ಫೋರ್ ಹ್ಯಾಂಡ್' ಅಥವಾ 'ಮುಂಗೈ'

ರೀತಿಯಲ್ಲಿ. ಎಡ ಬದಿಯಿಂದ ಹೊಡೆಯುವುದು 'ಬ್ಯಾಕ್ ಹ್ಯಾಂಡ್' ಅಥವಾ 'ಹಿಂಗೈ' ರೀತಿ. ಸರ್ವಿಸ್ ಮಾಡುವಾಗ ಉಪಯೋಗಿಸುವುದು ಪ್ರತ್ಯೇಕ ಹೊಡೆತ. ಎದುರಾಳಿ ಹೊಡೆದ ಚೆಂಡು ನೆಲಮುಟ್ಟುವುದಕ್ಕೆ ತುಸು ಮೊದಲು ತಲೆಗಿಂತ ಕೆಳಗಿನ ಎತ್ತರದಲ್ಲಿ ಹೊಡೆಯುವುದಕ್ಕೆ 'ವಾಲಿ' ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ. ಸರ್ವಿಸ್ ಅಲ್ಲದಿದ್ದಾಗ ತಲೆಯ ಮೇಲ್ಗಡೆಯಿಂದ ಚೆಂಡನ್ನು ಹೊಡೆಯುವುದಕ್ಕೆ 'ಸ್ಮಾಷ್' ಎಂದು ಹೆಸರು.

ಟೆನಿಸ್ ಆಟ ಕರಗತವಾದ ಮೇಲೆ ತುಸು ಸಂಕೀರ್ಣವಾದ ಹೊಡೆತಗಳನ್ನು ಕಲಿಯಬಹುದು. ಚೆಂಡು ಬರುತ್ತಿರುವ ದಿಕ್ಕಿಗೆ ಓರೆಯಾಗಿ ಹಿಡಿದ ರ‍್ಯಾಕೆಟ್‌ನಿಂದ ಹೊಡೆದಾಗ ಚೆಂಡು ಗಿರ‍್ರನೆ ತಿರುಗುತ್ತ ಚಲಿಸುತ್ತದೆ. ಇದು ನೆಲವನ್ನು ಮುಟ್ಟಿದರೆ, ಥಟಕ್ಕನೆ ದಿಕ್ಕನ್ನು ಬದಲಾಯಿಸಿ ಎದುರಾಳಿಯ ಹೊಡೆತ ತಪ್ಪುವಂತೆ ಮಾಡುತ್ತದೆ.

ಚೆಂಡು ಪುಟಿದು ಮೇಲಕ್ಕೆ ಏಳುವ ಕ್ಷಣದಲ್ಲೇ ಹೊಡೆಯುವುದರಿಂದ ಅದು ಹೆಚ್ಚಿನ ವೇಗದಿಂದ ಹೋಗುವಂತೆ ಮಾಡಬಹುದು. ನೆಟ್‌ನ ಪಕ್ಕದಲ್ಲೇ ನಿಂತಿದ್ದ ಆಟಗಾರ ಚೆಂಡನ್ನು ಬಿರುಸಾಗಿ ಹೊಡೆದರೆ ಎದುರಾಳಿಗೆ ಅದನ್ನು ತಲಪಲು ಸಾಕಷ್ಟು ಸಮಯ ಸಿಗದೆ ಹೋಗಬಹುದು. ಈ ರೀತಿ ಮಾಡುವುದಕ್ಕೆ, ಚೆಂಡನ್ನು 'ಕೊಲ್ಲುವುದು' ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ.

ಚೆಂಡು ರಭಸವಾಗಿ ಹೋಗಬೇಕಾದರೆ ದೇಹದ ಭಾರವನ್ನೆಲ್ಲ ಹಾಕಿ ಹೊಡೆಯಬೇಕು. ಕಾಲುಗಳು ಬಿಡದೆ ಚಲಿಸುತ್ತ ಸರಿಯಾದ ಸ್ಥಾನಕ್ಕೆ ಹೋಗುತ್ತಿರಬೇಕು. ಉತ್ತಮ ಆಟಗಾರರಂತೂ ಕೋರ್ಟ್‌ನಲ್ಲಿ ಕುಣಿಯುತ್ತಿದ್ದಾರೋ ಎಂದೆನಿಸುತ್ತದೆ. 'ಫೋರ್‌ಹ್ಯಾಂಡ್' ಹೊಡೆತದಲ್ಲಿ ಎಡಗಾಲು ಮತ್ತು ಎಡಭುಜ ನೆಟ್‌ಗೆ ಹತ್ತಿರವಾಗಿರುತ್ತದೆ. 'ಬ್ಯಾಕ್ ಹ್ಯಾಂಡ್' ಹೊಡೆತದಲ್ಲಿ ಇದು ತದ್ವಿರುದ್ಧ.

ನೋಡಿ : ಟೆನಿಸ್ ; ಟೇಬಲ್ ಟೆನಿಸ್

ಲಾಲಾ ಅಮರನಾಥ್

1946ರ ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್–ಭಾರತ ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯ ಸರಣಿ. ಓಲ್ಡ್ ಟ್ರಾಫರ್ಡ್ ಕ್ರೀಡಾಂಗಣದಲ್ಲಿ ನಡೆಯುತ್ತಿದ್ದ ಎರಡನೆಯ ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯ. ಪಂದ್ಯದ ಆರಂಭದಲ್ಲಿ ಭಾರತದ ಕಡೆಯ ಮುಖ್ಯ ಬೌಲರ್ ಮೊಣಕಾಲಿಗೆ ಪೆಟ್ಟು ಬಿದ್ದು ಕುಂಟುತ್ತಿದ್ದರು. ಆದರೂ ಅವರು ಚೆಂಡೆಸೆಯುವುದನ್ನು ಬಿಡಲಿಲ್ಲ. ಮೂರೇ ಮೂರು ಹೆಜ್ಜೆ ಓಡಿಬಂದು ಚೆಂಡನ್ನು ಎಸೆಯುತ್ತಿದ್ದರೂ ಬೌಲಿಂಗಿನ ತೀಕ್ಷ್ಣತೆ ಕುಂದಿರಲಿಲ್ಲ. ಬ್ಯಾಟ್‌ಗಾರರನ್ನು ಇನ್ನಷ್ಟು ಕಕ್ಕಾಬಿಕ್ಕಿಗೊಳಿಸುವುದಕ್ಕೋ ಎಂಬಂತೆ ಅವರು ಆಗಾಗ ತಪ್ಪು ಹೆಜ್ಜೆಯಿಂದ ಬೌಲ್ ಮಾಡುತ್ತಿದ್ದರು. ಮೊದಲನೆಯ ಇನ್ನಿಂಗ್ಸ್ ಮುಗಿಯುವಷ್ಟರಲ್ಲಿ ಕೇವಲ 96 ರನ್‌ಗಳಿಗೆ ಐವರು ಆಂಗ್ಲ ಆಟಗಾರರು ಇವರಿಗೆ ಬಲಿ ಬಿದ್ದಿದ್ದರು.

ಈ ಬೌಲರ್ –ಲಾಲಾ ಅಮರನಾಥ್. ಇವರು ಬರಿಯ ಬೌಲರ್ ಮಾತ್ರ ಅಲ್ಲ, ಬ್ಯಾಟುಗಾರರೂ ಕೂಡ.

ಅಮರನಾಥ್ ಟೆಸ್ಟ್ ಕ್ರಿಕೆಟಿಗೆ ಕಾಲಿಡುತ್ತಲೇ ಶತಕವನ್ನು ಬಾರಿಸಿದ ವೀರ. 1933–34 ಸಾಲಿನಲ್ಲಿ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ವಿರುದ್ಧ ಮುಂಬಯಿಯಲ್ಲಿ ಆಡುತ್ತ ಇವರು 118 ರನ್‌ಗಳನ್ನು ಗಳಿಸಿದರು. ಹೀಗೆ ಪ್ರಥಮ ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ನೂರಕ್ಕಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ಓಟ ಪಡೆದ ಮೊತ್ತಮೊದಲ ಭಾರತೀಯ ಆಲ್‌ರೌಂಡರ್ ಇವರು. ಅಮರನಾಥ್ ಅಗತ್ಯ ಬಿದ್ದರೆ ವಿಕೆಟ್ ಕೀಪಿಂಗ್ ಸಹ ಮಾಡಬಲ್ಲವರಾಗಿದ್ದರು. ಉತ್ತಮ ಟೆಸ್ಟ್ ಕ್ಯಾಪ್ಟನ್ ಎಂಬ ಹೆಸರನ್ನು ಸಂಪಾದಿಸಿದ್ದರು.



ಬೌಲರ್, ಬ್ಯಾಟುಗಾರ : ಲಾಲಾ ಅಮರನಾಥ್

ಲಾಲಾ ಹುಟ್ಟಿದ್ದು 1911 ಸೆಪ್ಟೆಂಬರ್ 11 ರಂದು. ಇವರು ಪಂಜಾಬ್, ಗುಜರಾತ್, ಪಾಟಿಯಾಲ, ಉತ್ತರ ಪ್ರದೇಶ ಮತ್ತು ರೈಲ್ವೆ ತಂಡಗಳ ಪರವಾಗಿ ಆಡಿದ್ದಾರೆ. ಈ ಎಲ್ಲ ತಂಡಗಳ ನೇತೃತ್ವ ವಹಿಸಿದ್ದಾರೆ. ರಣಜಿ ಟ್ರೋಫಿ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಸರಾಸರಿ 39.3ರಂತೆ ಒಟ್ಟು 2,162 ರನ್‌ಗಳನ್ನು ಸಂಪಾದಿಸಿದ್ದಾರೆ. ಸರಾಸರಿ 14.54ರಂತೆ 2,764 ರನ್ ಕೊಟ್ಟು 190 ವಿಕೆಟ್‌ಗಳನ್ನು ಉರುಳಿಸಿದ್ದಾರೆ. ಒಟ್ಟು 24 ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ (40 ಇನ್ನಿಂಗ್ಸ್) ಭಾಗವಹಿಸಿದ್ದಾರೆ. ಇವುಗಳಲ್ಲಿ ಹದಿನೈದು ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಇವರೇ ಕ್ಯಾಪ್ಟನ್.

ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಲಾಲಾ ಅಮರನಾಥ್ 878 ರನ್ (ಸರಾಸರಿ : 24.39) ಗಳಿಸಿದ್ದಾರೆ; 13 ಕ್ಯಾಚ್‌ಗಳನ್ನು ಹಿಡಿದಿದ್ದಾರೆ. ಬೌಲರ್ ಆಗಿ ಆರು ಚೆಂಡುಗಳ 518.5 ಓವರ್ (167 ಮೇಡನ್), ಎಂಟು ಚೆಂಡುಗಳ 126 ಓವರ್‌ಗಳಲ್ಲಿ (21 ಮೇಡನ್) 45 ವಿಕೆಟ್ ಪಡೆದಿದ್ದಾರೆ.

ಲಾಲಾ ಅಮರನಾಥ್ ಉತ್ತರ ರೈಲ್ವೆಯಲ್ಲಿ ಅಧಿಕಾರಿಗಳಾಗಿದ್ದರು. ಅವರ ಮಕ್ಕಳಾದ ಸುರಿಂದರ್, ಮೊಹಿಂದರ್ ಮತ್ತು ರಾಜಿಂದರ್ ಕೂಡ ಉತ್ತಮ ಕ್ರೀಡಾಪಟುಗಳು.

ಲಾಸ್ ವಿರೆನ್

1948ರಿಂದೀಚೆಗೆ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಕ್ರೀಡೆಯಲ್ಲಿ ಸ್ವರ್ಣಪದಕ ಪಡೆಯದೇ ಇದ್ದ ಫಿನ್‌ಲೆಂಡಿಗೆ ಸ್ವರ್ಣಪದಕವನ್ನು ಗಳಿಸಿಕೊಟ್ಟ ಕ್ರೀಡಾಪಟು ಲಾಸ್ ವಿರೆನ್.

ಮ್ಯೂನಿಕ್‌ನಲ್ಲಿ ನಡೆದ 1972ರ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಕ್ರೀಡೆಯಲ್ಲಿ 10,000 ಮೀಟರ್ ಓಟದಲ್ಲಿ ಗುರಿಗೆ 13 ಲ್ಯಾಪ್ (13 ವೃತ್ತಗಳು) ದೂರದಲ್ಲಿದ್ದಾಗ ವಿರೆನ್ ಬಿದ್ದುಬಿಟ್ಟರು. ಆದರೂ ಬೇಗನೆ ಎದ್ದು 27 ಮಿನಿಟು 38.35 ಸೆಕೆಂಡುಗಳಲ್ಲಿ ಗುರಿ ತಲುಪಿ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ದಾಖಲೆ



10,000 ಮೀಟರ್ ಓಟದಲ್ಲಿ ಸ್ಪರ್ಧಾಳಿ : ವಿರೆ

ದಾಖಲೆಗಳೆರಡನ್ನೂ ಸ್ಥಾಪಿಸಿದರು. ಚಿನ್ನದ ಪದಕ ಗಳಿಸಿದರು. 5,000 ಮೀಟರ್ ದೂರವನ್ನು 13 ಮಿನಿಟು 26.4 ಸೆಕೆಂಡುಗಳಲ್ಲಿ ಓಡಿ ಚಿನ್ನದ ಪದಕ ಗಳಿಸಿ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್ ದಾಖಲೆ ಸ್ಥಾಪಿಸಿದರು.

ಲಿದಿಯಾ ಸ್ಕೋಬ್ಲಿಕೋವ

1964ರ ಚಳಿಗಾಲದ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಬಿಸಿಬಿಸಿ ಸುದ್ದಿ: "ರಷ್ಯದ ಹುಡುಗಿ ಲಿದಿಯಾ ಸ್ಕೋಬ್ಲಿಕೋವ ನಾಲ್ಕು ವೇಗದ ಸ್ಕೇಟಿಂಗ್ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಲ್ಲಿ ಚಿನ್ನದ ಪದಕ ಗಳಿಸಿದ್ದಾರೆ." ಮೂರು ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಲ್ಲಿ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್ ದಾಖಲೆ [illegible] ಈಕೆ. 1960ರ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಗಳಿಸಿದ ಎರಡು ಪದಕಗಳನ್ನು ಸೇರಿಸಿದರೆ ಒಟ್ಟು ಸಂಪಾದಿಸಿದ ಚಿನ್ನದ ಪದಕಗಳು ಆರು. ಚಳಿಗಾಲದ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನ ಚರಿತ್ರೆಯಲ್ಲಿ ಇಂಥ ಗೌರವಕ್ಕೆ ಪಾತ್ರರಾದವರು ಇವರೊಬ್ಬರೇ.

'ವೇಗದ ಸ್ಕೇಟಿಂಗ್ ರಾಣಿ' ಲಿದಿಯಾ ಹುಟ್ಟಿದ್ದು ಯೂರಲ್ ಚೆಲ್ಯಬಿಂಕ್ ಎಂಬಲ್ಲಿ. ಇಲ್ಲಿ ವರ್ಷದ ಕೆಲವು ತಿಂಗಳು ಪೂರ್ತಿ ಮಂಜು ಮುಚ್ಚಿರುತ್ತದೆ. ಲಿದಿಯಾ ಶಾಲಾ ಬಾಲಕಿಯಾಗಿದ್ದಾಗಲೇ ಸ್ಕೇಟಿಂಗ್ ಆರಂಭಿಸಿದ್ದರು.



[illegible]



' ವೇಗದ ಸ್ಕೇಟಿಂಗ್ ರಾಣಿ '

ಶಾಲಾ ಅಧ್ಯಾಪಕಿ ಲಿದಿಯಾರಿಗೆ ಬಿಡುವು ಸಮಯವಿದ್ದಾಗ. ಬೇಸಗೆಯಲ್ಲಿ ಸೈಕಲ್ ಸವಾರಿ, ಚಳಿಗಾಲದಲ್ಲಿ ಸ್ಕೇಟಿಂಗ್ ಅಭ್ಯಾಸ. ಹಾಗಿದ್ದರೂ ಶಾಲೆಯ ಕೆಲಸದಲ್ಲೂ ಮನೆ ಕೆಲಸದಲ್ಲೂ ಎಂದೂ ಹಿಂದೆ ಬಿದ್ದವರಲ್ಲ.

1960ರ ಚಳಿಗಾಲದ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ 1,500 ಮತ್ತು 3,000 ಮೀಟರ್ ಸ್ಕೇಟಿಂಗ್‌ನಲ್ಲಿ ಲಿದಿಯಾ ಮೊದಲನೆಯವರಾಗಿ ಬಂದರು. 1964ರಲ್ಲಿ ಈ ಎರಡು ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಲ್ಲದೆ 500 ಮತ್ತು 1,000 ಮೀಟರ್ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಲ್ಲೂ ಗೆದ್ದರು. 1963ರಲ್ಲಿ ಜಪಾನ್‌ನಲ್ಲಿ ನಡೆದ ವಿಶ್ವ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಲ್ಲಿ ಎಲ್ಲ ದೂರದ ಸ್ಕೇಟಿಂಗ್ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಲ್ಲೂ ಇವರು ಮೊದಲ ಸ್ಥಾನ ಪಡೆದರು.

ನೋಡಿ: ಚಳಿಗಾಲದ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್

3,000 [illegible]



ಲಿಯರಿ ಕಾನ್‌ಸ್ಟಂಟೈನ್

1939ರಲ್ಲಿ ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್‌ನ ಓವಲ್ ಮೈದಾನದಲ್ಲಿ ಒಂದು ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯ ನಡೆಯಿತು.



ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಜೀವನ: ಲಿಯರಿ

ಬೌಲರ್. ವಿಕೆಟ್ ಕೀಪರ್ ಮತ್ತು ಇಬ್ಬರು ಫೀಲ್ಡರುಗಳನ್ನು ಬಿಟ್ಟರೆ ಉಳಿದ ಏಳೂ ಆಟಗಾರರು ಬೌಂಡರಿ ಗೆರೆಯ ಹತ್ತಿರದಲ್ಲಿ ನಿಂತಿದ್ದರು. ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್ ತಂಡದ ನಾಯಕ ವಾಲಿ ಹ್ಯಾಮಂಡ್ ರಚಿಸಿದ ವ್ಯೂಹ ಇದು.

ಇವರು ಹಿಡಿಯಬಯಸಿದ ಸಿಂಹ ಅದ್ವಿತೀಯ ಬ್ಯಾಟ್ಸ್‌ಗಾರ ಕಾನ್‌ಸ್ಟಂಟೈನ್. ಇಂಥ ಫೀಲ್ಡಿಂಗ್ ವ್ಯವಸ್ಥೆ ಇದ್ದಾಗಲೂ ಕಾನ್‌ಸ್ಟಂಟೈನ್ 11 ಬೌಂಡರಿ ಹೊಡೆತಗಳೂ ಒಂದು ಸಿಕ್ಸರ್ ಹೊಡೆತವೂ ಇದ್ದ 78 ರನ್ನುಗಳನ್ನು ಬಾರಿಸಿದರು.

ಕ್ರಿಕೆಟೇ ಜೀವನವೆಂದು ತಿಳಿದು ಬಾಳಿದ ಆಟಗಾರ – ಲಿಯರಿ ಕಾನ್‌ಸ್ಟಂಟೈನ್. ಲಾರ್ಡ್ ಕಾನ್‌ಸ್ಟಂಟೈನ್ ಆದ ಮೇಲೂ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಕ್ಷೇತ್ರದಲ್ಲಿ ಲಿಯರಿ ಎಂದೇ ಕರೆಸಿಕೊಳ್ಳುವ ಆಸೆ ಅವರದು.

ಟ್ರಿನಿಡಾಡ್‌ನ ನಿಸರ್ಗರಮ್ಯ ಹಳ್ಳಿಯ ಬಡ ನೀಗ್ರೊ ಕುಟುಂಬದಲ್ಲಿ ಕಾನ್‌ಸ್ಟಂಟೈನರ ಜನನ. ತಂದೆ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಆಟಗಾರ. 1907ರಲ್ಲಿ ಐದನೆಯ ವಯಸ್ಸಿನಲ್ಲಿ ಅದೇ ಹಳ್ಳಿಯಲ್ಲಿ ತೆಂಗಿನ ಮರದ ರೆಂಬೆಯ ಬ್ಯಾಟ್ ಬಳಸಿ ತನ್ನ ಮೊದಲ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಆಟವನ್ನು ಹುಡುಗ ಕಾನ್‌ಸ್ಟಂಟೈನ್ ಆಡಿದರು.

ಲಿಯರಿ 1929ರಲ್ಲಿ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ಲಾಂಕಾಷೈರಿನ ಕ್ಲಬ್ಬಿನಲ್ಲಿ ವೃತ್ತಿ ಕ್ರೀಡಾಪಟುವಾಗಿ ಸೇರಿದರು. ಒಬ್ಬ ಕರಿ ನೀಗ್ರೊ ಆಸಕ್ತಿಯಿಂದ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಆಡುವುದು ಹಲವರಲ್ಲಿ ಕುತೂಹಲ ಉಂಟುಮಾಡಿತು.

ಚಿಕ್ಕ ದ್ವೀಪಗಳ ಸಮೂಹವಾದ ವೆಸ್ಟ್ ಇಂಡೀಸ್ ಜಗತ್ತಿನ ಅತ್ಯಂತ ಪ್ರಬಲ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ದೇಶಗಳಲ್ಲೊಂದು ಎನಿಸಿಕೊಳ್ಳುವಂತೆ ಮಾಡಿದವರಲ್ಲಿ ಕಾನ್‌ಸ್ಟಂಟೈನ್ ಒಬ್ಬರು. ಇವರ ಆಟ ದೇಶದ ಉತ್ಸಾಹಿ ಆಟಗಾರರಿಗೆ ಸ್ಫೂರ್ತಿಯ ಮೂಲವಾಗಿತ್ತು. ಇವರು ಬ್ಯಾಟಿಂಗ್ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಕ್ರಾಂತಿ ಉಂಟುಮಾಡಿದರು ಎಂದವರಿದ್ದಾರೆ: ಶ್ರೇಷ್ಠ ಆಟಗಾರ ಬ್ರಾಡ್‌ಮನ್‌ಗೆ ಇವರನ್ನು ಹೋಲಿಸಿದವರಿದ್ದಾರೆ.

ಒಮ್ಮೆ ಲಿಯರಿ ಮ್ಯಾಚ್ ಒಂದರಲ್ಲಿ ಒಂದು ಗಂಟೆಗಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ಆಟವಾಡಿ ಹತ್ತೊಂಬತ್ತು ರನ್ನು ಬಾರಿಸಿ ಔಟಾಗದೆ ಮರಳಿ ಬಂದರು. ತಂದೆ ಹೊಗಳಬಹುದು ಎಂದುಕೊಂಡು ಮನೆ ಸೇರಿದರು. ಆದರೆ ತಂದೆ ಲಿಯರಿಗೆ ಬೈದಿದ್ದರು: "ಇದಕ್ಕೆ ಆಟ ಎನ್ನುತ್ತಾರೇನೋ? ನೀನು ಬರೀ ಸಮಯ ವ್ಯರ್ಥ ಮಾಡಿದ್ದಿ ಅಷ್ಟೇ. ಬ್ಯಾಟ್ ಮಾಡುವ ಉದ್ದೇಶ ರನ್ ಪಡೆಯೋದು. ಹೀಗಾದರೆ ಉಪಯೋಗವಿದೆ."

ಮಾತಿನ ಬಾಣ ಗುರಿಮುಟ್ಟಿತು. ಸಾಧನೆ ಮಾಡಿ ಲಿಯರಿ ಕಾನ್‌ಸ್ಟಂಟೈನ್ ತಮ್ಮ ಆಟದ ರೀತಿಯನ್ನು ಸುಧಾರಿಸಿದರು. ಅತಿ ವೇಗದ ಬ್ಯಾಟುಗಾರ ಎನಿಸಿದರು. 1928ರ ಹೊತ್ತಿಗೆ ಕಾನ್‌ಸ್ಟಂಟೈನ್ ಆಡುತ್ತಾರೆಂದರೆ ಮೈದಾನದಲ್ಲಿ ಜನಜಾತ್ರೆಯೇ ಇರುತ್ತಿತ್ತು.

ಕಾನ್‌ಸ್ಟಂಟೈನ್ ಉತ್ತಮ ಬೌಲರ್ ಸಹ ಹೌದು. ತಪ್ಪಿಲ್ಲದ ಫೀಲ್ಡಿಂಗ್ ಇವರ ವೈಶಿಷ್ಟ್ಯ. ಒಮ್ಮೆ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ಮಿಡಲ್‌ಸೆಕ್ಸ್‌ನ ಕೌಂಟಿ ತಂಡದ ವಿರುದ್ಧ ವೆಸ್ಟ್ ಇಂಡೀಸ್ ತಂಡದಲ್ಲಿ ಆಡಿದ ಕಾನ್‌ಸ್ಟಂಟೈನ್ ತಮ್ಮ ತಂಡದ ಒಟ್ಟು 107ರಲ್ಲಿ 86ರನ್ನು ತಾವೇ ಸಂಪಾದಿಸಿದ್ದರು. ಕೇವಲ ಹನ್ನೊಂದು ರನ್ನುಗಳಿಗೆ ಆರು ವಿಕೆಟ್ಟುಗಳನ್ನು ಉರುಳಿಸಿದ್ದರು.

ವೃತ್ತಿ ಕ್ರೀಡಾಪಟುವಾಗಿದ್ದಾಗಲೇ ಕಾನ್‌ಸ್ಟಂಟೈನ್ ನ್ಯಾಯಶಾಸ್ತ್ರವನ್ನು ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡಿದರು. 50ನೆಯ ವಯಸ್ಸಿನಲ್ಲಿ ಬ್ಯಾರಿಸ್ಟರ್ ಆದರು. ಪತ್ರಿಕೋದ್ಯಮಿಯಾಗಿಯೂ ಲೇಖಕರಾಗಿಯೂ ಕೆಲಸ ಮಾಡಿದರು.

1961ರಲ್ಲಿ ಟ್ರಿನಿಡಾಡ್ ಸ್ವತಂತ್ರವಾದಾಗ ಇವರು ಲಂಡನಿನಲ್ಲಿ ಟ್ರಿನಿಡಾಡ್‌ನ ಮೊತ್ತಮೊದಲ ರಾಯಭಾರಿಯಾದರು. ಸೇಂಟ್ ಆಂಡ್ರೂಸ್ ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾನಿಲಯದ ರೆಕ್ಟರ್. ಬ್ರಿಟಿಷ್ ಬ್ರಾಡ್‌ಕಾಸ್ಟಿಂಗ್ ಕಾರ್ಪೊರೇಷನಿನ ಗವರ್ನರ್ —ಹೀಗೆ ಅನೇಕ ಜವಾಬ್ದಾರಿಯುತ ಸ್ಥಾನಗಳಲ್ಲಿ ಸೇವೆ ಸಲ್ಲಿಸಿದರು.

ಜೀವನದ ನಾನಾ ಕ್ಷೇತ್ರಗಳಲ್ಲಿ ದುಡಿದು ವಿಶಾಲ ಅನುಭವ ಗಳಿಸಿದರೂ ಕಾನ್‌ಸ್ಟಂಟೈನ್ ಕೊನೆಯ ತನಕ ಉತ್ಸಾಹೀ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಕ್ರೀಡಾಪಟುವಾಗಿದ್ದರು. ವರ್ಣದ್ವೇಷದ ವಿರುದ್ಧ ಹೋರಾಡಿದರು. 1969ರಲ್ಲಿ ಲಾರ್ಡ್ ಕಾನ್‌ಸ್ಟಂಟೈನ್ ಆದರು.

1920 ಮತ್ತು 1930ರ ದಶಕಗಳಲ್ಲಿ ಕಾನ್‌ಸ್ಟಂಟೈನರ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಪಟುತ್ವ ಪರಾಕಾಷ್ಠೆ ಮುಟ್ಟಿತು. 60 ವರ್ಷದ ಇಳಿವಯಸ್ಸಿನಲ್ಲೂ ಅವರು ಕ್ರಿಕೆಟನ್ನು ಚೆನ್ನಾಗಿ ಆಡುತ್ತಿದ್ದರು.

ಲಾರ್ಡ್ ಕಾನ್‌ಸ್ಟಂಟೈನ್ ತಮ್ಮ ಆತ್ಮಕಥೆಯ ಬರವಣಿಗೆಯನ್ನು ಮುಗಿಸುವ ಮೊದಲೇ ತೀರಿಹೋದರು (ಜುಲೈ 1.1971). ಆಗ ಅವರಿಗೆ 69 ವರ್ಷ ವಯಸ್ಸು.

ಲಿಯೋನ್ ವಾಂಡರ್‌ಸ್ಟ್ಯುಯಿಫ್ಟ್

ಕೊರೆಯುವ ಚಳಿ. ಸುರಿಮಳೆಯಿಂದ ಪ್ಯಾರಿಸಿನ ಹತ್ತಿರದ ರೇಸಿಂಗ್ ಟ್ರ್ಯಾಕ್‌ನಲ್ಲಿ ನೀರು ನಿಂತಿತ್ತು. ಆದರೂ ಮೂವತ್ತೊಂಬತ್ತು ವರ್ಷ ವಯಸ್ಸಿನ ಬೆಲ್ಜಿಯಮ್ ಪ್ರಜೆಯೊಬ್ಬನ ಸಾಹಸ ಕಂಡು ಕೆಲವು ಜನ ಬೆರಗಾದರು.

ವೇಗದ ಸೈಕಲ್ ಸವಾರಿ ದಾಖಲೆಯನ್ನು ಸ್ಥಾಪಿಸುವ ಉದ್ದೇಶದಿಂದ ಅವನು ಸೈಕಲ್ ತುಳಿಯುತ್ತಿದ್ದ. ಆ ವೇಗದಲ್ಲಿ ಗಾಳಿಯ ರಭಸವನ್ನು ಕಡಮೆಮಾಡಿ 'ದಾರಿ ಮಾಡಿಕೊಡಲು' ಇವನ ಮುಂದುಗಡೆ ಒಬ್ಬ ಮೋಟರ್ ಸೈಕಲ್ ಸವಾರ ಧಾವಿಸುತ್ತಿದ್ದ. ಗಾಳಿಯ ಸೆಳೆತವನ್ನು ತಡೆಯುವ ಮೋಟರ್ ಸೈಕಲ್ಲಿನ ಚಕ್ರದಿಂದ ಹಾರುವ ನೀರಿನಿಂದ ಸೈಕಲ್ ಸವಾರ ತೋಯ್ದುಹೋದ.

ಇಬ್ಬರು ಸವಾರರಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬರು ತುಸು ತಪ್ಪಿದರೂ ಪ್ರಾಣಕ್ಕೆ ಅಪಾಯ. ಆದರೂ ಒಂದು ಗಂಟೆಯ ಸೈಕಲ್ ಸವಾರಿ ಮುಗಿದ ಮೇಲೆಯೇ ಅವರು ನಿಂತದ್ದು. ಈ ಗಂಟೆಯಲ್ಲಿ ಇವರು 76.5 ಮೈಲು ದೂರವನ್ನು ಕ್ರಮಿಸಿದ್ದರು.

ಇದು ನಡೆದದ್ದು 1928 ಸೆಪ್ಟೆಂಬರ್ 29ರಂದು. ಬೈಸಿಕಲ್ ಸವಾರನ ಹೆಸರು ಲಿಯೊನ್ ವಾಂಡರ್‌ಸ್ಟುಯಿಫ್ಟ್. ಅವರು ಅಂದು ಸ್ಥಾಪಿಸಿದ ವೇಗದ ದಾಖಲೆ 44 ವರ್ಷಗಳ ಬಳಿಕವೂ ಉಳಿದಿದೆ.

ಲಿಯೊನ್ ವಾಂಡರ್‌ಸ್ಟುಯಿಫ್ಟ್‌ರ ತಂದೆ ಒಬ್ಬ ಸೈಕಲ್ ಹವ್ಯಾಸಿ. ಅಣ್ಣ ಆರ್ಥರ್ ಮತ್ತು ಲಿಯೊನ್ ಇಬ್ಬರೂ ಹಲವು ಸೈಕಲ್ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಿದ್ದರು. 1922ರಲ್ಲಿ ಆರ್ಥರ್ ಒಂದು ಗಂಟೆ ಸೈಕಲ್ ಸವಾರಿಯಲ್ಲಿ ವೇಗದ ದಾಖಲೆ ಸ್ಥಾಪಿಸಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸಿ ವಿಫಲರಾದರು (ಆಗ ದಾಖಲೆ 63.2 ಮೈಲುಗಳಾಗಿತ್ತು). ಅಣ್ಣನಿಂದಾಗದ ಕೆಲಸವನ್ನು ತಾನಾದರೂ ಮಾಡಿಯೇ ತೀರಬೇಕೆಂದು ಲಿಯೊನ್ ಹಟಹಿಡಿದರು.

ದಾಖಲೆಯನ್ನು ಮುರಿಯಬೇಕೆಂದು ಪಣತೊಟ್ಟವರಲ್ಲಿ ವಾಂಡರ್‌ಸ್ಟುಯಿಫ್ಟ್ ಒಬ್ಬರೇ ಅಲ್ಲ. ಫ್ರಾನ್ಸಿನ ಜೀನ್ ಬ್ರೂನಿಯರ್ ಸಹ ಇದೇ ಹಂಬಲ ಹೊಂದಿದ್ದರು.

1924ರಲ್ಲಿ ವಾಂಡರ್‌ಸ್ಟುಯಿಫ್ಟ್ ಒಂದು ಗಂಟೆಯಲ್ಲಿ 67 ಮೈಲು ಸೈಕಲ್ ಸವಾರಿಮಾಡಿ ವಿಶ್ವದಾಖಲೆ ಸ್ಥಾಪಿಸಿದರೂ ಹದಿನೆಂಟು ದಿನಗಳ ಬಳಿಕ ಬ್ರೂನಿಯರ್ ಈ ದಾಖಲೆಯನ್ನು ಮುರಿದಿದ್ದರು. ಮರು ವರ್ಷ ವಾಂಡರ್‌ಸ್ಟುಯಿಫ್ಟ್ 71.5 ಮೈಲುಗಳ ದಾಖಲೆಯನ್ನು ಸ್ಥಾಪಿಸಿದರೆ ಜೀನ್ ಬ್ರೂನಿಯರ್ ಒಂದು ತಿಂಗಳೊಳಗೆ 75 ಮೈಲುಗಳ ದಾಖಲೆ ಸ್ಥಾಪಿಸಿದರು. ಅನಂತರ ಇವರು ತಮ್ಮ ದಾಖಲೆ ಮುಂದೆಂದೂ ಮುರಿಯಲ್ಪಡದು ಎಂದು ಸಮಾಧಾನ ಪಟ್ಟುಕೊಂಡು ನಿವೃತ್ತರಾದರು.

[illegible] ವಾಂಡರ್‌ಸ್ಟುಯಿಫ್ಟ್‌ಗೆ ನೆಮ್ಮದಿ ಎಲ್ಲಿಯದು? 1928ರಲ್ಲಿ ಗಂಟೆಗೆ 76.5 ಮೈಲು ದೂರವನ್ನು ಕ್ರಮಿಸಿ ಹೊಸ ದಾಖಲೆಯನ್ನು ಸ್ಥಾಪಿಸಿದ ನಂತರವೇ ಇವರು ವಿಶ್ರಾಂತಿ ಪಡೆದದ್ದು.

ವಾಂಡರ್‌ಸ್ಟುಯಿಫ್ಟ್ 1964ರಲ್ಲಿ ಕಾಲವಾದರೂ ಸೈಕಲ್ ಸ್ಪರ್ಧೆಯ ಚರಿತ್ರೆಯಲ್ಲಿ ಇವರ ಹೆಸರು ಶಾಶ್ವತ.

ಲೀಲಾರಾವ್

ಭಾರತೀಯ [illegible] ಹಬ್ಬ. ಭಾರತ–ವಿದೇಶಗಳಲ್ಲಿ ಹಲವಡೆ ತಮ್ಮ ಟೆನಿಸ್ ಆಟದಿಂದ ಲೀಲಾರಾವ್ ಕ್ರೀಡಾಪ್ರೇಮಿಗಳ ಮನಸ್ಸನ್ನು ಗೆದ್ದಿದ್ದಾರೆ. 1940ರಿಂದ 1944ರ ವರೆಗೆ ಇವರು ಭಾರತದ ಅತ್ಯುತ್ತಮ ಟೆನಿಸ್ ಆಟಗಾರ್ತಿ ಎನಿಸಿಕೊಂಡಿದ್ದರು.

ಚಿಕ್ಕಂದಿನಲ್ಲಿ ಲೀಲಾ ನಾಚಿಕೆ ಸ್ವಭಾವದ ಹುಡುಗಿ. ತಂದೆ ಮುಂಬಯಿಯ [illegible] ಪ್ರಸಿದ್ಧ ವೈದ್ಯರು. ತಾಯಿ ನಾಟಕ ರಚನೆಗೆ ಹೆಸರಾದವರು. ಲೀಲಾರ [illegible] ವಿದ್ಯಾಭ್ಯಾಸ ಮೊದಲು ತಾಯಿಯಿಂದಲೇ ನಡೆದದ್ದು. [illegible] ಪ್ಯಾರಿಸ್ ಮತ್ತು ಲಂಡನ್‌ಗಳಲ್ಲೂ ಲೀಲಾರಾವ್ [illegible] ಇವರು ಇಟಾಲಿಯನ್, ಫ್ರೆಂಚ್ ಮತ್ತು ಇಂಗ್ಲಿಷ್ ಭಾಷೆಗಳಲ್ಲಿ ಸು[illegible]ವಾಗಿ ಸಂಭಾಷಿಸಬಲ್ಲವರಾಗಿದ್ದರು.

ಲೀಲಾರಾವ್ ಪಿಟೀಲು ವಾದನದಲ್ಲಿ ಉತ್ತಮ ಮಟ್ಟ ಸಾಧಿಸಿದ್ದರು. ನಾಟಕ ರಂಗವನ್ನು ಪ್ರವೇಶಿಸಬೇಕು ಎಂಬುದು ಇವರ ಆಶಯವಾಗಿತ್ತು. ಬದಲಿಗೆ ಇವರು ಟೆನಿಸ್ ಕ್ಷೇತ್ರಕ್ಕೆ ಇಳಿದರು. ಲೀಲಾರ ಬಿರುಸಾದ ಫೋರ್‌ಹ್ಯಾಂಡ್ ಆಟವನ್ನು ಎದುರಿಸುವ ಮಹಿಳಾ ಕ್ರೀಡಾಪಟುಗಳು ಆ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ಯಾರೂ ಇರಲಿಲ್ಲ.



ಲೀಲಾರಾವ್ [illegible]

ಲೆನ್ ಹಟನ್

ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ಲೀಡ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ 1951ರಲ್ಲಿ ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್ ಮತ್ತು ದಕ್ಷಿಣ ಆಫ್ರಿಕಾಗಳ ನಡುವೆ ಟೆಸ್ಟ್ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಪಂದ್ಯ ನಡೆಯುತ್ತಿತ್ತು. ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್ ಗೆಲ್ಲಲು 139 ರನ್ನು ಗಳಿಸಬೇಕಾಗಿತ್ತು. ಹಟನ್ ಮತ್ತು ಐಕಿನ್ ಆಟ ಪ್ರಾರಂಭಿಸಿದ್ದರು. ಇಬ್ಬರೂ ಸೇರಿ 136 ರನ್ನುಗಳನ್ನು ಗಳಿಸಿದಾಗ ಇದ್ದಕ್ಕಿದಂತೆ ಭಾರಿ ಮಳೆ. ಆಟಗಾರರೆಲ್ಲ ಪೆವಿಲಿಯನ್‌ಗೆ ಓಡಿದರು. ಹಟನ್ ಒಬ್ಬರ ಸ್ಕೋರೇ 91 ರನ್‌ಗಳಾಗಿದ್ದುವು. ಇನ್ನು 9 ರನ್ ಗಳಿಸಿದರೆ ಒಂದು ಶತಕ. ಅಷ್ಟೇ ಅಲ್ಲ ಅದು ಹಟನ್‌ರ ನೂರನೆಯ ಶತಕವಾಗುತ್ತಿತ್ತು. ಆದರೆ ಗೆಲ್ಲಲು ಕೇವಲ ನಾಲ್ಕೇ ರನ್ ಬೇಕಾಗಿರುವುದರಿಂದ ಗೆದ್ದ ಮೇಲೆ ಆಟ ಮುಂದುವರಿಯುವುದಿಲ್ಲ. ಅಷ್ಟರಲ್ಲಿ ಮಳೆ ನಿಂತು ಮತ್ತೆ ಆಟ ಮುಂದುವರಿಯಿತು. ಹಟನ್ ಒಮ್ಮೆ ಎರಡು ರನ್ ಮತ್ತೊಮ್ಮೆ ಒಂದು ರನ್ ಗಳಿಸಿದರು. ಈಗ ಅವರ ಸ್ಕೋರು 94 ರನ್‌ಗಳಾಗಿದ್ದು ಎರಡೂ ತಂಡಗಳ ಸ್ಕೋರು ಸಮವಾಗಿತ್ತು. ಇನ್ನು ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್ [illegible] ಹಟನ್‌ರ ನೂರನೆಯ ಶತಕವೂ ಆಗಬೇಕೆಂದರೆ ಹಟನ್ ಒಂದು ಸಿಕ್ಸರ್ ಹೊಡೆಯಬೇಕು. ಅದಕ್ಕೆ [illegible]



ಆಟಗಾರ : [illegible]



ಬ್ಯಾಟಿಂಗ್ ಪ್ರತಿಭೆ

ಬಿದ್ದು ಸೇರಿ ಗಿಟ್ಟದೇ ಹೋಯಿತು! ಆದರೆ ಅವರ ತಂಡ ಗೆದ್ದಿತ್ತು.

ವಿಶ್ವದ ಅತ್ಯುತ್ತಮ ಬ್ಯಾಟುಗಾರರಲ್ಲೊಬ್ಬರಾದ ಲೆನ್ ಹಟನ್ ಜನಿಸಿದ್ದು 1916ರಲ್ಲಿ. ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ಯಾರ್ಕ್‌ಷಿರಿನಲ್ಲಿ. ಚಿಕ್ಕಂದಿನಿಂದಲೂ ಇವರಿಗೆ ದೊಡ್ಡ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಆಟಗಾರನಾಗಬೇಕೆಂಬ ಆಸೆ. ಯಾರ್ಕ್‌ಷಿರಿನ ಟೀಮಿನಲ್ಲಿ ಆಡಬೇಕೆಂಬ ಹಂಬಲ. ಇದಕ್ಕೆ ಅವನ ಮನೆಯವರೂ ಬೆಂಬಲ ಕೊಟ್ಟರು.

ಇವರ [illegible] ವರ್ಷದಲ್ಲಿ ಆಸೆ ನೆರವೇರಿತು. 1934ರಲ್ಲಿ ಮೊದಲ ಬಾರಿಗೆ ಯಾರ್ಕ್‌ಷಿರಿನ ಟೀಮಿನಲ್ಲಿ ಪ್ರಥಮ ದರ್ಜೆ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಿದರು. ಆಗ ಆಟ ಅಷ್ಟೇನೂ ಯಶಸ್ವಿಯಾಗದಿದ್ದರೂ ಇವರ ಚುರುಕುತನ, ತಂತ್ರಗಳನ್ನು ಗಮನಿಸಿದ ಹಿರಿಯ ಆಟಗಾರರು ಇವರಿಗೆ ಪ್ರೋತ್ಸಾಹ ಅವಕಾಶಗಳನ್ನು ಕೊಟ್ಟರು.

1941ರಿಂದ 1955ರವರೆಗೆ ಹಟನ್ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಆಡಿದರು. ಈ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್ ಆಡಿದ 98 ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ 79ರಲ್ಲಿ ಇವರು ಭಾಗವಹಿಸಿದ್ದರು. 1938ರಲ್ಲಿ ಓವಲ್‌ನಲ್ಲಿ ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯ ವಿರುದ್ಧ ಆಡಿದ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ 364 ರನ್ ಗಳಿಸಿ, ವಿಶ್ವದಾಖಲೆ ಮಾಡಿದರು. (ಈ ದಾಖಲೆಯನ್ನು 20 ವರ್ಷಗಳ ಅನಂತರ ಮುರಿದವರು — ವೆಸ್ಟ್ ಇಂಡೀಸ್‌ನ ಸೋಬರ್ಸ್.)

ಇವರು ಬ್ಯಾಟ್ ಮಾಡುವ ತಂತ್ರ ಅತ್ಯಂತ ವಿಶಿಷ್ಟವಾದದ್ದು. ಇವರಷ್ಟು ತಪ್ಪಿಲ್ಲದೆ ಬ್ಯಾಟ್‌ಮಾಡುವ ಆಟಗಾರರೇ ಇಲ್ಲ ಎನ್ನುವುದುಂಟು.

ದ್ವಿತೀಯ ಮಹಾಯುದ್ಧ ಪ್ರಾರಂಭವಾದಾಗ ಇವರು ಸೈನ್ಯ ಸೇರಬೇಕಾಯಿತು. ಅಲ್ಲಿ ಇವರ ಕೈಗೆ ಪೆಟ್ಟು ಬಿದ್ದು ಮೂರು ಬಾರಿ ಶಸ್ತ್ರಕ್ರಿಯೆ ಆಯಿತು. ಇವರ ಎಡಗೈ, ಬಲಗೈಗಿಂತ ಎರಡು ಅಂಗುಲ ಕಡಮೆಯಾಗಿ ಕೊಂಚ ಬಲಹೀನವಾಯಿತು. ಜೊತೆಗೆ ಈ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಆರು ವರ್ಷಗಳ ಕಾಲ ಬ್ಯಾಟನ್ನು ಮುಟ್ಟಲು ಅವಕಾಶವಿರಲಿಲ್ಲ.

ಆದರೆ ಈ ಅನಾನುಕೂಲತೆಗಳು ಹಟನ್‌ರ ಪ್ರತಿಭೆಯನ್ನು ಕುಗ್ಗಿಸಲಿಲ್ಲ. ಅವರು ಮುಂದೆಯೂ ಅಷ್ಟೇ ಪ್ರಚಂಡ ಬ್ಯಾಟುಗಾರರಾಗಿದ್ದರು. 1955ರವರೆಗೆ ಆಡಿದ ಪ್ರಥಮ ದರ್ಜೆ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ 40,051 ರನ್ ಗಳಿಸಿದ್ದರು. ಇದರಲ್ಲಿ 129 ಶತಕಗಳೂ ಇದ್ದುವು. 1948–49ರಲ್ಲಿ ಜೊಹಾನ್ಸ್‌ಬರ್ಗ್‌ನಲ್ಲಿ ಆಫ್ರಿಕದ ವಿರುದ್ಧ ಆಡಿದ ಟೆಸ್ಟ್‌ನಲ್ಲಿ ಹಟನ್ ಮತ್ತು ಸಿ. ವಾಶ್‌ಬ್ರೂಕ್ ಆಟ ಪ್ರಾರಂಭಿಸಿ ಮೊದಲ ವಿಕೆಟ್‌ಗೆ 359 ರನ್ ಗಳಿಸಿ ದಾಖಲೆ ಸ್ಥಾಪಿಸಿದರು. 1949ರ ಜೂನ್ ತಿಂಗಳೊಂದರಲ್ಲೇ ಹಟನ್ 1,294 ರನ್ ಗಳಿಸಿ, ಒಂದು ತಿಂಗಳಲ್ಲಿ ಅತ್ಯಂತ ಹೆಚ್ಚು ರನ್ ಗಳಿಸಿದ ದಾಖಲೆ ಸ್ಥಾಪಿಸಿದರು.

1952ರಲ್ಲಿ ಮತ್ತು 1954–55ರಲ್ಲಿ ಹಟನ್ ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್ ತಂಡಕ್ಕೆ 23 ಬಾರಿ ಕ್ಯಾಪ್ಟನ್ ಆಗಿದ್ದರು. ಆಗ ಒಮ್ಮೆಯೂ ರಬ್ಬರ್ ಕಳೆದುಕೊಳ್ಳಲಿಲ್ಲ. ವೃತ್ತಿಪರ ಆಟಗಾರರಾಗಿ ಮೊದಲಿಗೆ ಕ್ಯಾಪ್ಟನ್ ಆದದು ಹಟನರೇ. 1955ರಲ್ಲಿ ಎಂ. ಸಿ. ಸಿ. ಗೆ ಗೌರವ ಸದಸ್ಯನನ್ನಾಗಿ ಹಟನ್‌ರನ್ನು ಆರಿಸಲಾಯಿತು. ಮರುವರ್ಷ ಇವರಿಗೆ 'ಸರ್' ಪ್ರಶಸ್ತಿ ಸಿಕ್ಕಿತು.

ನೋಡಿ : ಎಂ. ಸಿ. ಸಿ. ; ಕ್ರಿಕೆಟ್ ; ಗ್ಯಾರಿ ಸೋಬರ್ಸ್ ; ಬ್ಯಾಟ್ ಮಾಡುವುದು

ಲೆಸ್ಲಿ ಏಮ್ಸ್

ಬ್ಯಾಟಿಂಗ್ ಮತ್ತು ವಿಕೆಟ್ ಕೀಪಿಂಗ್—ಎರಡರಲ್ಲೂ ನೈಪುಣ್ಯ ಹೊಂದಿ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ರಂಗದಲ್ಲಿ 'ದ್ವಿಪಾತ್ರ'ಕ್ಕೆ ಹೆಸರಾದವರು ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ಲೆಸ್ಲಿ ಏಮ್ಸ್.

1932–33ರ ಋತುವಿನಲ್ಲಿ ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯ ಪ್ರವಾಸಕ್ಕೆಂದು ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್ ತಂಡದಲ್ಲಿ ವಿಕೆಟ್ ಕೀಪರ್ ಆಗಿ ಪ್ರಥಮ ಬಾರಿಗೆ ಏಮ್ಸ್‌ನ ಆಯ್ಕೆ ಆದಾಗ ಅದಕ್ಕೆ ಅವರು ಬ್ಯಾಟು ಮಾಡುವುದರಲ್ಲೂ ಪರಿಣತ ಎಂಬುದೇ ಕಾರಣವಾಗಿತ್ತು.

1928ರಲ್ಲಿ ಬ್ಯಾಟುಗಾರರಾಗಿ ಪ್ರಥಮ ದರ್ಜೆ ಕ್ರಿಕೆಟ್‌ನಲ್ಲಿ 1919 ರನ್‌ಗಳನ್ನು ಗಳಿಸಿದರು. ಏಮ್ಸ್ ವಿಕೆಟ್ ಕೀಪರ್ ಆಗಿ 121 ಬಾರಿ ಸ್ಟಂಪ್ ಔಟ್ ಮಾಡಿದರು. ಮುಂದಿನ ವರ್ಷ 1795 ರನ್‌ಗಳನ್ನು ಸಂಪಾದಿಸಿದರು, ವಿಕೆಟ್ ಕೀಪರ್ ಆಗಿ 127 ಆಟಗಾರರನ್ನು ಔಟ್ ಮಾಡಿದರು. 1932ರಲ್ಲಿ ಅವರ ರನ್‌ಗಳು 2,482 ಮತ್ತು ಸ್ಟಂಪ್ ಔಟ್ ಮಾಡಿದವರ ಸಂಖ್ಯೆ 100. ಅವರು ಮೂರು ಇನ್ನಿಂಗ್ಸ್‌ಗಳಲ್ಲಿ ಬಿಡದೆ ಶತಕ ಬಾರಿಸಿದ್ದು ಇದೇ ವರ್ಷ.

1933ರಲ್ಲಿ 3,058 ರನ್ ಗಳಿಸಿದ ಏಮ್ಸ್‌ರಿಗೆ ಆ ವರ್ಷದ ಗಳಿಕೆಯ ಸರಾಸರಿ 58.80 ಇದ್ದಿತು. ಓವಲ್‌ನಲ್ಲಿ ನಡೆದ ಟೆಸ್ಟ್ ಒಂದರಲ್ಲಿ 6 ಕ್ಯಾಚ್, 2 ಸ್ಟಂಪ್ ಮಾಡಿದ ಏಮ್ಸ್ ಇಡೀ ಮ್ಯಾಚ್‌ನಲ್ಲಿ ಒಂದೇ ಒಂದು 'ಬೈ' ಬಿಟ್ಟರು. ಲಾರ್‌ವುಡ್, ಜಿ. ಒ. ಅಲನ್‌ನಂಥ ಅತಿ ವೇಗದ ಬೌಲರುಗಳನ್ನು ಬಿಟ್ಟರೆ ಉಳಿದೆಲ್ಲರ ಬೌಲಿಂಗ್‌ಗೆ ಅವರು ವಿಕೆಟ್ಟಿಗೆ ಬಹಳ ಸಮೀಪದಲ್ಲೇ ನಿಂತುಕೊಳ್ಳುತ್ತಿದ್ದರು.

ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಜೀವನದಲ್ಲಿ ಒಟ್ಟು 47 ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಸರಾಸರಿ 40.56 ರನ್ ಮಾಡಿರುವ ಅವರ ಸಾಧನೆ ಉತ್ತಮ ಬ್ಯಾಟುಗಾರನ ಮಟ್ಟಕ್ಕೆ ಅವರನ್ನು ಏರಿಸುತ್ತದೆ. ಪ್ರಥಮ ದರ್ಜೆ ಕ್ರಿಕೆಟ್‌ಗಳಲ್ಲಿ ಒಟ್ಟು 102 ಶತಕಗಳನ್ನು ಅವರು ಬಾರಿಸಿದ್ದರು.

1935ರ ಬಳಿಕ ಇವರು ಗಳಿಸುತ್ತಿದ್ದ ರನ್‌ಗಳ ಮೊತ್ತ ಕಡಮೆಯಾದರೂ ರನ್ ಪಡೆಯುವ ವೇಗ ಕುಗ್ಗಲಿಲ್ಲ. ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ಪ್ರವಾಸಕ್ಕೆ ಹೋದ ಭಾರತೀಯ ತಂಡದ ವಿರುದ್ಧ ಇವರು ಕೇವಲ 63 ಮಿನಿಟುಗಳಲ್ಲಿ ಶತಕ ಬಾರಿಸಿದರು. ಇದಕ್ಕಾಗಿ ಇವರಿಗೆ ಲಾರೆನ್ಸ್ ಟ್ರೋಫಿ ಸಿಕ್ಕಿತು. 1938ರಲ್ಲಿ 67 ಮಿನಿಟುಗಳಲ್ಲಿ 100 ರನ್ ಗಳಿಸಿದ ಏಮ್ಸ್ ಮತ್ತೆ ಲಾರೆನ್ಸ್ ಟ್ರೋಫಿ ಪಡೆದರು.

ಲಾಲ್ಲಾ ಅಮರ್‌ನಾಥ್ ಜನಿಸಿದ್ದು 1911ರಲ್ಲಿ. ಶಾಲಾ ವಿದ್ಯಾಭ್ಯಾಸದ ಬಳಿಕ ಇವರು ವೃತ್ತಿಪರ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಮತ್ತು ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ಆಡತೊಡಗಿದರು. ಫುಟ್‌ಬಾಲ್‌ನಲ್ಲಿ ಉತ್ತಮ ಆಟಗಾರನೆನಿಸಿದರು. ಆದರೆ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಇವರ ಮೆಚ್ಚಿನ ಆಟವಾಗಿತ್ತು. ಸ್ವಲ್ಪ ಸಮಯದ ಬಳಿಕ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ಆಟವನ್ನು ಬಿಟ್ಟು ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಮಾತ್ರ ಆಡತೊಡಗಿದರು. ಈಗ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಆಟದಲ್ಲಿ ನೇರವಾಗಿ ಭಾಗವಹಿಸದಿದ್ದರೂ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳಲ್ಲಿ ಅವರ ಸಕ್ರಿಯ ಪಾತ್ರ ಇದ್ದೇ ಇದೆ.

ಲೆಸ್ಲಿ ಕ್ಲಾಡಿಯಸ್

ಮೊದಲಿಗೆ ಹಾಕಿ ಆಟಗಾರನಾಗಬೇಕೆಂಬ ಹಂಬಲವಿರಲಿಲ್ಲ. ಆದಲು ಆರಂಭಿಸಿದಂದಿನಿಂದಲೇ ಉತ್ತಮ ಹಾಕಿ ಆಟಗಾರ ಅದರು. ನಾಲ್ಕು ಬಾರಿ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಪದಕಗಳನ್ನು ಗಳಿಸಿದರು. ಅವರೇ ಭಾರತದ ಲೆಸ್ಲಿ ಕ್ಲಾಡಿಯಸ್.



ಲೆಸ್ಲಿ ಕ್ಲಾಡಿಯಸ್

ಕ್ಲಾಡಿಯಸ್ 1927ರಲ್ಲಿ ಬಿಲಾಸ್‌ಪುರದಲ್ಲಿ ಜನಿಸಿದರು. ಅಲ್ಲೇ ಅವರ ಬಾಲ್ಯ ಕಳೆಯಿತು. ತರಗತಿಗೆ ಚಕ್ಕರ್ ಹಾಕಿ ತಮ್ಮ ಪ್ರಥಮ ಒಲವಾದ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ಆಟ ಆಡಲು, ನೋಡಲು ಹೋಗುತ್ತಿದ್ದರು. ಬಿಲಾಸ್‌ಪುರದ ಕ್ಲಬ್ ಒಂದರ ಪರವಾಗಿ ಅವರು ಟೂರ್ನಮೆಂಟ್‌ಗಳಲ್ಲಿ ಆಡಿದರು. ಹೀಗೆ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್‌ನಲ್ಲಿ ಅವರ ಹೆಸರು ಹರಡಲಾರಂಭಿಸಿತು.

ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ಆಟಕ್ಕಾಗಿ ಹೇಗಾದರೂ ತಮ್ಮಲ್ಲಿ ಉಳಿಸಿಕೊಳ್ಳಬೇಕೆಂದು ಬಂಗಾಳ–ನಾಗಪುರ ರೈಲ್ವೆ ಯವರು (ಬಿ ಎನ್ ಆರ್) ಒಂದು ಉದ್ಯೋಗವನ್ನು ಅವರಿಗೆ ನೀಡಿದರು. ಕ್ಲಾಡಿಯಸ್ ಅದನ್ನು ಅಂಗೀಕರಿಸಿದಾಗ ಅವರಿಗೆ ಕೇವಲ ಹದಿನೆಂಟು ವರ್ಷ. 1945ರಲ್ಲಿ ಆ ತಂಡದ ಪರವಾಗಿ ಹಾಕಿಯಲ್ಲಿ ಸೆಂಟರ್–ಹಾಫ್ ನೆಲೆಯಲ್ಲಿ ಆಡುತ್ತಿದ್ದ ಆಟಗಾರನಿಗೆ ಇನ್‌ಫ್ಲುಯೆಂಜಾ ತಗಲಿತು. ಆಗ ಅವರ ಜಾಗವನ್ನು ಕ್ಲಾಡಿಯಸ್ ಭರ್ತಿ ಮಾಡಬೇಕಾಯಿತು. ಹೀಗೆ ಆರಂಭವಾದ ಅವರ ಹಾಕಿ ಜೀವನದಲ್ಲಿ ನೂರಕ್ಕೂ ಹೆಚ್ಚಿನ ಅಂತರ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಕ್ಲಾಡಿಯಸ್ ಭಾಗವಹಿಸಿದರು. 19ಕ್ಕೂ ಹೆಚ್ಚಿನ ದೇಶಗಳನ್ನು ಸಂದರ್ಶಿಸಿದರು.

ಹಾಕಿ ಆರಂಭಿಸಿದ ಕೇವಲ ಎರಡೇ ವರ್ಷಗಳಲ್ಲಿ ಸೆಂಟರ್ ಹಾಫ್ ನೆಲೆಯ ಸಮರ್ಥನೆಂದೇ ಕ್ಲಾಡಿಯಸ್ ಅಡಲ್ಪಡುವವರಾದರು. ಕ್ಲಾಡಿಯಸ್ ಅವರದು ಚುರುಕು ಆಟ; ನಿರಾಯಾಸವಾಗಿ ಆಡುತ್ತಿದ್ದರು. ವಿರೋಧ ಪಕ್ಷದವನನ್ನು ತಡೆದು ತಮ್ಮ ಕಡೆಯವರಿಗೆ ಅವಕಾಶ ಕಲ್ಪಿಸಿ ಕೊಡುವ ಚಾಕಚಕ್ಯ ಅವರಲ್ಲಿತ್ತು. ಸ್ಥಾನವನ್ನೂ ಸಮಯ ಬಂದರೆ ಇತರ ಫಾರ್‌ವರ್ಡ್ ನೆಲೆಯನ್ನೂ ನಿರ್ವಹಿಸುತ್ತಿದ್ದರು. ಹೀಗೆ ಆಡುವಾಗ ಗೋಲು ಹೊಡೆದು ಬಿಡುತ್ತಿದ್ದರು. ರಕ್ಷಣ ಆಟಗಾರ ಗೋಲು ಹೊ… ಯುವ ಕಾರ್ನರ್‌ಗಳನ್ನು ಬಿಟ್ಟು ಬೇರೆಯಾವ ಗೋಲು ಗಳಿಸುವ… ಉದಾಹರಣೆಗಳು ಅತಿ ವಿರಳ.

1948, 1952, 1956 ಹಾಗೂ 1960ರ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ … ಕ್ಲಾಡಿಯಸ್ ಭಾರತದ ಪರವಾಗಿ ಹಾಕಿ ಆಡಿದರು. … ಮೂರು ಬಾರಿಯೂ ಭಾರತ ಜಯಗಳಿಸಿತು : ಚಿನ್ನದ ಪದಕ … 1960ರಲ್ಲಿ ಪಾಕಿಸ್ತಾನಕ್ಕೆ ಸೋತು ಬೆಳ್ಳಿಯ ಪದಕ ಮಾತ್ರ … ಆಗ ಕ್ಲಾಡಿಯಸ್ ಕ್ಯಾಪ್ಟನರಾಗಿದ್ದರು. ಇದು ಅವರಿಗೆ … ನೋವುಂಟುಮಾಡಿದ ಘಟನೆ.

1952ರಲ್ಲಿ ಪೂರ್ವ ಆಫ್ರಿಕದಲ್ಲಿ ಆಡಲು ಹೋದ —ಭಾರತದ … ತಂಡದಲ್ಲಿ ಲೆಸ್ಲಿ ಇದ್ದರು. 1954ರಲ್ಲಿ ಮಲಯಾ, 1955ರಲ್ಲಿ … ಲೆಂಡ್ ಮತ್ತು 1958ರಲ್ಲಿ ಟೋಕಿಯೋದಲ್ಲಿ ನಡೆದ ಏಷ್ಯನ್ ಕ್ರೀಡೆಗ… ಭಾಗವಹಿಸಿದ ಭಾರತದ ಹಾಕಿ ತಂಡದಲ್ಲಿಯೂ ಲೆಸ್ಲಿ ಇದ್ದ… 1959ರಲ್ಲಿ ಭಾರತದ ಹಾಕಿ ತಂಡ ಯೂರೋಪಿನಲ್ಲಿ ಪ್ರವಾಸ ಮಾಡಿ… ಲೆಸ್ಲಿಯವರ ನಾಯಕತ್ವದಲ್ಲಿ.

ಕ್ಲಾಡಿಯಸರದ್ದು ಹಲವು ಪ್ರಥಮ ಸಾಧನೆಗಳು. ಮೊದಲ … 'ಪೋರ್ಟ್ ಕಮಿಷನರ್ಸ್' ಪರವಾಗಿ ಆಡಿದಾಗ ಚಿನ್ನದ ಪದಕ ದೊ… ಯಿತು. ಅನಂತರ 'ಕಸ್ಟಮ್ಸ್'ನ ಪರವಾಗಿ ಮೊದಲ ಬಾರಿ ಆಡಿದಾ… 11 ವರ್ಷಗಳಿಂದ ಲೀಗ್ ಪ್ರಶಸ್ತಿ ಕಳೆದುಕೊಂಡಿದ್ದ ಕಸ್ಟಮ್ಸ್ … ಪ್ರಶಸ್ತಿ ಪಡೆಯಿತು. 1965ರಲ್ಲಿ ಬೇಟನ್ ಕಪ್ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಮೊದ… ಬಾರಿಗೆ ಮೆಡಲ್ ಪಡೆದರು.

ಕ್ಲಾಡಿಯಸ್ ಅವರಿಗೆ 1971ರಲ್ಲಿ ಪದ್ಮಶ್ರೀ ಪ್ರಶಸ್ತಿ ದೊರಕಿತು.

ಲೇಜಿಮ್

ಬಾಲಕ ಬಾಲಕಿಯರು ಲೇಜಿಮ್ ಹಿಡಿದು ವ್ಯಾಯಾಮ ಮಾಡು… ತ್ತಾರೆ. ಲೇಜಿಮಿನ ಝಣ ಝಣತ್ಕಾರ ಮುದವನ್ನು ನೀಡುತ್ತದೆ. 'ಲೇಜಿಮ್' ಎಂಬುದು ಪರ್ಷಿಯನ್ ಪದ. ಹೀಗೆಂದರೆ 'ಕಬ್ಬಿಣದ ತಂ… ಬಿಗಿದ ಬಿಲ್ಲು' ಎಂದರ್ಥ. ಬಿಲ್ಲುಗಾರನ ಕೈ ತೋಳುಗಳ ಸ್ನಾಯು… ಬೆಳವಣಿಗೆಗೆಂದು ಪೂರ್ವಭಾವಿ ತರಬೇತಿಗಾಗಿ ಲೇಜಿಮ್ ಬಳಸಲ್ಪಡು… ತ್ತಿದ್ದಿತು. ಇಂದು ಕೇವಲ ವ್ಯಾಯಾಮಕ್ಕಾಗಿಯೇ ಅದನ್ನು ಬಳ… ಲಾಗುತ್ತದೆ. ಅವರವರ ದೇಹದಾರ್ಢ್ಯಗಳಿಗೆ, ಎತ್ತರಗಳಿಗೆ ತಕ್ಕಂ… ಬೇರೆ ಬೇರೆ ತೂಕದ, ಗಾತ್ರದ ಲೇಜಿಮ್‌ಗಳಿವೆ.

ಲೇಜಿಮ್ ವ್ಯಾಯಾಮಕ್ಕೆ ಮೊದಲು ಭಾಗವಹಿಸುವವರು ಲೇಜಿಮ್‌ನ್ನು ಎಡ ತೋಳಿಗೆ ತೂರಿಸಿಕೊಂಡು ಆಟದಂಗಳಕ್ಕೆ ಬರುತ್ತಾರೆ. ಅನಂತರ ಹೋಷ್ಯಾರ್ ಸ್ಥಿತಿ. ಇದಕ್ಕೆ ಬಲಗೈಯಿಂದ ಲೇಜಿಮ… ಲೋಹದ ಸರಪಳಿ ಭಾಗವನ್ನು ಸರಿಸಿ ತೆಗೆದು ಎಡಗೈಯಿಂದ ಅದ… ಮರಭಾಗವನ್ನು ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ಹಿಡಿದು, ಎಡಗೈಯನ್ನು ಎದೆಯ ಮಟ್ಟಕ್ಕೆ … ಬಲಗೈಯಿಂದ ಸರಪಳಿಯನ್ನು ಆಟಗಾರ ತನ್ನೆದೆಗೆ ಸೆಳೆದು ಹಿಡಿಯಬೇಕು… ಮುಂದಿನದು ಆರಾಮ್ ಸ್ಥಿತಿ. ಲೇಜಿಮ್ ಹಿಡಿದ ಎರಡೂ ಕೈಗಳನ್ನು ಬಲಕಂಕುಳಿನೆಡೆಗೆ ತರಬೇಕು. ಬಲಗೈ ಹಿಡಿತ ಒಂದರ… ಮೇಲಕ್ಕೂ ಎಡಗೈ ಹಿಡಿತ ಕೆಳಕ್ಕೂ ಇರಬೇಕು. ಕೂಡಲೇ … ಹಿಡಿತ ಸಡಿಲಿಸಿ, ನೆಲಕ್ಕೆ ಸಮಾನಾಂತರವಾಗಿ ಲೇಜಿಮನ್ನು … ಬೇಕು.

[illegible]

ಲೇಜಿಮ್‌ನ ವ್ಯಾಯಾಮಗಳನ್ನು ಕೇವಲ ಎಣಿಕೆ ಹಾಗೂ ಆದೇಶಗಳಿಗೆ ಅನುಗುಣವಾಗಿ ಮಾಡುವುದುಂಟು. ಇಲ್ಲವೆ ಬ್ಯಾಂಡ್ ಅಥವಾ ವಾದ್ಯ ಸಂಗೀತಗಳಿಗೆ ಅನುಗುಣವಾಗಿಯೂ ಮಾಡಬಹುದು.

ಒಂದು ಬಗೆಯ ವ್ಯಾಯಾಮದ ವಿವಿಧ ಹಂತಗಳು: 1 ಮುಂಭಾಗದಲ್ಲಿ ಎರಡೂ ಕೈಗಳು ಹತ್ತಿರ ಬರುವಂತೆ ಲೇಜಿಮನ್ನು ಸ್ವಲ್ಪ ಕೆಳಕ್ಕೆ ಹಿಡಿಯಬೇಕು. 2 ಸರಪಳಿ ಬಲಕ್ಕೂ ನಾದಭಾಗ ಎಡಕ್ಕೂ ಬರುವಂತೆ ಎತ್ತಿ ಹಿಡಿಯಬೇಕು. 3 ಅದೇ ಕೈಗಳನ್ನು ಒಂದರ ಮೇಲೊಂದು ಬರುವಂತೆ ಮಾಡಿ ಸರಪಳಿ ಎಡಕ್ಕೂ ನಾದಭಾಗ ಬಲಕ್ಕೂ ಬರುವಂತೆ ಹಿಡಿಯಬೇಕು. 4 ಅನಂತರ 2ರಲ್ಲಿ ಸೂಚಿಸಿರುವ ಸ್ಥಿತಿಗೆ ಬರಬೇಕು. ನಾಲ್ಕು ಎಣಿಕೆಗಳ ವ್ಯಾಯಾಮ 'ಚಾರ್ [illegible]'. ಒಂದೇ ಕಡೆ ನಿಂತು ಮಾಡುವ ವ್ಯಾಯಾಮ. ಮುಂದೆ ಸರಿದು ಹಿಂದೆ ಸರಿದು ಮಾಡುವ ವ್ಯಾಯಾಮಗಳು, ಒಂದು ಕಾಲು ಮುಂದೆ ಇಟ್ಟು ಮಾಡುವ 'ಪವಿತ್ರಾ' ಸ್ಥಿತಿಯ ವ್ಯಾಯಾಮ, ಎರಡೂ ದಿಕ್ಕಿಗೆ ಪರ್ಯಾಯವಾಗಿ ತಿರುಗಿ ಪುನರಾವರ್ತಿಸುವ ದೋರುಖ್, ಚಕ್ರದಂತೆ [illegible]. ಸುತ್ತಲೂ ಆಟಗಾರರು ನಿಂತು ವ್ಯಾಯಾಮ ಮಾಡುವುದು – ಹೀಗೆ ಲೇಜಿಮ್‌ನ ಸಾದಾ ಚಲನೆಗಳೂ ಅನೇಕವಿವೆ.

ಲೇಜಿಮ್ ವ್ಯಾಯಾಮದ ವಿವಿಧ ಸ್ಥಿತಿಗಳು

ಇನ್ನು ಜಟಿಲವಾದ ವ್ಯಾಯಾಮಗಳಿವೆ. ಇವಕ್ಕೆ ಘಾಟಿಲೇಜಿಮ್ ವ್ಯಾಯಾಮಗಳೆಂದು ಹೆಸರು. ಇವುಗಳಲ್ಲಿಯೂ ಒಂದೇ ಕಡೆ ನಿಂತು ಮಾಡುವ ವ್ಯಾಯಾಮಗಳೂ ಇವೆ. [illegible] ಚಲನೆಗಳಿಂದ ಒಂದು ಕಾಲು ಮುಂದೆ ಇಟ್ಟು ಮಾಡುವ (ಪವಿತ್ರಾ ಸ್ಥಿತಿಯ) ವ್ಯಾಯಾಮಗಳೂ ಇವೆ. ಘಾಟಿಲೇಜಿಮ್‌ನಲ್ಲಿ ಮೂಲ ಚಲನೆಗಳ ಸಂಖ್ಯೆ ಹತ್ತು. ಇದರ ಎಲ್ಲ ಪ್ರಕಾರಗಳಿಗೂ ಈ ಮೂಲ ಚಲನೆಗಳು ಮಾತ್ರ ಸಾಮಾನ್ಯ. ಆದರೆ ಲೇಜಿಮ್ ಹಿಡಿಯುವ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಸ್ವಲ್ಪ ವ್ಯತ್ಯಾಸ ಇರುತ್ತದೆ. ಒಂದು ಪ್ರಕಾರದಲ್ಲಿ [illegible] ಪಾದದ ಬಳಿ ಇಟ್ಟುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಮೂಲ ಚಲನೆಗಳನ್ನು ಆಧಾರವಾಗಿಟ್ಟುಕೊಂಡು ಮುಂದೆ ಸರಿಯುವ, ಹಿಂದೆ ಸರಿಯುವ ವರ್ತುಲ, ಅರ್ಧ ವರ್ತುಲ ಮುಂತಾದ ವಿನ್ಯಾಸಗಳಲ್ಲಿ ಲೇಜಿಮ್ ಕುಣಿಸುತ್ತಲೇ ಆಟಗಾರರು ಆಡಬೇಕು. ಎದುರುಬದುರಾಗಿ ನಿಂತು ಆಡುವುದು. ಇಲ್ಲವೆ ಪರ್ಯಾಯ ಆಟಗಾರನ ಬಳಿಗೆ ಸರಿದು ಆಡುವುದು. ಇಲ್ಲಿ ಇನ್ನೊಂದು ಗಮನಾರ್ಹ ಅಂಶವಿದೆ. ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಎಣಿಕೆಗೂ ಸರಪಳಿಯನ್ನು [illegible] ಸಪ್ಪಳವಾಗಬೇಕು. ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಎಣಿಕೆಗೂ [illegible] ಸಪ್ಪಳ [illegible]. ಎಂಟು ಎಣಿಕೆಗಳಿಗೆ ಸರಿಯಾಗಿ ಹೊಂದುವ ಹಾಡುಗಳನ್ನು [illegible] ಘಾಟಿಲೇಜಿಮ್ ಮಾಡಬಹುದು. [illegible]

ಲೇಜಿಮ್ ಆಡುವ [illegible] ಅತಿ ಭಾರವಾದ ಲೇಜಿಮ್‌ಗಳಿಂದ ವ್ಯಾಯಾಮ [illegible] ಕೊಳ್ಳುವುದೂ ಸಾಧ್ಯವಾಗುತ್ತದೆ.

ಲಾಠಿ

[illegible] ಪ್ರಕಾರವಿದ್ದಿದೆ.

ಸ್ಪರ್ಧಿಗಳು ಇಬ್ಬರು ಎದುರಾಗುತ್ತಾರೆ. ಉತ್ತರೋತ್ತರಗಳನ್ನು ಒಬ್ಬೊಬ್ಬರು ಕೇಳುತ್ತಾರೆ. [illegible] ಉತ್ತರಗಳನ್ನು ನೀಡಿದರೆ ಅಥವಾ ಪ್ರತಿಸ್ಪರ್ಧಿಯು ಕಡೆಗೆ [illegible] ಆ ಆಟಗಾರ ಸೋಲುತ್ತಾನೆ.

ಒಂದು ಸುತ್ತಿನಲ್ಲಿ ಗೆದ್ದವರು ಎರಡನೆಯ ಸುತ್ತಿನಲ್ಲಿ ಎದುರಾಗುತ್ತಾರೆ. ಅಂತಿಮ ಹಂತದಲ್ಲಿ ಇಬ್ಬರು ಉಳಿಯುತ್ತಾರೆ. ಅವರಲ್ಲಿ ಗೆದ್ದವರು – ಕ್ಲಾಸಿನ ಚಾಂಪಿಯನ್.

ವಟಬಾ ಆಟ

ಒಬ್ಬೊಬ್ಬ ಬಾಲಕ ಒಂದೊಂದು ವಟಬಾ – ಎರಡು ಅಥವಾ ಮೂರು ಅಂಗುಲ ವ್ಯಾಸದ ಚಪ್ಪಟೆ ಕಲ್ಲು – ಹಿಡಿದು, ಆಡುತ್ತಾರೆ.

ವಟಬಾ ಆಟ ಆಡಲು ಹಳ್ಳಿಯ ಬಯಲುಸ್ಥಳ ಪ್ರಶಸ್ತವಾದದ್ದು.

ಕನಿಷ್ಠ ಇಬ್ಬರು ಆಟಗಾರರು ಬೇಕು. ಹೆಚ್ಚು ಜನ ಆಟಗಾರರಿದ್ದಷ್ಟೂ ಆಟ ಹೆಚ್ಚು ರಮ್ಯವಾಗಿರುತ್ತದೆ.

ದುಂಡಗಿನ ಸಣ್ಣ ಮೂರು ಕಲ್ಲುಗಳಿಂದ ಆಟದ ಲಿಂಗ ಮಾಡುತ್ತಾರೆ. ದೂರನಿಂತು ಆಟಗಾರರು ಲಿಂಗ ದಾಟಿಸಿ ವಟಬಾ ಎಸೆಯುತ್ತಾರೆ. ಹೆಚ್ಚು ದೂರ ಎಸೆದವನು ತನ್ನ ಬಲಗಾಲಿನ ಸಂದಿಯಲ್ಲಿ ಕೈಯನ್ನು ಹಾಕಿ ವಟಬಾದಿಂದ ಲಿಂಗವನ್ನು ಕೆಡವಬೇಕು. ಹೀಗೆ ಕೆಡವಿದವನು 'ಗಂಡು': ಕೆಡವಲು ಸಾಧ್ಯವಾಗದವನು 'ಹೆಣ್ಣು'.

ಎಲ್ಲರೂ ಲಿಂಗಕ್ಕೆ ಹೊಡೆದ ಅನಂತರ ಸೋತವರನ್ನು – 'ಹೆಣ್ಣು'ಗಳನ್ನು – ಕುಂಟಿಸುತ್ತಾರೆ. ಅನಂತರ ಮರಳಿ ಆಟ ಪ್ರಾರಂಭವಾಗುತ್ತದೆ.

ವಡೆ ಸ್ಪರ್ಧೆ

ಜೂರು ಹಾರು ನೆಲಕ್ಕೆ ಬೀಳಿಸದೆ ಎಷ್ಟು ಬೇಗ ವಡೆ ತಿನ್ನಬಹುದು ? 'ವಡೆಸ್ಪರ್ಧೆ'ಯಲ್ಲಿ ಇದನ್ನು ತಿಳಿಯಬಹುದು.

ಮೈದಾನದಲ್ಲಿ ಎರಡು ಕಂಬಗಳಿಗೆ ಒಂದು ದಾರ ಕಟ್ಟಬೇಕು. ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿರುವ ತೂತಿನಿಂದ ವಡೆಗಳನ್ನು ಕಂಬಕ್ಕೆ ಕಟ್ಟಿರುವ ದಾರಕ್ಕೆ ಕಟ್ಟಬೇಕು.

ಎಷ್ಟು ಜನ ಸ್ಪರ್ಧಿಗಳಿರುತ್ತಾರೋ ಅಷ್ಟು ವಡೆಗಳಿರುತ್ತವೆ. ವಡೆಯು ಎತ್ತರ ಸ್ಪರ್ಧಿಗಳ ಬಾಯಿಯ ಸಮಕ್ಕಿರುತ್ತದೆ. ಸ್ಪರ್ಧೆ ಆರಂಭಿಸುವುದಕ್ಕೆ ಮೊದಲು ವಡೆಗಳನ್ನು ಬಿಸಿ ಸಕ್ಕರೆ ಪಾಕ ಅಥವಾ ಕರಗಿಸಿದ ಬೆಲ್ಲದಲ್ಲಿ ಅದ್ದಬಹುದು.

ಸ್ಪರ್ಧಿಗಳು ಸುಮಾರು ೧೦ ಅಡಿ ದೂರದಲ್ಲಿ ಸಾಲಾಗಿ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ಅವರ ಕೈಗಳನ್ನು ಹಿಂದೆ ಕಟ್ಟಿರುತ್ತಾರೆ. ಆಟ ಶುರುವಾಗ ಸ್ಪರ್ಧಿಗಳು ಓಡಿಬಂದು ದಾರದಿಂದ ನೇತಾಡುತ್ತಿರುವ ವಡೆಯನ್ನು ತಿನ್ನಬೇಕು. ಕೆಳಕ್ಕೆ ವಡೆ ಚೂರುಗಳನ್ನು ಬೀಳಿಸಬಾರದು. ದಾರದ ಕೊನೆಯಲ್ಲೂ ಏನನ್ನೂ ಉಳಿಸಬಾರದು. ಬಾಯಲ್ಲಿ ವಡೆಯ ತುಣುಕು ಏನೂ ಉಳಿದಿರಬಾರದು.

ಯಾರು ಕ್ಷಿಪ್ರ ರೀತಿ ಮೊದಲು ಮೊರದುಗೆರೆ ತಲಪುತ್ತಾರೋ ಅವರು ಗೆದ್ದಂತೆ.

ವರ್ತುಲ ವೀರ

ಸುಮಾರು ಐದು ಅಡಿ ವ್ಯಾಸವಿರುವ ಒಂದು ವೃತ್ತ. ಆಟದ ಆರಂಭಕ್ಕೆ ಆಟಗಾರರು ವೃತ್ತದ ಒಳಗೆ ನಿಂತಿರುತ್ತಾರೆ. ತಮ್ಮ ಎರಡೂ ಕೈಗಳನ್ನು ಅವರು ಎದೆಯ ಮೇಲೆ ಕಟ್ಟಿಕೊಂಡಿರುತ್ತಾರೆ.

ಸೂಚನೆ ದೊರೆತ ಕೂಡಲೇ ಆಟಗಾರರು ಕುಂಟುತ್ತಾ ವೃತ್ತದ ಒಳಗೆ ಬರುತ್ತಾರೆ; ಬೇರೆಯವರನ್ನು ತಳ್ಳಲು ಆರಂಭಿಸುತ್ತಾರೆ.

ನೆಲಕ್ಕೆ ಕಾಲು ಊರುವಂತೆ ಮಾಡುವುದು, ವೃತ್ತದಿಂದ ಹೊರಗೆ ಹೋಗುವಂತೆ ಜಾಗ ಕೊಡದೆ ಅವರನ್ನು ಇಕ್ಕಟ್ಟಿನಲ್ಲಿ ಸಿಕ್ಕಿಸುವುದು – ಈ ಎಲ್ಲ ಪ್ರಯತ್ನಗಳನ್ನು ಆಟಗಾರರು ಮಾಡಬಹುದು. ಯಾರಾದರೂ ಕಾಲು ಬಿಟ್ಟರೆ ಅಥವಾ ವೃತ್ತದಿಂದ ಹೊರಗೆ ಹೋದರೆ ಅವರು ಸೋತಂತೆ. [illegible] ಕೈಗಳನ್ನು ಹಿಂದಕ್ಕೆ ಹಾಕಿ ಬೆನ್ನಿನ ಮೇಲೆ ಕಟ್ಟಿಕೊಂಡೂ ಕುಂಟಬಹುದು.

ಹೀಗೆ ವೃತ್ತದಲ್ಲಿ ಇರುವವರಲ್ಲಿ ಎಲ್ಲರನ್ನೂ ಸೋಲಿಸಿ ಉಳಿದವನು ಕೊನೆಯವರೆಗೆ ಅವನು 'ವರ್ತುಲ ವೀರ'ನಾಗುತ್ತಾನೆ.

ವನಭೋಜನ

'ಪಿಕ್‌ನಿಕ್' ಎಂಬ ಹೆಸರಿನಿಂದ ಹೆಚ್ಚು ಪರಿಚಿತವಾದ ವನಭೋಜನ ಎಲ್ಲರಿಗೂ ಪ್ರಿಯವಾದ ಕೂಟ. ಅದರ ಮುಖ್ಯ ಉದ್ದೇಶ–ದಿನದ ಯಾಂತ್ರಿಕ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳನ್ನು ಬದಿಗೊತ್ತಿ ನಿಸರ್ಗದಲ್ಲಿ ಬೆರೆತು, ಮರಗಳ ಕೆಳಗೆ, ಹಸಿರು ಹುಲ್ಲಿನ ಹಾಸಿನ ಮೇಲೆ ಕುಳಿತು ಆಹಾರ ಸೇವಿಸುವುದು.



ಕಾಡಿನಲ್ಲಿ ಅಡುಗೆ

ಹಿಂದೆ ವನಭೋಜನ ಬೇರೆಯೇ ಒಂದು ಅಂಗವಾಗಿತ್ತು. ಇಡೀ ಒಂದು ಕುಟುಂಬವಾಗಿ ಅಥವಾ ಎರಡು ಮೂರು ಕುಟುಂಬಗಳು ಸೇರಿ ಬೇಕಾಗಿ ಬೇಕಾಗುವ ಆಹಾರ ಪದಾರ್ಥವನ್ನು ತಯಾರಿಸಿಕೊಂಡು ಹೋಗಿ ಒಂದು ರಮ್ಯ ತಾಣದಲ್ಲಿ ಕುಳಿತು, ಆಹಾರ ಸೇವಿಸಿ, ಸ್ವಲ್ಪ ಅಡ್ಡಾಡಿ ಹಿಂತಿರುಗಿ ಬರುವುದುಂಟು. ಊರಿನ ಮುಂದಿನ ದೇವಸ್ಥಾನದ ಪುಷ್ಕರಣಿಯ ಬಳಿಯೋ ಅಥವಾ ತೋಟದಲ್ಲಿಯೋ ಸೇರಿ ಸ್ನೇಹಿತರು, ಕುಟುಂಬದವರು ವನಭೋಜನ ಮಾಡುವುದುಂಟು. ಇದರಲ್ಲಿ ವಿನೋದವಿದೆ. [illegible] ಗುಟ್ಟೆಲ್ಲ ಮನಸ್ಸಿನ ಭಾರ ಕಳೆದುಕೊಂಡು ಹೊಸ ಮನುಷ್ಯರಾಗಿ ಹಿಂದಿರುಗುತ್ತಾರೆ.

ಕಣ್ಣುಕಟ್ಟಾಟ, ಜೂಟಾಟ, ಗುಪ್ತಾವೇಶಗಳಲ್ಲಿ ಬಚ್ಚಿಟ್ಟುಕೊಳ್ಳುವ ಆಟಗಳು – ಹೀಗೆ ಅವರವರ ವಯಸ್ಸು ಮತ್ತು ಅಭಿರುಚಿಗೆ ತಕ್ಕಂತೆ ವನಭೋಜನ ಸಂದರ್ಭಗಳಲ್ಲಿ ಆಡಬಹುದು. ಕಾಡುಮೇಡುಗಳನ್ನೆಲ್ಲ ಅಲೆದು

[illegible] ಉಪಯೋಗಿಸುವುದು. [illegible] ಪದ್ಧತಿಯನ್ನು [illegible] ಕೋಟ್ಟೆ, [illegible].

[illegible] ಮಾಡಿದರೆ [illegible] ಒಗ್ಗರಣೆ [illegible] ಕುದಿಸಿ [illegible] ಕಲಸ [illegible] ಕೊಟ [illegible] ಇರುತ್ತದೆ.

ಈಗ [illegible] ಬರುತ್ತದೆ. ಇವುಗಳನ್ನು [illegible] ಮಾಡಿದರೆ ಸಾಕು —[illegible]. [illegible] ಗೃಹಿಣಿಯರಿಗೆ ಇದೊಂದು ಸಾಮಾನ್ಯ ಅನುಭವ. ಅವರು [illegible] ಹೊತ್ತಿಸಿ ಅಡುಗೆ ಮಾಡುತ್ತಾರೆ. ಶಾಲೆಗಳಲ್ಲಿ ಬಸ್‌ಗಳ ವ್ಯವಸ್ಥೆ ಮಾಡಿ ನೂರಾರು ಹುಡುಗರನ್ನು ವನಭೋಜನಕ್ಕಾಗಿ ಕರೆದುಕೊಂಡು ಹೋಗುವುದುಂಟು.

ಶಾಲೆಯಿಂದ ವನಭೋಜನಕ್ಕೆ ಹೋಗುವಾಗ ಅಷ್ಟು ಜನರೂ ಹಲವು ಗಂಟೆಗಳಾದರೂ ತಂಗಲು [illegible] ಜಾಗ [illegible]. ಜಾಗವನ್ನು ಚೊಕ್ಕಟಗೊಳಿಸಬೇಕು. [illegible] ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು. [illegible] ಅಡುಗೆ. ತಿಂಡಿ. [illegible] ಮೊದಲೇ ನಿರ್ಧಾರವಾಗಬೇಕು. ಅಲ್ಲಿ ಆಟ. ಸಂಗೀತ. ನಾಟ್ಯಗಳನ್ನು ಹೆಚ್ಚು ಸಾಮಗ್ರಿಗಳ ಅವಶ್ಯಕತೆಯಿಲ್ಲದೆ ಮಾಡಬಹುದಾದ ಬಗೆಗೆ ಯೋಚಿಸಬೇಕು. ಇಂಥ ಕಾರ್ಯಕ್ರಮಗಳ ನೆನಪುಗಳು ಜೀವನದಲ್ಲಿ ಕಡೆಯವರೆಗೆ ಉಳಿಯುತ್ತದೆ.

ಕಾಗದದಿಂದ ತಯಾರು ಮಾಡಿದ [illegible] ದೊರೆಯುತ್ತವೆ. [illegible] ಅತ್ಯಂತ ಉಪಯುಕ್ತ. ಅವನ್ನು [illegible] ಬಳಿಕ ಅಲ್ಲಿಯೇ [illegible] ಜಾಗದಲ್ಲಿ ಎಸೆದು ಬರಬಹುದು. [illegible] ಆದ ಮೇಲೆ ಜಾಗವನ್ನು ಚೊಕ್ಕವಾಗಿ ಬಿಟ್ಟು ಬರಬೇಕು.

ಒಡನಾಡಿಗಳೊಡನೆ [illegible] ಮನೋಭಾವ ಬೆಳೆಯುತ್ತದೆ. ವನಭೋಜನಗಳಿಂದ [illegible] ತಿಳಿವಳಿಕೆ ಹೆಚ್ಚುತ್ತದೆ. [illegible] ಕ್ಷೇತ್ರಗಳಲ್ಲಿ [illegible]. [illegible] ಪಡುವ ಹುಡುಗರಲ್ಲಿ [illegible] ಬೆಳೆಯುತ್ತದೆ.

ವಲೇರಿ ಬ್ರೂಮೆಲ್

1961ರ ಜುಲೈ [illegible] ಬ್ರೂಮೆಲ್ 7 ಅಡಿ 4 ಅಂಗುಲ ಎತ್ತರ [illegible] ದಾಖಲೆ ಸ್ಥಾಪಿಸಿದರು. [illegible] 1961ರಲ್ಲಿ ಎರಡು ಬಾರಿ, 1962ರಲ್ಲಿ ಎರಡು ಬಾರಿ ತಮ್ಮ ದಾಖಲೆಗಳನ್ನು ಮುರಿದರು. 1963 ಜುಲೈ 21ರಂದು 7 ಅಡಿ [illegible] ಅಂಗುಲ ಹಾರಿ ಮತ್ತೊಂದು ಹೊಸ ದಾಖಲೆ ಸ್ಥಾಪಿಸಿದರು.

ರಷ್ಯದ [illegible] ಬ್ರೂಮೆಲ್ ಎರಡು ಬಾರಿ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಪದಕ ಪಡೆದಿದ್ದಾರೆ. 1960ರಲ್ಲಿ 7 ಅಡಿ [illegible] ಅಂಗುಲ ನೆಗೆದು ಬೆಳ್ಳಿ ಪದಕ ಮತ್ತು 1964ರಲ್ಲಿ 7 ಅಡಿ $1\frac{3}{4}$ ಅಂಗುಲ ನೆಗೆದು ಚಿನ್ನದ ಪದಕ ಗಳಿಸಿದ್ದಾರೆ.



[illegible]

1966ರಲ್ಲಿ ಬ್ರೂಮೆಲ್ ರಸ್ತೆ ಅಪಘಡಕ್ಕೆ ಸಿಲುಕಿ, ಆಸ್ಪತ್ರೆ ಸೇರಿದರು. ಅಪಘಡಕ್ಕೊಳಗಾದ ಬ್ರೂಮೆಲ್ ಮೂರು ವರ್ಷ ಆಸ್ಪತ್ರೆಯಲ್ಲಿ ಕಳೆಯಬೇಕಾಯಿತು. ಇಷ್ಟು ದೀರ್ಘ ಚಿಕಿತ್ಸೆಯ ಬಳಿಕವೂ ಅವರು



ಇಂಥಾ ಸಮಯದಲ್ಲೇ ಎಂಟರ ಬಗೆಗೆ ಪ್ರವೃತ್ತಿಗೆ ತಿರುಕೆ ಇದ್ದಿತು. ಅವರ ಬ್ರೂಮೆಲ್ ಪ್ರಥಮಸ್ಥಾನಕ್ಕಾಗಿ ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡತೊಡಗಿದರು. ಭಾರ ಎತ್ತುವಿಕೆಯನ್ನು ಸಾಧಿಸಿ. ಓಡುವುದನ್ನು ಅಭ್ಯಾಸಮಾಡಿ ದೇಹವನ್ನು ಹುರಿಗೊಳಿಸಿದರು ; ಎತ್ತರ ನೆಗೆತಕ್ಕೆ ಮತ್ತೆ ಸಿದ್ಧರಾದರು.

ಆಸ್ಪತ್ರೆಯಲ್ಲಿ ಚಿಕಿತ್ಸೆ ಪಡೆಯುತ್ತಿದ್ದಾಗ ಬ್ರೂಮೆಲ್ ಸಾಹಿತ್ಯರಚನೆಗೆ ಕೈ ಹಾಕಿದರು. 'ಅಡ್ಡಪಟ್ಟಿಯ ಮೇಲೂ ಜಾಗವಿದೆ' ಎಂಬುದು ಇವರ ಪ್ರಥಮ ಕೃತಿ. ಒಂದು ಚಲಚ್ಚಿತ್ರಕ್ಕೂ ಇವರು ಸಾಹಿತ್ಯ ಒದಗಿಸಿದ್ದಾರೆ.

ವಲೇರಿ ಬೋರ್ಜೋವ್

ಇಂದು ಕಂಪ್ಯೂಟರುಗಳು ಹಲವು ಮುನ್ಸೂಚನೆ ಕೊಡಬಲ್ಲುವು. ಗಣಿತದ ಲೆಕ್ಕಗಳಲ್ಲಿ ಮಾನವ ನಿಯಂತ್ರಣ ಮಾಡಬಲ್ಲುವು. ಚುನಾವಣೆಗಳ ಫಲಿತಾಂಶ ಹೇಳಬಲ್ಲ ಕಂಪ್ಯೂಟರ್‌ಗಳೂ ಇವೆ. ಹಾಗಿರುವಾಗ ಇಷ್ಟು ವೇಗದ ಓಟಗಾರನೊಬ್ಬನನ್ನು ಹುಡುಕಲಾರವೇ ?

ಮಹಾನ್ ಸ್ಪ್ರಿಂಟರ್‌ನ ಗುಣಗಳನ್ನೆಲ್ಲ ಕಂಪ್ಯೂಟರಿಗೆ ಒದಗಿಸಿ ಶ್ರೇಷ್ಠ ಸ್ಪ್ರಿಂಟರ್‌ನನ್ನು ಹುಡುಕುವ ಪ್ರಯತ್ನವನ್ನು ರಷ್ಯದ ವಿಜ್ಞಾನಿಗಳು ಮಾಡಿದರು. ಅಲ್ಲಿಯವರೆಗೆ ರಷ್ಯದಲ್ಲಿ ವಿಶ್ವಮಟ್ಟದ ವೇಗದ ಓಟಗಾರರಿರಲಿಲ್ಲ. 5,000 ಮೀಟರಿಗಿಂತ ಕಡಮೆ ದೂರದ ಓಟದಲ್ಲಿ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಪ್ರಶಸ್ತಿ ಪಡೆದವರಿರಲಿಲ್ಲ. ಆದರೂ ಕಂಪ್ಯೂಟರ್ ಲೆಕ್ಕಾಚಾರ ಮಾಡಿ ವಲೇರಿ ಅಲೆಕ್ಸಾಂಡರ್ ಬೋರ್ಜೋವ್ ಭವಿಷ್ಯದಲ್ಲಿ ಉತ್ತಮ ವೇಗದ ಓಟಗಾರರಾಗುತ್ತಾರೆ ಎಂದು ತಿಳಿಸಿತು. ಕಂಪ್ಯೂಟರ್ ನುಡಿದ ಕಣಿ ಹುಸಿಯಾಗಲಿಲ್ಲ. 1972ರ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ 100 ಮತ್ತು 200 ಮೀಟರ್ ಓಟಗಳಲ್ಲಿ 22 ವರ್ಷದ ಬೋರ್ಜೋವ್ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್ 'ಡಬಲ್' ಸಾಧಿಸಿದರು.

'ಜಗತ್ತಿನ ಅತ್ಯಂತ ವೇಗದ ಮನುಷ್ಯ'.

—ನಾಲ್ಕು ವರ್ಷಗಳಿಗೊಮ್ಮೆ ನಡೆಯುವ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನ 100 ಮೀಟರ್ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಗೆಲ್ಲುವವನಿಗೆ ಜನರು ಕೊಡುವ ಹೆಸರು ಇದು. ಇದರಲ್ಲಿ ಗೆಲ್ಲುವುದು ರಾಷ್ಟ್ರಗಳ ಪ್ರತಿಷ್ಠೆಯ ಪ್ರಶ್ನೆ ಎಂದೇ ಆಟಗಾರರು ಪರಿಗಣಿಸುತ್ತಾರೆ. ಅದರಲ್ಲೂ 16 ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್ ಕ್ರೀಡಾಕೂಟ ಚರಿತ್ರೆಯಲ್ಲಿ 12 ಬಾರಿ ಚಿನ್ನದ ಪದಕಗಳಿಸಿದ್ದ ಅಮೆರಿಕದ ಸಂಯುಕ್ತ ಸಂಸ್ಥಾನ 1972ರಲ್ಲೂ ಈ ಗೌರವ ತಮ್ಮ ಪಾಲಿಗೆ ಎಂದು ದೃಢವಾಗಿ ನಂಬಿತ್ತು. ಅಷ್ಟೇ ಅಲ್ಲ ವಿಶ್ವದಾಖಲೆಯನ್ನು (9.9ಸೆ.) ಸ್ಥಾಪಿಸಿದ್ದ ಇಬ್ಬರು ಓಟಗಾರರು ಅವರ ಕಡೆಗೆ ಇದ್ದರು.


ಅತ್ಯಂತ ವೇಗದ ಮನುಷ್ಯ – ಬೋರ್ಜೋವ್

ಸೆಪ್ಟೆಂಬರ್ ಒಂದರಂದು 100 ಮೀಟರ್ಸ್ ಸ್ಪ್ರಿಂಟ್ ಓಟದಲ್ಲಿ ಬೋರ್ಜೋವ್ ಚಿನ್ನದ ಪದಕ ಗಳಿಸಿದರು. ತಗಲಿದ ಸಮಯ 10.14 ಸೆಕೆಂಡುಗಳು. ಬಲವಾದ ಕಾಲುಗಳ ಓಟಕ್ಕೆ ಬೋರ್ಜೋವ್‌ನ ಓಟ ಒಂದು ಯಂತ್ರದಂತೆ ಸಾಗುತ್ತಿತ್ತು. ಕೀವ್ ಶರೀರ ಶಿಕ್ಷಣ ಕಾಲೇಜಿನ ಸ್ನಾತಕೋತ್ತರ ಪದವೀಧರ ಬೋರ್ಜೋವ್ ಇತರ ಓಟಗಾರರಿಗೆ ಮಾದರಿಯಾಗಿದ್ದರು.

ಮೂರು ದಿನಗಳ ಅನಂತರ ಕ್ರೀಡಾಪ್ರೇಮಿಗಳಿಗೆ ಇನ್ನೊಂದು ಅಚ್ಚರಿ ಕಾದಿತ್ತು. ಬೋರ್ಜೋವ್ 200 ಮೀಟರ್ ಓಟದಲ್ಲೂ ಪ್ರಥಮಸ್ಥಾನಗಳಿಸಿದರು. ಸಮಯ 20 ಸೆಕೆಂಡ್. ಶಾಂತವಾದ ಒಂದೇ ಸಮನೆ ಓಟ. ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್ ಚರಿತ್ರೆಯಲ್ಲಿ 100 ಮೀಟರ್ ಮತ್ತು 200 ಮೀಟರ್ ಎರಡರಲ್ಲೂ ಪ್ರಥಮ ಸ್ಥಾನಗಳಿಸಿದವರಲ್ಲಿ ವಲೇರಿ ಬೋರ್ಜೋವ್ ಐದನೆಯವರು. ಇದ್ದಕ್ಕಿದ್ದಂತೆ ಇವರು ರಷ್ಯದ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ವೀರರಾದರು.

100 ಮತ್ತು 200 ಮೀಟರ್ ಓಟ — ಇವೆರಡೂ ಬೋರ್ಜೋವ್ ಅವರ ಮೆಚ್ಚಿನ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳು. 'ಆದರೆ ರಿಲೇ ಓಟವೇ ಎಲ್ಲಕ್ಕಿಂತ ಉತ್ತಮ. ಈ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಗೆಳೆಯರ ಜೊತೆಯಲ್ಲಿ ಓಡುವುದು. ಹೆಚ್ಚು ಚಿಂತೆಗೂ ಆಸ್ಪದವಿಲ್ಲ'. ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ ಅವರು.

'ಸ್ಪ್ರಿಂಟ್ ಕಿಂಗ್' ಬೋರ್ಜೋವ್ ಮೃದು ಸ್ವಭಾವದವರು, 'ನನ್ನ ಪದಕಗಳು ನನ್ನ ದೇಶಕ್ಕೆ ಸೇರಿದ್ದು. ಅದು ಒದಗಿಸಿದ ತರಬೇತಿ ಸೌಲಭ್ಯಗಳು ಇರದಿದ್ದರೆ ನಾನು ಗೆಲ್ಲುತ್ತಲೇ ಇರಲಿಲ್ಲ. ಎರಡನೆಯದಾಗಿ ನನ್ನ ತರಬೇತಿಯ **ಹೊಣೆ ಹೊತ್ತ** ಕೋಚ್‌ಗೆ ಈ ಗೌರವ ಸಲ್ಲಬೇಕು. ನನಗೆ ಪ್ರಶಸ್ತಿ ಸಲ್ಲಬೇಕಾದ್ದು ಎಲ್ಲಕ್ಕಿಂತ ಕೊನೆಯದಾಗಿ' ಎಂದು ಅವರ ಅಭಿಪ್ರಾಯ.

ವಸ್ಸೀಲಿ ಅಲೆಕ್ಸೇಯೆವ್

ರಷ್ಯದ ಹಳ್ಳಿಯೊಂದರಲ್ಲಿ ವಾಸವಾಗಿದ್ದ [illegible] ಮಗ ವಸ್ಸೀಲಿ ಅಲೆಕ್ಸೇಯೆವ್ ಚಿಕ್ಕಂದಿನಲ್ಲೇ ಮರದ ದಿಮ್ಮಿಗಳನ್ನು ಸಾಗಿಸುವ ಕೂಲಿ ಕೆಲಸದಲ್ಲಿ ನಿರತನಿದ್ದ. ಮುಂದೆ ಈತ ಅರಣ್ಯ ತಾಂತ್ರಿಕ ಶಾಲೆಯೊಂದನ್ನು ಸೇರಿದಾಗ ಭಾರ ಎತ್ತುವ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಉಪಯೋಗಿಸುವ ಬಾರ್‌ಬೆಲ್ಲನ್ನು ಮೊದಲಬಾರಿಗೆ ನೋಡಿದ. ತಾನು ಗಟ್ಟಿಮುಟ್ಟಾದ ವ್ಯಕ್ತಿ ಆಗಬೇಕೆಂದು ಆಶಿಸಿದ. ಯುವಕ ತನ್ನ ದೇಹವನ್ನು ದಂಡಿಸಿ ಶ್ರಮಪಟ್ಟ.

ಹತ್ತು ವರ್ಷಗಳ ಬಳಿಕ ಭಾರ ಎತ್ತುವ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ವಸ್ಸೀಲಿ ಅಲೆಕ್ಸೇಯೆವ್ ವಿಶ್ವದಾಖಲೆಯನ್ನು ಸ್ಥಾಪಿಸಿದರು. 'ಜಗತ್ತಿನ ಅತ್ಯಂತ ಶಕ್ತಿವಂತ ಪುರುಷ' ಎಂಬ ಅನೌಪಚಾರಿಕ ಬಿರುದಿಗೆ ಪಾತ್ರರಾದರು.

ವಸ್ಸೀಲಿ ಅಲೆಕ್ಸೇಯೆವ್ ಹುಟ್ಟಿದ್ದು 1942ರಲ್ಲಿ. ಜಾಗತಿಕ ಯುದ್ಧದಲ್ಲಿ ರಷ್ಯ ತೊಳಲಾಡುತ್ತಿದ್ದ ಕಾಲದಲ್ಲಿ. ಕಾರ್ಮಿಕನೊಬ್ಬನ ಐದನೆಯ ಮಗನಾದ ಇವರು ಚಿಕ್ಕ ವಯಸ್ಸಿನಲ್ಲೇ ಉದ್ಯೋಗ ಹಿಡಿಯಬೇಕಾಯಿತು. ರಾತ್ರಿ ಶಾಲೆಯಲ್ಲಿ ಕಲಿತು ಹೈಸ್ಕೂಲು ಪಾಸು ಮಾಡಿದರು.

ಮೊದಲಿಗೆ ಇವರಿಗೆ ಎದುರಾದದ್ದು ನಿರಾಶೆಯೇ. 182 ಸೆ.ಮೀ. ಎತ್ತರದ ವಸ್ಸೀಲಿ ಬಲಿಷ್ಠರಾಗಿ ಕಾಣುತ್ತಿದ್ದರೂ ಭಾರ ಎತ್ತುವುದರಲ್ಲಿ ದುರ್ಬಲರೇ ಆಗಿದ್ದರು. ಆಗ 'ಪ್ರೆಸ್' ಮಾಡುತ್ತಿದ್ದುದು ಬರೀ 70 ಕಿಲೊಗ್ರಾಮ್. ಸ್ವಲ್ಪ ಸಮಯ ಪ್ರಯತ್ನಿಸಿದ ಮೇಲೆ ವಸ್ಸೀಲಿ, ಭಾರ ಎತ್ತುವ ಕ್ರೀಡೆ ತನಗೆ ಹೇಳಿದ್ದಲ್ಲ ಎಂದುಕೊಂಡು ಪ್ರಯತ್ನವನ್ನೇ ಕೈ ಬಿಟ್ಟರು. ಆದರೂ ಒಂದು ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಲು ಅವಕಾಶ ಒದಗಿತು. ಆಗ ಇವರಿಗೆ ತಮ್ಮ ಸಾಮರ್ಥ್ಯದಲ್ಲಿ ಮತ್ತೆ ವಿಶ್ವಾಸ

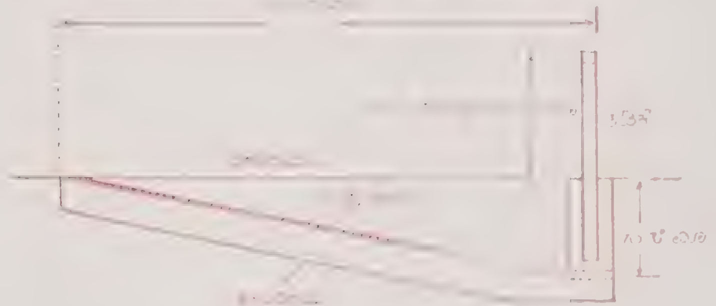
ಅತ್ಯಂತ ಶಕ್ತಿವಂತ : ಅಲೆಕ್ಸೇಯೆವ್

ಹುಟ್ಟಿತು. ಭಾರ ಎತ್ತುವ ತರಬೇತಿಯನ್ನು ಮರಳಿ ಆರಂಭಿಸಿದರು, 1968ರಲ್ಲಿ ಅಲೆಕ್ಸೇಯೆವ್ ಮೂರು ರೀತಿಯ ಎತ್ತುವ ವಿಧಾನಗಳಿಂದ ಒಟ್ಟು 540 ಕಿಲೊಗ್ರಾಮ್ ಭಾರ ಎತ್ತಿದರು. ರಾಷ್ಟ್ರಮಟ್ಟದ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಮೂರನೆಯ ಸ್ಥಾನ ಪಡೆದರು. 1970 ಜನವರಿಯಲ್ಲಿ ಇವರು ಅದುವರೆಗೆ ಯಾರೂ ಎತ್ತದ ಭಾರವನ್ನು ಎತ್ತಿ ವಿಶ್ವದಾಖಲೆ ಸ್ಥಾಪಿಸಿದರು. ಒಟ್ಟು 600 ಕಿಲೊಗ್ರಾಮ್ ತೂಕಕ್ಕೆ ಕಡಮೆ ಇದ್ದದ್ದು 5 ಕಿಲೊಗ್ರಾಮ್ ಮಾತ್ರ. ಅದೇ ವರ್ಷ ಮಾರ್ಚ್‌ನಲ್ಲಿ ಅಲೆಕ್ಸೇಯೆವ್ ಈ ಎಲ್ಲೆಯನ್ನು ದಾಟಿ ಭಾರ ಎತ್ತುವ ಸ್ಪರ್ಧೆಯ ಇತಿಹಾಸದಲ್ಲಿ ಹೊಸ ಅಧ್ಯಾಯ ಆರಂಭಿಸಿದರು. ಈಗಿನ ವಿಶ್ವದಾಖಲೆಯನ್ನೂ (654 ಕಿಲೊ–236.5 ಕಿಲೊ ಪ್ರೆಸ್, 180 ಕಿಲೊ ಸ್ನಾಚ್ ಮತ್ತು 237.5 ಕಿಲೊ ಜರ್ಕ್) ಇವರೇ ಸ್ಥಾಪಿಸಿದ್ದು. ಅಲೆಕ್ಸೇಯೆವ್ ಇದುವರೆಗೆ 54ಕ್ಕಿಂತಲೂ ಹೆಚ್ಚು ಬಾರಿ ವಿಶ್ವದಾಖಲೆಗಳನ್ನು ಮುರಿದಿದ್ದಾರೆ.

1972ರ ಮ್ಯೂನಿಕ್ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಿದ್ದ ವಸ್ಸೀಲಿ ಅಲೆಕ್ಸೇಯೆವ್ 640 ಕಿಲೊಗ್ರಾಮ್ ಭಾರ ಎತ್ತಿ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ದಾಖಲೆ ಸ್ಥಾಪಿಸಿ ಚಿನ್ನದ ಪದಕ ಪಡೆದರು.

ವಾಟರ್ ಜಂಪ್

[illegible] – ವಾಟರ್‌ಜಂಪ್'. [illegible] ತಳಭಾಗಕ್ಕೆ ([illegible]) ಮಾಡಿ [illegible] ಹಾಸನ್ನು



[illegible]

ಹಾಕಲಾಗುತ್ತದೆ. ಇದು 366 ಸೆಂಟಿಮೀಟರ್ ಅಗಲ, 250 ಸೆಂಟಿಮೀಟರಿಗೆ ಕಡಮೆ ಇಲ್ಲದ ಉದ್ದ ಹಾಗೂ [illegible] ಸೆಂಟಿಮೀಟರ್‌ನಷ್ಟಾದರೂ ಆಳ ಇರುತ್ತದೆ. ತಡಿಕೆಯೂ ಸೇರಿ ನೀರಿನ ವಾಟರ್‌ಜಂಪ್‌ನ ಉದ್ದ ಮತ್ತು ಅಗಲ 3.66 ಮೀಟರ್ ಇರುತ್ತದೆ. ತಡಿಕೆಯ ಮುಂದೆ ನೀರು 70 ಸೆಂಟಿಮೀಟರ್ ಆಳ ಇದ್ದು ಕೊನೆಭಾಗಕ್ಕೆ ಬರುವ ವೇಳೆಗೆ ಇಳಿಜಾರಾಗಿ ನೆಲದ ಮಟ್ಟದಲ್ಲಿರುತ್ತದೆ. ತಡಿಕೆ 127 ಸೆಂಟಿಮೀಟರ್ ಚೌಕವಾಗಿದ್ದು ನೀರಿನ ಮುಂದೆ ಸ್ಥಿರವಾಗಿರುತ್ತದೆ (ಎತ್ತರ : 91.1 ಸೆ.ಮೀ.).

ಸ್ಪರ್ಧಿಗಳು ನೀರಿನ ಮೇಲೆ ಹೋಗಬೇಕು. ತಡಿಕೆಗಳನ್ನು ದಾಟುವಾಗ ಹಾರಬಹುದು ಅಥವಾ ಅದರ ಮೇಲೆ ಕೈ ಊರಿಕೊಂಡು ನೆಗೆಯಬಹುದು ಅಥವಾ ಅದರ ಮೇಲೆ ಕಾಲೂರಿಸಿ ದಾಟಬಹುದು.

ನೋಡಿ : ಸ್ಟೀಪಲ್‌ಚೇಸ್



[illegible]

'ವಾದದ ಕೋಲು'

ಕೈಯಲ್ಲಿ [illegible] ಹಿಡಿದುಕೊಂಡು [illegible] ತ್ರಗಳು ನಡೆಯುತ್ತವೆ. [illegible] ಗಿರುವ [illegible]. ಇದು 'ವಾದದ ಕೋಲು' [illegible].

ಆಟಗಾರರನ್ನು ಎರಡು ಗುಂಪುಗಳಾಗಿ [illegible] ಎದುರಾಳಿಗಳಾಗಿ [illegible] ಗುಂಪಿನವರು [illegible]

[illegible]

[illegible]

ವಾಲ್ಟರ್ ಲಿಂಡ್ರಂ

1931ರಲ್ಲಿ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ದೊರೆ ಐದನೆಯ ಜಾರ್ಜ್ ಶ್ರೇಷ್ಠ ಬಿಲಿಯರ್ಡ್ಸ್ ಆಟಗಾರ ವಾಲ್ಟರ್ ಲಿಂಡ್ರಮಿನ ಆಟ ನೋಡಲು ಅರಮನೆಗೆ ಆಹ್ವಾನಿಸಿದ್ದರು. ರಾಜ–ರಾಣಿ ಇಬ್ಬರೂ ಬಿಲಿಯರ್ಡ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಆಸಕ್ತಿ ಇದ್ದವರು. ಒಂದು ಗಂಟೆಯೆಂದು ನಿಗದಿಯಾಗಿದ್ದ ಪ್ರದರ್ಶನ ಆಟ ಮೂರೂವರೆ ಗಂಟೆಕಾಲ ನಡೆಯಿತು. ಕೊನೆಗೆ ಲಿಂಡ್ರಂ ಹೊರಡುವ ಹೊತ್ತು ಬಂದಾಗ, ತಮ್ಮೊಡನೆ ತಂದಿದ್ದ ಒಂದು ಕ್ಯೂವನ್ನು (ಬಿಲಿಯರ್ಡ್ಸ್ ಆಟದ ದಾಂಡು) ದೊರೆಗೆ ಅರ್ಪಿಸಿದರು. ಪ್ರತಿಯಾಗಿ ಅರಸ 'ಕಫ್ ಲಿಂಕ್ಸ್' (ಅಂಗಿಯ ತೋಳಿಗೆ ಸಿಕ್ಕಿಸುವ ಆಭರಣ) ಕೊಟ್ಟರು. ಕೃತಜ್ಞತೆಯನ್ನು ವ್ಯಕ್ತಪಡಿಸುತ್ತ ಲಿಂಡ್ರಂ 'ನಾನೂ ಒಬ್ಬ ಅರಸ ಅನಿಸುತ್ತಿದೆ' ಎಂದರು. ಬಿಲಿಯರ್ಡ್ಸ್ ಕ್ಯೂವನ್ನು ಕೈಯಲ್ಲಿ ಹಿಡಿದು ಪರೀಕ್ಷಿಸುತ್ತ ಅರಸ ಐದನೆಯ ಜಾರ್ಜ್ ಹೇಳಿದರು: 'ನಾನು ಒಬ್ಬ ಲಿಂಡ್ರಂ ಎಂಬ ಭಾವನೆ ಬರುತ್ತಿದೆ'!

ವಾಲ್ಟರ್ ಲಿಂಡ್ರಂ ಬಿಲಿಯರ್ಡ್ಸ್‌ನ ಅಸಭಿಷಿಕ್ತ ಸಮ್ರಾಟ. ಅಂತರ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸುತ್ತಿದ್ದಷ್ಟು ಕಾಲ ಇವರಿಗೆ ಸರಿಯಾದ ಪ್ರತಿಸ್ಪರ್ಧಿಗಳೇ ಸಿಗುತ್ತಿರಲಿಲ್ಲ. 1930ರ ಸುಮಾರಿಗೆ ಇವರು ಸ್ಥಾಪಿಸಿದ ವಿಶ್ವದಾಖಲೆಗಳು ಇಂದಿಗೂ ಹಾಗೆಯೇ ಉಳಿದಿವೆ. ಹದಿನೇಳು ವರ್ಷ ಅಜೇಯನಾಗಿ ಉಳಿದ ಲಿಂಡ್ರಂ 1950ರಲ್ಲಿ ನಿವೃತ್ತರಾದಾಗ ತಮ್ಮ ವಿಶ್ವ ಕಪ್ಪನ್ನು ಬಿಟ್ಟುಕೊಟ್ಟರು.

1898ರಲ್ಲಿ ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯದ ಕಾಲ್‌ಗೂರ್ಲಿಯಲ್ಲಿ ಹುಟ್ಟಿದ ವಾಲ್ಟರ್‌ಗೆ ಬಿಲಿಯರ್ಡ್ಸ್ ರಕ್ತಗತವಾಗಿ ಬಂತು. ತಂದೆ ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯನ್ ಚಾಂಪಿಯನ್ ಆಗಿದ್ದರು. ಎಳೆಯ ವಯಸ್ಸಿನಲ್ಲೇ ಬಾಲಕ ವಾಲ್ಟರ್ ಲಿಂಡ್ರಂ ಬಿಲಿಯರ್ಡ್ಸ್ ಕ್ಷೇತ್ರಕ್ಕೆ ಪ್ರವೇಶಿಸಿದರು. ವಾಲ್ಟರ್‌ನ ಸಮವಯಸ್ಕರು ಬಯಲಲ್ಲಿ ಆಟವಾಡಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಿದ್ದರೆ ತಂದೆ–ಮಗ ಮನೆಯ ಒಂದು ಕೋಣೆಯಲ್ಲಿ ದಿನಕ್ಕೆ ಎಂಟು ಗಂಟೆ ಬಿಲಿಯರ್ಡ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಮುಳುಗಿರುತ್ತಿದ್ದರು. ಹನ್ನೆರಡನೆಯ ವಯಸ್ಸಿಗೆ ವಾಲ್ಟರ್ ಲಿಂಡ್ರಂ ವೃತ್ತಿಪರ ಆಟಗಾರರಾಗಿಬಿಟ್ಟಿದ್ದರು.

1933ರಲ್ಲಿ ಇವರು 4,137 ಗೆಲ್ಲಾಂಕಗಳ ಬ್ರೇಕ್ ಸಾಧಿಸಿದರು (ಬ್ರೇಕ್ ಅಂದರೆ ಆಟ ಬಿಟ್ಟುಕೊಡದೆ ಅಷ್ಟು ಗೆಲ್ಲಾಂಕಗಳನ್ನು ಪಡೆಯುವುದು). ಇದು ಈಗಲೂ ವಿಶ್ವದಾಖಲೆ. ಎದುರಾಳಿಗೆ ಸ್ವಲ್ಪವೂ ಅವಕಾಶ ಕೊಡದೆ ಸೋಲಿಸುತ್ತಿದ್ದ ಲಿಂಡ್ರಂ ರೀತಿಯನ್ನು ನೋಡಿ ಅಂತರ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಪಂದ್ಯಗಳ ವ್ಯವಸ್ಥಾಪಕರು ಆಟದ ನಿಯಮಗಳನ್ನೇ ಬದಲಿಸುವ ಯೋಜನೆ ಮಾಡಿದರು. ಹೊಸ ನಿಯಮದ ಪ್ರಕಾರ ಒಂದಾದ ಮೇಲೊಂದರಂತೆ ಪದಿನೈದಕ್ಕಿಂತ ಹೆಚ್ಚು 'ನರ್ಸರಿ ಕ್ಯಾನನ್' ಹೊಡೆತಗಳನ್ನು (ಇದು ಲಿಂಡ್ರಂ ಅವರ ಮೆಚ್ಚಿನ ಹೊಡೆತ) ಬಳಸಬಾರದು ಎಂದಾಯಿತು. ಇಂಥ ನಿರ್ಬಂಧದಿಂದ ಅವರಿಗೆ ಹೆಚ್ಚೇನೂ ತೊಂದರೆ [illegible] ಕೆಲ ಸಮಯದ ಬಳಿಕ 3,361 ಗೆಲ್ಲಾಂಕಗಳನ್ನು [illegible]. 'ಒಂದು ಊರುಗೋಲು, ಮೂರು ಕೆತ್ತಲೆಗಳಿಂದ ಆಟವಾಡುತ್ತಿದ್ದರೂ ಲಿಂಡ್ರಂ ಬ್ರೇಕ್‌ಗಳನ್ನು ಮಾಡಬಲ್ಲರು' ಎಂದು ಜನ ಆಡಿಕೊಳ್ಳುವಂತಾಯಿತು.

[illegible]–1932 [illegible]–9,137 ಅಂಕಗಳ 'ಬ್ರೇಕ್' ಲಿಂಡ್ರಂ ಸಾಧಿಸಿದರು. [illegible] ವಿಶ್ವದಾಖಲೆ.

ಅತ್ಯಂತ ಹೆಚ್ಚಿನ ವೇಗದ 'ಸೆಂಚುರಿ ಬ್ರೇಕ್' ಪಡೆದದ್ದೂ ಲಿಂಡ್ರಂ ಅವರೇ. 1952ರಲ್ಲಿ 27.5 ಸೆಕೆಂಡ್‌ಗಳಲ್ಲಿ 100 ಅಂಕ ಪಡೆದದ್ದೂ ಇವರ ಅನಧಿಕೃತ ದಾಖಲೆ. ವೇಗಕ್ಕೆ ಅಧಿಕೃತ ದಾಖಲೆ ಸ್ಥಾಪಿಸಿದ್ದು ಸಹ ಲಿಂಡ್ರಂ.

ವಾಲ್ಟರ್ ಲಿಂಡ್ರಂ ಪಂದ್ಯಗಳಿಂದ ನಿವೃತ್ತರಾದ ಮೇಲೆ ಮೆಲ್‌ಬರ್ನ್‌ನಲ್ಲಿ ನೆಲೆಸಿದರು. 1960, ಜೂಲೈ 30ರಂದು ಹೃದಯಾಘಾತದಿಂದ ನಿಧನರಾಗುವವರೆಗೂ ಸ್ವಸಂತೋಷಕ್ಕಾಗಿ ಬಿಲಿಯರ್ಡ್ಸ್ ಆಡುತ್ತಲೇ ಇದ್ದರು.

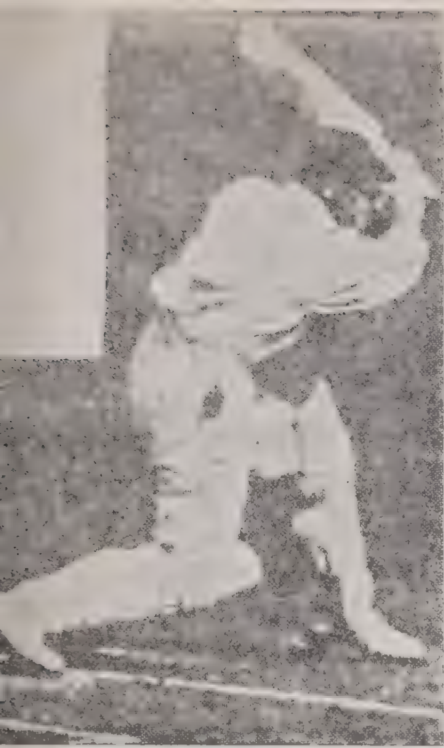
ವಾಲ್ಟರ್ ಹ್ಯಾಮಂಡ್

ಗ್ಲಾಸ್ಟರ್‌ಷಿರ್ ಮತ್ತು ಲಾಂಕಾಷಿರ್‌ಗಳ ನಡುವೆ 1927ರಲ್ಲಿ ಒಂದು ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಪಂದ್ಯ ನಡೆಯಿತು. ಮೂರನೆಯ ದಿನದ ಬೆಳಗ್ಗೆ ಆಟ ಪ್ರಾರಂಭವಾದಾಗ ಲಾಂಕಾಷಿರ್ ಗೆಲ್ಲುವ ಸೂಚನೆಗಳು ಅತ್ಯಂತ ಖಚಿತವಾಗಿದ್ದುವು. ಲಾಂಕಷಿರ್‌ನ ಆಟಗಾರರು ಮಧ್ಯಾಹ್ನದ ವೇಳೆಗೆ ಆಟ ಮುಗಿಸಿ ಅನಂತರ ವಿನೋದವಾಗಿ ಅರ್ಧದಿನ ಕಳೆಯಲು ತಕ್ಕ ಏರ್ಪಾಡುಗಳನ್ನೂ ಮಾಡಿಕೊಂಡುಬಿಟ್ಟಿದ್ದರು. ಕುದುರೆ ಪಂದ್ಯ ನೋಡಲು ಹೋಗಲು ಆಟಗಾರರು ಟ್ಯಾಕ್ಸಿಗಳನ್ನು ತಂದು ನಿಲ್ಲಿಸಿಕೊಂಡಿದ್ದರು.

ಅಂದು ಬೆಳಗ್ಗೆ ಗ್ಲಾಸ್ಟರ್‌ಷಿರ್ ಕಡೆಯ ಬ್ಯಾಟುಗಾರರಾಗಿ ವಾಲ್ಟರ್ ಹ್ಯಾಮಂಡ್ ಆಟ ಪ್ರಾರಂಭಿಸಿದರು. ಲಾಂಕಾಷಿರ್‌ನ ಕಡೆ ಅತಿ ವೇಗದ ಬೌಲರ್ ಇ. ಎ. ಮ್ಯಾಕ್‌ಡನಾಲ್ಡ್ ಬೌಲ್ ಮಾಡಿದರು. ಮೊದಲ ಓವರೇ ಇಡೀ ಆಟದ ಸ್ವರೂಪವನ್ನು ಬದಲಾಯಿಸಿಬಿಟ್ಟಿತು.

ಆ ಓವರಿನ ಆರು ಚೆಂಡುಗಳಲ್ಲಿ ಐದನ್ನು ಹ್ಯಾಮಂಡ್ ಬೌಂಡರಿಗೆ ಅಟ್ಟಿದ್ದರು. ಮೂರೇ ಗಂಟೆಗಳಲ್ಲಿ ಹ್ಯಾಮಂಡ್ 4 ಸಿಕ್ಸರ್, 24 ಬೌಂಡರಿ ಗಳಿಸಿ 187 ರನ್‌ಗಳನ್ನು ಮಾಡಿದರು. ಲಾಂಕಾಷಿರ್ ಆಟಗಾರರು ದಿಗ್ಭ್ರಮೆಗೊಂಡರು. ಟ್ಯಾಕ್ಸಿಗಳನ್ನು ಹಿಂದಕ್ಕೆ ಕಳುಹಿಸಬೇಕಾಯಿತು.

ಪ್ರಸಿದ್ಧ ಆಲ್‌ರೌಂಡರ್ :
ಹ್ಯಾಮಂಡ



ರೋಮಾಂಚಕಾರಿ ಆಟ

ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಇತಿಹಾಸದ ಅತ್ಯಂತ ರೋಮಾಂಚಕಾರಿ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಕೆಲವನ್ನು ಆಡಿದವರು ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ವಾಲ್ಟರ್ ಹ್ಯಾಮಂಡ್. ಕೆಂಟ್‌ನಲ್ಲಿ 1903ರಲ್ಲಿ ಇವರ ಜನನ. 1920ರಿಂದ 1947ರ ವರೆಗೆ ಪ್ರಚಂಡ ಆಟಗಾರರಾಗಿ ಮೆರೆದಾಡಿದರು. ಹ್ಯಾಮಂಡ್ ಜಗತ್ಖ್ಯಾತ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಆಟಗಾರ ಅಲೆಕ್ ಬೆಡ್‌ಸರ್ "ನನಗೆ ತಿಳಿದಿರುವ ಆಲ್–ರೌಂಡರ್‌ಗಳಲ್ಲಿ ಇವರು ಅತ್ಯುತ್ತಮರಾದವರು" ಎಂದರು.

ನಾವು ಓಡುವಾಗ ಕೈ ಬೀಸುವಷ್ಟೇ ಸುಲಭ ಮತ್ತು ಸಹಜವಾಗಿ ಚೆಂಡನ್ನು ಹೊಡೆಯಲು ಹ್ಯಾಮಂಡ್ ಹಿಂದೆ ಮುಂದೆ ಚಲಿಸುತ್ತಿದ್ದರು. ಯಾವ ಚೆಂಡನ್ನು ಎಷ್ಟು ಬಲ ಪ್ರಯೋಗಿಸಿ ಎಲ್ಲಿಗೆ ಅಟ್ಟಬೇಕೋ ಅಷ್ಟೇ ಬಲ ಪ್ರಯೋಗಿಸುತ್ತಿದ್ದರು : ಎಂದೂ ಆಯಾಸಗೊಳ್ಳುವಂತೆ ಆಡಿದವರಲ್ಲ. ಆದರೂ ಇವರು ಗಳಿಸಿದ ರನ್‌ಗಳ ಮೊತ್ತ ಭಾರಿ ದೊಡ್ಡದು.

1927ರಲ್ಲಿ ವೆಸ್ಟ್ ಇಂಡೀಸ್ ವಿರುದ್ಧ ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್ ಆಡಿದ ಪಂದ್ಯವೇ ಹ್ಯಾಮಂಡ್ ಮೊದಲ ಬಾರಿಗೆ ಆಡಿದ ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯವಾಗಿತ್ತು. ಅದೇ ವರ್ಷದ ಮೇ ತಿಂಗಳೊಂದರಲ್ಲೇ 1042ರನ್ ಗಳಿಸಿ ಡಬ್ಲ್ಯು. ಜಿ. ಗ್ರೇಸ್‌ರ ದಾಖಲೆಯನ್ನು ಮುರಿದುಹಾಕಿದರು.

1928–29ರಲ್ಲಿ ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯದಲ್ಲಿ ಆಡಿದ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ 905 ರನ್‌ಗಳನ್ನು (ಸರಾಸರಿ : 113.12) ಗಳಿಸಿದರು. ಇಲ್ಲಿ ದ್ವಿಶತಕಗಳನ್ನು ಒಂದಾದ ಮೇಲೊಂದರಂತೆ ಎರಡು ಬಾರಿ ಹೊಡೆದು ನಾಲ್ಕನೆಯ ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯದ ಒಂದೊಂದು ಇನ್ನಿಂಗ್ಸ್‌ನಲ್ಲೂ ಒಂದೊಂದು ಶತಕ ಬಾರಿಸಿದರು. 1933ರಲ್ಲಿ ನ್ಯೂಜಿಲೆಂಡ್ ವಿರುದ್ಧ ಆಡಿದ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ 336 ರನ್‌ಗಳನ್ನು ಗಳಿಸಿದರು. ಇದು ಆಗ ಆಟಗಾರನೊಬ್ಬನ ಅತ್ಯಂತ ಹೆಚ್ಚಿನ ದಾಖಲೆಯಾಗಿತ್ತು.

ತಮ್ಮ ಇಡೀ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಜೀವನದಲ್ಲಿ 50,493 ರನ್‌ಗಳನ್ನು (ಇದರಲ್ಲಿ 167 ಶತಕಗಳು) ಹ್ಯಾಮಂಡ್ ಗಳಿಸಿದ್ದರು. ಇದರಲ್ಲಿ 7249 ರನ್‌ಗಳು ತಾವು ಆಡಿದ 85 ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲೇ ಗಳಿಸಿದರು.

ಬೌಲರಾಗಿಯೂ ಹ್ಯಾಮಂಡರ ಸಾಧನೆ ಕಡಿಮೆಯೇನಲ್ಲ. ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ 83 ವಿಕೆಟ್‌ಗಳನ್ನು ಗಳಿಸಿದರು. ಟೆಸ್ಟ್‌ಗಳಲ್ಲಿ 110 ಕ್ಯಾಚ್ ಹಿಡಿದಿದ್ದಾರೆ. ಒಂದೇ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಹತ್ತು ಕ್ಯಾಚುಗಳನ್ನು ಹಿಡಿದಿದ್ದರು. ಒಂದೇ ದಶಕದಲ್ಲಿ ಒಂದು ನೂರು ಶತಕ ರನ್‌ಗಳನ್ನು ಗಳಿಸಿದ ಕೆಲವೇ ಆಟಗಾರರಲ್ಲಿ ಇವರೂ ಒಬ್ಬರು. ದಕ್ಷಿಣ ಆಫ್ರಿಕದಲ್ಲಿ ನೆಲೆಸಿದ ಹ್ಯಾಮಂಡ್ 1965ರಲ್ಲಿ ನಿಧನರಾದರು. "ಹ್ಯಾಮಂಡ್ ಆಡುತ್ತಿದ್ದಾಗ ಫೀಲ್ಡ್ ಮಾಡುವುದೇ ಒಂದು ಭಾಗ್ಯ" ಎಂಬುದು ಒಬ್ಬ ಕ್ಯಾಪ್ಟನ್‌ನ ಉದ್ಗಾರ.



ವಾಲಿಬಾಲ್

ಟೆನಿಸ್ ಬಾಲ್ ಮತ್ತು ಬ್ಯಾಸ್ಕೆಟ್‌ಬಾಲ್‌ನ ಚೆಂಡು ಇವನ್ನು ಆಧರಿಸಿ ರೂಪಿತವಾದುದು ವಾಲಿಬಾಲ್ ಆಟ. ಇದು ಜನಪ್ರಿಯ ಆಟ : ಎಲ್ಲ ವಯೋಮಾನದವರಿಗೂ ಮಹಿಳೆಯರಿಗೂ ಆಕರ್ಷಕವಾದ ಸರಳ ಸುಲಭದ ಆಟ.

ಅಮೆರಿಕದ ಮೆಸಾಚುಸೆಟ್ಸ್ ಪ್ರಾಂತ್ಯದ ಹೋಲಿಯೋಕ್‌ನಲ್ಲಿ ವೈ.ಎಂ.ಸಿ.ಎ. ಶರೀರ ಶಿಕ್ಷಣ ನಿರ್ದೇಶಕರಾಗಿದ್ದ ವಿಲಿಯಂ ಜಿ. ಮಾರ್ಗನ್‌ರಿಗೆ ಬ್ಯಾಸ್ಕೆಟ್‌ಬಾಲ್‌ಗಿಂತ ಕಡಿಮೆ ಶ್ರಮದ ಆಟ ಒಂದು ಅಗತ್ಯ ಎಂದು ಅನಿಸಿತು. ನೆಟ್‌ನ ಆಚೀಚೆಗೆ ಚೆಂಡನ್ನು ಹೊಡೆಯುವ ಒಂದು ಆಟವನ್ನು ಒಳಾಂಗಣ ಆಟವಾಗಿ 1859ರಲ್ಲಿ ರೂಪಿಸಿದರು. ದೊಡ್ಡ ಗಾತ್ರದ, ಭಾರವಿಲ್ಲದ ಚೆಂಡನ್ನು ಬ್ಯಾಟ್ ಇಲ್ಲದೆ ಕೈಯಿಂದಲೇ ಹೊಡೆಯಬಹುದಾದ ಬಯಲು ತಪ್ಪದ ರೀತಿ ಇದು ರೂಪುಗೊಂಡಿತು. 'ಕ್ರೀಡಾ ಮನೋರಂಜನ ಆಧಾರದ ಬಳಿಯಂತೆ' ಎಂಬರ್ಥದಲ್ಲಿ ಮೊದಲಿಗೆ ಈ ಆಟಕ್ಕೆ ಮಿಂಟೊನೆಟ್ ಎಂಬ ಹೆಸರು ಇತ್ತು.

ಕ್ರಮೇಣ ಈ ಆಟ ಬಯಲಿಗಿಳಿಯಿತು. ಸಮುದ್ರ ದಂಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಮತ್ತು ಬೇಸಿಗೆ ವಿಹಾರ ಸ್ಥಳಗಳಲ್ಲಿ ಜನಪ್ರಿಯವಾಯಿತು. ನೆಟ್‌ನ ಆಚೀಚೆಗೆ ಚೆಂಡನ್ನು ಹೊಡೆಯುವ ಆಟ ಎಂಬ ಅರ್ಥದಲ್ಲಿ ಇಂಗ್ಲಿಷ್‌ನ ವಾಲಿ (ಹೊಡೆ) ಎಂಬ ಪದದಿಂದ ಅದಕ್ಕೆ ವಾಲಿಬಾಲ್ ಎಂಬ ಹೆಸರು ಬಂತು. ಮಹಿಳೆಯರೂ ಇದನ್ನು ಆಡತೊಡಗಿದರು.

ವಾಲಿಬಾಲ್ ಅಂಗಣ. ಆಟಗಾರರು

ಪ್ರಾರಂಭದ 20 ವರ್ಷಗಳಲ್ಲಿ ವೈ.ಎಂ.ಸಿ.ಎ. ರೂಪಿಸಿದ ನಿಯಮಾನುಸಾರ ಆಡಲ್ಪಡುತ್ತಿದ್ದ ವಾಲಿಬಾಲ್ ಅನಂತರ ಬಾಯ್ ಸ್ಕೌಟ್ ಮತ್ತು ಗರ್ಲ್ ಗೈಡ್‌ಗಳ ಆಟವೂ ಆಯಿತು. ವಾಲಿಬಾಲ್ ಜನಪ್ರಿಯವಾದ ದೇಶಗಳಲ್ಲಿ ರಷ್ಯ ಮತ್ತು ಭಾರತ ಪ್ರಮುಖವಾದುವು.

ವಾಲಿಬಾಲ್ ಪಂದ್ಯವನ್ನು ಒಂದೊಂದು ತಂಡದಲ್ಲಿ ಆರು ಜನ ಇದ್ದು ಆಡುತ್ತಾರೆ. ವಾಲಿಬಾಲ್ ಅಂಗಣ 18 ಮೀಟರ್ ಉದ್ದ ಮತ್ತು 9 ಮೀಟರ್ ಅಗಲ ಇರುತ್ತದೆ. ಮಧ್ಯೆ ನೆಟ್ ಇದ್ದು ಅಂಗಣವನ್ನು ಎರಡು ಭಾಗಗಳಾಗಿ ವಿಭಜಿಸುತ್ತದೆ. 9.5 ಮೀಟರ್ ಉದ್ದ ಮತ್ತು ಒಂದು ಮೀಟರ್ ಅಗಲ ಇರುವ ನೆಟ್ ...





ರಷ್ಯದಲ್ಲಿ ವಾಲಿಬಾಲ್‌ನ ಜನಪ್ರಿಯತೆ



ವಾಲಿಬಾಲ್ ಹುಡುಗಿಯರಿಗೂ ಇಷ್ಟ

ಮೇಲಂಚು ನೆಲ ಮಟ್ಟದಿಂದ 2.24 ಮೀಟರ್ ಎತ್ತರ ವಿರಬೇಕು.

ಅಂಗಣದ ಹೊರಗೆ ಬದಿಗೆರೆಗೆ ತಾಗಿದಂತೆ 3 ಮೀಟರ್ ಉದ್ದ ಮತ್ತು 5 ಸೆ.ಮೀ. ಅಗಲವಿರುವ ಆಯತ ಪ್ರದೇಶಗಳು ಸರ್ವಿಸ್ ಜಾಗಗಳು. ಉಭಯ ಕೊನೆಗಳಲ್ಲಿ ನೆಟ್ ಕಡೆ ಮುಖ ಮಾಡಿ ನಿಂತಾಗ ಬಲಭಾಗದ ಕೊನೆಯ ಬಲ ತುದಿಗಳಲ್ಲಿ ಸರ್ವಿಸ್ ಜಾಗವನ್ನು ಗುರುತಿಸುತ್ತಾರೆ.

ವಾಲಿಬಾಲ್ ಆಟದ ಚೆಂಡಿನ ವ್ಯಾಸ 65 ರಿಂದ 68.5 ಸೆ.ಮೀ. ; ಭಾರ 250ರಿಂದ 300 ಗ್ರಾಂ. ಹೊರಗೆ ಚರ್ಮದ ಹೊದಿಕೆ ಮತ್ತು ಒಳಗೆ ಗಾಳಿ ತುಂಬಿದ ರಬ್ಬರ್ ಚೀಲ ಇರುತ್ತದೆ.

ಆಟದ ಪ್ರಾರಂಭದಲ್ಲಿ ಟಾಸ್ ಹಾಕಿ ತಂಡಗಳು ಕಣ ಮತ್ತು ಸರ್ವಿಸನ್ನು ಆಯ್ದುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಒಂದು ತಂಡದಲ್ಲಿ ಆಡುವ ಆರು ಜನರಲ್ಲದೆ ಇತರ



[illegible]



[illegible]

ಆರು ಜನ ಬದಲಿಗಳಿರುತ್ತಾರೆ. ಆಟದಲ್ಲಿ ಕೊನೆಯ ತೀರ್ಪು ರೆಫರಿಯದು. ಆತನ ಸಹಾಯಕನು ಸ್ಕೋರ್ ಕಣ್ಣಿಡುವ ಒಬ್ಬ ಅಂಪೈರ್; ಗೆಲ್ಲಂಕ, ಆಟಗಾರರ ಸ್ಥಾನ ಬದಲಾವಣೆ, ಕಾಲ ಬದಲಾವಣೆ ಮೊದಲಾದವುಗಳನ್ನು ದಾಖಲು ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವ ಒಬ್ಬ ದಾಖಲುಗಾರ ಮತ್ತು ಇಬ್ಬರು ಲೈನ್ಸ್‌ಮನ್ ಕಣದ ಹೊರಗೆ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ.

ಆಟ ಪ್ರಾರಂಭಿಸುವವನು ಸರ್ವಿಸ್ ಸ್ಥಳಕ್ಕೆ ಹೋಗಿ, ಚೆಂಡನ್ನು ಗಾಳಿಯಲ್ಲಿ ಹಾರಿಸಿ ಅದು ನೆಟ್‌ನ ಮೇಲಿಂದ ಹಾರಿ ಎದುರು ಕಣಕ್ಕೆ ಹೋಗುವಂತೆ ಹೊಡೆಯುತ್ತಾನೆ. ಎದುರು ಕಣದವರು ಚೆಂಡನ್ನು ಕೈ, ತೋಳು ಅಥವಾ ಸೊಂಟದ ಮೇಲಿನ ಭಾಗದಿಂದ ಅಪ್ಪಳಿಸಿ ಹಿಂದಿರುಗಿಸಲು ಯತ್ನಿಸುತ್ತಾರೆ. ಚೆಂಡು ನೆಟ್‌ಗೆ ತಗಲಿದರೆ, ಕೆಳಗಿಂದ ಹಾದುಹೋದರೆ ಅಥವಾ ಅಂಗಣದ ಹೊರಗೆ ಹೋದರೆ ಸರ್ವಿಸ್ ತಪ್ಪಾಗುತ್ತದೆ. ಸರ್ವಿಸ್ ಮಾಡುವ ತಂಡ ತಪ್ಪು ಮಾಡಿದಾಗ ಎದುರು ತಂಡ ಸರ್ವಿಸ್ ಮಾಡುತ್ತದೆ.



[illegible] (1964) [illegible]

ಒಬ್ಬ ಸರ್ವ್ ಮಾಡಿದವನ ಆಟ ಮುಗಿದಾಗ ತಂಡದವರು ತಮ್ಮ ಸ್ಥಾನಗಳಲ್ಲಿ ಪ್ರದಕ್ಷಿಣ ದಿಕ್ಕಿನಲ್ಲಿ ಒಂದು ಸ್ಥಾನ ಬದಲಾಯಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ.

ಸರ್ವಿಸ್ ಮಾಡುತ್ತಿರುವಾಗ ಮಾತ್ರ ತಂಡಕ್ಕೆ ಗೆಲ್ಲಂಕ ಸಿಗುತ್ತದೆ. ಎದುರು ತಂಡದವರ ಕಣದಲ್ಲಿ ಚೆಂಡು ನೆಲ ಮುಟ್ಟಿದರೆ, ಅಲ್ಲಿ ಆಟಗಾರನ ಸೊಂಟದ ಕೆಳಗೆ ಚೆಂಡು ಮುಟ್ಟಿದರೆ, ಸತತ ಮೂರು ಸಲಕ್ಕಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ಅದೇ ತಂಡದವರು ಚೆಂಡು ಆಡಿದರೆ ಅಥವಾ ಅವರ ಒಬ್ಬ ಆಟಗಾರ ಸತತ ಎರಡನೆ ಸಲ ಚೆಂಡು ಆಡಿದರೆ, ಎದುರು ಆಟಗಾರನು ನೆಟ್ ಅಥವಾ ಮಧ್ಯಗೆರೆ ಮುಟ್ಟಿದರೆ ಸರ್ವಿಸ್ ಮಾಡುವ ತಂಡ ಗೆಲ್ಲಂಕ ಗಳಿಸುತ್ತದೆ. ಆದರೆ ತಮ್ಮ ತಂಡದವರೇ ಮೇಲಿನ ರೀತಿ ವರ್ತಿಸಿದರೆ, ಸರ್ವಿಸ್ ಜಾಗದಿಂದ ಸರ್ವ್ ಮಾಡದಿದ್ದರೆ, ಸರ್ವ್ ಮಾಡಿದಾಗ ಚೆಂಡು ಒಂದೇ ಸಲಕ್ಕೆ ನೆಟ್ ದಾಟದೆ ಅದನ್ನು ತಮ್ಮ ತಂಡದ ಆಟಗಾರನೊಬ್ಬ ಮತ್ತೆ ಹೊಡೆದು ನೆಟ್ ದಾಟಿಸಿದರೆ ಆ ತಂಡ ತನ್ನ ಸರ್ವಿಸ್ ಕಳೆದುಕೊಳ್ಳುತ್ತದೆ.

ಒಂದು ತಂಡ 15 ಅಥವಾ ಹೆಚ್ಚು ಗೆಲ್ಲಂಕ ಗಳಿಸಿದಾಗ ಇನ್ನೊಂದು ತಂಡದ ಗೆಲ್ಲಂಕ ಅದಕ್ಕಿಂತ ಎರಡು ಕಡಮೆ ಇದ್ದರೆ ಮೊದಲಿನ ತಂಡ ಆಟವನ್ನು ಗೆದ್ದಂತೆ. ಮೂರು ಆಟಗಳಲ್ಲಿ 2 ಆಟಗಳನ್ನು ಗೆದ್ದ ತಂಡವೇ ವಿಜಯಿ.

1947ರಲ್ಲಿ ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ವಾಲಿಬಾಲ್ ಫೆಡರೇಷನ್ ರಚಿಸಲ್ಪಟ್ಟಿತು. 19[illegible]ರ ನವೆಂಬರ್ 27ರಂದು ಇದರಿಂದ ಫ್ರಾನ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಸಭೆಗೊಂಡ ಸಮಿತಿ ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ನಿಯಮಗಳನ್ನು ರಚಿಸಿತು. ಇವು ಕಾಲಕಾಲಕ್ಕೆ ತಿದ್ದುಪಡಿಗೊಂಡಿವೆ. ಟೋಕಿಯೋ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ (1964) ಪುರುಷರ ಮತ್ತು ಮಹಿಳೆಯರ ಎರಡೂ ವಿಭಾಗಗಳಲ್ಲಿ ವಾಲಿಬಾಲ್ ಪಂದ್ಯ ಪ್ರಾರಂಭವಾಯಿತು.

1951ರಲ್ಲಿ ಭಾರತದ ವಾಲಿಬಾಲ್ ಫೆಡರೇಷನ್ ಆರಂಭವಾಯಿತು. ಅಂದಿನಿಂದ ವಾರ್ಷಿಕ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳನ್ನು ಅದು ನಡೆಸುತ್ತಿದೆ. 1953ರಿಂದ ಸ್ತ್ರೀಯರಿಗಾಗಿಯೂ ಪ್ರತ್ಯೇಕ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್ ಪಂದ್ಯಗಳು ನಡೆಯುತ್ತಿವೆ.

ವಾಸನೆ ಗುರುತಿಸುವುದು

ವಾಸನೆ ಗ್ರಹಿಸುವುದರಲ್ಲಿ ಕೆಲವರ ಮೂಗು ಬಹು ಚುರುಕಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಮತ್ತೆ ಕೆಲವರದ್ದು ಅಷ್ಟು ಚುರುಕಿರುವುದಿಲ್ಲ. ಇದನ್ನು ಪರೀಕ್ಷಿಸಬಹುದು.

ಸೋಪು. ನಸ್ಯ. ವ್ಯಾಸಲೀನ್. ಟಾರ್. ಈರುಳ್ಳಿ. ಪುದೀನ. ಕಿತ್ತಳೆ ಹಣ್ಣು. ಕಾಫಿ. ಲವಂಗ. ಚಕ್ಕೆ. ಕೊತ್ತುಂಬರಿ. ಅರಿಸಿನ. ಇಂಗು ಮೊದಲಾದ ವಸ್ತುಗಳಲ್ಲಿ ಹತ್ತರಿಂದ ಹನ್ನೆರಡು ಬಗೆಯ ವಾಸನೆಯುಳ್ಳ ಪದಾರ್ಥಗಳನ್ನು ಆರಿಸಬೇಕು. ಇವನ್ನು ಚೀಲ, ಪೆಟ್ಟಿಗೆ ಅಥವಾ ಬಟ್ಟೆಯ ಚೀಲಗಳಲ್ಲಿ ಇಡಬೇಕು. ಮೇಜಿನ ಮೇಲೆ ಇವನ್ನು ಸಾಲಾಗಿ ಜೋಡಿಸಿ, ಒಂದೊಂದರ ಮುಂದೂ ಕ್ರಮಸಂಖ್ಯೆಯಿಂದ ಸಂಖ್ಯೆ ಬರೆಯಬೇಕು.

ಕೈಯಲ್ಲಿ ಸೀಸದ ಕಡ್ಡಿ ಹಿಡಿದ ಹುಡುಗ ಒಳಗೆ ಬಂದಾಗ ಅವನಿಗೆ ಒಂದೊಂದು ಪದಾರ್ಥದ ವಾಸನೆ ಗುರುತಿಸಿ, ಅದರ ಸಂಖ್ಯೆಯನ್ನು ಹಾಕಿ ಅದರ ಪಕ್ಕದಲ್ಲಿ ಪದಾರ್ಥದ ಹೆಸರನ್ನು ಬರೆಯಲು ಸೂಚನೆ ಕೊಡಬೇಕು. 15 ಸೆಕೆಂಡುಗಳಲ್ಲಿ ವಾಸನೆ ಗುರುತಿಸಿ ಕಾಗದದ ಮೇಲೆ ಬರೆದೂ ಆಗಿರಬೇಕು.

'ವಾಹನ ಸ್ಪರ್ಧೆ'

ಆಟಗಾರರನ್ನು ತಂಡಗಳಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬರ ಹಿಂದೆ ಒಬ್ಬರನ್ನು ನಿಲ್ಲಿಸುತ್ತಾರೆ. ವಿವಿಧ ವಾಹನಗಳಂತೆ ಮಾಡಿ ತೋರಿಸುವುದರಲ್ಲಿ ಅವರ ಜಾಣ್ಮೆ ಪರೀಕ್ಷಿಸಬಹುದು. ಮುಖಂಡ 'ದೋಣಿ' ಎಂದು ಕೂಗಿದರೆ ತಂಡದ ಎಲ್ಲ ಹುಡುಗರೂ ಕೊಂಡಿಗಳಂತೆ ಸೇರಿಕೊಂಡು ಸಾಲಾಗಿ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ಒಬ್ಬನನ್ನು ಬಿಟ್ಟು ಒಬ್ಬ ಹಿಂದುಮುಂದಾಗಿ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ.

'ಬಂಡಿ' ಎಂದರೆ ಗುಂಪಿನ ಮೂರು ಹುಡುಗರು ಮೊದಲ ಸಾಲಿನಲ್ಲಿ. ಅವರ ಹಿಂದೆ ಇಬ್ಬರು. ಇವರ ಹಿಂದೆ ಒಬ್ಬ. ಹೀಗೆ ಎಲ್ಲರೂ ಮುಂದಿನವರ ಸೊಂಟ ಹಿಡಿದು, ಬಗ್ಗಿಕೊಂಡು ಓಡಬೇಕು.

'ರೈಲು' ಎಂದು ಕೂಗಿದರೆ ಗುಂಪಿನ ಎಲ್ಲ ಹುಡುಗರೂ ತಮ್ಮ ಮುಂದಿನವರ ಸೊಂಟ ಹಿಡಿದುಕೊಂಡು ಸಾಲಿನಲ್ಲಿ ಓಡಬೇಕು. ಒಂದು ಡಬ್ಬಿಯೂ ಕಳಚಿಕೊಳ್ಳಬಾರದು.

'ಸೈಕಲ್' ಎಂದರೆ ಮೂರು ಜನ ಕೈ ಸೇರಿಸಿಕೊಂಡು ಓಡುತ್ತಾರೆ.

ಇದೇ ರೀತಿ ಮುಖಂಡ ವಿವಿಧ ರೀತಿಗಳಲ್ಲಿ ಆಜ್ಞಾಪಿಸಬಹುದು. ಬೇಗನೆ ಮಾಡಿದ ತಂಡ ಗೆಲ್ಲುತ್ತದೆ.

ವ್ಯಾಯಾಮ

ನಡಿಗೆ. ಓಟ. ಈಜು — [illegible] ದೇಹವನ್ನು [illegible] ಮಾಡುವುದೇ ವ್ಯಾಯಾಮ.

ಹ.ಲ.ಕ.



ಶರೀರದಲ್ಲಿ ಲವಲವಿಕೆ, ಉತ್ತಮ ರಕ್ತ ಪರಿಚಲನೆ, ಸ್ನಾಯುಶಕ್ತಿ ಬೆಳವಣಿಗೆ — ಇವು ವ್ಯಾಯಾಮದಿಂದ ದೊರಕುವ ಪ್ರಯೋಜನಗಳು.

ವ್ಯಾಯಾಮ ಎಂಬ ಶಬ್ದಕ್ಕೆ ವ್ಯಾಪಕವಾದ ಅರ್ಥವಿದೆ. ಯಾವುದೇ ಬಗೆಯ ಅಭ್ಯಾಸವೂ ವ್ಯಾಯಾಮವೇ. ಶಾರೀರಿಕ ವ್ಯಾಯಾಮವು ಅಂಗಾಂಗದ ಶ್ರಮದಾಯಕ ದಂಡಿಮೆಯ ಅಭ್ಯಾಸ. ಇದರಿಂದ ಅಂಗಾಂಗಗಳು ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಚಲನ ಕೌಶಲ್ಯವನ್ನು ರೂಢಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತವೆ.

ವ್ಯಾಯಾಮವನ್ನು ಮುಖ್ಯವಾಗಿ ಶ್ರಮದ ಅಭ್ಯಾಸ ಮತ್ತು ಅಂಗ ಭಂಗಿ ತರಬೇತಿ ಎಂದು ವರ್ಗೀಕರಿಸಬಹುದು. ಶ್ರಮದ ಅಭ್ಯಾಸದಿಂದ ಸ್ನಾಯುಗಳಿಗೆ ವಿಶೇಷ ದಂಡನೆ ದೊರಕಿ ಅವು ಬಲಿಷ್ಠವಾಗುತ್ತವೆ. ಅಂಗಾಂಗಗಳು ವಿಶೇಷ ಬೆಳವಣಿಗೆಯನ್ನು ಪಡೆಯುತ್ತವೆ. ಸೂರ್ಯ ನಮಸ್ಕಾರ, ದಂಡ, ಬೈಠಕ್ ಇವು ಈ ವರ್ಗಕ್ಕೆ ಸೇರುತ್ತವೆ. ಅಂಗಭಂಗಿ ತರಬೇತಿಯಲ್ಲಿ ಸ್ನಾಯುಗಳ ಶ್ರಮ ಒಂದೇ ಮುಖ್ಯವಲ್ಲ. ಅಂಗಾಂಗಗಳ ಸ್ಥಿತಿ ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಇರಬೇಕು. ಒಂದು ಸ್ಥಿತಿಯಲ್ಲಿ ದೇಹದ ಅಂಗಾಂಗಗಳು ಯಾವ ರೀತಿ ಇರಬೇಕು ಎಂಬ ಉದ್ದೇಶವಿದೆಯೋ ಅದನ್ನು ಪರಿಪೂರ್ಣವಾಗಿ ಸಾಧಿಸುವುದೇ ಇಲ್ಲಿ ಮುಖ್ಯ.

ವಿಶಾಲವಾದ ಅರ್ಥದಲ್ಲಿ ಅಂಗಸಾಧನೆ, ಭಾರ ಎತ್ತುವಿಕೆ, ಆಸನಗಳು, ಕಸರತ್ತು: ಡಂಬೆಲ್ಸ್, ಲೇಜಿಮ್ ಇತ್ಯಾದಿ ಉಪಕರಣ ಅಭ್ಯಾಸಗಳು—ತಾಳಬದ್ಧ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳು —ವ್ಯಾಯಾಮಗಳೆನಿಸುತ್ತವೆ. ಶರೀರ ವರ್ಧನೆಯ ದೃಷ್ಟಿಯಿಂದ ಮಾಡುವ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳನ್ನು ಔಪಚಾರಿಕ





'ಚಕ್ರ'



'ಸೇತುವೆ'

ವ್ಯಾಯಾಮಗಳೆಂದೂ ದೇಹಕ್ಕೆ ಸಹಜವಾದ ರೀತಿಯ ಚಲನವಲನಗಳನ್ನು ನೈಸರ್ಗಿಕ ವ್ಯಾಯಾಮಗಳೆಂದೂ ಕರೆಯುತ್ತಾರೆ. ವಯೋವರ್ಗಗಳಿಗೆ ಅನುಸರಿಸಿ ಬೇರೆ ಬೇರೆ ವ್ಯಾಯಾಮಗಳಿಂದ ಪ್ರಯೋಜನ ಪಡೆಯಬಹುದು. ಪುರುಷರಿಗೂ ಅಥವಾ ಮಹಿಳೆಯರಿಗೂ ವಿಶೇಷ



ಕೆಲವು ವ್ಯಾಯಾಮ ಇರುತ್ತವೆ. ಪ್ರದರ್ಶನ ವ್ಯಾಯಾಮಗಳಿವೆ. ಇವುಗಳಲ್ಲಿ ಸಾಮೂಹಿಕ ಪ್ರದರ್ಶನ, ವೈಯಕ್ತಿಕ ಪ್ರದರ್ಶನ ಎಂದು ಎರಡು ಬಗೆ. ಬಾಲಕರಿಗಾಗಿಯೇ ಯೋಗಾಸನ, ಕವಾಯತು ಮುಂತಾದ ಕೆಲವು ಬಗೆಯ ವ್ಯಾಯಾಮಗಳಿವೆ.





ಪ್ರಾಣಿಗಳಿಗೆ ಸುಲಭ ವ್ಯಾಯಾಮ

ಶಾಲೆಗಳಲ್ಲಿ ಸಾಮೂಹಿಕವಾಗಿ ವ್ಯಾಯಾಮಗಳನ್ನು ಕಲಿಸುವಾಗ ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಕ್ರಮ ಅನುಸರಿಸುತ್ತಾರೆ. ಪಿ. ಟಿ. ಅಥವಾ ವ್ಯಾಯಾಮ ತರಬೇತಿ ವ್ಯಾಪಕವಾಗಿದೆ. ವ್ಯಾಯಾಮ ಶಿಕ್ಷಕ ಮೊದಲು ಸಹಜ ಚಲನೆಗಳನ್ನು ಮಾಡಿಸುತ್ತಾನೆ. ಮುಂದಿನ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳಿಗೆ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳನ್ನು ಸಿದ್ಧ ಪಡಿಸುವುದೇ ಈ ಸುಲಭ ಮತ್ತು ಉಲ್ಲಾಸಕರ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳ ಉದ್ದೇಶ. ಓಟ, ಜಿಗಿತ ಈ ಬಗೆಯವು. ಅನಂತರ, ಔಪಚಾರಿಕ ಅಥವಾ ಶ್ರಮದ ವ್ಯಾಯಾಮಗಳನ್ನು ಮಾಡಿಸುತ್ತಾರೆ. ಆ ಬಳಿಕ ಹೊಸ ವ್ಯಾಯಾಮವನ್ನೋ ಆಟವನ್ನೋ ಅಂಗಸಾಧನೆಯನ್ನೋ ಕಲಿಸುತ್ತಾರೆ. ಕೊನೆಯಲ್ಲಿ ಉಲ್ಲಾಸಕರ ಆಟ ಆಡಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಶಾಲೆ, ಕಾಲೇಜುಗಳಲ್ಲಿಯೂ ಎನ್.ಸಿ.ಸಿ., ಸ್ಕೌಟ್ ತರಗತಿಗಳಲ್ಲಿಯೂ ವ್ಯಾಯಾಮಕ್ಕೆ ಪ್ರಾಮುಖ್ಯ ಕೊಡುತ್ತಾರೆ. ಪೋಲೀಸ್, ಸೈನಿಕ ಶಿಕ್ಷಣಗಳಲ್ಲಿಯೂ ವ್ಯಾಯಾಮಕ್ಕೆ ಪ್ರಾಧಾನ್ಯವಿದೆ. ಕ್ರೀಡಾ ತರಬೇತಿಯಲ್ಲಿ ವ್ಯಾಯಾಮಗಳು ಅಗತ್ಯವಾಗಿವೆ.

ನೋಡಿ : ದಂಡ ; ಪಿ. ಟಿ ; ಸೂರ್ಯ ನಮಸ್ಕಾರ

ವ್ಯಾಯಾಮ ಶಾಲೆ

ನಮ್ಮ ನಾಡಿನ ಭಗ್ನ ಕೋಟೆಗಳ ನಡುವೆ ವ್ಯಾಯಾಮ ಶಾಲೆಗಳ ಅವಶೇಷ ಕಾಣುತ್ತೇವೆ. ಹಿಂದಿನಿಂದಲೂ ನಮ್ಮಲ್ಲಿ ವ್ಯಾಯಾಮ ಶಾಲೆಗಳು ಅಸ್ತಿತ್ವದಲ್ಲಿದ್ದುವು.

ನಮ್ಮ ದೇಶದಲ್ಲಿ ಮಾತ್ರವಲ್ಲದೆ ಇತರ ಪ್ರಾಚೀನ ಸಂಸ್ಕೃತಿಗಳಲ್ಲೂ ವ್ಯಾಯಾಮ ಶಾಲೆಗಳು ಜನಪ್ರಿಯವಾಗಿದ್ದುವು. ವ್ಯಾಯಾಮ ಶಾಲೆಗೆ 'ಜಿಮ್ನಾಸಿಯಂ' ಎಂಬ ಹೆಸರು ಗ್ರೀಕರಿಂದ ಬಂತು. ಗ್ರೀಕ್ ಮೂಲದ ಅದರ ಅರ್ಥ 'ನಗ್ನರಾಗಿ ವ್ಯಾಯಾಮ ಮಾಡುವ ಸ್ಥಳ'.

ಹಿಂದೆ ಗ್ರೀಸಿನಲ್ಲಿ ಜಿಮ್ನಾಸಿಯಮುಗಳಲ್ಲಿ ನಗ್ನರಾಗಿ, ವ್ಯಾಯಾಮ, ಅಂಗ ಸಾಧನೆಗಳನ್ನು ನಡೆಸುತ್ತಿದ್ದರು. ಆ ಜಿಮ್ನಾಸಿಯಮುಗಳಲ್ಲಿ ಸ್ನಾನ ಗೃಹ, ವಸ್ತ್ರಗಳನ್ನಿಡುವ ಕೋಣೆ ಮೊದಲಾದ ಅನುಕೂಲತೆಗಳು ಮಾತ್ರವಲ್ಲದೆ ಸಭಾಭವನವೂ ಇದ್ದಿತು. ಅಲ್ಲಿ ವಿದ್ವಾಂಸರಿಂದ, ದಾರ್ಶನಿಕರಿಂದ ಭಾಷಣ ಕಾರ್ಯಕ್ರಮಗಳಿರುತ್ತಿದ್ದುವು. ಗ್ರೀಸಿನಲ್ಲಿ ಕಲೆ, ವಿಜ್ಞಾನ ಮೊದಲಾದ ವಿಷಯಗಳನ್ನು ಕಲಿಸುವ ಶಾಲೆಗಳು ಅಸ್ತಿತ್ವಕ್ಕೆ ಬರಲು ಮೂಲತಃ ಜಿಮ್ನಾಸಿಯಮುಗಳೇ ಕಾರಣ.

ರೋಮನರು ವ್ಯಾಯಾಮ ಮಾಡುವ ಸ್ಥಳವನ್ನು ತಮ್ಮ ಯುದ್ಧ ದೇವತೆಯಾದ ಮಾರ್ಸ್‌ನ ಹೆಸರಿನಿಂದ 'ಫೀಲ್ಡ್ ಆಫ್ ಮಾರ್ಸ್' ಎಂದು ಕರೆಯುತ್ತಿದ್ದರು.

ವ್ಯಾಯಾಮ, ಅಂಗಸಾಧನೆಗಳಿಗೆ ಸ್ವಚ್ಛವಾದ ವಾತಾವರಣ, ಗಾಳಿ ಬೇಕು. ಇರುವ ಸ್ಥಳ ಅಗತ್ಯ. ಬಯಲಿನಲ್ಲಿ ಈ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳನ್ನು ನಡೆಸಬಹುದು. ಆದರೆ ಹವೆ ಅನನುಕೂಲವಾಗಿದ್ದರೆ ವ್ಯಾಯಾಮ ಮಂದಿರ ಅತ್ಯಗತ್ಯವಾಗುತ್ತದೆ. ವ್ಯಾಯಾಮ ಮಂದಿರದಲ್ಲಿ ಸ್ವಚ್ಛಗಾಳಿ ಬೀಸುವ ವ್ಯವಸ್ಥೆ ಇರಬೇಕು.

ಬಿಸಿಲಿನಿಂದ ಪ್ರಯೋಜನವನ್ನು ಪಡೆಯಬೇಕಾದಂಥ ವ್ಯಾಯಾಮಗಳನ್ನು ಮಾಡುವುದಕ್ಕಾಗಿ ವ್ಯಾಯಾಮ ಶಾಲೆ ಬಯಲು ಜಾಗದಲ್ಲಿ ಇರುತ್ತದೆ. ಸಂಜೆಯಾದ ಅನಂತರ ಅಥವಾ ನಸುಕಿನಲ್ಲಿ ಸಹ ಶಾರೀರಿಕ ಚಟುವಟಿಕೆ ನಡೆಸುವುದಕ್ಕಾಗಿ ವಿದ್ಯುತ್ ದೀಪ ವ್ಯವಸ್ಥೆ ಇರುತ್ತದೆ.

ವ್ಯಾಯಾಮ ಶಾಲೆಯಲ್ಲಿ ಅಂಗಸಾಧನೆ ಮತ್ತು ವ್ಯಾಯಾಮಗಳಿಗೂ ಉಪಕರಣಗಳಿರುತ್ತವೆ. ಅನುಭವಿ ವ್ಯಾಯಾಮ ಶಿಕ್ಷಕರ ಅಂಗಸಾಧನೆ, ವ್ಯಾಯಾಮಗಳನ್ನು ಹಂತ ಹಂತವಾಗಿ ಕಲಿಸುತ್ತಾರೆ. ಯಾವುದೇ ನ್ಯೂನತೆ ಹೋಗಲಾಡಿಸುವುದಕ್ಕಾಗಲೀ ಅಥವಾ ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ವ್ಯಾಧಿ ಪರಿಹಾರಕ್ಕಾಗಲೀ ವ್ಯಾಯಾಮ, ಅಂಗಸಾಧನೆಗಳ ಅವಶ್ಯತೆ ಇದ್ದರೆ ಅದನ್ನು ಕ್ರಮಬದ್ಧವಾಗಿ ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡಿಸುತ್ತಾರೆ.

ನಮ್ಮ ರಾಜ್ಯದಲ್ಲಿ ಕೆ. ವಿ. ಅಯ್ಯರರ ವ್ಯಾಯಾಮ ಶಾಲೆ (ಬೆಂಗಳೂರು), ಮಲ್ಲಸಜ್ಜನ ವ್ಯಾಯಾಮ ಶಾಲೆ (ಧಾರವಾಡ), ಬಾಲ ಮಾರುತಿ ವ್ಯಾಯಾಮ ಶಾಲೆ (ಮಂಗಳೂರು) — ಮೊದಲಾದ ಅನೇಕ ಪ್ರಸಿದ್ಧ ವ್ಯಾಯಾಮ ಶಾಲೆಗಳಿವೆ.

ವ್ಲಾದಿಮಿರ್ ಕುಟ್ಸ್

ದೂರದ ಓಟಗಳಲ್ಲಿ ದೈಹಿಕ ಸಾಮರ್ಥ್ಯ, ಮನೋಬಲಗಳು ಎಷ್ಟು ಮುಖ್ಯವೋ ಅಷ್ಟೇ ಮುಖ್ಯವಾದದ್ದು ತರಬೇತಿ, ತಂತ್ರ. ಓಟದ ಮೊದಲಲ್ಲೇ ಅಧಿಕ ವೇಗದಿಂದ ಓಡಿದರೆ ಅರ್ಧ ದೂರ ದಾಟುವುದರೊಳಗೆ ಆಯಾಸವಾಗಿ ಓಟದಿಂದ ಹೊರಬೀಳಬೇಕಾದೀತು.

ಆದರೆ ಈ ನಿಯಮಕ್ಕೆ ಅಪವಾದ —ರಷ್ಯದ ವ್ಲಾದಿಮಿರ್ ಕುಟ್ಸ್.

ಓಟದ ಮೊದಲಲ್ಲೂ ಕೊನೆಯಲ್ಲೂ ತಾನೇ ಮುಂದೆ ಇರಬೇಕು ಎಂಬ ಒಂದೇ ಛಲ ಇವರದು. ಪ್ರಸಿದ್ಧ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ವೀರ ಎಮಿಲ್ ಜಟೊಪೆಕ್‌ರನ್ನು ಸೋಲಿಸಿ ಇವರು ವಿಶ್ವದಾಖಲೆ ಸ್ಥಾಪಿಸಿದರು. 1956ರ ಒಲಿಂಪಿಕ್‌ನಲ್ಲಿ 5,000 ಮತ್ತು 10,000 ಮೀಟರ್ ಓಟಗಳಲ್ಲಿ ಚಿನ್ನದ ಪದಕ ಗಳಿಸಿದರು. ಈ ಸಾಧನೆಗಳು ಇವರ ಅಸಾಧಾರಣ ಮನೋದಾರ್ಢ್ಯಕ್ಕೆ ಸಾಕ್ಷಿಯಾಗಿವೆ.

16 ವಯಸ್ಸಿನವರಾಗಿದ್ದಾಗಲೇ—1943ರಲ್ಲಿ—ರಷ್ಯದ ಭೂಸೇನೆಯನ್ನು ಕುಟ್ಸ್ ಸೇರಿದರು. ಮಹಾಯುದ್ಧ ಮುಗಿಯುವ ಹೊತ್ತಿಗೆ ಇವರು ನುರಿತ ಟ್ಯಾಂಕ್ ಡ್ರೈವರ್ ಆಗಿದ್ದರು. ಮುಂದೆ ರಷ್ಯದ ನೌಕಾಪಡೆಯನ್ನು ಸೇರಿದರು.

[illegible]



ಓಟಗಾರಿ ಉತ್ಸಾಹಕ್ಕೆ ಮಾದರಿಯಾದ [illegible]
ವ್ಲಾದಿಮೀರ್ ಕುಟ್ಸ್

1951ರಲ್ಲಿ ಒಂದು ದಿನ ಕ್ರಿಮಿಯ ನಾ[illegible] ಒಂದು ಕ್ರೀಡೋತ್ಸವ ಏರ್ಪಟ್ಟಿತು. ಇದರಲ್ಲಿ 5,000 ಮೀಟರ್ ಓಟಗಾರರು ಓಡುತ್ತಿದ್ದು ಒಟ್ಟು 25 ಸ್ಪರ್ಧಿಗಳಿದ್ದರು. 24 ಜನ ಘೋಷಣೆಯೊಂದಿಗೆ ನೌಕಾಪಡೆಯಿಂದ ಕುಟ್ಸ್ ಬಂದರು. ತಮ್ಮ ಸೋಲನ್ನು ಇದಿ[illegible] ನೌಕಾಪಡೆಗೆ ಅವಮಾನ ಎನಿಸಿತು. ವಿಶೇಷ ತರಬೇತಿ ಇಲ್ಲದೆಯೇ ಕುಟ್ಸ್ ಓಡಿದರು. ಪ್ರಥಮ ಸ್ಥಾನ ಪಡೆದರು !

ಈ ವಿಜಯದಿಂದ ಉತ್ಸಾಹಗೊಂಡು ಮುಂದಿನ ವರ್ಷದ ಕ್ರೀಡೋತ್ಸವದಲ್ಲಿ ಗೆಲ್ಲಬೇಕೆಂದು ಕೊಂಡು ಕುಟ್ಸ್ ತರಬೇತಿಗೆ ತೊಡಗಿದರು. ಮೂರು ವರ್ಷಗಳ ಬಳಿಕ ವಿಶ್ವ ದಾಖಲೆ ಸ್ಥಾಪಿಸಿದರು.

1953ರಲ್ಲಿ ಕುಟ್ಸ್ ಮೊದಲ ಬಾರಿಗೆ ಜಟೊಪೆಕ್‌ರೊಂದಿಗೆ ಸ್ಪರ್ಧಿಸಿದರು. ಬುಕಾರೆಸ್ಟ್‌ನಲ್ಲಿ ನಡೆದ 5,000 ಮೀಟರ್ ಓಟ ಸ್ಪರ್ಧೆ ಎಂದಿನಂತೆ ಕುಟ್ಸ್ ಮುಂದೆ, ಇತರರು ಹಿಂದೆ. ಆದರೆ ಕೊನೆಯ ಗೆರೆಗೆ ಇನ್ನೇನು ಕೆಲವೇ ಮೀಟರುಗಳು ಅನ್ನುವಷ್ಟರಲ್ಲಿ ಜಟೊಪೆಕ್ ಕುಟ್ಸ್‌ರನ್ನು ಹಿಂದಕ್ಕೆ ಹಾಕಿಬಿಟ್ಟಿದ್ದರು. ಆದರೆ ಮುಂದಿನ ವರ್ಷದ ಯೂರೊಪಿಯನ್ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಕುಟ್ಸ್ ಜಟೊಪೆಕ್‌ರನ್ನು ಸೋಲಿಸಿ ಸೇಡುತೀರಿಸಿಕೊಂಡರು. 1956ರ ಮೆಲ್‌ಬರ್ನ್ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ 5,000 ಮತ್ತು 10,000 ಮೀಟರ್ ಓಟಗಳಲ್ಲಿ ದಾಖಲೆ ಸ್ಥಾಪಿಸಿ, ಆಟೋಟಗಳ ಚರಿತ್ರೆಯಲ್ಲಿ ತಮ್ಮ ಹೆಸರು ಶಾಶ್ವತವಾಗುವಂತೆ ಮಾಡಿದರು.

ವ್ಲಾದಿಮಿರ್ ಕುಟ್ಸ್‌ಗೆ ಕಾರುಗಳನ್ನು ಓಡಿಸುವುದು ಪ್ರಿಯವಾದ ಹವ್ಯಾಸ. ಕಾರು ಓಡಿಸುವ ರೀತಿಯೂ ಇವರ ಓಟದಂತೆಯೇ. ಅತಿ ವೇಗವಾದದ್ದು.

ವಿಂಬಲ್ಡನ್

ಒಬ್ಬ ಟೆನಿಸ್ ಆಟಗಾರನ ಮಹತ್ವಾಕಾಂಕ್ಷೆ —ವಿಂಬಲ್ಡನ್‌ನಲ್ಲಿ ಗೆಲ್ಲುವುದು.

ಆಧುನಿಕ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ಗಿಂತಲೂ ಹತ್ತೊಂಬತ್ತು ವರ್ಷ ಹಳೆಯದು ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ವಿಂಬಲ್ಡನ್ ಟೂರ್ನಮೆಂಟ್. ಪ್ರತಿ ವರ್ಷ ನಡೆಯುವ ಈ ಟೂರ್ನಮೆಂಟನ್ನು ಗೆಲ್ಲುವವನು ವಿಶ್ವಚಾಂಪಿಯನ್ ಅನಿಸುತ್ತಾನೆ.

ವಿಂಬಲ್ಡನ್ ಲಂಡನಿನ ಒಂದು ಉಪನಗರ. ಪ್ರತಿವರ್ಷ ಜೂನ್ ತಿಂಗಳಲ್ಲಿ ಜಗತ್ತಿನ ನಲವತ್ತಕ್ಕೂ ಹೆಚ್ಚು ದೇಶಗಳ ಅತಿ ಶ್ರೇಷ್ಠ ಟೆನಿಸ್ ಆಟಗಾರರು ಇಲ್ಲಿ ಬಂದು ಸೇರುತ್ತಾರೆ. ಇಲ್ಲಿ ಒಟ್ಟು ಹದಿನೇಳು ಹುಲ್ಲಿನ ಕೋರ್ಟ್‌ಗಳಿವೆ. ಪ್ರಾರಂಭದ ಕೆಲವು ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಗೆದ್ದವರು ಮುಖ್ಯ ಕೋರ್ಟಿನಲ್ಲಿ ನಡೆಯುವ ಕೊನೆಯ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸುತ್ತಾರೆ.

1869ರಲ್ಲಿ ಆಲ್ ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್ ಕ್ರೋಕೆ ಕ್ಲಬ್ ಸದಸ್ಯರು ಕ್ರೋಕೆ ಆಟಕ್ಕಾಗಿ ವಿಂಬಲ್ಡನ್‌ನಲ್ಲಿ ನಾಲ್ಕು ಎಕರೆ ಜಮೀನನ್ನು ಪಡೆದುಕೊಂಡರು. ಆದರೆ ಕ್ಲಬ್ಬಿನ ಅನೇಕ ಸದಸ್ಯರಿಗೆ ಕ್ರೋಕೆಗಿಂತ ಟೆನಿಸ್‌ನಲ್ಲೇ ಆಸಕ್ತಿ ಹೆಚ್ಚಿತು. ಅದರಿಂದ ಸ್ವಲ್ಪ ಸ್ಥಳವನ್ನು ಟೆನಿಸ್‌ಗಾಗಿ ಮೀಸಲಾಗಿಟ್ಟರು. ಕ್ಲಬ್ಬಿನ ಹೆಸರು ಆಲ್ ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್ ಕ್ರೋಕೆ ಮತ್ತು ಲಾನ್ ಟೆನಿಸ್ ಕ್ಲಬ್ ಎಂದಾಯಿತು. 1877ರಲ್ಲಿ ಇಲ್ಲಿ ಟೆನಿಸ್ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್ ಪಂದ್ಯಾಟಗಳು ಆರಂಭವಾದುವು.

ಮೊದಲಿಗೆ ಗಂಡಸರ ಸಿಂಗ್‌ಲ್ಸ್ ಪಂದ್ಯ ಮಾತ್ರ ನಡೆಯುತ್ತಿತ್ತು. ಆದರೆ ಈಗ ಒಟ್ಟು ಐದು ಬಗೆಯ ಪಂದ್ಯಗಳು ನಡೆಯುತ್ತವೆ. ಗಂಡಸರ ಸಿಂಗ್‌ಲ್ಸ್, ಗಂಡಸರ ಡಬ್‌ಲ್ಸ್, ಹೆಂಗಸರ ಸಿಂಗ್‌ಲ್ಸ್, ಹೆಂಗಸರ ಡಬ್‌ಲ್ಸ್ ಮತ್ತು ಮಿಶ್ರ ಡಬ್‌ಲ್ಸ್. ಮಿಶ್ರ ಡಬ್‌ಲ್ಸ್ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಒಂದೊಂದು ತಂಡದಲ್ಲೂ ಒಬ್ಬ ಪುರುಷ ಮತ್ತು ಒಬ್ಬಳು ಸ್ತ್ರೀ ಆಟಗಾರರಿರುತ್ತಾರೆ.

ಜಾಗತಿಕ ಮಹಾಯುದ್ಧಗಳ ಕಾಲದಲ್ಲಿ (1915ರಿಂದ 1918ರ ವರೆಗೆ ಮತ್ತು 1940ರಿಂದ 1945ರ ವರೆಗೆ) ಮಾತ್ರ ಇವು ನಡೆಯಲಿಲ್ಲ. ಮೊದಲಿಗೆ ಹವ್ಯಾಸಿ ಆಟಗಾರರಿಗೆ ಮಾತ್ರ ಇದರಲ್ಲಿ ಪ್ರವೇಶವಿತ್ತು. ಟೆನಿಸನ್ನು ತಮ್ಮ ಜೀವನವೃತ್ತಿಯಾಗಿ ಮಾಡಿಕೊಂಡ ಉತ್ತಮ ಟೆನಿಸ್ ಆಟಗಾರರಿಗೆ ಇಲ್ಲಿ ಪ್ರವೇಶವಿರಲಿಲ್ಲ. ಈ ನಿಯಮ ಬದಲಾಗಿ ವಿಂಬಲ್ಡನ್ ಸ್ಪರ್ಧೆಯ 91 ವರ್ಷಗಳ ಚರಿತ್ರೆಯಲ್ಲಿ ಮೊದಲ ಬಾರಿಗೆ 1968ರಲ್ಲಿ ವೃತ್ತಿಪರ ಆಟಗಾರರೂ ಆಡುವಂತಾಯಿತು. ಇಂಥ 'ತೆರೆದ' ವಿಂಬಲ್ಡನ್ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್‌ಗಳಲ್ಲಿ ಅತ್ಯಂತ ಶ್ರೇಷ್ಠ ಆಟಗಾರರು ಒಂದೇ ಕಡೆ ಸೇರುವಂತಾಯಿತು.

ಮೊದಲು ಆಂಗ್ಲ ಆಟಗಾರರು ಮಾತ್ರ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸುತ್ತಿದ್ದರು. ಕ್ರಮೇಣ ಇತರ ದೇಶಗಳ ಆಟಗಾರರೂ ಸೇರತೊಡಗಿದರು. ಮೊದಲಿಗೆ ವಿಂಬಲ್ಡನ್‌ನಲ್ಲಿ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ಆಟಗಾರರದ್ದೇ ಮೇಲುಗೈಯಾಗಿತ್ತು. ಕ್ರಮೇಣ ಇವರ ಪ್ರಭಾವ ಕಡಿಮೆಯಾಗಿ ಅಮೆರಿಕ, ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯಗಳ ಆಟಗಾರರೂ ಪಂದ್ಯಾಟಗಳಲ್ಲಿ ಗೆಲ್ಲತೊಡಗಿದರು. ಕ್ರಮೇಣ ಪರಸ್ಪರ ಸ್ಪರ್ಧೆ ತೀವ್ರವಾಗುತ್ತ ಹೋಯಿತು. ಅನ್ಯ ರಾಷ್ಟ್ರಗಳೂ ಪ್ರಶಸ್ತಿಗಳನ್ನು ಪಡೆಯಲಾರಂಭಿಸಿತು.

1888ರಿಂದ 1927ರ ವರೆಗೆ ಅಮೆರಿಕದ ಆಟಗಾರ ಆರ್ಥರ್ ಗೋರ್ (1868–1928) ಒಟ್ಟು 36 ಬಾರಿ ವಿಂಬಲ್ಡನ್‌ನಲ್ಲಿ ಆಡಿದ್ದಾರೆ. 1909ರಲ್ಲಿ ವಿಂಬಲ್ಡನ್ ಪ್ರಶಸ್ತಿ ಪಡೆದಾಗ ಇವರಿಗೆ 41 ವರ್ಷ ವಯಸ್ಸು. ಪ್ರಶಸ್ತಿ ಪಡೆದವರಲ್ಲಿ ಇವರೇ ಅತ್ಯಂತ ಹಿರಿಯರು.

ವಿಂಬಲ್ಡನ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಅತ್ಯಂತ ಯಶಸ್ವಿ ಆಟಗಾರರೆನಿಸಿದ್ದು ಹಗ್ ಲಾರೆನ್ಸ್ ಡೊಹೆರ್ಟಿ (1875–1919). 5 ಬಾರಿ ಸಿಂಗ್‌ಲ್ಸ್, 8 ಬಾರಿ ಡಬ್‌ಲ್ಸ್ ಮತ್ತು ಎರಡು ಬಾರಿ ಮಿಕ್ಸ್‌ಡ್ ಡಬ್‌ಲ್ಸ್ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಲ್ಲಿ ಇವರು ಪ್ರಶಸ್ತಿಗಳಿಸಿದ್ದಾರೆ. ಡಬ್‌ಲ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಇವರ ಜೊತೆಯಲ್ಲಿ ಇದ್ದದ್ದು ಸಹೋದರ ರೆಜಿನಾಲ್ಡ್ ಡೊಹೆರ್ಟಿ.

ಅಮೆರಿಕದ ಕುಮಾರಿ ಎಲಿಜಬೆತ್ ರೈನ್ 1914ರಿಂದ 1934ರ ವರೆಗೆ 12 ಬಾರಿ ಸ್ತ್ರೀಯರ ಡಬಲ್ಸ್ ಮತ್ತು 7 ಬಾರಿ ಮಿಕ್ಸ್‌ಡ್ ಡಬಲ್ಸ್ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಜಯಗಳಿಸಿದ್ದಾರೆ.

ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯದ ನಾರ್ಮನ್ ಬ್ರೂಕ್ಸ್ 1907ರಲ್ಲಿ ವಿಂಬಲ್ಡನ್ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್ ಗಳಿಸಿದ ಮೊತ್ತಮೊದಲ ವಿದೇಶೀ ಆಟಗಾರ. ಅಮೆರಿಕದ ಡಬ್ಲ್ಯು. ಟಿ. ಟಿಲ್ಡನ್ (1920–21): ಫ್ರಾನ್ಸಿನ ತ್ರಿಮೂರ್ತಿಗಳೆಂದು ಹೆಸರಾದ ಜೀನ್ ಬಾರೊಟ್ರಾ, (1924, 26), ಹೆನ್ರಿ ಕೋಶೆ (1927, 29) ಮತ್ತು ರೆನೆ ಲಾಕೊಸ್ಟೆ (1925, 28); ಅಮೆರಿಕದ ಡೊನಾಲ್ಡ್ ಬಜ್ (1937, 38); ಎಲ್. ಎ. ಹೋಡ್ (1956, 57); ರಾಡ್ ಲೇವರ್ (1961, 62); ರಾಯ್ ಎಮರ್ಸನ್ (1964, 65) ಪ್ರಮುಖ ಪುರುಷ ಆಟಗಾರರು. ಮಹಿಳಾ ಪ್ರಶಸ್ತಿಗಳನ್ನು ಪಡೆದವರಲ್ಲಿ ಲಾಂಬರ್ಟ್ ಚೇಂಬರ್ಸ್ (1910. 11, 13. 14); ಎ. ಬ್ರೊಗ್ (1948, 49, 50, 55): ಎಮ್. ಕೊನಾಲಿ (1952, 53, 54): ಹದಿನೇಳು ವರ್ಷ ವಯಸ್ಸಿನಲ್ಲಿ ಪ್ರಶಸ್ತಿ ಗೆದ್ದ ಫ್ರಾನ್ಸಿನ ಸುಜಾನ್ ಲಾಂಗ್ಲೆನ್ (1919, 20, 21, 22, 23, 25) ಎ. ಗಿಬ್ಸನ್ (1957, 58); ಎಂ. ಬ್ಯೂನೊ (1959, 60, 64); ಮಾರ್ಗರೆಟ್ ಸ್ಮಿತ್ (1963, 65, 70) ಮೊದಲಾದವರು ಪ್ರಮುಖರು. ಅಮೆರಿಕದ ಹೆಲೆನ್ ವಿಲ್ಸ್ ಮೂಡಿ (1927, 28, 29, 30, 32, 33, 35, 38) ಮತ್ತು ಬಿಲ್ಲಿ ಜೀನ್‌ಕಿಂಗ್ (1966, 67, 68, 72, 73) ಮೊದಲಾದವರು ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್ ಗಳಿಸಿದ ಕೆಲವು ಪ್ರಮುಖ ಮಹಿಳೆಯರು.

ಪಂದ್ಯದ ಮೊದಲನೆಯ ಮತ್ತು ಎರಡನೆಯ ಸುತ್ತಿನಲ್ಲಿ ಸೋತವರಿಗಾಗಿ ಒಂದು ಹೊಸ ಸ್ಪರ್ಧೆಯನ್ನು 1896ರಲ್ಲಿ ಆರಂಭಿಸಿದರು. ಇದಕ್ಕೆ 'ಆಲ್ ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್ ಪ್ಲೇಟ್' ಎಂಬ ಹೆಸರಿದೆ. ಬೇರೆ ಬೇರೆ ದೇಶಗಳಿಂದ ವಿಂಬಲ್ಡನ್ ಪಂದ್ಯಾಟಗಳನ್ನು ನೋಡಲು ಆಹ್ವಾನಿತರಾದ ಹುಡುಗ, ಹುಡುಗಿಯರಿಗಾಗಿಯೂ ಪ್ರತ್ಯೇಕ ಸ್ಪರ್ಧೆ ಇದೆ.

ಪ್ರತಿ ಬಾರಿ ಪಂದ್ಯ ನಡೆಯುವುದಕ್ಕೆ ಮೊದಲು ಭಾಗವಹಿಸುವ ಪ್ರಮುಖ ಆಟಗಾರರ ಶ್ರೇಣೀಕರಣವನ್ನು ತಜ್ಞರು ಕೂಡಿ ನೋಡಿ ಅವರನ್ನು 'ಒಂದನೆ ಶ್ರೇಣಿಯ ಆಟಗಾರ', 'ಎರಡನೆ ಶ್ರೇಣಿಯ ಆಟಗಾರ' ಎಂದೆಲ್ಲ ಅವರ ವಿವಿಧ ಆಟಗಳನ್ನು ನೋಡಿದ ಟೂರ್ನಮೆಂಟ್ ಸಮಿತಿಯವರು ಸೀಡ್ (ಅಥವಾ ಆಯ್ಕೆ) ಮಾಡುತ್ತಾರೆ. ವಿಂಬಲ್ಡನ್ ಆಟ. ಟೆನಿಸ್ ಪಂದ್ಯ, ಆಟಗಾರನ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಮಟ್ಟ, ಪ್ರಸಕ್ತ ಋತುವಿನಲ್ಲಿ ಅವನ ಗೆಲುವು, ಐದು ಸೆಟ್ ಟೆನಿಸ್ ಪಂದ್ಯಗಳ ಫಲಿತಾಂಶಗಳು, ಹುಲ್ಲು ಅಂಗಣದಲ್ಲಿ ಆಡುವ ಅವನ ಸಾಮರ್ಥ್ಯ ಮೊದಲಾದವುಗಳನ್ನು ಅವರು ಪರಿಗಣಿಸುತ್ತಾರೆ. ಕೆಲವೊಮ್ಮೆ ಅನಿರೀಕ್ಷಿತವಾಗಿ ಪ್ರಥಮ ಸೀಡ್ ಆದ ಆಟಗಾರನನ್ನು ಸೀಡ್ ಆಗದ ಆಟಗಾರ ಸೋಲಿಸುವುದುಂಟು.

1973ರಲ್ಲಿ ಡೇವಿಸ್ ಕಪ್ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸುವುದಕ್ಕೆ ಯುಗೋಸ್ಲಾವಿಯದ ಪಿಲಿಕ್‌ನನ್ನು ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಕ್ರೀಡಾ ಸಮಿತಿಯು ವಿಂಬಲ್ಡನ್‌ನಲ್ಲಿ ಆಡಲು ಬಿಡಲಿಲ್ಲ. ಅದಕ್ಕೆ ಪ್ರತಿಭಟನೆ ಸೂಚಿಸಿ ಪುರುಷ ಆಟಗಾರರೆಲ್ಲರೂ ವಿಂಬಲ್ಡನ್ ಪಂದ್ಯವನ್ನು ಬಹಿಷ್ಕರಿಸಿದರು. ಆದರೂ ಪಂದ್ಯವು ಎಂದಿನ ಉಲ್ಲಾಸಮಯ ವಾತಾವರಣದಲ್ಲಿ ನಡೆಯಿತು. 1973ರಲ್ಲಿ ಜೆಕೊಸ್ಲೊವಾಕಿಯದ ಕೋಡೆಸ್ ಮತ್ತು ಬಿಲ್ಲಿ ಜೀನ್‌ಕಿಂಗ್ ಕ್ರಮವಾಗಿ ಪುರುಷರ ಮತ್ತು ಮಹಿಳೆಯರ ಸಿಂಗಲ್ಸ್ ಪ್ರಶಸ್ತಿ ಪಡೆದರು.

ನೋಡಿ : ಇವಾನ್ ಗೂಲಗಾಂಗ್; ಬಿಲ್ಲಿ ಜೀನ್‌ಕಿಂಗ್; ರಾಮನಾಥನ್ ಕೃಷ್ಣನ್; ಹೆನ್ರಿ ಕೋಶೆ ; ಸುಜೇನ್ ಲಾಂಗ್ಲೆನ್ ; ಹೆಲೆನ್ ವಿಲ್ಸ್‌ಮೂಡಿ

ವಿಕ್ಟರ್ ಜಾನ್ ಪೀಟರ್

ಮೂವತ್ತೆರಡು ವರ್ಷ ಕಾಲ ಹಾಕಿಯಲ್ಲಿ ವಿಶ್ವಚಾಂಪಿಯನ್ ಅನಿಸಿದ್ದ ಭಾರತ 1960ರಲ್ಲಿ ಮೊದಲ ಬಾರಿಗೆ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಸೋಲನ್ನೊಪ್ಪಿಕೊಳ್ಳಬೇಕಾಯಿತು. ಕಳೆದುಕೊಂಡ ಹಾಕಿ ಪ್ರಶಸ್ತಿಯನ್ನು 1964ರ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಮರಳಿ ಪಡೆಯಲು ಎಲ್ಲ ಪ್ರಯತ್ನಗಳೂ ನಡೆದುವು. ಈ ಬಾರಿ ಭಾರತದ ಕ್ರೀಡಾಪ್ರೇಮಿಗಳಿಗೆ ಹಿಂದಿನಂತೆ ನಿರಾಶೆಯಾಗಲಿಲ್ಲ. ಭಾರತದ ತಂಡ ಮತ್ತೆ ಪ್ರಶಸ್ತಿ ಗಳಿಸಿತು. ಈ ವಿಜಯಕ್ಕೆ ಮುಖ್ಯ ಕಾರಣರಾದವರು ವಿಕ್ಟರ್ ಜಾನ್ ಪೀಟರ್.

ಬೆಂಗಳೂರಿನ ಮದರಾಸ್ ಎಂಜಿನಿಯರ್ಸ್ ಗ್ರೂಪ್‌ನ ಉದ್ಯೋಗಿ ವಿಕ್ಟರ್ ಜಾನ್ ಪೀಟರ್ ಹುಟ್ಟಿದ್ದು ಮದರಾಸಿನಲ್ಲಿ, 1937 ಜೂನ್ 19ರಂದು. ಹತ್ತು ವರ್ಷದ ಪ್ರೈಮರಿ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಯಾಗಿದ್ದಾಗಲೇ ಇವರು ಹಾಕಿ ಆಡಲಾರಂಭಿಸಿದರು. ಮದರಾಸಿನಲ್ಲಿ ಸೈನ್ಯಕ್ಕೆ ಸೇರುವ ಗಳಿಗೆ ತಮ್ಮ ಆಟವನ್ನು ಬೆಳೆಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಪ್ರೋತ್ಸಾಹ ದೊರೆಯಿತು.

ಅಷ್ಟರಲ್ಲಿ ಬೆಂಗಳೂರಿಗೆ ಇವರು ಬಂದಿದ್ದರು. ಮೈಸೂರಿನ ಪರ ಪೀಟರ್ 1954ರ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಹಾಕಿ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್‌ನಲ್ಲಿ ಮೈಸೂರಿನ ಪರವಾಗಿ ಆಡಿದರು. ಮುಂದೆ ಈ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ನಾಲ್ಕು ಬಾರಿ ಮೈಸೂರು ತಂಡದಲ್ಲೂ ಅನಂತರ ಹಲವು ವರ್ಷ 'ಸರ್ವಿಸಸ್' ತಂಡದಲ್ಲೂ ಆಡಿದರು.

1959ರಲ್ಲಿ ಪೂರ್ವ ಆಫ್ರಿಕ ಪ್ರವಾಸಕ್ಕೆ ಹೋದ ಭಾರತೀಯ ಹಾಕಿ ತಂಡ 16 ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ 169 ಗೋಲುಗಳನ್ನು ಹೊಡೆಯಿತು. ಅವುಗಳಲ್ಲಿ 47 ಗೋಲುಗಳು ಪೀಟರ್ ಅವರದ್ದು.



ರೈಟ್ ಇನ್ ಆಟಗಾರ ಪೀಟರ್ ಅವರಿಗೆ ಚೆಂಡಿನ ಮೇಲೆ ಇರುವ ಹತೋಟಿ ಇತರರಿಗೆ ಮಾದರಿಯಾಗುವಂಥದ್ದು. ವೇಗದ 'ಪಾಸು' ಗಳು ಜೊತೆಯ ಆಟಗಾರರಿಗೆ ಸ್ಫೂರ್ತಿದಾಯಕ.

1958ರ ಏಷ್ಯನ್ ಕ್ರೀಡೆಗಳು, 1960ರ ರೋಮ್ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್, 1963ರಲ್ಲಿ ಫ್ರಾನ್ಸಿನಲ್ಲಿ ನಡೆದ ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಹಾಕಿ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್ ಪಂದ್ಯ ಹಾಗೂ 1964ರ ಟೋಕಿಯೋ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಿದ ಪೀಟರ್ ವಿದೇಶೀ ಕ್ರೀಡಾ ಪ್ರೇಮಿಗಳಿಂದಲೂ ಮೆಚ್ಚುಗೆ ಗಳಿಸಿದರು.

ವಿಕ್ಟರ್ ಟ್ರಂಪರ್

"ದೇವರೇ ನಾಳಿನ ಆಟದಲ್ಲಿ ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್ ವಿರುದ್ಧ ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯದ ವಿಕ್ಟರ್ ಟ್ರಂಪರ್ ಒಂದು ಶತಕ ಗಳಿಸಲಿ... ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯದ ಒಟ್ಟು ಸ್ಕೋರು 124 ರನ್ನುಗಳು ಮಾತ್ರ ಇರಲಿ..." ಹೀಗೆಂದು ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ಹುಡುಗನೊಬ್ಬ ದೇವರನ್ನು ಪ್ರಾರ್ಥಿಸುತ್ತಿದ್ದನಂತೆ. ಏಕೆಂದರೆ ಟ್ರಂಪರ್ ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯದ ಆಟಗಾರನಾದರೂ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ಹುಡುಗರಿಗೂ ಅತ್ಯಂತ ಪ್ರಿಯನಾದ ಆಟಗಾರನಾಗಿದ್ದ. ಅವನು ಹೊಡೆಯುವ ಶತಕ ನೋಡಲು ಕಣ್ಣಿಗೆ ಹಬ್ಬ. ಆದರೆ ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್ ಸೋತು ಬಿಟ್ಟರೆ? ಅದಕ್ಕೆ 'ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯದ ಒಟ್ಟು ಸ್ಕೋರು 124 ಆಗಬೇಕು. ಅದರಲ್ಲಿ ಟ್ರಂಪರ್‌ನ ಒಂದು ಶತಕವಿರಬೇಕು' ಎಂದು ಹುಡುಗನ ಪ್ರಾರ್ಥನೆ.

ವಿಕ್ಟರ್ ಟ್ರಂಪರ್ ಸಿಡ್ನಿಯಲ್ಲಿ 1877ರಲ್ಲಿ ಜನಿಸಿದರು. ದಕ್ಷಿಣ ಸಿಡ್ನಿಯ 'ಗ್ರೇಡ್ ಕ್ಲಬ್'ಗೆ ಸೇರಿ, ಹದಿನಾರು ವರ್ಷದವರಾಗಿದ್ದಾಗಲೇ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಿದರು. 1896ರಲ್ಲಿ ಆಡಿದ ಎಂಟು ಇನ್ನಿಂಗ್ಸ್‌ಗಳಲ್ಲಿ 1,021 ರನ್ ಗಳಿಸಿದರು. ಅದರಲ್ಲಿ ನಾಲ್ಕು ಬಾರಿ ಔಟಾಗದೆ ಅವರ ಸರಾಸರಿ 204 ರನ್‌ಗಳಾದುವು. ಈ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಅವರು ತೋರಿಸಿದ ಪ್ರಚಂಡ ಪ್ರತಿಭೆ ಅವರ ಮುಂದಿನ ಭವಿಷ್ಯಕ್ಕೆ ಹಾದಿ ಮಾಡಿಕೊಟ್ಟಿತು.

ಯಾವ ರೀತಿಯ ಸಾಂಪ್ರದಾಯಿಕ ನಿಯಮಗಳಿಗೂ ಒಳಗಾಗದೆ ತಮ್ಮಿಷ್ಟ ಬಂದಂತೆ ಬ್ಯಾಟ್‌ಮಾಡುತ್ತಿದ್ದುದನ್ನು ನೋಡಲು ಬಲು ಚಂದ. ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್‌ನಲ್ಲಿ ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯ 1899, 1902, 1905, ಮತ್ತು 1909ರಲ್ಲಿ ಆಡಿದ ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಟ್ರಂಪರ್ ಸಹ ಇದ್ದರು. ಕೆಟ್ಟುಹೋದ ಪಿಚ್‌ನಲ್ಲಿ ರನ್ ಗಳಿಸುವುದರಲ್ಲಿ ಟ್ರಂಪರ್ ಮಹಾ ಪ್ರವೀಣ. 1902 ರಲ್ಲಿ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನಲ್ಲಿ ಒದ್ದೆ ಪಿಚ್ ಮೇಲೆ ಆಡಿದ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ 2,[illegible] ರನ್‌ಗಳನ್ನು ಗಳಿಸಿದ್ದರು. ಆ ಸರಣಿಯಲ್ಲೇ ಓಲ್ಡ್ ಟ್ರಾಫರ್ಡ್‌ನಲ್ಲಿ ಆಡಿದ ಟೆಸ್ಟ್‌ನಲ್ಲಿ 'ಭೋಜನ ವಿರಾಮ'ದ ವೇಳೆಗೆ ಮುನ್ನವೇ ಶತಕ ಗಳಿಸಿದರು. ಕ್ರಿಕೆಟ್‌ನ ಇತಿಹಾಸದಲ್ಲಿ ಅಂಥ ಆಟದ ದಾಖಲೆ ಇದೇ ಮೊದಲಿನದು. 1899ರಲ್ಲಿ ಸಸೆಕ್ಸ್ ವಿರುದ್ಧ 300 ರನ್ ಗಳಿಸಿ ಔಟಾಗದೆ ಉಳಿದಿದ್ದರು. 1910—11ರಲ್ಲಿ ದಕ್ಷಿಣ ಆಫ್ರಿಕದ ವಿರುದ್ಧ ಆಡಿದ ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯ ಒಂದರಲ್ಲಿ 214 ರನ್ ಗಳಿಸಿ ಔಟಾಗದೆ ಉಳಿದರು. 1913—14ರಲ್ಲಿ ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯ ಮತ್ತು ಕಾಂಟರ್‌ಬರಿ ನಡುವೆ ನಡೆದ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಟ್ರಂಪರ್ ಮತ್ತು ಆರ್ಥರ್ ಸಿಮ್ಸ್ ಎಂಟನೆಯ ವಿಕೆಟ್ ಜೊತೆಯಾಟದಲ್ಲಿ 433 ರನ್‌ಗಳಿಸಿ ವಿಶ್ವದಾಖಲೆ ಮಾಡಿದರು.

ಟ್ರಂಪರ್ ಎಂಥ ಆಟಗಾರ ಎಂಬುದನ್ನು ಅವರ ರನ್ನುಗಳನ್ನು ಗಮನಿಸಿ ಹೇಳುವುದಕ್ಕಿಂತ, ಅವರ ಆಟದ ರೀತಿಯನ್ನು ನೋಡಿಯೇ ಹೇಳಬೇಕು. 15 ರನ್ನುಗಳನ್ನೇ ಗಳಿಸಲಿ, 200 ರನ್ನುಗಳನ್ನೇ ಗಳಿಸಲಿ ಅವರ ಆಟ ಮಾತ್ರ ಒಂದೇ ರೀತಿ ಉಳಿಯುತ್ತಿತ್ತು; ಅಷ್ಟೇ ಸೊಗಸಾಗಿರುತ್ತಿತ್ತು.

ವಿಕ್ಟರ್ ಟ್ರಂಪರ್ 1915ರಲ್ಲಿ ನಿಧನರಾದರು.

ವಿಕ್ಟರ್ ಬರ್ನಾ

1935 ಫೆಬ್ರವರಿಯಲ್ಲಿ ನಡೆದ ಟೇಬಲ್ ಟೆನಿಸ್ ವಿಶ್ವ ಚಾಂಪಿಯ[n] ಷಿಪ್ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಪುರುಷರ ಸಿಂಗಲ್ಸ್, ಡಬಲ್ಸ್ ಹಾಗೂ ಮಿಕ್ಸ[್ಡ್] ಡಬಲ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ವಿಜಯಗಳಿಸಿದ ವೀರ —ವಿಕ್ಟರ್ ಬರ್ನಾ. ಆದರೆ [illegible] ವರ್ಷ ಮೇ ತಿಂಗಳಲಿ ವಾಹನ ಅಪಘಾತವೊಂದರಲ್ಲಿ ಸಿಲುಕಿ ಬರ್ನಾ[…] ಬಲಗೈ ಮುರಿದುಹೋಯಿತು. 5 ಬಾರಿ ಸಿಂಗಲ್ಸ್. 7 ಬಾರಿ ಡಬ[ಲ್ಸ್] ಮತ್ತು ಎರಡು ಮಿಕ್ಸೆಡ್ ಡಬಲ್ಸ್ ಪ್ರಶಸ್ತಿಗಳನ್ನು ಗೆದ್ದ ಕೈಗೆ ಲೋಹ[…] ಪಟ್ಟಿಯ ಆಧಾರ ಬೇಕಾಯಿತು. "ನೀನಿನ್ನು ಟೇಬಲ್ ಟೆನಿಸ್ ಆಡು[…] [illegible] ಬಿಡಬೇಕು," ಎಂದು ವೈದ್ಯರು ಬರ್ನಾಗೆ ಹೇಳಿದರು.

ಆದರೆ 1939ರಲ್ಲಿ ಮತ್ತೆ ಇವರು ಡಬಲ್ಸ್ ವಿಶ್ವ ಚಾಂಪಿಯನ್ ಆದ[ರು].

ಆತ್ಮವಿಶ್ವಾಸಕ್ಕೆ, ಅಸಾಮಾನ್ಯ ಸಾಧನೆಗೆ, ಇನ್ನೊಂದು ಹೆಸರು ವಿಕ್ಟ[ರ್] ಬರ್ನಾ.

ಹಂಗೆರಿಯ ಬುಡಾಪೆಸ್ಟ್‌ನಲ್ಲಿ ಹುಟ್ಟಿದ ಬರ್ನಾರ ಕ್ರೀಡಾಜೀವನ[…] ಒಂದು ದೊಡ್ಡ ಹೋರಾಟ. 1935ರ ಸಿಂಗಲ್ಸ್ ವಿಶ್ವ ಚಾಂಪಿಯನ್ [illegible] ಪಂದ್ಯವಂತೂ ಇವರ ಸತ್ವಪರೀಕ್ಷೆಯೇ ಆಗಿತ್ತು. ಫೈನಲ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ [illegible] ಪ್ರತಿಸ್ಪರ್ಧಿ ಹಂಗೆರಿಯನರೇ ಆದ ಮೈಕಲ್ ಜಾಬಾಡೋಸ್. ನಾ[…] ಪಂದ್ಯಗಳ ಕೊನೆಯಲ್ಲಿ ಇಬ್ಬರೂ ಎರಡೆರಡರಲ್ಲಿ ಗೆದ್ದು ಸರಿಸಮರಾಗಿದ್ದ[…] ಕೊನೆಯದರಲ್ಲಿ ಗೆದ್ದವರು ವಿಶ್ವ ಚಾಂಪಿಯನ್ ಆಗುತ್ತಾರೆ. ಈ ಪಂದ್ಯ[…] ನಲ್ಲಿ ಸ್ಕೋರು 18—18 ಇದ್ದಾಗ ಬರ್ನಾ ಒಂದು ಪ್ರಬಲವಾದ ಬ್ಯಾ[ಕ್] ಹ್ಯಾಂಡ್ ಹೊಡೆತಕ್ಕಾಗಿ ಕೈಯನ್ನು ಹಿಂದಕ್ಕೆ ಬೀಸಿದರು. ಬರ್ನಾ[…] ಬ್ಯಾಕ್‌ಹ್ಯಾಂಡ್ ಹೊಡೆತವೆಂದರೆ ಎದುರಾಳಿ ಯಾವಾಗಲೂ ಕಕ್ಕಾಬಿ[…] ಆದರೆ ಅಂದಿನ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ, ವಿಶ್ವಚಾಂಪಿಯನ್ ಬರ್ನಾ ಇನ್ನೇನು ಬ್ಯಾಕ್[…] ಹ್ಯಾಂಡ್ ಬಾರಿಸಬೇಕೆನ್ನುವಷ್ಟರಲ್ಲಿ, ಬ್ಯಾಟನ್ನೇ ಕೈಯಿಂದ ಬಿಟ್ಟುಬಿಟ್ಟರು[…] ಕೈಬೆರಳುಗಳು ನಿಶ್ಚೇಷ್ಟಿತವಾಗಿದ್ದುವು. ಬ್ಯಾಕ್‌ಹ್ಯಾಂಡ್ ಹೊಡೆಯಲು[…] ಕೈಯನ್ನು ಹಿಂದಕ್ಕೆ ಕೊಂಡೊಯ್ದರೆ ಸಾಕು, ಕೈ ಸೆಡೆದುಕೊಳ್ಳುತ್ತಿತ್ತು[…] ಕೊನೆಗೆ ಬರೀ ಫೋರ್‌ಹ್ಯಾಂಡ್ ಹೊಡೆತಗಳಿಂದಷ್ಟೇ ಬರ್ನಾ ಮ್ಯಾಚ್[…] ಗೆದ್ದುಬಿಟ್ಟರು.

ಬಲಿಷ್ಠ ದೇಹದ ವಿಕ್ಟರ್ ಬರ್ನಾ ಪ್ರಾರಂಭದಲ್ಲಿ ಹಂಗೆರಿಯ ಪರವಾ[…] ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಆಟ ಆಡಿದರು. ಅನಂತ[ರ] ಟೇಬಲ್ ಟೆನಿಸನ್ನೇ ಏಕಾಗ್ರತೆಯಿಂದ ಆಡಿದರು. ಸ್ವೇಡ್‌ಲಿಂಗ್ ಕಪ್[…] ಪಡೆಯಲು ಸಹಾಯಮಾಡಿ, ಹಂಗೆರಿಯ ಟೇಬಲ್ ಟೆನಿಸ್ ತಂಡ [illegible] ಚಾಂಪಿಯನ್ ಆಗುವಂತೆ ಮಾಡಿದರು.

1947ರಲ್ಲಿ ಬರ್ನಾ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನಲ್ಲಿ ನೆಲೆಸಿ ಅಲ್ಲಿನ ನಾಗರಿಕರಾದರು.

ವಿಕ್ಟರ್ ಸನೆಯೆವ್

ವಿಕ್ಟರ್ ಸನೆಯೆವ್ ಅವರನ್ನು 'ಸುಖುಮಿ ಕಾಂಗರೂ' [illegible] ಹೆಸರಿನಿಂದ ಕರೆಯುವುದುಂಟು. ಸೋವಿಯೆತ್ ರಷ್ಯದ ಸು[…] ಇವರ ಹುಟ್ಟೂರು. ಉದ್ದುದ್ದ ಕಾಲಿನ ಸನೆಯೆವ್ ಟ್ರಿಪಲ್ ಜ[…] ಮಾಡುವುದನ್ನು ಕಂಡರೆ ಕಾಂಗರೂವಿನ ನೆನಪು ಬರುವುದು ಸಹ[…] [illegible] ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್ ಗೆದ್ದಿರುವ, [illegible] ದಾಖಲೆ ಸ್ಥಾಪಿಸಿರುವ ಟ್ರಿಪಲ್ ಜಂಪರ್.

ಸನೆಯೆವ್ ಬಾಲಕರಾಗಿದ್ದಾಗ ಅವರ ತಂದೆ ಅನಾರೋಗ್ಯಕ್ಕೆ ತುತ್ತಾದ[…] ತಾಯಿ ಉದ್ಯಾನವಲ್ಲಿ ಹುಲ್ಲು ಕಿತ್ತು ಜೀವನ ಸಾಗಿಸಬೇಕಾಯಿ[…]



'ಸುಖೋಮಿ ಕಾಂಗರೂ' : ಸನೆಯೆವ್

ಆದರೂ ಸನೆಯೆವ್ ವಿದ್ಯಾಭ್ಯಾಸ ನಿಲ್ಲಿಸಲಿಲ್ಲ. ಇವರ ಶಾಲೆಯ ಪಕ್ಕದ ಮೈದಾನದಲ್ಲಿ ಅತ್ಯುತ್ತಮ ಕ್ರೀಡಾಪಟುಗಳು ಕ್ರೀಡಾಭ್ಯಾಸ ಮಾಡಲ್ಲಿತ್ತಿದ್ದರು. ವಲೇರಿ ಬ್ರೂಮೆಲ್, ವಸ್ಸೀಲಿ ಕುಜ್‌ನೆಟ್ಸೋವ್ ಮುಂತಾದ ಕ್ರೀಡಾಪಟುಗಳನ್ನು ಕಂಡು ತಾನೂ ಅಥ್ಲೆಟಿಕ್ಸ್ ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡಬೇಕು ಎಂದು ವಿಕ್ಟರ್ ನಿರ್ಧರಿಸಿದರು.

ಹತ್ತೊಂಬತ್ತನೆಯ ವಯಸ್ಸಿನ ಸನೆಯೆವ್ 1954ರಲ್ಲಿ ವಾರ್ಸಾದ ಜರಗಿದ ಅಖಿಲ ಯೂರೋಪಿಯನ್ ಜೂನಿಯರ್ ಅಥ್ಲೆಟಿಕ್ ಕ್ರೀಡಾಕೂಟದಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಿದರು. ದೂರ ನೆಗೆತ ಮತ್ತು ಟ್ರಿಪ್‌ಲ್ ಜಂಪ್‌ಗಳಲ್ಲಿ ಬೆಳ್ಳಿ ಪದಕ ಗಳಿಸಿದರು. ಅನಂತರ ಟ್ರಿಪ್‌ಲ್ ಜಂಪ್ ಒಂದರ ಮೇಲೆಯೇ ಹೆಚ್ಚಿನ ಗಮನಹರಿಸಲು ನಿರ್ಧರಿಸಿದರು.

ಇವರು ಟ್ರಿಪ್‌ಲ್ ಜಂಪ್ ಅಭ್ಯಾಸದೊಂದಿಗೆ ಕಾಲೇಜು ಶಿಕ್ಷಣವನ್ನೂ ಮುಂದುವರಿಸಿದರು. ಕೃಷಿವಿಜ್ಞಾನದಲ್ಲಿ ಉನ್ನತ ಶಿಕ್ಷಣ ಪಡೆದರು.

ಮೆಕ್ಸಿಕೋ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಸನೆಯೆವ್ ಭಾಗವಹಿಸುವುದು ನಿರ್ಧಾರವಾದ ಮೇಲೆ ಕಾಲೇಜಿನಿಂದ ದೀರ್ಘ ರಜೆ ಪಡೆಯುವ ಅವಕಾಶ ಸಿಕ್ಕಿತು. ಆದರೆ ಸನೆಯೆವ್ ಇದಕ್ಕೆ ಒಪ್ಪಲಿಲ್ಲ. ಜೊತೆಗೇ ಕ್ರೀಡಾತರಬೇತಿ ಮತ್ತು ವಿದ್ಯಾಭ್ಯಾಸವನ್ನು ಒಟ್ಟಿಗೆ ಮುಂದುವರಿಸಿದರು. ಮೆಕ್ಸಿಕೋ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ (1968) ವಿಶ್ವದಾಖಲೆ ಸ್ಥಾಪಿಸಿ ಚಿನ್ನದ ಪದಕ ಪಡೆದರು.

1972ರ ಮ್ಯೂನಿಕ್ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ವಿಕ್ಟರ್ ಮತ್ತೆ ಚಿನ್ನದ ಪದಕ ಗಳಿಸಿದರು. ಸನೆಯೆವ್ ಟ್ರಿಪ್‌ಲ್ ಜಂಪ್‌ನಲ್ಲಿ ಸ್ಥಾಪಿಸಿದ ವಿಶ್ವದಾಖಲೆ 17.44 ಮೀಟರ್. "ಬೂದು ಬಣ್ಣದ ಕಾಂಗರೂ ಒಮ್ಮೆಗೆ 6 ಮೀಟರ್ ಹಾರುತ್ತದೆ. ಅದರ ಮೂರರಷ್ಟು ದೂರ ನಾನು ಟ್ರಿಪ್‌ಲ್ ಜಂಪ್ ನೆಗೆಯಬೇಕು" —ಇದು ಸನೆಯೆವ್ ಅವರ ಹಂಬಲ.

ವಿಜಯ ಮರ್ಚೆಂಟ್



ಬ್ಯಾಟುಗಾರಿಕೆ, ಸೌಜನ್ಯ : ಮರ್ಚೆಂಟ್

1932ರಲ್ಲಿ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿಗೆ ಭಾರತೀಯ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ತಂಡವನ್ನು ಕಳುಹಿಸುವಾಗ ವಿಜಯ ಮರ್ಚೆಂಟ್ ಅವರನ್ನು ಒಬ್ಬ ಆಟಗಾರರನ್ನಾಗಿ ಆರಿಸಿದರು. ಆದರೆ ಅವರು ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿಗೆ ಹೋಗಲು ನಿರಾಕರಿಸಿದರು. ಭಾರತದಲ್ಲಿ ಸ್ವಾತಂತ್ರ್ಯ ಹೋರಾಟದ ನಾಯಕರನ್ನು ಬಂಧನದಲ್ಲಿಟ್ಟಿರುವಾಗ, ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿಗೆ ನಾವು ಹೋಗಿ ಆಡುವುದು ಸರಿಯಲ್ಲ — ಎಂಬುದು ಅವರು ನೀಡಿದ ಕಾರಣ.

ತಾನು ಆಡಿದ ಮೊದಲ ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಪಡೆದ ಮೊದಲ ವಿಕೆಟ್ಟೇ ವಿಜಯ ಮರ್ಚೆಂಟರದ್ದು ಎಂದು ವಿಶ್ವಖ್ಯಾತ ಬೌಲರ್ ಬೆಡ್‌ಸರ್ ಹೆಮ್ಮೆಯಿಂದ ಹೇಳಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಿದ್ದರಂತೆ! ಅಂಥ ಖ್ಯಾತಿಯನ್ನು ಪಡೆದ ಭಾರತದ ಅತ್ಯುತ್ತಮ ಬ್ಯಾಟುಗಾರ ವಿಜಯ್ ಮಾಧವ್‌ಜಿ ಮರ್ಚೆಂಟ್.

ಮುಂಬಯಿಯಲ್ಲಿ 1911ರ ಅಕ್ಟೋಬರ್ 12ರಂದು ಜನಿಸಿದ ವಿಜಯ್ ಮರ್ಚೆಂಟ್ ಶಾಲೆಯಲ್ಲಿದ್ದಾಗಲೇ ಉತ್ತಮ ಆಟಗಾರರಾಗಿದ್ದರು.

1929ರಲ್ಲಿ ಕ್ವಾಡ್ರಾಂಗ್ಯುಲರ್ ಪರವಾಗಿ ಆಡುವುದರ ಮೂಲಕ ಪ್ರಥಮ ದರ್ಜೆ ಕ್ರಿಕೆಟ್‌ಗೆ ಮರ್ಚೆಂಟ್ ಪ್ರವೇಶಿಸಿದರು.

ಮೊದಲ ಬ್ಯಾಟುಗಾರರಾಗಿ ಇವರು ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಆಡಿದ ರೀತಿ ಅಪೂರ್ವವಾದದ್ದು. ಬೌಲ್ ಮಾಡಿದ ಚೆಂಡು ಯಾವ ರೀತಿ ಬರುತ್ತಿದೆ, ಅದನ್ನು ಹೇಗೆ ಎದುರಿಸಬೇಕೆಂಬುದನ್ನು ಕ್ಷಣಮಾತ್ರದಲ್ಲಿ ಅರಿತು ಮರುಕ್ಷಣದಲ್ಲಿ ಅದಕ್ಕೆ ಸರಿಯಾಗಿ ತಮ್ಮ ದೇಹದ ಭಂಗಿಯನ್ನು ಸರಿಪಡಿಸಿಕೊಂಡು ಆಡುತ್ತಿದ್ದ ಇವರ ಕ್ರಮ ಎಲ್ಲರಿಂದ ಮೆಚ್ಚುಗೆ ಪಡೆಯಿತು. ಎಂಥ ಬೌಲಿಂಗ್ ಆದರೂ ಧೈರ್ಯದಿಂದ ಆಡಿ ರನ್‌ಗಳನ್ನು ಪೇರಿಸುತ್ತಿದ್ದ ಇವರ ಆಟ ಎದುರಾಳಿಯನ್ನು ಮೂಕರನ್ನಾಗಿ ಮಾಡುತ್ತಿತ್ತು. ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಎಂದರೆ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನದ್ದೇ ಎಂದು ಅರಿತಿದ್ದ ಕಾಲದಲ್ಲಿ, ನೆವಿಲ್ ಕಾರ್ಡಸ್‌ರಂಥ ಕ್ರೀಡಾವಿಮರ್ಶಕರಿಂದ "ಮರ್ಚೆಂಟ್ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ಮೊದಲ ಬ್ಯಾಟುಗಾರರಾಗಬಲ್ಲರು" ಎನಿಸಿಕೊಂಡರು.

ಇವರು ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ವಿರುದ್ಧ ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಆಡಿದರು. ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯದ ವಿರುದ್ಧ ಆಡಲಿದ್ದ ತಂಡದಲ್ಲಿ ಇವರು ಆಯ್ಕೆಯಾಗಿದ್ದರೂ ಅನಾರೋಗ್ಯದ ಕಾರಣದಿಂದ ಆಡಲಾಗಲಿಲ್ಲ.

ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿಗೆ ಎರಡು ಬಾರಿ ಭಾರತದ ತಂಡದೊಡನೆ ಮರ್ಚೆಂಟ್ ಹೋಗಿಬಂದರು. 1936ರಲ್ಲಿ ಹೋದಾಗ ಅಲ್ಲಿ ಆಡಿದ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಇವರು ಗಳಿಸಿದ ಒಟ್ಟು ರನ್‌ಗಳು 1,745 (ಸರಾಸರಿ : 51.32) ಮ್ಯಾಂಚೆಸ್ಟರ್ ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಇವರು 114 ರನ್ ಗಳಿಸಿದರು. ವಿಸ್ಡನ್‌ನ 'ವರ್ಷದ ಐವರು ಕ್ರಿಕೆಟಿಗರಲ್ಲಿ' ಇವರು ಒಬ್ಬರಾದರು.

1946ರಲ್ಲಿ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿಗೆ ಹೋದಾಗ ಅಲ್ಲಿನ ಒದ್ದೆ ಪಿಚ್‌ನ ಮೇಲೆಯೇ ಆಡಿ, ಆ ಟೆಸ್ಟ್ ಸರಣಿಯಲ್ಲಿ ಒಟ್ಟು 2,385 ರನ್ ಗಳಿಸಿದರು. ಒಂದು ಟೆಸ್ಟ್ ಸರಣಿಯಲ್ಲಿ 2,000 ರನ್ ದಾಟಿರುವ ಏಕೈಕ ಭಾರತೀಯ ಇವರು.

ಅವರ ಸರಾಸರಿ 74.53 ರನ್. ಅದನ್ನು ಮೀರಿಸಿದ್ದ ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್ ಆಟಗಾರ ಹ್ಯಾಮಂಡ್ ಒಬ್ಬರೇ. 'ವಿಶ್ವದ ಅತ್ಯುತ್ತಮ ಬ್ಯಾಟುಗಾರರಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬರು' ಎಂಬ ಹೊಗಳಿಕೆಗೆ ಇವರು ಪಾತ್ರರಾದರು.

ಇದೇ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಒಮ್ಮೆ ಇವರು ಪ್ರಮುಖರ ಒಂದು ಕೂಟದಲ್ಲಿ ಮಾತನಾಡುತ್ತ "ಎರಡು ತಂಡಗಳು ಸ್ವತಂತ್ರವಾಗಿದ್ದಾಗ ಮಾತ್ರ ಆಟಗಾರರು ರಾಯಭಾರಿಗಳಾಗಬಲ್ಲರು. ನಾವು ಸ್ವತಂತ್ರರಲ್ಲ; ನಮ್ಮ ಭಾವನೆಗಳು ಸ್ವತಂತ್ರ ನಾಡಿನವರದ್ದಲ್ಲ. ಎರಡು ದೇಶಗಳು ಹತ್ತಿರ ಬರುತ್ತವೆಂದು ಹೇಗೆ ಹೇಳುತ್ತೀರಿ?" ಎಂದು ಹೇಳಿ ಅಲ್ಲಿನವರನ್ನು ದಿಗ್ಭ್ರಮೆಗೊಳಿಸಿದರು. ತಂಡದ ಗೆಲುವಿಗಾಗಿ ಎಷ್ಟು ನಿರ್ದಾಕ್ಷಿಣ್ಯವಾಗಿ ಬೌಂಡರಿಗೆ ಚೆಂಡನ್ನು ಅಟ್ಟುತ್ತಿದ್ದರೋ ಅಷ್ಟೇ ನಿರ್ದಾಕ್ಷಿಣ್ಯವಾಗಿ ಮರ್ಚೆಂಟ್ ಮಾತನಾಡಿದ್ದರು!

1951—52ರಲ್ಲಿ ಎಂ. ಸಿ. ಸಿ ಭಾರತಕ್ಕೆ ಬಂದಾಗ ಇವರು ದೆಹಲಿಯ ಟೆಸ್ಟ್‌ನಲ್ಲಿ 154 ರನ್ ಗಳಿಸಿದರು. ಟೆಸ್ಟ್‌ನಲ್ಲಿ ಇದು ಅವರ ಅತಿ ಹೆಚ್ಚಿನ ಸ್ಕೋರು.

1929ರಿಂದ 1952ರ ವರೆಗೆ ಇವರು ಆಡಿದ ಕ್ರಿಕೆಟ್‌ನಲ್ಲಿ 12,876 ರನ್ (ಸರಾಸರಿ : 72·74) ಗಳಿಸಿದ್ದಾರೆ. ರಣಜಿ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲೇ 3,639 ರನ್ (ಸರಾಸರಿ : 98.35) ಗಳಿಸಿದ್ದಾರೆ. ರಣಜಿ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಮಹಾರಾಷ್ಟ್ರದ ವಿರುದ್ಧ ಮುಂಬಯಿ ಪರವಾಗಿ ಇವರು ಔಟಾಗದೆ ಗಳಿಸಿದ 359 ರನ್‌ಗಳು ಇವರ ಅತಿ ಹೆಚ್ಚಿನ ಸ್ಕೋರು.

ಒಟ್ಟು 10 ಟೆಸ್ಟ್‌ಗಳಲ್ಲಿ (18 ಇನ್ನಿಂಗ್ಸ್) ಇವರು ಗಳಿಸಿದ ಒಟ್ಟು ರನ್‌ಗಳು 859 (ಸರಾಸರಿ : 47.72). ಫೀಲ್ಡರ್ ಆಗಿ 8 ಕ್ಯಾಚು ಹಿಡಿದಿದ್ದಾರೆ. ಮರ್ಚೆಂಟ್ ಆಟದ ವೈಖರಿ ಎಲ್ಲರ ಮನಸ್ಸನ್ನೂ ಸೆಳೆದಿತ್ತು. ಎಂ. ಸಿ. ಸಿ.ಯ ಗಂಭೀರ ಸ್ವಭಾವದ ಕ್ಯಾಪ್ಟನ್ ಡಗ್ಲಸ್ ಜಾರ್ಡಿನ್ ರಂಥವರೀವ "ಇವರು ಭಾರತದ ಅತ್ಯುತ್ತಮ ಬ್ಯಾಟುಗಾರ" ಎಂದು ಹೆಸರು ಪಡೆದ ಮರ್ಚೆಂಟ್ ಸಾಮಾಜಿಕ ಜೀವನದಲ್ಲಿಯೂ ಅತಿ ಸರಳ. ಸೌಜನ್ಯಯುತ ಹಾಗೂ ಒಳ್ಳೆಯ ವ್ಯಕ್ತಿ ಎಂದು ಜನಪ್ರಿಯರಾಗಿದ್ದಾರೆ.

ನೋಡಿ : ಕ್ರಿಕೆಟ್



ವಿಜಯ ಮಾಂಜ್ರೇಕರ್

ಶಾಲಾ ಹುಡುಗನಾಗಿ 1949ರಲ್ಲಿ ಅಖಿಲಭಾರತ ಶಾಲಾ [illegible] [illegible] ಭಾಗ ವಹಿಸಿ [illegible] ಮಾಂಜ್ರೇಕರ್ ಮದ ರಾಸಿನ ವಿರುದ್ಧ 297 ರನ್, ಬರೋಡ ವಿರುದ್ಧ 231 ರನ್‌ಗಳನ್ನು ಗಳಿಸಿದಾಗ ಭಾರತದ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ದಿಗಂತದಲ್ಲಿ ಹೊಸದೊಂದು ನಕ್ಷತ್ರ ಮೂಡಿದಂತಾಯಿತು.



ಯಶಸ್ವಿನ ಮಾಲೆ

1931ರ ಸೆಪ್ಟೆಂಬರ್ 26ರಂದು ಜನಿಸಿದ ಮಾಂಜ್ರೇಕರ್ 1949ರಲ್ಲಿ ಮುಂಬಯಿ ಪರವಾಗಿ ಬರೋಡದ ವಿರುದ್ಧ ರಣಜಿ ಟ್ರೋಫಿಯಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಿದರು. 1951—52ರಲ್ಲಿ ಭಾರತಕ್ಕೆ ಬಂದಿದ್ದ ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್ ತಂಡದ ವಿರುದ್ಧ ಕಲ್ಕತ್ತದಲ್ಲಿ ಮಾಂಜ್ರೇಕರ್ ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯಕ್ಕೆ ಕಾಲಿಟ್ಟರು. ಇದರಲ್ಲಿ ಅವರು 48 ರನ್ ಗಳಿಸಿದರು.

1952ರಲ್ಲಿ ಭಾರತ, ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್ ಪ್ರವಾಸ ಮಾಡಿ ಆಡಿದ ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಮಾಂಜ್ರೇಕರ್ [illegible]. ಲೀಡ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ನಡೆದ ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಭಾರತ 43 ರನ್‌ಗಳಿಗೆ 3 ವಿಕೆಟ್ ಕಳೆದುಕೊಂಡಿದ್ದಾಗ, ನಾಲ್ಕನೆಯ ವಿಕೆಟ್ ಜೊತೆಯಾಟದಲ್ಲಿ ಹಜಾರೆ ಮತ್ತು ಮಾಂಜ್ರೇಕರ್ 222 ರನ್ ಮಾಡಿದ್ದರು. ಇದರಲ್ಲಿ ಮಾಂಜ್ರೇಕರರ 133 ರನ್‌ಗಳಿದ್ದುವು. ಅದೇ ವರ್ಷ ಪಾಕಿಸ್ತಾನದ ವಿರುದ್ಧ ಮುಂಬಯಿಯಲ್ಲಿ ಆಡಿದ ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ 173 ರನ್ ಗಳಿಸಿದರು.

1953ರಲ್ಲಿ ವೆಸ್ಟ್‌ಇಂಡೀಸ್ ಪ್ರವಾಸದಲ್ಲಿ ಜಮೈಕದಲ್ಲಿ ನಡೆದ ಮೊದಲ ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಮಾಂಜ್ರೇಕರ್ 118 ರನ್ ಗಳಿಸಿದರು. 1954–55ರಲ್ಲಿ ಪಾಕಿಸ್ತಾನದ ಪ್ರವಾಸದಲ್ಲಿ 686 ರನ್ (ಸರಾಸರಿ : 62.36) ಗಳಿಸಿದರು. ನ್ಯೂಜಿಲೆಂಡ್ ವಿರುದ್ಧ ಎರಡು ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ 118 ಮತ್ತು 177 ರನ್ ಗಳಿಸಿದರು. 1959ರಲ್ಲಿ ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್ ಪ್ರವಾಸದಲ್ಲಿ ಒಂಬತ್ತು ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಆಡಿ 755 (ಸರಾಸರಿ : 68.63) ರನ್ ಗಳಿಸಿದರು.

1961–62ರಲ್ಲಿ ಭಾರತಕ್ಕೆ ಬಂದಿದ್ದ ಎಂ. ಸಿ. ಸಿ. ತಂಡದ ವಿರುದ್ಧ ಆಡಿದ ಐದು ಟೆಸ್ಟ್‌ಗಳಲ್ಲಿ ಕ್ರಮವಾಗಿ 68. 84 ; 96 ; ಔಟಾಗದೆ 189 ; 24, 27 ; 13, 85 ರನ್‌ಗಳನ್ನು (ಸರಾಸರಿ : 83.71) ಗಳಿಸಿದರು. 1965ರಲ್ಲಿ ಔಟಾಗದೆ 102 ರನ್‌ಗಳನ್ನು ನ್ಯೂಜಿಲೆಂಡಿನ ವಿರುದ್ಧ ಗಳಿಸಿ ಮಾಂಜ್ರೇಕರ್ ಟೆಸ್ಟ್ ಕ್ರಿಕೆಟಿನಿಂದ ನಿವೃತ್ತರಾದರು.

55 ಟೆಸ್ಟ್‌ಗಳಲ್ಲಿ (92 ಇನ್ನಿಂಗ್ಸ್) ಆಡಿ 10 ಬಾರಿ ಔಟಾಗದೆ ಉಳಿದು 3,209 ರನ್ (ಸರಾಸರಿ : 39.13) ಗಳಿಸಿದ ಮಾಂಜ್ರೇಕರ್

ವಿಕೆಟ್ ಕೀಪರ್ ಆಗಿ 2 ಸ್ಟಂಪ್ ಮಾಡಿ ಒಟ್ಟು 19 ಕ್ಯಾಚ್ [illegible]ರೆ.

ಭಾರತದ ಪ್ರಮುಖ ಬ್ಯಾಟ್‌ಗಾರರಲ್ಲೊಬ್ಬರಾಗಿದ್ದ ಇವರಿಗೆ 1965ರಲ್ಲಿ ಅರ್ಜುನ ಪ್ರಶಸ್ತಿ ಸಿಕ್ಕಿತು. 1972ರ ಮಾರ್ಚ್‌ನಲ್ಲಿ ಹುಬ್ಬಳ್ಳಿಯಲ್ಲಿ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಪಂದ್ಯ ಏರ್ಪಟ್ಟಿತು. ಕನ್ನಾಯ್, ರಮಾಕಾಂತ್ ದೇಸಾಯ್, ದುರಾನಿ, ರಾಮನಾಥ್ ಪಾರ್ಕರ್ ಮೊದಲಾದವರು ಆಡಿದ ಈ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಮಾಂಜ್ರೇಕರ್ ತಮ್ಮ ವಿಶಿಷ್ಟ ಶೈಲಿಯ ಬ್ಯಾಟಿಂಗ್ ಪ್ರದರ್ಶನವಿತ್ತು 60 ರನ್ ಗಳಿಸಿ ಔಟಾಗದೇ ಉಳಿದರು.

ವಿಜಯ ಹಜಾರೆ

ಭಾರತದಲ್ಲಿ. 1943–44ರಲ್ಲಿ ಒಂದು ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಪಂದ್ಯ ನಡೆಯಿತು. ಒಂದು ತಂಡದ ಕ್ಯಾಪ್ಟನ್ ವಿಜಯ ಮರ್ಚೆಂಟ್. ಆ ತಂಡದಲ್ಲಿ ಮಂಕಡ್, ಅಧಿಕಾರಿ, ಸಿ. ಎಸ್. ನಾಯುಡು, ಕಿಶನ್‌ಚಂದ್ ಮೊದಲಾದ ಪ್ರಚಂಡ ಆಟಗಾರರಿದ್ದರು. ಇನ್ನೊಂದು ತಂಡದಲ್ಲಿ ವಿಜಯ ಹಜಾರೆಯನ್ನು ಬಿಟ್ಟರೆ ಬೇರೆ ಯಾರೂ ಒಳ್ಳೆ ಆಟಗಾರರಾಗಿರಲಿಲ್ಲ. ಮರ್ಚೆಂಟ್‌ರ ತಂಡ ಮೊದಲ ಇನ್ನಿಂಗ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ 5 ವಿಕೆಟ್‌ಗಳಿಗೆ 581 ರನ್ನು ಗಳಿಸಿ ಡಿಕ್ಲೇರ್ ಮಾಡಿ ಆಟ ಬಿಟ್ಟುಕೊಟ್ಟರು. ಹಜಾರೆಯ ತಂಡ ಕೇವಲ 133 ರನ್ನುಗಳಿಗೆ ಔಟಾಗಿಬಿಟ್ಟಿತು. ಫಾಲೋ ಆನ್ ಆಗಿ ಹಜಾರೆಯ ತಂಡವೇ ಮತ್ತೆ ಆಡಬೇಕಾಯಿತು. ಈ ಇನ್ನಿಂಗ್ಸ್‌ನಲ್ಲೂ 62 ರನ್‌ಗಳಿಗೆ ಹಜಾರೆ ತಂಡ ಐದು ವಿಕೆಟ್ ಕಳೆದುಕೊಂಡುಬಿಟ್ಟಿತ್ತು. ಆಗ ಹಜಾರೆ ಬ್ಯಾಟು ಹಿಡಿದು ಆಡಲು ಬಂದರು. ಅವರ ಸೋದರ ವಿವೇಕ್ ಮತ್ತೊಬ್ಬ ಆಟಗಾರರಾಗಿದ್ದರು. ಹಜಾರೆ ಆಟ ಪ್ರಾರಂಭಿಸಿದರು. ಸುಮಾರು ಏಳು ಗಂಟೆಗಳ ಕಾಲ ಆಡಿದರು. ಮಂಕಡ್ ತಂಡದವರು ದಂಗಾಗಿ ನೋಡುತ್ತಿದ್ದಂತೆ ಇವರು 309 ರನ್‌ಗಳನ್ನು ಗಳಿಸಿಬಿಟ್ಟರು. ಹಜಾರೆ ತಂಡದ ಒಟ್ಟು 387 ರನ್ನುಗಳಲ್ಲಿ ಹಜಾರೆಯವರೊಬ್ಬರದೇ 309 ರನ್‌ಗಳು ! ಹಜಾರೆಯವರ ತಂಡ ಸೋತರೂ ಅದು ಸಾಮಾನ್ಯ ಸೋಲಾಗಿರಲಿಲ್ಲ !



ಪೂನಾದಲ್ಲಿ 1915ರ ಮಾರ್ಚ್ 11 ರಂದು ಹಜಾರೆ ಜನಿಸಿದರು. ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಪ್ರಪಂಚಕ್ಕೆ ಕಾಲಿಟ್ಟದ್ದು 1934ರಲ್ಲಿ. ಆಗಲೂ ಮುಂದೆ ನಡೆದದ್ದು ವಿಜಯದ ರಾಜಮಾರ್ಗದಲ್ಲಿಯೇ.

[illegible]ರ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಇವರಾಡಿದ ಪ್ರಥಮ ದರ್ಜೆ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಕ್ರಮವಾಗಿ— 301, 81, 97, 248, 309, 101, 223 ಮತ್ತು 87 ರನ್‌ಗಳನ್ನು ಗಳಿಸಿದರು. ಹಿಂದೆ ಭಾರತದಲ್ಲಿ 'ಪೆಂಟಾಂಗ್ಯುಲರ್' ಎಂಬ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಪಂದ್ಯವಿತ್ತು. ಹಿಂದೂ, ಮುಸ್ಲಿಂ, ಪಾರ್ಸಿ, ಯೂರೋಪಿಯನ್ಸ್ ಮತ್ತು 'ಇತರರು' ಇವರಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸುತ್ತಿದ್ದರು. ಭಾರತೀಯ ಕ್ರಿಶ್ಚಿಯನರು 'ಇತರರ' ತಂಡಕ್ಕೆ ಸೇರಬೇಕಿತ್ತು. ಇಂಥ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಹಜಾರೆ 'ಇತರರ' ಪರವಾಗಿ ಆಡಿದಾಗಲೇ ಜನಕ್ಕೆ ಗೊತ್ತಾಗಿದ್ದು —ವಿಜಯ ಹಜಾರೆ ಕ್ರಿಶ್ಚಿಯನ್ ಎಂಬುದು. ಇವರ ಇಡೀ ಹೆಸರು ವಿಜಯ ಸಾಮ್ಯುಯೆಲ್ ಹಜಾರೆ.



1946–47ರಲ್ಲಿ ಹೋಳ್ಕರ್ ತಂಡದ ವಿರುದ್ಧ ಬರೋಡ ತಂಡದಲ್ಲಿ ಗುಲ್ ಮಹಮದ್‌ರೊಡನೆ ನಾಲ್ಕನೆಯ ವಿಕೆಟ್ ಜೊತೆಯಾಟದಲ್ಲಿ 533 ಮಿನಿಟುಗಳಲ್ಲಿ 577 ರನ್ ಗಳಿಸಿದರು. ಇದು ಇಂದಿಗೂ ವಿಶ್ವದಾಖಲೆಯಾಗಿದೆ.

1947–48ರಲ್ಲಿ ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯದ ಅಡಿಲೈಡ್‌ನಲ್ಲಿ ಆಡಿದ ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಹಜಾರೆ 116 ಮತ್ತು 145 ರನ್ ಗಳಿಸಿದರು. ಎಂದರೆ ಪ್ರತಿ ಇನ್ನಿಂಗ್ಸ್‌ನಲ್ಲೂ ಶತಕ ಬಾರಿಸಿದರು. ರೇ ಲಿಂಡ್‌ವಾಲ್, ಕೀತ್‌ಮಿಲರ್ ಮೊದಲಾದವರ ಬೌಲಿಂಗ್ ವಿರುದ್ಧ ಹಜಾರೆ ಗಳಿಸಿದ ರನ್‌ಗಳು ಅವರ ಪ್ರತಿಭೆಗೆ ದ್ಯೋತಕ.

ಮುಂದೆ 1948–49ರಲ್ಲಿ ವೆಸ್ಟ್ ಇಂಡೀಸ್ ವಿರುದ್ಧ ಆಡಿದ ಟೆಸ್ಟ್ ಸರಣಿಯಲ್ಲಿ 543 ರನ್‌ಗಳನ್ನೂ (ಸರಾಸರಿ : 67.87) ಎಂ. ಸಿ. ಸಿ. ವಿರುದ್ಧ ಆಡಿದ ಟೆಸ್ಟ್‌ಗಳಲ್ಲಿ 347 ರನ್‌ಗಳನ್ನೂ (ಸರಾಸರಿ : 57.83) ಗಳಿಸಿದರು. 1952ರಲ್ಲಿ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನಲ್ಲಿ ಭಾರತ ಆಡಿದ ಟೆಸ್ಟ್ ಸರಣಿಯಲ್ಲಿ ಸೋತರೂ ಹಜಾರೆಯವರು 333 ರನ್ (ಸರಾಸರಿ : 55.5)ಗಳನ್ನು ಗಳಿಸಿದ್ದು ಗಮನಾರ್ಹ. ಬೌಲಿಂಗ್ ಯಾವುದೇ ಬಗೆಯದಾದರೂ ಇವರ ಬ್ಯಾಟಿಂಗ್ ವಿಚಲಿತವಿಲ್ಲದ್ದು.

ಹಜಾರೆ ಒಟ್ಟು 30 ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಆಡಿ 2,192 ರನ್‌ಗಳನ್ನು (ಸರಾಸರಿ : 57.65) ಗಳಿಸಿದರು. 1934 ರಿಂದ 59ರ ವರೆಗೆ ಆಡಿದ ಪ್ರಥಮದರ್ಜೆ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ 17,659 ರನ್ (ಸರಾಸರಿ : 57.90) ಗಳಿಸಿದ್ದರು. ಇದರಲ್ಲಿ 57 ಶತಕಗಳೂ ಇದ್ದುವು. ಕೇವಲ ರಣಜಿ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲೇ 22 ಶತಕಗಳಿದ್ದ 6,312 ರನ್ ಗಳಿಸಿ, 291 ವಿಕೆಟ್ ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಹಜಾರೆಯವರು ದಾಖಲೆ ಸ್ಥಾಪಿಸಿದ್ದಾರೆ.

ಕಾಮನ್‌ವೆಲ್ತ್ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ತಂಡದ ವಿರುದ್ಧ ಹಾಗೂ ಇತರ ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಹಜಾರೆಯವರು [illegible] ಕೊಂಡಿದ್ದಾರೆ. ಆಫ್ ಬ್ರೇಕ್ ಮತ್ತು ಲೆಗ್ ಬ್ರೇಕ್‌ಗಳು ಇವರ ಪ್ರಬಲ ಅಸ್ತ್ರಗಳು.

ಭಾರತವಲ್ಲಿ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಇನ್ನೂ ಬಾಲ್ಯಾವಸ್ಥೆಯಲ್ಲಿದಾಗ ಅದನ್ನು ಪಾಲಿಸಿ ಪೋಷಿಸಿ ಸುಂದರ ರೂಪ್ಪಕೊಟ್ಟವರಲ್ಲಿ ವಿಜಯ್ ಹಜಾರೆ ಪ್ರಮುಖರು. 1960ರಲ್ಲಿ ಪದ್ಮಶ್ರೀ ಪ್ರಶಸ್ತಿ ನೀಡಿ ಅವರನ್ನು ಗೌರವಿ [illegible].

ವಿಜಿ

ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್–ಭಾರತ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ತಂಡಗಳ ನಡುವೆ ಕಲ್ಕತ್ತದಲ್ಲಿ, 1964 ಜನವರಿಯಲ್ಲಿ ಮೂರನೆಯ ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯ ನಡೆಯುತ್ತಿತ್ತು. ಆಗ [illegible] ವರದಿಗಾರರ ಕೋಣೆಯಲ್ಲಿ ಹೊಗೆ ಎದ್ದುದು [illegible]. ಅಲ್ಲೇ ಇದ್ದ ವಿಜಿ "ಬೆಂಕಿ ಇಲ್ಲದೆ. ಹೊಗೆ ಇರುವುದಿಲ್ಲ" ಎಂದು [illegible] ಅಲ್ಲಿ ತಣ್ಣಗೆ ಕುಳಿತಿದ್ದರು.

ಸುತ್ತಲಿದ್ದವರು ಗಾಬರಿಯಿಂದ ಎದ್ದು ಬೆಂಕಿ ಆರಿಸಿದರು. ಅಂಥ ಉದ್ರಿಕ್ತ ಸನ್ನಿವೇಶದಲ್ಲೂ ವಿರಕ್ತರಂತೆ ಕುಳಿತಿದ್ದ ವಿಜಿ ಬಗೆಗೆ ಅವರು ಆಶ್ಚರ್ಯಪಟ್ಟರಂತೆ. "ನಿಜವಾದ ಕ್ಷತ್ರಿಯ ಎಂಥ ಕಷ್ಟದ ಸಮಯದಲ್ಲೂ ತಾನು ಮಾಡುತ್ತಿರುವ ಕೆಲಸವನ್ನು ಬಿಟ್ಟು ಏಳುವುದಿಲ್ಲ. ಅವನಿಗೆ ಕರ್ತವ್ಯವೇ ಎಲ್ಲಕ್ಕಿಂತ ದೊಡ್ಡದು. ಇಷ್ಟರ ಮೇಲೆ ಹೀಗೆ ಆಗಬೇಕೆಂದಿದ್ದರೆ, ಅದನ್ನು ತಪ್ಪಿಸುವವರಾದರೂ ಯಾರು ?"—ಎಂದು ವಿಜಿಗೆ ಅನಿಸಿತ್ತಂತೆ.



ಜನಪ್ರಿಯ ವರದಿಗಾರ : ವಿಜಿ

ಈ ದಾರ್ಶನಿಕ ಮನೋಭಾವದ ವ್ಯಕ್ತಿಯೇ ಭಾರತದ ಹಿರಿಯ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಆಟಗಾರರಲ್ಲೊಬ್ಬರಾಗಿದ್ದು ಅನಂತರ ಅತ್ಯಂತ ಜನಪ್ರಿಯ ವೀಕ್ಷಕ ವರದಿಗಾರರಾದ ವಿಜಯನಗರದ ಮಹಾರಾಜ ವಿಜಯ ಗಣಪತಿ. ಇವರು ಎಲ್ಲರಿಗೂ ಪರಿಚಿತರಾಗಿದ್ದು 'ವಿಜಿ' ಎಂದೇ !

1905ರ ಡಿಸೆಂಬರ್ 28ರಂದು ವಿಜಿ ಜನಿಸಿದರು. ಯುವಕರಾಗಿದ್ದಾಗ ಉತ್ತಮ ಬ್ಯಾಟುಗಾರರಾಗಿದ್ದ ಇವರು 1931ರಿಂದ ಭಾರತ ತಂಡದ ಕ್ಯಾಪ್ಟನ್ ಸಹ ಆಗಿದ್ದರು. ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್‌ನ ಜಾಕ್ ಹಾಬ್ಸ್ ಜೊತೆಯಲ್ಲಿ ಆಡಿದ್ದ ಇವರು ಹಾಬ್ಸ್‌ರಿಂದ ಪ್ರಭಾವಿತರಾಗಿದ್ದರು. 1933ರಲ್ಲಿ [illegible] ನಾಯಕತ್ವದಲ್ಲಿ ಭಾರತದ ತಂಡ ಯೂರೋಪ್ ತಂಡದ ವಿರುದ್ಧ [illegible] ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಭಾರತವೇ ಗೆದ್ದಿತು. ಯೂರೋಪಿನವರ ಸ್ಕೋರು [illegible] ಮತ್ತು 87. ಭಾರತ ಒಂದೇ ಇನ್ನಿಂಗ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ 392 ರನ್ ಗಳಿಸಿತ್ತು.

[illegible] ಆಟಗಾರರೆಂದು ಹೆಸರು ಪಡೆದಿದ್ದ ಇವರು ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಆಟದ [illegible] ಪ್ರೋತ್ಸಾಹಕರಾಗಿದ್ದರು. '[illegible]. ಎಸ್. ನಾಯುಡು' [illegible] ಅವರಂಥ ಆಟಗಾರರನ್ನು ಇವರು ಕ್ರಿಕೆಟ್ [illegible]. [illegible] ಭಾರತಕ್ಕೆ [illegible] ಆಟಗಾರರು [illegible]. ಭಾರತಕ್ಕೆ ಬಂದ [illegible] ಆಟಗಾರರ ಕೈತುಂಬ ಏನಾದರೂ ಕೊಡುಗೆಗಳನ್ನು ಕೊಟ್ಟು ಕಳುಹಿಸದಿದ್ದರೆ ಇವರಿಗೆ ಸಮಾಧಾನವೇ ಇರುತ್ತಿರಲಿಲ್ಲ.

1948ರಿಂದ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ವೀಕ್ಷಕ ವರದಿಗಾರರಾದ ವಿಜಿಗೆ ಆ ಕೆಲಸ ಉಸಿರಾಡುವಷ್ಟೇ ಸಹಜವಾಗಿ ಬಂದಿತ್ತು. ಹಾಸ್ಯ ಮನೋಭಾವ, ಘಟನೆಗಳ ಬಗೆಗೆ ಪ್ರಚಂಡ ಜ್ಞಾಪಕಶಕ್ತಿ ಇರುವ ವಿಜಿಯ ವರದಿ ಅತ್ಯಂತ ಜನಪ್ರಿಯವಾಗಿತ್ತು. ವರದಿ ಹೇಳುವಾಗ ಹಿಂದಿನ ಕುತೂಹಲಕಾರಿ ವಿಷಯ ಘಟನೆಗಳನ್ನು ತಿಳಿಸುತ್ತ ಶ್ರೋತೃಗಳ ಗಮನವನ್ನು ಸಂಪೂರ್ಣವಾಗಿ ತಮ್ಮೆಡೆಗೆ ಸೆಳೆಯುತ್ತಿದ್ದರು.

1958ರಲ್ಲಿ ವಿಜಿ ಅವರಿಗೆ ಪದ್ಮಭೂಷಣ ಪ್ರಶಸ್ತಿ ದೊರೆಯಿತು.

1965ರ ಡಿಸೆಂಬರ್ 2ರಂದು ಅವರು ನಿಧನರಾದರು.

ವಿನೂ ಮಂಕಡ್

ಭಾರತದ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಚರಿತ್ರೆಯ ಪುಟಪುಟದಲ್ಲೂ ವಿನೂ ಮಂಕಡ್ ಹೆಸರು ಅಚ್ಚಾಗಿದೆ ಎಂದರೆ ಅತಿಶಯೋಕ್ತಿಯಾಗದು. ಇವರು ಸ್ಥಾಪಿಸಿದ ಭಾರತೀಯ ದಾಖಲೆಗಳು ಒಂದೇ, ಎರಡೇ ! ಅತ್ಯಂತ ಹೆಚ್ಚಿನ ವೈಯಕ್ತಿಕ ಸ್ಕೋರ್ (231), ಮೊದಲನೆಯ ವಿಕೆಟ್ ಆಟದಲ್ಲಿ ಅತ್ಯಂತ ಹೆಚ್ಚಿನ ರನ್‌ಗಳು (413—ಮಂಕಡ್ ಮತ್ತು ಪಂಕಜರಾಯ್ ಸೇರಿ), ಅತ್ಯಂತ ಹೆಚ್ಚಿನ ಸಂಖ್ಯೆಯ ವಿಕೆಟುಗಳು (162), ಅತಿ ಕಡಿಮೆ ಅವಧಿಯಲ್ಲಿ 'ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಡಬ್‌ಲ್'—100 ವಿಕೆಟು ಮತ್ತು 2,000 ರನ್‌ಗಳು, (ಇದನ್ನು ಇವರು ಕೇವಲ 23 ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಸಾಧಿಸಿದರು. ಇಷ್ಟು ಕ್ಷಿಪ್ರವಾಗಿ ಡಬ್‌ಲ್ ಸಾಧಿಸಿದ್ದು ವಿಶ್ವದಾಖಲೆ), 38 ಕ್ಯಾಚ್‌ಗಳು—ಇವಿಷ್ಟೂ ವಿನೂ ಅವರ ಸಾಧನೆ. ಇವರು ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಡಬ್‌ಲ್ ಸಾಧಿಸಿದ ಏಕೈಕ ಭಾರತೀಯ ಆಲ್‌ರೌಂಡರ್.

ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಪ್ರೇಮಿಗಳಿಗೆ 'ವಿನೂ' ಎಂಬ ಹೆಸರಿನಿಂದ ಪರಿಚಿತರಾಗಿರುವ ಮೂಲವಂತರಾಯ್ ಮಂಕಡ್ 1917 ಏಪ್ರಿಲ್ 12ರಂದು ನವನಗರದಲ್ಲಿ ಹುಟ್ಟಿದರು. ವೈದ್ಯರಾದ ತಂದೆಗೆ ತಮ್ಮ ವೃತ್ತಿಯನ್ನೇ ಮಗ ಮುಂದುವರಿಸಬೇಕೆಂಬ ಹಂಬಲ. ಆದರೆ ವಿನೂವಿಗೆ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಆಟದ ಆಕರ್ಷಣೆಯೇ ಬಲವಾಗಿತ್ತು. ಶಾಲಾ ಬಾಲಕರಾಗಿದ್ದಾಗಲೇ ಇವರು ವೇಗವಾಗಿ ಬೌಲ್ ಮಾಡುವುದಕ್ಕೆ ಹೆಸರಾಗಿದ್ದರು. ಅನಂತರ ಇವರು ಚೆಂಡೆಸೆಯುವ ರೀತಿಯನ್ನು ಬದಲಾಯಿಸಿಕೊಂಡರು; ಎಡಗೈ ಸ್ಲೋ ಸ್ಪಿನ್ನರ್ ಆದರು. ಆದರೂ ಬೌಲ್ ಮಾಡುವುದರಲ್ಲಿ ಹೊಸತನ ಉಳಿಸಿಕೊಂಡರು. ಒಂದೇ ಓವರ್‌ನಲ್ಲಿ ಇವರು ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಚೆಂಡುಗಳನ್ನು ಎಸೆಯುವ ರೀತಿ ಬೇರೆ ಬೇರೆಯಾಗಿರುತ್ತಿತ್ತು. ಶ್ರೇಷ್ಠ ಆಂಗ್ಲ ಆಟಗಾರ ಹಟನ್ ಆಡುತ್ತಿದ್ದಾಗಲೂ ಬಿಡದೆ 11 ಮೇಡನ್ ಓವರ್‌ಗಳನ್ನು ಒಮ್ಮೆ ಇವರು ಮಾಡಿದ್ದರು.

ಮಂಕಡ್ ಬೌಲ್ ಮಾಡುವುದು ಎಡಗೈಯಿಂದ, ಬ್ಯಾಟ್ ಮಾಡುವುದು ಬಲಗೈಯಿಂದ. ಟೆಸ್ಟ್ ಕ್ರಿಕೆಟ್‌ನಲ್ಲಿ ಮೊದಲಿಗೆ ಮಂಕಡ್ ಒಂಬತ್ತನೇ ಆಟಗಾರರಾಗಿ ಹೋಗುವುದಿತ್ತು. ಕೆಲವೇ ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯಗಳ ಬಳಿಕ ಇವರು ಒಂದನೇ ನಂಬರಿನ ಆಟಗಾರರಾದರು. ಶ್ರೇಷ್ಠ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಆಟಗಾರ ದುಲೀಪ್‌ಸಿಂಹಜಿ ಅವರಿಂದ ತರಬೇತಿ ಪಡೆದು ಬ್ಯಾಟ್ ಮಾಡುವ ಕಲೆಯನ್ನು ಕರಗತ ಮಾಡಿಕೊಂಡರು. ಇವರಿಗೆ ಯಾವಾಗಲೂ ತಮ್ಮ ತಪ್ಪುಗಳನ್ನು ತಿಳಿದು ತಿದ್ದಿಕೊಳ್ಳುವ ಕಾತರ. ತಮ್ಮ ಪ್ರತಿಸ್ಪರ್ಧಿಗಳ ಸಲಹೆ ಕೇಳುವುದಕ್ಕೂ ಅವರು ಹಿಂದೆಗೆಯುತ್ತಿರಲಿಲ್ಲ.



'ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಡಬಲ್' ಸಾಧಿಸಿದ ಭಾರತೀಯ : ವಿನೂ ಮಂಕಡ್

ಮಂಕಡ್ ಅವರ ಪ್ರಥಮ ಟೆಸ್ಟ್ ಆಟ 1937–38ರಲ್ಲಿ ನಡೆಯಿತು. 1952ರಲ್ಲಿ ಮದರಾಸು ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಎಂ. ಸಿ. ಸಿ. ವಿರುದ್ಧ ಒಂದನೆಯ ಇನ್ನಿಂಗ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ 55 ರನ್ನುಗಳಿಗೆ 8 ವಿಕೆಟುಗಳನ್ನೂ ಎರಡನೆಯ ಇನ್ನಿಂಗ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ 53 ರನ್ನುಗಳಿಗೆ 4 ವಿಕೆಟುಗಳನ್ನೂ ತೆಗೆದುಕೊಂಡದ್ದು ಅವರ ಉತ್ತಮ ಸಾಧನೆಗಳಲ್ಲೊಂದು. 1952ರಲ್ಲಿ ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್ ವಿರುದ್ಧ ಲಾರ್ಡ್ಸ್ ಮೈದಾನದಲ್ಲಿ ಆಡಿದ ಟೆಸ್ಟ್ 'ಮಂಕಡ್ ಮ್ಯಾಚ್' ಎಂದೇ ಪ್ರಸಿದ್ಧವಾಗಿದೆ. ಅಲ್ಲಿ ಮೊದಲನೆಯ ಇನ್ನಿಂಗ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಇವರು 72 ರನ್‌ಗಳನ್ನು ಪಡೆದು, ಎರಡನೆಯ ಇನ್ನಿಂಗ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ 184 ರನ್‌ಗಳನ್ನು ಬಾರಿಸಿದರು. ಒಟ್ಟು ಇಪ್ಪತ್ತನಾಲ್ಕು ಮತ್ತು ಮುಕ್ಕಾಲು ಗಂಟೆಗಳ ಕಾಲ ನಡೆದ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ 20 ಗಂಟೆಗಳಷ್ಟು ಹೊತ್ತು ಇವರು ಮೈದಾನದಲ್ಲೇ ಇದ್ದರು. 'ಭವ್ಯ ಪ್ರಾಂತ್ಯಾನ್ ಮಂಕಡ್' ಎಂದು ಹೆಸರು ಪಡೆದರು.

1956ರಲ್ಲಿ ನ್ಯೂಜಿಲೆಂಡ್ ವಿರುದ್ಧ ನಡೆದ ಐದನೆಯ ಟೆಸ್ಟ್‌ನಲ್ಲಿ 231 ರನ್ ಗಳಿಸಿದ ವಿನೂ ಮಂಕಡ್ ದಾಖಲೆ ಸ್ಥಾಪಿಸಿದರು. ಇಷ್ಟು ಹೆಚ್ಚಿನ ಸಂಖ್ಯೆಯ ರನ್‌ಗಳನ್ನು ಇದುವರೆಗೂ ಒಂದು ಟೆಸ್ಟ್‌ನಲ್ಲಿ ಯಾವ ಭಾರತೀಯನೂ ಗಳಿಸಿಲ್ಲ. ಇದೇ ಇನ್ನಿಂಗ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಪಂಕಜರಾಯ್ ಜೊತೆ ಇವರ ಸ್ಕೋರು ಮೊದಲ ವಿಕೆಟ್‌ಗೆ 413 ರನ್. ಅದು ವಿಶ್ವ ದಾಖಲೆ.

ವಿನೂ ಮಂಕಡ್ 44 ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ (72 ಇನ್ನಿಂಗ್ಸ್) ಆಡಿ 2,109 ರನ್ ಗಳಿಸಿದ್ದಾರೆ (ಸರಾಸರಿ : 31.47). ಸರಾಸರಿ 32.31 ರನ್‌ಗಳಿಗೆ ಒಂದರಂತೆ ವಿಕೆಟ್ ಪಡೆದಿದ್ದಾರೆ.

ವಿನೂ ಮಂಕಡ್ ಅವರಿಗೆ ಗೌರವ ವ್ಯಕ್ತಪಡಿಸಲು 1972ರಲ್ಲಿ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಪ್ರೇಮಿಗಳು ಪ್ರದರ್ಶನ ಪಂದ್ಯವೊಂದನ್ನು ಏರ್ಪಡಿಸಿ ನಿಧಿ ಅರ್ಪಿಸಿದರು. 1973ರಲ್ಲಿ ಭಾರತ ಸರಕಾರ ಅವರಿಗೆ ಪದ್ಮಭೂಷಣ ಪ್ರಶಸ್ತಿ ಇತ್ತು ಗೌರವಿಸಿತು.

ತಂದೆಗೆ ತಕ್ಕ ಮಗ ಅಶೋಕ ಮಂಕಡ್. ಆಗಲೇ ಹದಿಮೂರು ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಆಡಿ ತಮ್ಮ ಸಾಮರ್ಥ್ಯವನ್ನು ಅಶೋಕ್ ಸಿದ್ಧಪಡಿಸಿದ್ದಾರೆ.

ವಿಮಾನ ಸ್ಪರ್ಧೆ

ಹಾರಾಡಬಲ್ಲ ವಿಮಾನಗಳ ತಯಾರಿಕೆಯೊಂದಿಗೆ ವಿಮಾನ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳೂ ಪ್ರಾರಂಭವಾದುವು.

1908ರಲ್ಲಿ ಮೊಟ್ಟಮೊದಲು ನಡೆದದ್ದು ಸುವ್ಯವಸ್ಥಿತ ವಿಮಾನ ಸ್ಪರ್ಧೆಗೆ ಗಾರ್ಡನ್–ಬೆನೆಟ್ ಸ್ಪರ್ಧೆ ಎಂದು ಹೆಸರು. ಫ್ರಾನ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ನಡೆದ 20 ಕಿ.ಮೀ. ದೂರದ ಈ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಿದವರು ಐದು ಜನ ಮಾತ್ರ. ಕರ್ಟಿಸ್ ಹಾರಿಸಿದ ವಿಮಾನ ಗೆದ್ದಿತು. ಗೆದ್ದ ವಿಮಾನದ ವೇಗ ಗಂಟೆಗೆ 46.5 ಮೈ. 1912ರಲ್ಲಿ ಜಾಕಸ್ ಷ್ನೈಡರ್ ಎಂಬ ಫ್ರೆಂಚ್ ಪ್ರಜೆ ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಪ್ರಶಸ್ತಿಯೊಂದನ್ನು ಸ್ಥಾಪಿಸಿದರು. ಈ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಸಮುದ್ರದ ಮೇಲೆ ಹೋಗಬಲ್ಲ ವಿಮಾನಗಳೂ ಭಾಗವಹಿಸಿದುವು.

ಕ್ರಮೇಣ ವೈಮಾನಿಕರು ಇನ್ನೂರು, ಮುನ್ನೂರು, ನಾನೂರು ಮೈಲುಗಳವರೆಗೆ ವೇಗವನ್ನು ಏರಿಸಿದರು. 1928ರಿಂದ 'ರಂಪ್‌ಫ್ಲಾಗ್' ಎಂಬ ಮತ್ತೊಂದು ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ವಿಮಾನ ಸ್ಪರ್ಧೆ ಆರಂಭವಾಯಿತು.

ವಿಮಾನ ಸ್ಪರ್ಧೆಯ ಇತಿಹಾಸದಲ್ಲಿ ಸ್ಮರಣೀಯವಾದದ್ದು 'ಮಾಕ್ ರಾಬರ್ಟ್‌ಸನ್ ವಿಮಾನ ಸ್ಪರ್ಧೆ'. ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ಸಫೋಕ್‌ನಿಂದ ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯದ ಮೆಲ್‌ಬರ್ನ್‌ವರೆಗೆ ಈ ಸ್ಪರ್ಧೆಯ ಮಾರ್ಗ. ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯದ ವಿಕ್ಟೋರಿಯ ರಾಜ್ಯದ ಶತಮಾನೋತ್ಸವದ ಸಲುವಾಗಿ ನಡೆದ ಈ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಸರಾಸರಿ ಗಂಟೆಗೆ 159 ಮೈ. ವೇಗದಲ್ಲಿ 71 ಗಂಟೆಗಳ ಕಾಲ ಪ್ರಯಾಣ ಮಾಡಿದ್ದು ಒಂದು ದಾಖಲೆಯಾಯಿತು. ಡಬ್ಲ್ಯು. ಸಿ. ಸ್ಕಾಟ್ ಆ ವಿಮಾನದ ಚಾಲಕರಾಗಿದ್ದರು.

ವಿಮಾನ ಹಾರಾಟದ ಇತಿಹಾಸದಲ್ಲಿ ಅಟ್ಲಾಂಟಿಕ್ ಹಾರಾಟಗಳೂ ಗಮನಾರ್ಹವಾದುವು. ಯೂರೋಪ್ ಹಾಗೂ ಅಮೆರಿಕಗಳ ನಡುವಿನ ಅಟ್ಲಾಂಟಿಕ್ ಸಾಗರವನ್ನು ದಾಟುವ ಪ್ರಯತ್ನಗಳು 1919ರಿಂದಲೇ ಆರಂಭವಾದುವು.

ಅಟ್ಲಾಂಟಿಕ್ ಸಾಗರವನ್ನು ದಾಟುವವರಿಗೆ 'ಡೇಲಿ ಮೇಲ್' ಪತ್ರಿಕೆ 10,000 ಪೌಂಡು ಬಹುಮಾನ ಸಾರಿತು. ಇದನ್ನು ಪಡೆದ ಚರಿತ್ರಾರ್ಹ ಹಾರಾಟ ಅಮೆರಿಕದ ವೈಮಾನಿಕ ಚಾರ್ಲ್ಸ್ ಲಿಂಡ್‌ಬರ್ಗ್‌ರದು. 1927 ಮೇ 20-21ರಂದು 3.000 ಮೈಲು ದೂರವನ್ನು 33 ಗಂಟೆಗಳಲ್ಲಿ ಕ್ರಮಿಸಿ ಅವರು ಇದನ್ನು ಸಾಧಿಸಿದರು.

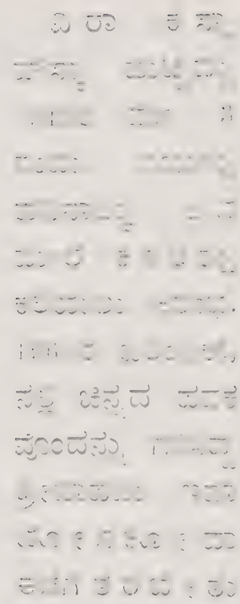
ಕ್ರಮೇಣ ಎಲ್ಲೆಲ್ಲಿಯೂ ಹಾರಾಟ ಕ್ಲಬ್‌ಗಳು ತಲೆಯೆತ್ತಿದುವು. ಇಂಥ ಕ್ಲಬ್‌ಗಳು ಇರುವೆಡೆಯೆಲ್ಲ ಸಾಧಾರಣವಾಗಿ ಹಾರಾಟ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಿದ್ದೇ ಇರುತ್ತವೆ.

ಈಗಿನ ವಿಮಾನ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳು ಎರಡು ಬಗೆಯವು: ಒಂದನೆಯದು ದೂರ ಹಾರಾಟ ಸ್ಪರ್ಧೆ, ಎರಡನೆಯದು ತಿರುವು ಮುರುವುಗಳು, ಅತ್ಯಂತ ಚುರುಕಾಗಿ ನಿಯಂತ್ರಿಸಬಹುದಾದ, ಶಕ್ತಿಶಾಲಿ ಎಂಜಿನುಗಳಿಂದ ಕೂಡಿದ ವಿಮಾನಗಳ ಸೀಮಿತ ಸ್ಪರ್ಧೆ. ಎರಡನೆಯ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಅತಿ ವೇಗದಿಂದ ಪ್ರೇಕ್ಷಕರ ಕಣ್ಣಿಗೆ ಕಾಣುವಂತೆ ಒಂದು ಸೀಮಿತ ಪಥದಲ್ಲಿ ವಿಮಾನಗಳು ಹಾರಾಡುತ್ತವೆ.

ನೋಡಿ : ಏರೋಬ್ಯಾಟಿಕ್ಸ್ : ಗ್ಲೈಡಿಂಗ್

ವಿರಾ ಕಸ್ಲಾವ್‌ಸ್ಕ್ಯ

[illegible] ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ [illegible] ಪದಕಗಳನ್ನು ಪಡೆದ [illegible]



ವಿರಾ [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] ಸ್ವರ್ಣ ಪದಕ [illegible] ನಲ್ಲಿ ಚಿನ್ನದ ಪದಕ ವೊಂದನ್ನು [illegible] [illegible] ಕೊಟ್ಟರು. [illegible] ದಲ್ಲಿ ವಿರಾ [illegible] ಕಸರತ್ತಿನಲ್ಲಿ ಪ್ರಭುತ್ವ ಸಾಧಿಸಿದ್ದರು. [illegible] ಕಸರತ್ತು ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲೂ [illegible].

[illegible] ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಟೋಕಿಯೋದಲ್ಲಿ ನಡೆಯಿತು. [illegible] ಹಾಗೂ ವೈಯಕ್ತಿಕ ಆಲ್‌ರೌಂಡ್ [illegible] 3 ಚಿನ್ನದ ಪದಕಗಳನ್ನು ವಿರಾ ಗೆದ್ದರು.

[illegible] (1968) ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ವಿರಾ 4 [illegible] 'ಸೈಡ್ ಹಾರ್ಸ್', 'ಅನ್‌ಈವನ್ [illegible]' ಮತ್ತು 'ಆಲ್ ರೌಂಡ್ ವೈಯಕ್ತಿಕ ಚಿನ್ನದ ಪದಕ' ಗಳನ್ನು ಗೆದ್ದುದಲ್ಲದೆ. ಲಾರಿಸ್ಸ ಪೆಟ್ರಿಕ್‌ರೊಂದಿಗೆ ನೆಲ ವ್ಯಾಯಾಮ ದಲ್ಲಿ [illegible] ಪದಕ ಗೆದ್ದರು. ವಿರಾ ಅವರ ಕಸರತ್ತಿನಲ್ಲಿ [illegible] ಮತ್ತು ಚಿಟ್ಟೆ ಚಲನೆಯ ಲಾಲಿತ್ಯವಿತ್ತು. ಅವರು ವಿಜಯ ಪೀಠವನ್ನೇರಿ [illegible] "ವಿರಾ...! ವಿರಾ...!" [illegible]

[illegible] ಕುಮಾರಿ [illegible] [illegible]

[illegible]

90 ವರ್ಷ ವಯಸ್ಸಿನ ವೃದ್ಧ. ಸುಮಾರು 20 ವರ್ಷಗಳಿಂದ ಕುರುಡ ರಾಗಿದ್ದವರು. ಆದರೂ ಓವಲ್ಸ್ ಕ್ರೀಡಾಂಗಣದಲ್ಲಿ ನಡೆಯುವ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಪಂದ್ಯಗಳಿಗೆ ತಪ್ಪದೆ ಬರುತ್ತಿದ್ದರು. ಬ್ಯಾಟಿಂಗಿನ ಶಬ್ದವನ್ನು ಕೇಳಿಯೇ ಆಟಗಾರ [illegible] ತಿಳಿದುಕೊಳ್ಳುತ್ತಿದ್ದರು. ಕ್ರಿಕೆಟಿನ ಬಗೆಗೆ ಇವರಿಗಿದ್ದ ಆಳವಾದ ಜ್ಞಾನದಿಂದ ಇದು ಸಾಧ್ಯವಾಗಿತ್ತು. 1899ರಿಂದ 1930ರ ತನಕ ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಿದ್ದ ಆಟಗಾರರು ಇವರು. ಇವರು ಜಗತ್ತಿನ ಅತ್ಯಂತ ಶ್ರೇಷ್ಠ ಆಲ್‌ರೌಂಡರ್ ಎನಿಸಿದ ಇಂಗ್ಲ ಆಟಗಾರ –ವಿಲ್‌ಫ್ರೆಡ್ ರೋಡ್ಸ್. ಅವರದು ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಆಟದಲ್ಲಿ ಗ್ರೇಸ್, ಹ್ಯಾಮಂಡ್‌ರಂಥವರ ಸಾಲಿನಲ್ಲಿ [illegible] ಹೆಸರು.

[illegible] [illegible] ಬೌಲರ್ ಆಗಿ. ಪ್ರಥಮ ದರ್ಜೆ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಇವರು ಒಟ್ಟು 4,187 ವಿಕೆಟ್ಟುಗಳನ್ನು ಪಡೆದರು. ಕ್ರಮೇಣ ಇವರು ಉತ್ತಮ ಬ್ಯಾಟ್ಸ್‌ಮನ್ ಸಹ ಆದರು. ಪ್ರಥಮ ದರ್ಜೆ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಇವರು ಪಡೆದದ್ದು 39,802 ರನ್‌ಗಳು. [illegible] ಶತಕಗಳು. [illegible] ಬ್ಯಾಟುಗಾರರಾಗಿ 1,000 ರನ್‌ಗಳನ್ನೂ [illegible] 100 ವಿಕೆಟ್ಟುಗಳನ್ನೂ [illegible] 16 ಬಾರಿ ಪಡೆದರು. 1921 [illegible]

ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ರೋಡ್ಸ್ ಪ್ರಾರಂಭದ ಬ್ಯಾಟ್‌ಗಾರರಾಗಿ ಆಡಿದ್ದಾರೆ; ಕೊನೆಯ ಆಟಗಾರರಾಗಿಯೂ ಮೈದಾನಕ್ಕೆ ಇಳಿದಿದ್ದಾರೆ. 1903–04ರ ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯ ಪ್ರವಾಸದಲ್ಲಿ ಇವರು ಆರ್.ಇ. ಫಾಸ್ಟರ್ ಜೊತೆಯಲ್ಲಿ ಕೊನೆಯ ಜೋಡಿ ಆಟದಲ್ಲಿ 130 ರನ್ನುಗಳ ದಾಖಲೆ ಸ್ಥಾಪಿಸಿದರು. ಎಂಟು ವರ್ಷಗಳ ಬಳಿಕ ಮತ್ತೆ ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯಾದಲ್ಲಿ ಆಡಿದ ಟೆಸ್ಟ್‌ನಲ್ಲಿ ರೋಡ್ಸ್ ಮತ್ತು ಸರ್ ಜಾಕ್‌ಹಾಬ್ಸ್ 323 ರನ್ ದಾಖಲೆಯ ಪ್ರಾರಂಭದ ಜೊತೆಯಾಟ ಆಡಿದರು. ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯ, ದಕ್ಷಿಣ ಆಫ್ರಿಕ ಮತ್ತು ವೆಸ್ಟ್ ಇಂಡೀಸ್‌ಗಳ ವಿರುದ್ಧ ಆಡಿದ 58 ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ರೋಡ್ಸ್ 127 ವಿಕೆಟು ಪಡೆದರು (ಸರಾಸರಿ: 26.96 ರನ್ನುಗಳಿಗೆ ಒಂದರಂತೆ); 2,250 ರನ್ನುಗಳನ್ನು ಹೊಡೆದರು (ಒಂದು ಇನ್ನಿಂಗ್ಸ್‌ಗೆ ಸರಾಸರಿ 30.19 ಗಳಂತೆ). 1902ರಲ್ಲಿ ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯದ ವಿರುದ್ಧ ಆಡಿದ ಟೆಸ್ಟ್ ಒಂದರಲ್ಲಿ ಇವರು ಬರಿಯ 17 ರನ್ನುಗಳಿಗೆ 7 ವಿಕೆಟ್ಟುಗಳನ್ನು ಉರುಳಿಸಿದರು. ಆ ಇನ್ನಿಂಗ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯ ತಂಡದ ಒಟ್ಟು ರನ್ನು 36, ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯ ಟೆಸ್ಟ್‌ನಲ್ಲಿ ಅಷ್ಟು ಕಡಮೆ ಮೊತ್ತ ಪಡೆದದ್ದು ಅದೊಂದೇ ಬಾರಿ.

ಪಾಟಿಯಾಲದ ಮಹಾರಾಜರ ಆಹ್ವಾನದ ಮೇಲೆ ಭಾರತಕ್ಕೆ ಬಂದ ರೋಡ್ಸ್ ಅವರು ಒಮ್ಮೆ ಮುಂಬಯಿಯಲ್ಲಿ ಆಟವಾಡಿದ್ದರು.

95ರ ವಯಸ್ಸಿನಲ್ಲಿ ವಿಲ್‌ಫ್ರೆಡ್ ರೋಡ್ಸ್ 1973 ಜುಲೈ 8ರಂದು ಬೋರ್ನ್‌ಮೌತ್ ಎಂಬಲ್ಲಿ ನಿಧನರಾದರು.

ವಿಲ್ಸನ್ ಜೋನ್ಸ್

ಬಿಲಿಯರ್ಡ್ಸ್‌ನ ಅಮೆಚೂರ್ ವಿಶ್ವಚಾಂಪಿಯನ್ ಆದ ಏಕಮಾತ್ರ ಭಾರತೀಯರು ವಿಲ್ಸನ್ ಜೋನ್ಸ್. 1958 ಮತ್ತು 1964ರಲ್ಲಿ ಇವರು ಈ ಪ್ರಶಸ್ತಿಯನ್ನು ಗಳಿಸಿದ್ದಲ್ಲದೆ 1962ರ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ರನ್ನರ್ ಅಪ್ ಆಗಿದ್ದರು.

ಜೋನ್ಸ್‌ರ ಜನನ ಪೂನಾದ ಬಳಿ, 1922, ಮೇ 2ರಂದು. 1950–52, 1954–55, 1957, 1960–61 ಮತ್ತು 1963–66ರಲ್ಲಿ ಇವರು ಭಾರತದ ಬಿಲಿಯರ್ಡ್ಸ್ ಚಾಂಪಿಯನ್ ಆಗಿದ್ದರು. 1948, 1952, 1954, 1958 ಮತ್ತು 1969ರಲ್ಲಿ ವಿಲ್ಸನ್ ಜೋನ್ಸ್ [illegible]

[illegible]

ದೂರಗಿದ್ದಾರೆ. ಇವರು ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್, ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯ, ಥೈಲೆಂಡ್, ಹಾಂಗ್‌ಕಾಂಗ್, ಬರ್ಮಾ, ನ್ಯೂಜಿಲೆಂಡ್, ಸಿಂಗಪುರ, ಸಿಂಹಳ, ಪಾಕಿಸ್ತಾನ, ಕೆನ್ಯ, ಸ್ಕಾಟ್ಲೆಂಡ್, ತಾಂಜಾನಿಯಾ, ಉಗಾಂಡಾ, ಮಲೇಷ್ಯ ಮುಂತಾದ ವಿವಿಧ ಕಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಆಟದ ಪ್ರದರ್ಶನ ನೀಡಿದ್ದಾರೆ. ಭಾರತ ರಾಷ್ಟ್ರಾಧ್ಯಕ್ಷರಿಂದ, ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ಅರಸರಿಂದ "ಸೈ" ಎನಿಸಿಕೊಂಡಿದ್ದಾರೆ.

ವಿಲ್ಸನ್ ಜೋನ್ಸ್‌ರಿಗೆ ಅರ್ಜುನ ಪ್ರಶಸ್ತಿ (1962) ಮತ್ತು ಪದ್ಮಶ್ರೀ ಪ್ರಶಸ್ತಿ (1965) ನೀಡಿ ಭಾರತ ಸರಕಾರ ಗೌರವಿಸಿದೆ. ಮಹಾರಾಷ್ಟ್ರ ಸರಕಾರವು ಇವರನ್ನು 1972ರಲ್ಲಿ 'ಜಸ್ಟೀಸ್ ಆಫ್ ದಿ ಪೀಸ್' (ಶಾಂತಿಯ ನ್ಯಾಯಾಧೀಶ)ರನ್ನಾಗಿ ಮಾಡಿತು. ವಿಲ್ಸನ್ ಜೋನ್ಸ್ ಅವರು 1950ರಿಂದ ವಿಸ್ಸನ್‌ಜಿ ಅವರ ಕೈಗಾರಿಕೋದ್ಯಮದಲ್ಲಿ ಉದ್ಯೋಗಿ.

ವಿಲಿಯಂ ಓಲ್ಡ್‌ಫೀಲ್ಡ್

ಓಲ್ಡ್‌ಫೀಲ್ಡ್ ಇನ್ನೂ ಚಿಕ್ಕವರಿದ್ದಾಗಲೇ ಅವರ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಪ್ರತಿಭೆ ಬೆಳಕಿಗೆ ಬಂದಿತ್ತು. ಆದರೆ ವಿಕೆಟ್‌ಕೀಪರ್ ಆಗಿ ಅಲ್ಲ, ಉತ್ತಮ ಬೌಲರ್ ಎಂದು. ಯಾರೋ ಒಮ್ಮೆ ಒತ್ತಾಯ ಮಾಡಿ ವಿಕೆಟ್‌ಕೀಪಿಂಗ್ ಮಾಡಲು ಒಪ್ಪಿಸಿದರಂತೆ. ಆಗಲೇ ಓಲ್ಡ್‌ಫೀಲ್ಡ್‌ನ ಪ್ರತಿಭೆ ಪೂರ್ತಿಯಾಗಿ ಅರಳಿದ್ದು.

ಮುಂದೆ ಇವರು ಜಗತ್ತಿನ ಒಬ್ಬ ಅತ್ಯಂತ ಶ್ರೇಷ್ಠ ವಿಕೆಟ್‌ಕೀಪರ್ ಎಂಬ ಹೆಸರು ಪಡೆದರು.

1897ರಲ್ಲಿ ಹುಟ್ಟಿದ ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯನ್ ಆಟಗಾರ ವಿಲಿಯಂ ಆಲ್ಬರ್ಟ್ ಓಲ್ಡ್‌ಫೀಲ್ಡರ ಟೆಸ್ಟ್ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಜೀವನ 1920–21ರ ಸಾಲಿನಲ್ಲಿ ಆರಂಭವಾಯಿತು. ಅಂದಿನಿಂದ 1936–37ರ ವರೆಗೆ ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯದ ತಂಡದಲ್ಲಿ ಇವರನ್ನು ಸರಿಗಟ್ಟುವ ವಿಕೆಟ್‌ಕೀಪರ್ ಬೇರೆ ಇರಲಿಲ್ಲ. ಇವರ ಆಟದ ವಿಧಾನ ನಿರ್ದುಷ್ಟವಾಗಿತ್ತು. [illegible] ಒಮ್ಮೆ ಒಂದು ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ವೇಗದ ಬೌಲರ್ [illegible] ಓಲ್ಡ್‌ಫೀಲ್ಡ್‌ಗೆ [illegible]

ಓಲ್ಡ್‌ಫೀಲ್ಡ್‌ರ [illegible] 38 ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ [illegible]

[illegible] ಹೇಗ್ [illegible]. ಹೀಗೆ ಒಟ್ಟು 90 ಆಟಗಾರರನ್ನು ಔಟ್ ಮಾಡಿದ್ದು [illegible] ಒಂದು ದಾಖಲೆ.

ನೋಡಿ : ವಿಕೆಟ್ ಕೀಪಿಂಗ್

ವಿಲಿ ಹಾಪ್

ವಿಶ್ವ ಬಿಲಿಯರ್ಡ್ಸ್ ಪ್ರಶಸ್ತಿ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಅದ್ಭುತ ಜಯ ಪ್ರಶಸ್ತಿಗೆ ಪ್ರಸಿದ್ಧರಾದವರು ಅಮೆರಿಕದ ವಿಲಿಯಂ ಫ್ರೆಡರಿಕ್ ಹಾಪ್ ಅಥವಾ ವಿಲಿ ಹಾಪ್. ಸರ್ವಕಾಲಕ್ಕೂ ಬಿಲಿಯರ್ಡ್ಸ್‌ನ ಶ್ರೇಷ್ಠತಮ ಆಲ್‌ರೌಂಡ್ ಆಟಗಾರರೆಂದು ವಿಲಿ ಹಾಪ್‌ರನ್ನು ಕರೆದಿದ್ದಾರೆ.

ವಿಲಿ ಹಾಪ್ ಜನಿಸಿದ್ದು 1887ರ ಅಕ್ಟೋಬರ್ 11ರಂದು. ಚಿಕ್ಕ ವಯಸ್ಸಿನಲ್ಲೇ ಬಿಲಿಯರ್ಡ್ಸ್ ಆಡುತ್ತಿದ್ದ ಅವರು 16 ವರ್ಷಗಳಿಗೆ 'ವರ್ಲ್ಡ್ ಯಂಗ್ ಮಾಸ್ಟರ್ಸ್' ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಜಯಗಳಿಸಿದರು.

ಬಿಲಿಯರ್ಡ್ಸ್ ಅಂದರೆ ಒಂದು ಬಗೆ–ಬಾಕ್‌ಲೈನ್ ಬಿಲಿಯರ್ಡ್ಸ್. ಬಿಲಿಯರ್ಡ್ಸ್ ಆಟದ ಮೇಜಿನಲ್ಲಿ ಅಂಚಿನ ಮೇಲೆ 18 ಅಂಗುಲ ದೂರದಲ್ಲಿ ಗೆರೆ ಹಾಕಿರುತ್ತಾರೆ. ಮೇಜನ್ನು ಎಂಟು ಭಾಗಗಳಾಗಿ ಮಾಡುತ್ತಾರೆ. ಇವುಗಳಲ್ಲಿ ಒಂದೇ ಸಲ ಚೆಂಡನ್ನು ಹೊಡೆಯುವ ಅವಕಾಶವಿದ್ದರೆ '18.1 ಬಾಕ್‌ಲೈನ್ ಬಿಲಿಯರ್ಡ್ಸ್' ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ. ಎರಡು ಬಾರಿ ಚೆಂಡುಗಳನ್ನು ಹೊಡೆಯುವ ಅವಕಾಶವಿದ್ದರೆ '18.2 ಬಾಕ್‌ಲೈನ್ ಬಿಲಿಯರ್ಡ್ಸ್' ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ. 1906ರಲ್ಲಿ ಹಾಪ್ ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಫ್ರಾನ್ಸಿನ ಮಾರಿಸ್ ವಿಗ್ನಾಕ್ಸ್‌ರನ್ನು ಸೋಲಿಸಿ ವಿಶ್ವ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಶಿಪ್ ಗಳಿಸಿದರು. ಮರು ವರ್ಷ '18.2 ಬಾಕ್‌ಲೈನ್ ಬಿಲಿಯರ್ಡ್ಸ್'ನಲ್ಲಿ ವಿಶ್ವ ಚಾಂಪಿಯನ್ ಆದರು.

ಬಾಕ್‌ಲೈನ್ ಬಿಲಿಯರ್ಡ್ಸ್ ಜನಪ್ರಿಯತೆ ಕಳೆದುಕೊಂಡಾಗ ತ್ರೀ ಕುಷನ್ ಬಿಲಿಯರ್ಡ್ಸ್ ಕ್ಷೇತ್ರಕ್ಕೆ ವಿಲಿ ಹಾಪ್ ಬಂದರು. ಇದರಲ್ಲಿ 3 ಚೆಂಡುಗಳಲ್ಲಿ 1ಕ್ಯೂ ಚೆಂಡು, ಉಳಿದೆರಡು ಗುರಿ ಚೆಂಡುಗಳು. ಆಟಗಾರ ಕ್ಯೂ ಚೆಂಡಿನಿಂದ ಗುರಿ ಚೆಂಡಿಗೆ ಹೊಡೆಯಬೇಕು. ಎರಡನೆಯ ಗುರಿ ಚೆಂಡಿಗೆ ಹೊಡೆಯುವ ಮೊದಲು ಕಡಮೆ ಎಂದರೆ 3 ಬಾರಿಯಾದರೂ ಕುಷನ್ ಅಥವಾ ದಿಂಡಿಗೆ ಹೊಡೆದಿರಬೇಕು. 1936ರಲ್ಲಿ ವಿಲಿ ಹಾಪ್ ತ್ರೀ ಕುಷನ್ ಬಿಲಿಯರ್ಡ್ಸ್‌ನ ವಿಶ್ವ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಶಿಪ್ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಗೆದ್ದರು.

1952ರಲ್ಲಿ ಅವರು ಟೂರ್ನಮೆಂಟುಗಳಿಂದ ನಿವೃತ್ತರಾದರು.

ಅನಂತರ ಪ್ರದರ್ಶನ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಮಾತ್ರ ಭಾಗವಹಿಸಿದರು.

51 ವಿಶ್ವಚಾಂಪಿಯನ್‌ಶಿಪ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಗೆದ್ದ ವಿಲಿ ಹಾಪ್ ಒಬ್ಬ ಲೇಖಕ ಕೂಡಾ. 'ಬಿಲಿಯರ್ಡ್ಸ್‌ನ ಮೂವತ್ತು ವರ್ಷಗಳು' (1925) ಮತ್ತು 'ಬಿಲಿಯರ್ಡ್ಸ್—ಅದನ್ನು ಆಡುವ ರೀತಿ' (1941) ಎಂಬವು ಅವರು ಬರೆದ ಪುಸ್ತಕಗಳು.

1959ರ ಫೆಬ್ರವರಿ 1ರಂದು ಮಿಯಾಮಿಯಲ್ಲಿ ವಿಲಿ ಹಾಪ್ ನಿಧನರಾದರು.

ನೋಡಿ : ಬಿಲಿಯರ್ಡ್ಸ್

ವಿಲ್ಮಾ ರುಡಾಲ್ಫ್

[illegible] ವಿಲ್ಮಾ [illegible].

[illegible] ಆಗುತ್ತಿರಲಿಲ್ಲ.

[illegible] ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್ (1960) [illegible] ವಿಲ್ಮಾ ರುಡಾಲ್ಫ್‌ರನ್ನು [illegible] (ಕಂದರ ಜಿಂಕೆ) [illegible] ಕರೆದರು.

100 ಮೀಟರ್ ಓಟವನ್ನು ಬರಿಯ 11 ಸೆಕೆಂಡುಗಳಲ್ಲಿ ಓಡಿದ ವಿಲ್ಮಾ ಹೊಸ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ದಾಖಲೆ ಸ್ಥಾಪಿಸಿದರು. 200 ಮೀಟರ್ ಓಟದ 'ಹೀಟ್ಸ್' ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿಯೂ [illegible] ಒಲಿಂಪಿಕ್ ದಾಖಲೆ ಸ್ಥಾಪಿಸಿದರು. 400 ಮೀಟರ್ ರಿಲೇ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ 44.4 ಸೆಕೆಂಡ್‌ಗಳಲ್ಲಿ ಓಡಿ ವಿಶ್ವದಾಖಲೆ ಸ್ಥಾಪಿಸಿದ ಅಮೆರಿಕದ ತಂಡದಲ್ಲಿ ವಿಲ್ಮಾ ರುಡಾಲ್ಫ್ ಸಹ ಇದ್ದರು.



[illegible] : ವಿಲ್ಮಾ ರುಡಾಲ್ಫ್

ಹೀಗೆ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನ ಮಾರ್ಗ ಮತ್ತು ಬಯಲು ಪಂದ್ಯಾಟಗಳಲ್ಲಿ ಮೂರು ಚಿನ್ನದ ಪದಕಗಳನ್ನು ಪಡೆದ ಪ್ರಥಮ ಮಹಿಳಾ ಕ್ರೀಡಾಪಟು ವಾದರು, ವಿಲ್ಮಾ. ಅಲ್ಲದೆ ತಮ್ಮ ಉತ್ತಮ ವರ್ತನೆಯಿಂದಲೂ ನಯ ನಾಜೂಕಿನಿಂದಲೂ ವಿಲ್ಮಾ ರುಡಾಲ್ಫ್ ಅಸಂಖ್ಯಾತ ಕ್ರೀಡಾಭಿಮಾನಿಗಳ ಹೃದಯವನ್ನು ಗೆದ್ದರು.

ವಿಶ್ವ ಚಾಂಪಿಯನ್

ಯಾವುದೇ ಒಂದು ಕ್ರೀಡೆಯಲ್ಲಿ ಜಗತ್ತಿನ ಅತಿಶ್ರೇಷ್ಠ ಕ್ರೀಡಾಪಟು ಅಥವಾ ಕ್ರೀಡಾತಂಡವನ್ನು ವಿಶ್ವಚಾಂಪಿಯನ್ ಎನ್ನುವುದು ವಾಡಿಕೆ.

ಆಯಾ ಕ್ರೀಡೆಯ ಅಂತರ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಸಂಸ್ಥೆಯು ನಿಯತ [illegible] ವಿಶ್ವಚಾಂಪಿಯನ್ [illegible] ಅಥವಾ ತಂಡವನ್ನು [illegible].



[illegible] 1951–೫೮ರ ಅವಧಿಯಲ್ಲಿ [illegible]

ಜೆಕೊಸ್ಲೊವಾಕಿಯಾ [illegible] : 1971ರ [illegible]

'ಚಾಂಪಿಯನ್' ಪದ ಯಾವುದೇ ವ್ಯಕ್ತಿ ಅಥವಾ ಉದ್ದೇಶದ ರಕ್ಷಣೆಗಾಗಿ ಹೋರಾಡುವವನು ಎಂಬ ಅರ್ಥದಲ್ಲಿ ಬಳಕೆಯಲ್ಲಿದೆ. ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನಲ್ಲಿ 'ರಾಜನ ಚಾಂಪಿಯನ್' ಎಂಬ ಹುದ್ದೆ ಹಿಂದೆ ಇತ್ತು. ಅವನು ಅರಸೊತ್ತಿಗೆಯ ಹೆಸರಿನಲ್ಲಿ ಹೋರಾಡುವವನು. ಹೊಸ ರಾಜನ

[illegible] ಚಾಂಪಿಯನ್

ಪಟ್ಟಾಭಿಷೇಕ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ನು "ಅರಸನ ಸಾರ್ವಭೌಮತ್ವವನ್ನು ಪ್ರಶ್ನಿಸುವ ಯಾವುದೇ ವ್ಯಕ್ತಿ ಇದ್ದರೆ ಬಂದು ನನ್ನನ್ನು ಎದುರಿಸಲಿ!" ಎಂದು ಹೋರಾಟಕ್ಕೆ ಆಹ್ವಾನ ಕೊಡುವುದು ಸಾಮಾನ್ಯ ಸಂಪ್ರದಾಯ ಆಗಿತ್ತು. ಆದರೆ ಈ ಸಂಪ್ರದಾಯ 1821ರಲ್ಲಿ ನಡೆದ ನಾಲ್ಕನೆ ಜಾರ್ಜ್‌ನ ಪಟ್ಟಾಭಿಷೇಕದಲ್ಲಿ ಕೊನೆಗೊಂಡಿತು.

ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್ ಕೂಟವು ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಮಟ್ಟದಲ್ಲಿ ಜರಗುವುದರಿಂದ ಅಲ್ಲಿ ಚಿನ್ನದ ಪದಕವನ್ನು ಗೆದ್ದ ವ್ಯಕ್ತಿಯನ್ನು ಅಥವಾ ತಂಡವನ್ನು [illegible] ಕ್ರೀಡೆಯ [illegible] ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನ ಚಾಂಪಿಯನ್ ಎಂದು [illegible] ಲಾಗುತ್ತದೆ. ಕೆಲವು ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಅಧಿಕೃತ [illegible]

[illegible] (1956)

[illegible] ವಿಶ್ವಚಾಂಪಿಯನ್ [illegible] ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್ ಸ್ಪರ್ಧೆ ಮಾತ್ರ. ಆದರೆ ಅದರಲ್ಲಿ ಬೇರೆ ದೇಶಗಳವರೂ ಭಾಗವಹಿಸುತ್ತಾರೆ. ಅಲ್ಲಿನ ವಿಜಯಶಾಲಿ ಟೆನಿಸ್‌ನ ವಿಶ್ವಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್ ಎಂದೇ ಭಾವಿಸಲ್ಪಡುತ್ತದೆ.

ವಿಶ್ವಚಾಂಪಿಯನ್ ಆದ ವ್ಯಕ್ತಿ ಅಥವಾ ತಂಡವು ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಎದುರಾಳಿಗಳನ್ನೆಲ್ಲ ಸೋಲಿಸಿ ಈ ಪ್ರಶಸ್ತಿಯನ್ನು ಪಡೆಯಬೇಕು.

ವಿಶ್ವಚಾಂಪಿಯನ್ ಆಗುವುದು ಒಂದು ದೊಡ್ಡ ಸಾಧನೆ. ಹಲವು ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬ ವ್ಯಕ್ತಿ ಅಥವಾ ದೇಶ ಹಲವಾರು ಸಲ ವಿಶ್ವಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್ ಗೆದ್ದಿರುವುದು ಇನ್ನೂ ಹೆಚ್ಚಿನ ಸಾಧನೆ.

ಬ್ಯಾಡ್ಮಿಂಟನ್‌ನಲ್ಲಿ ನಡೆಯುವ ಪುರುಷರ ತಂಡದ ವಿಶ್ವಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್‌ನ ಥಾಮಸ್ ಕಪ್ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಇಂಡೋನೇಷ್ಯ, ಮಲೇಷ್ಯಗಳು

[illegible] ಸರ್ವಾಂಗ ಸುಂದರವ್ಯಾಯಾಮ (1963)
[illegible]

[illegible]

[illegible]



ಹಲವು ಬಾರಿ ಗೆದ್ದು ತಮ್ಮ ಹಿರಿಮೆಯನ್ನು ತೋರಿಸಿವೆ.

ಗಾ ಲ್ [illegible] ನ ಲ್ಲಿ [illegible] ಡಬ್ [illegible] ಅತ್ಯ [illegible] ಹೆಚ್ಚು [illegible] ವಿಶ್ವ ಚಾಂ [illegible] ಯನ್ ಷಿಪ್ ಗೆದ್ದಿದ್ದಾರೆ.

ಹ್ಯಾ [illegible] ಲಾನ್ ಟೆನಿಸ್ ವಿಶ್ವಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್ ಡೇವಿಸ್ ಕಪ್ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಅಮೆರಿಕ, ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯಗಳದೇ ಮೇಲುಗೈ. ವಿಂಬಲ್ಡನ್ ಪುರುಷರ ವಿಭಾಗದಲ್ಲಿ 7 ಸಲ ಸಿಂಗಲ್ಸ್ ಮತ್ತು ಡಬಲ್ಸ್ ಪ್ರಶಸ್ತಿ ಗೆದ್ದ ವಿಲಿಯಂ ಸಿರೆನ್‌ಷಾ (ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್), ಮಹಿಳೆಯರ ವಿಭಾಗದಲ್ಲಿ 8 ಸಲ ಸಿಂಗಲ್ಸ್ ಗೆದ್ದ ಹೆಲೆನ್ ವಿಲ್ಸ್ ಮೂಡಿ (ಅಮೆರಿಕ) ಅವರದು ದಾಖಲೆ ಆಗಿದೆ.

ಅಸೋಸಿಯೇಷನ್ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್‌ನಲ್ಲಿ 1930ರಿಂದ ನಾಲ್ಕು ವರ್ಷಗಳಿಗೊಮ್ಮೆ ನಡೆಯುವ ಜಾಗತಿಕ ಕಪ್ (ಜೂಲ್ಸ್ ರಿಮೆಟ್ ಕಪ್) ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಉರುಗ್ವೆ, ಇಟಲಿ ಮತ್ತು ಬ್ರೆಜಿಲ್‌ಗಳು ಒಂದಕ್ಕಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ಸಲ ಗೆದ್ದಿವೆ. ಬ್ರೆಜಿಲ್ ಒಟ್ಟಿಗೆ ಮೂರು ಬಾರಿ ಗೆದ್ದು ಜೂಲ್ಸ್ ರಿಮೆಟ್ ಕಪ್ಪನ್ನು ಶಾಶ್ವತವಾಗಿ ಪಡೆದುಕೊಂಡಿದೆ. ರಗ್ಬಿ ಯೂನಿಯನ್ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ವಿಶ್ವಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್ ಅತ್ಯಧಿಕ ಸಲ ಗೆದ್ದಿದೆ. ಸ್ಕ್ವಾಷ್ ರಾಕೆಟ್ ವಿಶ್ವಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್‌ನ್ನು ಪಾಕಿಸ್ತಾನದ ಹಷಿಂಖಾನ್ 1950ರಿಂದ 1957ರ ತನಕ ಸತತ ಎಂಟು ಸಲ ಗೆದ್ದರು.

ಟೇಬಲ್ ಟೆನಿಸ್ ವಿಶ್ವಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್‌ನ ಪುರುಷರ ಸಿಂಗಲ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಹಂಗೆರಿಯ ವಿಕ್ಟರ್ ಬರ್ನಾ ಐದು ಸಲ ಗೆದ್ದಿದ್ದರು. ಅದರ ಮಹಿಳೆಯರ ವಿಭಾಗದ ಸಿಂಗಲ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ರುಮೇನಿಯದ ಎ. ರೋಜೀನು ಆರು ಸಲ ಮತ್ತು ಹಂಗೆರಿಯ ಎಂ. ಮಡ್ನಿಯಾನ್‌ಸ್ಕಿ ಐದು ಸಲ ಗೆದ್ದಿದ್ದಾರೆ. ಎರಡೂ ವಿಭಾಗಗಳಲ್ಲಿ ಅತ್ಯಧಿಕ ಸಂಖ್ಯೆಯಲ್ಲಿ ಹಂಗೆರಿಯವರೇ ಗೆದ್ದಿದ್ದಾರೆ. [illegible] ನಲ್ಲಿ [illegible] ಅಧಿಕ ಸಲ ವಿಶ್ವಚಾಂಪಿಯನ್ ಆಗಿದ್ದಾರೆ.

ಹೆವಿವೇಯ್ಟ್ ಕುಸ್ತಿಯಲ್ಲಿ ಜೇಮ್ಸ್ ಜೆ. ಜೆಫರಿಸ್, ಜೀನ್ (ಜೇಮ್ಸ್ ಜೋಸೆಫ್) ಟನಿ, ಜೋ ಲೂಯಿ, ರಾಕಿ ಮಾರ್ಸಿಯಾನೋ—ಇವರೆಲ್ಲ ಅನ್ಯರಿಗೆ ಸೋಲದೆ ತಾವಾಗಿ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್‌ನಿಂದ ನಿವೃತ್ತರಾದರು.

ವಿಶ್ವ ದಾಖಲೆ

1972ರ ಮ್ಯೂನಿಕ್ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಅಮೆರಿಕದ ಈಜುಗಾರ ಮಾರ್ಕ್ ಸ್ಪಿಟ್ಸ್ ವೈಯಕ್ತಿಕವಾಗಿ ನಾಲ್ಕು, ಮತ್ತು ತಂಡದಲ್ಲಿದ್ದು ಮೂರು ಚಿನ್ನದ ಪದಕಗಳನ್ನು ಗಳಿಸಿದರು. ಅದುವರೆಗೆ ಯಾರೂ ಒಂದೇ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಏಳು ಚಿನ್ನದ ಪದಕಗಳನ್ನು ಗೆದ್ದಿರಲಿಲ್ಲ. ಈ ವಿಜಯ ಹೊಸ ವಿಶ್ವ ದಾಖಲೆ ಆಯಿತು.

ಜಗತ್ತಿನಲ್ಲಿ ಹಿಂದೆ ಯಾರೂ ಓಡಿರದಷ್ಟು ವೇಗದಲ್ಲಿ ಓಟ, ಯಾರೂ ನೆಗೆಯದಿದ್ದಷ್ಟು ದೂರಕ್ಕೆ ಅಥವಾ ಎತ್ತರಕ್ಕೆ ನೆಗೆತ, ಯಾರೂ ಎತ್ತ[illegible] ಸಾಧನೆಗಳನ್ನು [illegible] ವಿಶ್ವ ದಾಖಲೆ [illegible] ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ.

ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್ ಎಂದರೆ [illegible] ತಿಕ ಕ್ರೀಡಾ [illegible] ಅಲ್ಲಿ [illegible] ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಲ್ಲಿ ದಾಖಲೆ [illegible] ಗಳನ್ನು ಒಲಿಂಪಿಕ್ ದಾಖಲೆ ಎಂದು ಹೇಳುತ್ತಾರೆ.

ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್ ಅಲ್ಲದೆ ಬೇರೆ ಕಡೆ ಅಧಿಕೃತ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಲ್ಲೂ ಜಗತ್ತಿಗೇ ಹೊಸದಾದ ವಿಕ್ರಮಗಳು ಸಾಧಿಸಲ್ಪಟ್ಟಾಗ ಅದು ವಿಶ್ವದಾಖಲೆಗಳು ಆಗುತ್ತವೆ. ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನ ಒಂದು ಹೊಸ ದಾಖಲೆಯು, ಬೇರೆ ಕಡೆ ಸಹ ಹಿಂದೆಂದೂ ನಡೆಯದ ಸಾಧನೆಯಾಗಿದ್ದರೆ ಅದು ಒಲಿಂಪಿಕ್ ದಾಖಲೆ ಮತ್ತು ವಿಶ್ವದಾಖಲೆ ಎನಿಸುತ್ತದೆ.

ಒಲಿಂಪಿಕ್ ವೀರ ಜೆಸ್ಸಿ ಓವೆನ್ಸ್ ಒಂದೇ ದಿನದಲ್ಲಿ 6 ವಿಶ್ವದಾಖಲೆಗಳನ್ನು ಮುರಿದಿದ್ದಾರೆ. 1935 ಮೇ 25 ರಂದು ಮಧ್ಯಾಹ್ನ 3.15 ರಿಂದ [illegible] ಗಂಟೆಯೊಳಗೆ [illegible] ದಾಖಲೆ [illegible] ದರು [illegible]. 100 [illegible] ನೆಗೆತ. 220 ಗಜ ಓಟ [illegible] 220



463 ಕಿ.ಗ್ರಾ. [illegible]



110 ಗಜ ಚಿಟ್ಟೆಈಜಿನಲ್ಲಿ 19 ವರ್ಷದ 328 [illegible]





70ರಲ್ಲಿ 165 ಅಡಿ ದೂರದ ಜಲ ಧಿ ನೆಗೆತ; ಅಮೆರಿಕದ ಸುಜುದರ್ ಪೌಡ್



[illegible] -1970ರಲ್ಲಿ ಗಂಟೆಗೆ 105.14 ಮೈಲು

ನೆಗೆತದಲ್ಲಿ ಹಿಂದಿನ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ದಾಖಲೆಯನ್ನು 2 ಅಡಿ 6 11/16 ಅಂಗುಲಗಳಿಂದ [illegible] ಹೊಸ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ದಾಖಲೆ ನಿರ್ಮಿಸಿದರು. ಅದು ಈಗಲೂ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ವಿಶ್ವದಾಖಲೆ ಆಗಿದೆ.

[illegible]ರಲ್ಲಿ 30 ಮೈಲು [illegible] ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಪೂರ್ವ ಜರ್ಮನಿಯ ಸಿ. ಹೊಸೆ 4 ಗಂಟೆ 2 ಮಿನಿಟು 33 ಸೆ. ಗಳಲ್ಲಿ ನಡೆದದ್ದು ವಿಶ್ವ ದಾಖಲೆ. [illegible] 1960ರಲ್ಲಿ [illegible] ಮೀ. ನಡಿಗೆಯನ್ನು 4 ಗಂ. 8 ಮಿ. 5 ಸೆ. ಗಳಲ್ಲಿ ಮುಗಿಸಿದ್ದೂ ವಿಶ್ವ ದಾಖಲೆ.

1971ರಲ್ಲಿ 30 ಮೈಲು ನಡಿಗೆಯನ್ನು [illegible] 3 ಗಂ. 65 ಮಿ. 4.6 ಸೆ. ಗಳಲ್ಲಿ ಮುಗಿಸಿದ್ದು ವಿಶ್ವ ದಾಖಲೆ.

1963ರಲ್ಲಿ ರಷ್ಯದ ವಲೇರಿ ಬ್ರೂಮೆಲ್ 7 ಅಡಿ 5¾ ಅಂಗುಲ ಎತ್ತರ ನೆಗೆದು ದಾಖಲೆ ನಿರ್ಮಿಸಿದರು. 1968ರಲ್ಲಿ ರಷ್ಯದ [illegible] 57 ಅಡಿ ¾ ಅಂಗುಲ [illegible] ಜಂಪ್ ನೆಗೆದದ್ದು ವಿಶ್ವದಾಖಲೆ

ಗಜ ಹರ್ಡಲ್ಸ್‌ಗಳಲ್ಲಿ ಇವರದು ಹೊಸ ದಾಖಲೆ. 220 ಗಜಗಳ ಎರಡು ಓಟಗಳ ದಾಖಲೆಗಳು 200 ಮೀಟರ್ಸ್ ಓಟಗಳ ದಾಖಲೆಗಳೆಂದು ಪರಿಗಣಿಸಲ್ಪಡುತ್ತವೆ.

1967ರಲ್ಲಿ ಅಮೆರಿಕದ ಜಿಮ್ ರೂಯಿನ್ 1,500 ಮೀಟರ್ ದೂರವನ್ನು 3 ಮಿನಿಟು 33.1 ಸೆಕೆಂಡುಗಳಲ್ಲಿ ಓಡಿ ವಿಶ್ವ ದಾಖಲೆ ಸ್ಥಾಪಿಸಿದ ರಾದರೂ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ಗಳಲ್ಲಿ ಅವರು ಅಷ್ಟು ವೇಗವಾಗಿ ಓಡಲಿಲ್ಲ. ಆ ದೂರವನ್ನು 1968ರ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ 3 ಮಿನಿಟು 34.9 ಸೆಕೆಂಡುಗಳಲ್ಲಿ ಓಡಿದ ಕೀನ್ಯದ ಓಟಗಾರ ಕೀನೋ ಅವರ ವೇಗವೇ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ದಾಖಲೆ ಎನಿಸಿದೆ.

ಒಂದು ಮೈಲು ದೂರವನ್ನು ನಾಲ್ಕು ಮಿನಿಟುಗಳಿಗಿಂತ ಕಡಮೆ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಓಡಿದ ಪ್ರಥಮ ವ್ಯಕ್ತಿ ಬ್ರಿಟನಿನ ರೋಜರ್ ಬ್ಯಾನಿಸ್ಟರ್. 1954ರಲ್ಲಿ ಅವರು ಒಂದು ಮೈಲು ದೂರವನ್ನು 3 ಮಿನಿಟು 59.4 ಸೆಕೆಂಡುಗಳಲ್ಲಿ ಓಡಿದ್ದು ಆಗಿನ ವಿಶ್ವ ದಾಖಲೆ ಆಯಿತು. ಆದರೆ 1967ರಲ್ಲಿ ಜಿಮ್‌ರೂಯಿನ್ ಒಂದು ಮೈಲನ್ನು 3 ಮಿನಿಟು 51.5 ಸೆಕೆಂಡುಗಳಲ್ಲಿ ಓಡಿದ್ದು ಈಗಲೂ ವಿಶ್ವದಾಖಲೆ ಆಗಿ ಉಳಿದಿದೆ. 2 ಮೈಲು, 3 ಮೈಲು, 6 ಮೈಲು, 5,000 ಮೀ. ಮತ್ತು 10,000 ಮೀ. ಈ ಎಲ್ಲ ಓಟಗಳಲ್ಲಿ ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯದ ರಾನ್ ಕ್ಲಾರ್ಕ್ ಒಬ್ಬರೇ ವಿಶ್ವ ದಾಖಲೆ ಸ್ಥಾಪಿಸಿದ್ದಾರೆ.

1968ರ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಅಮೆರಿಕನ್ [illegible] 29 ಅಡಿ 2½ ಅಂಗುಲ ದೂರಕ್ಕೆ ನೆಗೆದು ದೂರ



(ಮೊಹಿಂಜೊ) ಸ್ಪರ್ಧೆಯ 54 ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲೂ [illegible] 19ನೆಯ ಶತಮಾನದ [illegible] ಎತ್ತರದ [illegible] 8 ಅಡಿ 1.25 ಅಂಗುಲ [illegible] (1949)

100 ಗಜ ಓಟಕ್ಕೆ 10.69 ಸೆಕೆಂಡ್–ಪೂರ್ವ ಜರ್ಮನಿಯ ಆನ್ನೆಲಿ ಎಡ್ವರ್ಡ್ ದಾಖಲೆ (1973)



ಆಯಿತು. ಡೆಕಾಥ್ಲನ್‌ನಲ್ಲಿ ಫಾರ್ಮೊಸದ ಟುವನ್‌ಕ್ವಾಂಗ್ ಗಳಿಸಿದ 9,121 ಅಂಕಗಳು ಜಗತ್ತಿನಲ್ಲೇ ಒಂದು ದಾಖಲೆ (1963).

ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಆಟದ ದಾಖಲೆಗಳು ಹೆಚ್ಚು ಜನಪ್ರಿಯವಾಗಿವೆ. ಒಂದು ಟೆಸ್ಟ್ ಇನ್ನಿಂಗ್ಸಿನಲ್ಲಿ ಅತ್ಯಂತ ಹೆಚ್ಚು ಓಟಗಳಿಸಿದವರು ವೆಸ್ಟ್ ಇಂಡೀಸ್‌ನ ಸೋಬರ್ಸ್ (ಪಾಕಿಸ್ತಾನದ ವಿರುದ್ಧ 1957–58ರಲ್ಲಿ 365 ಓಟಗಳು). ಆದರೆ ಪ್ರಥಮ ದರ್ಜೆ ಕ್ರಿಕೆಟನ್ನೂ ಪರಿಗಣಿಸಿದರೆ ಪಾಕಿಸ್ತಾನದ ಹನಿಫ್ ಮುಹಮ್ಮದ್ ಒಂದು ಇನ್ನಿಂಗ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ 499 ರನ್ ಗಳಿಸಿದ್ದು ವಿಶ್ವ ದಾಖಲೆ.

ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಅತ್ಯಧಿಕ ವಿಕೆಟ್‌ಗಳನ್ನು ಉರುಳಿಸಿದ ದಾಖಲೆ 6,625 ರನ್‌ಗಳಿಗೆ 307 ವಿಕೆಟು ಉರುಳಿಸಿದ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ಫ್ರೆಡ್ಡಿ ಟ್ರೂಮನ್‌ರದು. ಒಂದು ಟೆಸ್ಟ್ ಇನ್ನಿಂಗ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಕೇವಲ 53 ರನ್‌ಗಳಿಗೆ ಎಲ್ಲ 10 ವಿಕೆಟುಗಳನ್ನು ಉರುಳಿಸಿದ ದಾಖಲೆ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ಜಿಮ್ ಲೇಕರ್‌ರದು. ರೋಲರ್ ಸ್ಕೇಟಿಂಗ್‌ನಲ್ಲಿ 880 ಗಜ (1 ಮಿ. 13.5 ಸೆ.), 500 ಮೀ. (43.7 ಸೆ.), 440 ಗಜ (34.9 ಸೆ.) ದೂರಗಳನ್ನು ಅತಿ ಕ್ಷಿಪ್ರವಾಗಿ ಸಾಗಿದ ದಾಖಲೆ ಇಟಲಿಯ ಜ. ಕಾಂಟರ್‌ಸೆಲ್ಲ ಅವರದು (1963). ಸ್ತ್ರೀಯರ ರೋಲರ್ ಸ್ಕೇಟಿಂಗ್‌ನಲ್ಲಿ ಇಟಲಿಯ ಎ. ವಿಯನೆಲ್ಲೋ 1955ರಲ್ಲಿ ನಿರ್ಮಿಸಿದ ವಿಶ್ವ ದಾಖಲೆಗಳು ಹಲವು : 880 ಗಜ (1 ಮಿ. 23.4 .ಸೆ), 1500 ಮೀ. (2 ಮಿ. 39.3 ಸೆ.), 1000 ಮೀ. (1 ಮಿ. 42.7 ಸೆ.), 500 ಮೀ. (49.6 ಸೆ.), 440 ಗಜ (40.6 ಸೆ.).

ಪ. ಜರ್ಮನಿಯ ವೆಲ್ಫಾರ್‌ಮಾನ್ 94.08 ಮೀಟರ್ ದೂರಕ್ಕೆ ಎಸೆದ ಜಾವೆಲಿನ್ (ಮೇ, 1973), ಪೂ. ಜರ್ಮನಿಯ ಅನ್ನೆಲಿ ಎಹ್ರಾರ್ಟ್ 12.3 ಸೆಕೆಂಡುಗಳಲ್ಲಿ 100 ಮೀಟರ್ ಹರ್ಡಲ್ಸ್ ಮುಗಿಸಿದ್ದು (ಜೂಲೈ. 1973) ಹೊಸ ವಿಶ್ವದಾಖಲೆಗಳು.

ಸಮರ್ಥ ಆಟಗಾರರು ಬಂದಂತೆ, ಹೊಸ ತಂತ್ರಗಳನ್ನು ಬಳಸಿದಂತೆ ವಿಶ್ವ ದಾಖಲೆ ಮುರಿಯಲ್ಪಟ್ಟು ಹೊಸ ದಾಖಲೆಗಳು ಸ್ಥಾಪಿಸಲ್ಪಡುತ್ತಿವೆ.

ನೋಡಿ : ಗ್ಯಾರಿ ಸೋಬರ್ಸ್ ; ಜಿಮ್ ರೂಯಿನ್ ; ಜಿಮ್ ಲೇಕರ್ ; ಡಾನ್ ಬ್ರಾಡ್‌ಮನ್ ; ಫ್ರೆಡ್ಡಿ ಟ್ರೂಮನ್ ; ಮಾರ್ಕ್ ಸ್ಪಿಟ್ಸ್; ರಾನ್ ಕ್ಲಾರ್ಕ್; ರೋಜರ್ ಬ್ಯಾನಿಸ್ಟರ್ ; ವಿನೂ ಮಂಕಡ್ ; ಶೇನ್ ಗೋಲ್ಡ್ ; ಹನೀಫ್ ಮುಹಮ್ಮದ್

ವಿಹಾರ

ಚರಿತ್ರಾರ್ಹ ಸ್ಮಾರಕಗಳಿರುವ ಸ್ಥಳಗಳಿಗೆ, ಪ್ರೇಕ್ಷಣೀಯ ಜಾಗಗಳಿಗೆ ಹೋಗುವ ಕಾರ್ಯಕ್ರಮ —ವಿಹಾರ. ಮನೋರಂಜನೆ ಇಲ್ಲಿ ಮುಖ್ಯ.

ಕ್ಲಬ್ಬು, ಶಾಲೆ, ಕಾಲೇಜುಗಳಿಂದ ವಿಹಾರ ಹೋಗುತ್ತಾರೆ.

ವಿಹಾರಕ್ಕೆ ಬರುವವರಿಗೆಲ್ಲ ಇಂಥ ಸ್ಥಳಕ್ಕೆ ಇಷ್ಟು ವೇಳೆಗೆ ಬಂದಿರಬೇಕೆಂದು ತಿಳಿಸಿರುತ್ತಾರೆ. ಬಸ್ಸಿನಲ್ಲಿ ಹೋಗುವಾಗ ದಾರಿಯುದ್ದಕ್ಕೂ



ಪಿ ಧರಿಸಿ ಹಿಮ ಪ್ರದೇಶದಲ್ಲಿ ವಿಹಾರ

ಹರಟೆ, ಸಂಗೀತ, ನಗು, ಸ್ಥಳ ತಲಪಿದ ಮೇಲೆ ಪ್ರೇಕ್ಷಣೀಯ ಸ್ಥಳಗಳನ್ನು ಸಂದರ್ಶಿಸುವ ಆತುರ. ಮಾರ್ಗದರ್ಶಿಯೊಬ್ಬನನ್ನು ಗೊತ್ತು ಮಾಡಿಕೊಂಡು ಸುತ್ತಾಟಕ್ಕೆ ಹೊರಡುತ್ತಾರೆ. ಸೌಲಭ್ಯ ಇರುವ ಕ ದೋಣಿ ವಿಹಾರವನ್ನೂ ಮಾಡುತ್ತಾರೆ.

ಯುವಕರು ಕೆಲವೊಮ್ಮೆ ವಿವಿಧ ವಾಹನಗಳ ಮೇಲೆ ವಿಹಾರಕ್ಕೆ ಹೊರಡುತ್ತಾರೆ.

ನದಿ ಪಡದಲ್ಲಿ ಸಿಗುವ ನುಣುಪಾದ ದುಂಡುಕಲ್ಲು, ಮರದಿಂದ ಕೆಳ ಬಿದ್ದ ಹಕ್ಕಿಯ ಗೂಡು, ಅಪರೂಪವೆನಿಸಿದ ಹೂಗೊಂಚಲು, ಕಾಯಿ– ಇಂಥವನ್ನು ವಿಹಾರದ ನೆನಪಿಗೆಂದು ತರುವುದುಂಟು.

ಬೇರೆ ಊರಿಗೆ ಹೋಗಿ 3–4 ದಿನಗಳಿದ್ದು ಬರುವ ಹೊರ ಸಂಚಾ ವನ್ನು ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಪ್ರವಾಸಿ ಸಂಸ್ಥೆಯವರು ಏರ್ಪಡಿಸುತ್ತಾರೆ.

ದೈನಂದಿನ ಜೀವನದಿಂದ ಬೇರೆಯಾಗಿ ಆಗೀಗ ವಿಹಾರಕ್ಕೆ ಹೋಗಿ ಬರುವುದು ಮನೋಲ್ಲಾಸಕರ.

ವೀಕ್ಷಕ ವರದಿ

ದೆಹಲಿಯಲ್ಲೋ, ಮದರಾಸಿನಲ್ಲೋ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಟೆಸ್ಟ್ ನಡೆಯುತ್ತಿದ್ದಾಗ ಬೆಂಗಳೂರಿನ ಕ್ರಿಕೆಟ್‌ಪ್ರೇಮಿಗಳೆಲ್ಲ ರೇಡಿಯೋಗೆ ಕಿವಿಕೊಟ್ಟು ಕುಳಿತಿರುತ್ತಾರೆ, ಕಾಮೆಂಟರಿ (ವೀಕ್ಷಕ ವರದಿ) ಕೇಳಲು. ಮರುದಿನ ಬೆಳಗಾಗುತ್ತಿರುವಂತೆ ಅಂಗಡಿಗೆ ಹೋಗಿ ಪತ್ರಿಕೆ ಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ —ಆಟದ ವರದಿ ಓದಲು. ಉತ್ತಮ ವರದಿಗಾರನ ವರದಿ ಕೇಳಲು, ಅಥವಾ ಓದಲು, ಆಟದಷ್ಟೇ ರೋಮಾಂಚಕಾರಿಯಾಗಿರುತ್ತದೆ.



ಆಟ ನೋಡುತ್ತಿದ್ದಂತೆ ಅದನ್ನು ಬಣ್ಣಿಸುವುದು ವೀಕ್ಷಕ ವರದಿ. ಅದು ಪ್ರಸಾರವಾಗುವುದು ರೇಡಿಯೋ ಮೂಲಕ. ಆಟವನ್ನು ನೋಡುತ್ತ ಅಲ್ಲಿ ಉಂಟಾಗುವ ಘಟನೆಗಳನ್ನು ಆಗಲೇ ಹೇಳುವುದರಿಂದ ಸ್ವತಃ ನೋಡಿದಷ್ಟೇ ಅನುಭವವನ್ನು ನಾವು ಪಡೆಯುತ್ತೇವೆ.

ಪತ್ರಿಕೆಗಳಲ್ಲೂ ಉತ್ತಮ ವರದಿಗಾರ ಇಂಥದೇ ಅನುಭವ ನೀಡುವ ವರದಿಗಳನ್ನು ಬರೆಯಬಹುದು. ಇದೇ ಕಾರಣದಿಂದ ಆಟ ನೋಡಿದ ವರೂ ರೇಡಿಯೋ ಕೇಳಿದವರೂ ಪತ್ರಿಕೆಗಳನ್ನು ಆಟದ ಸುದ್ದಿಗಳಿಗಾಗಿಯೇ ಕೊಂಡು ಓದುತ್ತಾರೆ.

ಉತ್ತಮ ವೀಕ್ಷಕ ವರದಿಗಾರ ಹೇಳುವುದನ್ನು ಸ್ಪಷ್ಟವಾಗಿ ಹೇಳಬೇಕು. ಕಠಿಣ ಪದಗಳನ್ನು ಬಳಸದೆ ಸರಳ ಭಾಷೆಯಲ್ಲಿ ಜೀವಂತ ಶೈಲಿಯಲ್ಲಿ ಆಟವನ್ನು ವಿವರಿಸಬೇಕು. ಕೆಲವೊಮ್ಮೆ ಆಟ ಮಧ್ಯೆ ಸ್ಥಗಿತವಾದಾಗ ಹಿಂದಿನ ಘಟನೆಗಳನ್ನೋ, ಆಟಕ್ಕೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ಕುತೂಹಲಕಾರಿ ಸಂಗತಿಯನ್ನೋ ಹೇಳಿ, ಶ್ರೋತೃಗಳು ಆಸಕ್ತಿಯಿಂದ ಕೇಳುತ್ತಿರುವಂತೆ ಮಾಡಬೇಕು. ಆಟವನ್ನು ನೋಡುತ್ತಿರುವವರಲ್ಲಿ ತಾನೂ ಒಬ್ಬನಾಗಿ, ಅಲ್ಲಿನ ರೋಮಾಂಚಕ ಘಟನೆಗಳನ್ನು ಅವು ನಡೆದಷ್ಟೇ ರೋಮಾಂಚಕಾರಿ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಹೇಳಬೇಕು.

ವೀಕ್ಷಕ ವರದಿಗಾರರು ಆಟದ ನಡುವಿನಲ್ಲಿ ಸಮಯವಿದ್ದಾಗಲೆಲ್ಲ ಹಿಂದಿನ ಆಟದ ದಾಖಲೆಗಳನ್ನೂ, ಅಲ್ಲಿ ಆಡುತ್ತಿರುವವರ ಇತರ ದಾಖಲೆಗಳನ್ನೂ ಹೇಳುತ್ತಾರೆ. ತಮ್ಮದೇ ಅಭಿಪ್ರಾಯವನ್ನು ಅವರು ವ್ಯಕ್ತಪಡಿಸಬಹುದಾದರೂ ನಿಷ್ಪಕ್ಷಪಾತ ದೃಷ್ಟಿಯೇ ಅವರ ಮುಖ್ಯ ನೀತಿಯಾಗಬೇಕು.

ರೇಡಿಯೋ ವೀಕ್ಷಕ ವರದಿಗಾರನಾದರೆ, ಆಟದ ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಅಂಶವನ್ನೂ ಕಣ್ಣಿಗೆ ಕಟ್ಟುವಂತೆ ವಿವರಿಸಬೇಕು. ಏಕೆಂದರೆ, ಆ ವರದಿ ಕೇಳುವವ ಆಟವನ್ನು ನೋಡುತ್ತಿರುವುದಿಲ್ಲ. ಆದರೆ ಟೆಲಿವಿಷನ್ ವರದಿಗಾರ ತಾನು ನೋಡುವುದನ್ನೆಲ್ಲ ವಿವರಿಸಬೇಕಾಗಿಲ್ಲ. ಕಾರಣ—ಅದನ್ನು ಟೆಲಿವಿಷನ್‌ನಲ್ಲಿ ಜನ ನೋಡುತ್ತಿರುತ್ತಾರೆ. ಕೆಲವು ಅತಿ ಸೂಕ್ಷ್ಮ ಅಂಶಗಳ ಕಡೆ ಮಾತ್ರ ಅವನು ಜನರ ಗಮನ ಸೆಳೆಯುತ್ತಾನೆ. ಒಂದಷ್ಟು ಅವಧಿಯ ಬಳಿಕ ಇಡೀ ಆಟದ ಧಾಟಿಯ ಬಗೆಗೆ ಕೆಲವು ಮಾತುಗಳನ್ನು 'ಪರಿಣತ ಪ್ರಸಿದ್ಧ ಆಟಗಾರರ ವೀಕ್ಷಕ ವರದಿ' ಎಂದು ಪ್ರಸಾರ ಮಾಡುವುದುಂಟು. ಹಿಂದಿನ ಘಟನೆ, ಅಂದಿನ ಆಟದ ಪ್ರಾಮುಖ್ಯಗಳ ಬಗೆಗೆ ಅವನು ಹೆಚ್ಚು ಹೇಳಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ.

ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಆಟದಂತೆಯೇ ಹಾಕಿ, ಕುದುರೆ ಪಂದ್ಯ, ಫುಟ್‌ಬಾಲ್, ಟೆನಿಸ್ ಮೊದಲಾದ ಇತರ ಆಟಗಳಿಗೂ ರೇಡಿಯೋ ವೀಕ್ಷಕ ವರದಿ ಇರುತ್ತದೆ. 1972ರಲ್ಲಿ ಮ್ಯೂನಿಕ್‌ನಲ್ಲಿ ನಡೆದ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನ ಹಾಕಿ ಪಂದ್ಯದ ವೀಕ್ಷಕ ವರದಿಯನ್ನು ಇಂಗ್ಲಿಷ್ ಮತ್ತು ಹಿಂದಿ ಭಾಷೆಗಳಲ್ಲಿ ರೆಕಾರ್ಡ್ ಮಾಡಿಟ್ಟುಕೊಂಡು ಅನಂತರ ಪ್ರಸಾರ ಮಾಡಲಾಯಿತು. ಮೈಸೂರಿನಲ್ಲಿ ನಡೆಯುವ ಪ್ರಮುಖ ಪಂದ್ಯಗಳ ವೀಕ್ಷಕ ವಿವರಣೆ ಕನ್ನಡದಲ್ಲೂ ಇರುತ್ತದೆ.

ಕೇವಲ ಆಟಗಳಿಗೆ ಮಾತ್ರವಲ್ಲದೆ, ಭಾರಿ ಉತ್ಸವ, ಮಹಾ ವ್ಯಕ್ತಿಗಳ ಆಗಮನ, ಮರಣ ಮೊದಲಾದ ಅಪೂರ್ವ ಸಂದರ್ಭಗಳಲ್ಲೂ ವೀಕ್ಷಕ ವರದಿ ನೀಡಲಾಗುತ್ತದೆ. ತಲ್ಯಾರ್ ಖಾನ್, ವಿಜ್ಜಿ, ಶಫಿ ದಾರಾಶಾ, ಮೆಲ್ವಿಲ್ ಡಿ ಮೆ ಲ್ಲೊ ಮೊದಲಾದವರು ಭಾರತದ ಪ್ರಸಿದ್ಧ ವೀಕ್ಷಕ ವರದಿಗಾರರು.

ನೋಡಿ : ವಿಜ್ಜಿ

ವ್ಯೂಹ ಪ್ರವೇಶ

ಜಟಿಲ ಚಕ್ರವ್ಯೂಹದೊಳಗೆ ವೀರ ಅಭಿಮನ್ಯು ಪ್ರವೇಶಿಸಿದ ಕತೆಯಿಂದೆ. ಹೀಗೆ ವ್ಯೂಹ ಪ್ರವೇಶಿಸಲು ಜಾಣ್ಮೆ, ಸಹನೆ ಬೇಕು. ಇದನ್ನು ಪರೀಕ್ಷಿಸಬೇಕಾದರೆ ಒದಗುವ ಆಟದ ಸಾಮಾನಿದೆ.

ಒಳಗೆ ಸುರುಳಿ ಆಕಾರದ ಕಾಲುವೆಗಳಿರುವ ಪ್ಲಾಸ್ಟಿಕ್ ತಟ್ಟೆ. ಕಾಲುವೆಗಳ ಅಡ್ಡಗೋಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಒಂದು ಚಿಕ್ಕ ದ್ವಾರದಂತೆ ಜಾಗ ಬಿಟ್ಟಿರುತ್ತದೆ. ಆದರೆ ಈ ದ್ವಾರಕ್ಕೆ ಇದಿರಾದ ಒಳವರ್ತುಲದ ಭಾಗವನ್ನು ಮಾತ್ರ ಮುಚ್ಚಿರುತ್ತಾರೆ. ಇಂಥ ಮೂರು, ಐದು ಅಥವಾ ಏಳು ವರ್ತುಲಗಳಿರುವ ತಟ್ಟೆಯ ಮೇಲ್ಭಾಗದಲ್ಲಿ ಪಾರದರ್ಶಕ ಪ್ಲಾಸ್ಟಿಕ್ ಫಲಕವಿರುತ್ತದೆ.

ಹೊರ ವರ್ತುಲದಲ್ಲಿ ಸೀಸದ ಗುಂಡುಗಳಿರುತ್ತವೆ. ಇವುಗಳನ್ನು ಕೇಂದ್ರ ಭಾಗಕ್ಕೆ ತರುವುದು ಆಟದ ಉದ್ದೇಶ. ಇದನ್ನು ಒಬ್ಬರೇ ಎಷ್ಟು ಹೊತ್ತು ಬೇಕಾದರೂ ಆಡಬಹುದು.

ಗುಂಡುಗಳನ್ನು ಉರುಳಿಸಿಕೊಂಡು ಒಂದೊಂದೇ ವರ್ತುಲ ಸಾಗಿಸುವಲ್ಲಿ ರಭಸವಾದ ಚಲನೆ ಇರಬಾರದು. ಉಪಾಯವಾಗಿ ಗುಂಡುಗಳನ್ನು ಒಟ್ಟೊಟ್ಟಿಗೆ ಒಳಗಿನ ಸುತ್ತುಗಳಿಗೆ ಸರಿಸಬೇಕು. ಇದು ಒಂದು ಸವಾಲೇ ಸರಿ. ಗುಂಡುಗಳು ಮರಳಿ ಹೊರ ಸುತ್ತುಗಳಿಗೆ ಜಾರುತ್ತಲೇ ಇರುತ್ತವೆ. ತಾಳ್ಮೆ, ಕೈಚಳಕಗಳಿಂದ ಉದ್ದೇಶ ಸಾಧಿಸಬಹುದು.

ಪತ್ರಿಕೆಗಳಲ್ಲಿ ಬರುವ ಚಿತ್ರದಲ್ಲಿ ಮಾರ್ಗ ಕಂಡುಹಿಡಿಯುವ ಆಟ ಇನ್ನೊಂದು ಬಗೆಯದು. 'ಒಂದು ಚಿಕ್ಕ ಹುಡುಗಿ ತಪ್ಪಿಸಿಕೊಂಡಿದೆ. ಅವಳಿಗೆ ಮನೆ ಸೇರಲು ಸರಿಯಾದ ದಾರಿ ಯಾವುದು ಗುರುತಿಸಿ' ಎಂಬ ಸಮಸ್ಯೆಯ ಚಿತ್ರವಿರಬಹುದು. ಹುಡುಗಿಗೂ ಮನೆಗೂ ನಡುವೆ ಅನೇಕ ದಾರಿಗಳ ವ್ಯೂಹವಿರುತ್ತದೆ. ಒಂದೇ ಒಂದು ದಾರಿ ಮಾತ್ರ ಯಾವ ಕಡೆಯೂ ನಿಲ್ಲದೆ ಮನೆಯ ವರೆಗೆ ಸೇರುತ್ತದೆ. ಮಿಕ್ಕೆಲ್ಲವೂ ಒಂದಲ್ಲ ಒಂದು ಕಡೆ ಕುರುಡುಗಲ್ಲಿಯಂತೆ ಕೊನೆಗಾಣುತ್ತವೆ. ಇದರಲ್ಲಿ ಒಂದೇ ಪ್ರಯತ್ನಕ್ಕೆ ದಾರಿ ಗುರುತಿಸಿದವರು ಗೆಲ್ಲುತ್ತಾರೆ.

ವೃತ್ತ ಆಟ

ವೃತ್ತಾಕಾರದಲ್ಲಿ ಆಟಗಾರರು ನಿಂತು ಆಡಬಹುದಾದ ಆಟಗಳಿವೆ. ಇವಕ್ಕೆ ವೃತ್ತದ ಆಟಗಳು ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ. ಇದರಲ್ಲಿ ವಿವಿಧ ಬಗೆಗಳಿವೆ.

ಆಟಗಾರರು ವೃತ್ತಾಕಾರದಲ್ಲಿ ನಿಂತು, ಒಬ್ಬರ ಕೈ ಒಬ್ಬರು ಬಿಗಿಯಾಗಿ ಹಿಡಿದುಕೊಂಡಿರುತ್ತಾರೆ. 'ಎತ್ತು' ಆದ ಒಬ್ಬ ವೃತ್ತದ ಮಧ್ಯೆ ಇರುತ್ತಾನೆ. 'ಈತ' ಕೈಗಳ ಕೆಳಗೆ ನುಸುಳಿ, ಹಾರಿ, ಅಥವಾ ಹಿಡಿದಿರುವುದನ್ನು ಬಿಡಿಸಿ ಹೊರಗೆ ಹೋಗಲು ಯತ್ನಿಸುತ್ತಿರುತ್ತಾನೆ. ಹಾಗೆ ಎತ್ತು ಹೊರಗೆ ಹೊರಟುಹೋಗಲು ಕಾರಣರಾದ ಇಬ್ಬರು ಆಟಗಾರರು ಎತ್ತನ್ನು ಹಿಡಿಯಲು ಧಾವಿಸುತ್ತಾರೆ. ಹಿಡಿದವನು ಮುಂದಿನ ಆಟದಲ್ಲಿ ಎತ್ತಾಗುತ್ತಾನೆ. ಇದು 'ವೃತ್ತದೊಳಗೆ ಎತ್ತು' ಎಂಬ ಆಟ.







'ಇಲಿ – ಬೆಕ್ಕು' ಆಟ



ಬೇಗ ಬೇಗನೆ ಚೆಂಡು ಸಾಗಿಸುವುದು, ಕಣ್ಣುಕಟ್ಟಿದ ಮುಖಂಡ ಸೀಟಿ ಊದಿದಾಗ ಚೆಂಡು ಹಿಡಿದಾತ ಔಟ್

ಹುಡುಗರು ವೃತ್ತಾಕಾರದಲ್ಲಿ ಕೈ ಹಿಡಿದುಕೊಂಡು ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ಮುಖಂಡ ವೃತ್ತದ ಹೊರಗೆ. ಅವನು ವೃತ್ತದ ಸುತ್ತು ಬರುತ್ತ ಒಬ್ಬ ಆಟಗಾರನನ್ನು ಮುಟ್ಟುತ್ತಾನೆ. ಆ ಹುಡುಗ ಮುಖಂಡ ಹೋಗುತ್ತಿರುವ ದಿಕ್ಕಿನ ವಿರುದ್ಧ ದಿಕ್ಕಿನಲ್ಲಿ ಓಡುತ್ತಾನೆ. ಇಬ್ಬರೂ ಸಂಧಿಸಿದಾಗ ಕೈ ಕುಲುಕುವುದು, ಬೆನ್ನಮೇಲೆ ಹೊಡೆಯುವುದು —ಹೀಗೆ ಏನಾದರೂ ಮಾಡಿ, ವೃತ್ತದಲ್ಲಿ ಖಾಲಿಯಾಗಿರುವ ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿ ಬಂದು ನಿಲ್ಲಬೇಕು. ಯಾರು ಉಳಿಯುತ್ತಾರೋ ಅವರು ಮುಂದಿನ ಆಟಕ್ಕೆ ಮುಖಂಡರು.

ಇನ್ನೊಂದು ವಿಧದಲ್ಲಿ ದುಂಡಗೆ ನಿಂತ ಹುಡುಗರು ಕೈಗಳನ್ನು ಹಿಂದೆ ಕಟ್ಟಿಕೊಂಡಿರುತ್ತಾರೆ. ವೃತ್ತಪತ್ರಿಕೆಯ ಸುರುಳಿಯನ್ನು ಕೈಯಲ್ಲಿ ಹಿಡಿದ ಮುಖಂಡ ವೃತ್ತದ ಹೊರಗೆ ಸುತ್ತುತ್ತಾನೆ. ಸುತ್ತುತ್ತಿರುವಾಗ ಸುರುಳಿಯನ್ನು ಯಾರಾದರೊಬ್ಬ ಆಟಗಾರನ ಕೈಯಲ್ಲಿಡುತ್ತಾನೆ. ಆ ಆಟಗಾರ ತನ್ನ ಬಲಗಡೆಗಿರುವ ಆಟಗಾರನ ಭುಜ ತಟ್ಟುತ್ತಾನೆ. ಹಾಗೆ ತಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡವನು ಹೊಡೆತ ತಪ್ಪಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಓಡುತ್ತಾನೆ. ಇವನನ್ನು ಕಾಗದದ ಸುರುಳಿ ಹಿಡಿದಿರುವವನು ಹಿಂಬಾಲಿಸುತ್ತಾನೆ. ವೃತ್ತದಲ್ಲಿ ಖಾಲಿಯಿರುವ ಜಾಗಗಳಲ್ಲೊಂದರಲ್ಲಿ ಮುಖಂಡ ಬಂದು ನಿಲ್ಲುತ್ತಾನೆ. ತಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡವನು ಬಂದು ಇನ್ನೊಂದರಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾನೆ. ಕಾಗದದ ಸುರುಳಿ ಹಿಡಿದಿರುವವನು ಮುಖಂಡನಾಗುತ್ತಾನೆ.

ಆಟಗಾರರು ವೃತ್ತಾಕಾರದಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲಬಹುದು ಅಥವಾ ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳಬಹುದು. ಮುಖಂಡ ವೃತ್ತದ ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ಕಣ್ಣುಕಟ್ಟಿಕೊಂಡು ಅಥವಾ ಹಾಗೆಯೇ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾನೆ. ಒಬ್ಬ ಆಟಗಾರನ ಕೈಯಲ್ಲಿ ಒಂದು ಚೆಂಡು ಇರುತ್ತದೆ. ಮುಖಂಡ ಸಂಜ್ಞೆ ಮಾಡಿದಾಗ ಚೆಂಡನ್ನು ಒಬ್ಬರಿಂದೊಬ್ಬರಿಗೆ ಬೇಗ ಬೇಗ ಎಸೆಯುತ್ತಿರಬೇಕು. ಮುಖಂಡ ಸೀಟಿ ಊದಿದಾಗ ಚೆಂಡು ಯಾರ ಕೈಯಲ್ಲಿರುತ್ತದೋ ಅವರು ಔಟ್ ಆಗ್ತಾರೆ. ಈ ಆಟ ಒಬ್ಬ ಆಟಗಾರ ಉಳಿಯುವ ವರೆಗೆ ಮುಂದುವರಿಯುತ್ತದೆ.

ನಿಲ್ಲುವ ಆಟಗಾರರು ಕಾಲುಗಳನ್ನು ಅಗಲಿಸಿ ತಮ್ಮ ಎರಡು ಪಕ್ಕಗಳಲ್ಲಿರುವ ಆಟಗಾರರ ಕಾಲುಗಳಿಗೆ ಸೋಕುವಂತೆ ವೃತ್ತಾಕಾರದಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ವೃತ್ತದ ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿರುವ ಮುಖಂಡ ಚೆಂಡನ್ನು ಆಟಗಾರರಿಬ್ಬರ ಮಧ್ಯೆ ಅಥವಾ ಆಟಗಾರನ ಕಾಲಿನ ಮಧ್ಯೆ ತೂರಿ ಹೊರಗೆ ಹೋಗುವಂತೆ ಉರುಳಿಸುತ್ತಾನೆ ಅಥವಾ ಎಸೆಯುತ್ತಾನೆ. ಆಟಗಾರರು ಚೆಂಡು ಹೊರಗೆ ಹೋಗದಂತೆ ಕೈಯಿಂದ ತಡೆಯಬೇಕು. ಆಗ ಕಾಲನ್ನಾಗಲೀ ಮಂಡಿಯನ್ನಾಗಲೀ ಅಲುಗಿಸುವಂತಿಲ್ಲ. ಚೆಂಡು ಹೊರಗೆ ಹೋದರೆ ಯಾರ ಕಾಲ ಸಂದಿಯಲ್ಲಿ ಹೋಯಿತೋ ಅಥವಾ ಇಬ್ಬರು ಆಟಗಾರರ ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ಹೋಗಿದ್ದರೆ ಯಾವ ಆಟಗಾರನ ಬಲಗಡೆ ಚೆಂಡು ಹಾದು ಹೋಗುತ್ತದೋ ಅವನು ಮುಖಂಡನಾಗಬೇಕು. ಅಳಿಲುಗೂಡು ಆಟಕ್ಕೆ ಸೇರಿರುವ ಮಕ್ಕಳಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬನನ್ನು ಬಿಟ್ಟು ಉಳಿದವರಲ್ಲಿ ಒಂದು ಗುಂಪು ಇನ್ನೊಂದರ ಎರಡರಷ್ಟಿರುವಂತೆ ಪಾಲಾಗಬೇಕು. ದೊಡ್ಡ ಗುಂಪನ್ನು ವೃತ್ತದ ಮೇಲೆ ನಿಲ್ಲಿಸಿ 1, 2, 3, 4—ಹೀಗೆ ಆಟಗಾರರಿಗೆ ಸಂಖ್ಯೆ ಕೊಡಬೇಕು. ಒಂದನೆಯವನು ವೃತ್ತದ ಎಡಕ್ಕೂ ಎರಡನೆಯವನು ಬಲಕ್ಕೂ ಬಂದು ಎದುರೆದುರಾಗಿ ನಿಂತು ಕೈ ಮೇಲಕ್ಕೆತ್ತಿ ಜೋಡಿಸಿ ಹಿಡಿದುಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಉಳಿದವರೂ ಹಾಗೆ ಮಾಡಿದಾಗ 'ಅಳಿಲುಗೂಡು' ಸಿದ್ಧವಾಯಿತು. ಉಳಿದಿರುವ ಆಟಗಾರರೆಂದರೆ ಬೇರೆ ಒಂದು ಮಗು, ನಿಂತ ಹಾಗೂ ಪುಟ್ಟ ತಂಡದ ಅಳಿಲುಗಳು. ನಾಯಕ ಸೀಟಿ ಊದಿದಾಗ ಅಳಿಲುಗಳು ಓಡಿಬಂದು ಒಂದೊಂದು ಗೂಡಿಗೆ ಸೇರಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಒಂದು ಮಗು ಹೆಚ್ಚಾಗಿರುವುದರಿಂದ ಒಬ್ಬನಿಗೆ ಗೂಡು ಸಿಕ್ಕುವುದಿಲ್ಲ. ಗೂಡು ಸಿಕ್ಕದಿರುವ ಅಳಿಲು ಆಟದಿಂದ ಹೊರಗೆ ಹೋಗಬೇಕು. ಹಾಗೆಯೇ ಒಂದು ಗೂಡು —ಅಂದರೆ ಇಬ್ಬರು— ಹೊರಗೆ ಹೋಗಬೇಕು. ಪುನಃ ಹಿಂದಿನಂತೆಯೇ ಸೀಟಿ ಊದಿದಾಗ ಆಟಗಾರರು ಒಂದು ಗೂಡಿನಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ಗೂಡು ಸಿಗದವ, ಗೂಡಾಗಿ ನಿಂತಿದ್ದ ಇಬ್ಬರು ಆಟಗಾರರು ಹೊರಬರುತ್ತಾರೆ. ಒಂದು ಗೂಡು, ಇಬ್ಬರು ಅಳಿಲುಗಳು ಉಳಿದುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಈ ಬಾರಿ ಅಳಿಲು ಆಗಿರುವ ಯಾವ ಆಟಗಾರ ಸೀಟಿ ಊದಿದಾಗ ಬೇಗ ಗೂಡು ಸೇರುತ್ತದೋ ಆತ ಗೆಲ್ಲುತ್ತಾನೆ.

ಆಟಗಾರರನ್ನು ಎರಡು ಗುಂಪು ಮಾಡಿ ವೃತ್ತದ ಒಂದೊಂದು ಕಡೆ ನಿಲ್ಲಿಸಿ ; ಒಂದೊಂದು ಗುಂಪಿನ ಆಟಗಾರರಿಗೂ ಬಲಗಡೆಯಿಂದ ಸಂಖ್ಯೆಗಳನ್ನು ಕೊಡಬೇಕು. ಎರಡು ಕಡೆಯಲ್ಲೂ ಒಂದು ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಸಂಖ್ಯೆಯ ಆಟಗಾರರು ಎದುರುಬದುರು ಬರುತ್ತಾರೆ. ನಾಯಕ ಒಂದು ಸಂಖ್ಯೆಯನ್ನು ಕೂಗಿದಾಗ ಆ ಸಂಖ್ಯೆಯ ಆಟಗಾರ ತಾನು ನಿಂತಿರುವ ಸ್ಥಳದಿಂದ ಒಂದು ಹೆಜ್ಜೆ ಹಿಂದಕ್ಕೆ ಬಂದು ವೃತ್ತದ ಸುತ್ತ ಮೊದಲು ಗೊತ್ತುಪಡಿಸಿದಂತೆ ಎಡಗಡೆಯಿಂದಲೋ ಬಲಗಡೆಯಿಂದಲೋ ಓಡಿಬಂದು ತನ್ನ ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲಬೇಕು. ಯಾವ ಆಟಗಾರ ಮೊದಲು ಬಂದು ನಿಲ್ಲುತ್ತಾನೋ ಆ ಗುಂಪಿನವರಿಗೆ ಒಂದು ಗೆಲ್ಲಂಕ ದೊರೆಯುತ್ತದೆ. ಎಲ್ಲ ಆಟಗಾರರ ಸರದಿ ಮುಗಿಯುವ ವರೆಗೆ ನಾಯಕ ಸಂಖ್ಯೆಗಳನ್ನು ಕೂಗುತ್ತಿರುತ್ತಾನೆ. ಕೊನೆಗೆ ಗೆಲ್ಲುವುದು ಯಾವ ಗುಂಪಿಗೆ ಹೆಚ್ಚು ಗೆಲ್ಲಂಕ ಬಂದಿರುತ್ತದೆಯೋ ಆ ಗುಂಪು. ವೃತ್ತಾಕಾರದಲ್ಲಿ ನಿಂತ ಆಟಗಾರರು ಒಂದೊಂದು ಊರಿನ ಹೆಸರು ಹೇಳುತ್ತಾರೆ. ನಾಯಕ ಒಬ್ಬ ಆಟಗಾರನನ್ನು ಕರೆದು ವೃತ್ತದ ಮಧ್ಯೆ ನಿಲ್ಲಿಸಿ ಆಟಗಾರರು ಹೇಳಿದ ಊರುಗಳ ಹೆಸರುಗಳಲ್ಲಿ ಒಂದನ್ನು ಹೇಳುತ್ತಾನೆ. ಮಧ್ಯೆ ನಿಂತ ಆಟಗಾರ ಆ ಊರಿನ ಹೆಸರನ್ನು

ಕಾಲ ಸಂದಿಯಲ್ಲಿ ಚೆಂಡು ಸಾಗಿಸುವ ಯತ್ನ, ತಡೆಯಲು ವಿಫಲನಾದವನು ಆಟದಿಂದ ಹೊರಗೆ

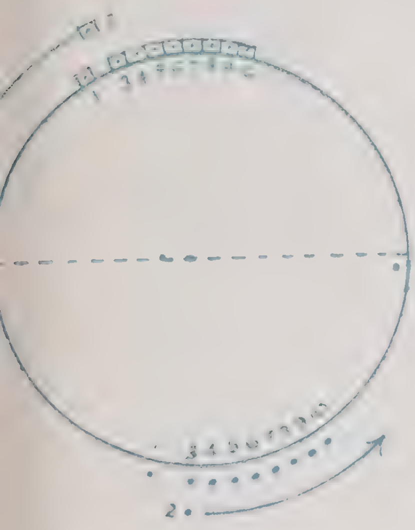




ವೃತ್ತದಿಂದ ವೃತ್ತಕ್ಕೆ ಜಿಗಿತ

ಹೇಳಬಹುದಾದ ಆಟಗಾರನ ಮುಂದೆ ಹೋಗಿ ನಿಲ್ಲಬೇಕು. ಅದು ತಪ್ಪಾಗಿದ್ದರೆ ಅವನು ಬಂದು ನಿಂತ ಆಟಗಾರನ ಬೆನ್ನ ಮೇಲೆ ಹೊಡೆಯುತ್ತಾನೆ. ಅವನಿಗಿರುವುದು 3 ಅವಕಾಶಗಳು. ಅಷ್ಟರಲ್ಲಿ ಸರಿಯಾಗಿ ತೋರಿಸಬೇಕು. ಈಗ ಆ ಊರಿನ ಹೆಸರು ಹೇಳಿದವನ ಸರದಿ. ಅವನು ಮಧ್ಯಕ್ಕೆ ಬರಬೇಕು.

ಇಬ್ಬರನ್ನು ಬಿಟ್ಟು ಉಳಿದ ಆಟಗಾರರು ವೃತ್ತಾಕಾರದಲ್ಲಿ ನಿಂತಿರುತ್ತಾರೆ. ಇದರಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬ ಓಡುವವನು, ಇನ್ನೊಬ್ಬ ಹಿಡಿಯುವವನು. ಓಡುತ್ತಿರುವವನು ಒಬ್ಬ ಆಟಗಾರನ ಮುಂದೆ ನಿಂತು ಚಪ್ಪಾಳೆ ತಟ್ಟುತ್ತಾನೆ. ಆಗ ಮೊದಲು ನಿಂತಿದ್ದ ಆಟಗಾರ ಓಡುವವನಾಗುತ್ತಾನೆ. ಹಿಡಿಯುವವನು ಓಡುತ್ತಿರುವವನನ್ನು ಹಿಡಿದು ಬಿಟ್ಟರೆ ಆಗ ಓಡುತ್ತಿರುವವನು ಹಿಡಿಯುವವನಾಗುತ್ತಾನೆ.



ಒಂದೇ ಸಂಖ್ಯೆಯ ಆಟಗಾರರಲ್ಲಿ ಸುತ್ತು ಓಡಿ ಬರುವ ಸ್ಪರ್ಧೆ

ವೃತ್ತಾಕಾರದಲ್ಲಿ ನಿಂತ ಆಟಗಾರರು ತಮ್ಮ ಮುಂದೆ ಒಂದೊಂದು ಕೋಲನ್ನು ಇಟ್ಟುಕೊಂಡಿರುತ್ತಾರೆ. ನಾಯಕ 'ಬಲಕೋಲು' ಎಂದಾಗ ಆಟಗಾರರು ತಾವು ಹಿಡಿದಿರುವ ಕೋಲು ಬಿಟ್ಟು ತಮ್ಮ ಬಲ ಪಕ್ಕದಲ್ಲಿರುವ ಕೋಲನ್ನು ಹಿಡಿಯಬೇಕು. ಹಿಡಿಯಲು ತಪ್ಪಿದವರು ಔಟ್ ಆಗುವರು. ನಾಯಕ 'ಎಡಕೋಲು' ಎಂದಾಗ ಎಡ ಪಕ್ಕದಲ್ಲಿರುವವರ ಕೋಲು ಹಿಡಿಯಬೇಕು. ಔಟಾಗದೆ ಕೊನೆಯ ವರೆಗೆ ಆಡುವವರಿಬ್ಬರು ಗೆಲ್ಲುತ್ತಾರೆ.

ವೃತ್ತದ ನಡುವೆ ನಾಲ್ಕು ಕಲ್ಲುಗಳನ್ನಿಟ್ಟರೆ ಅವೇ ಬೆಕ್ಕಿನ ಮರಿಗಳು. ಆಟಗಾರರಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬ ಬೆಕ್ಕು. ಅವನು ವೃತ್ತದ ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ನಿಂತು ಮರಿಗಳನ್ನು ರಕ್ಷಿಸಬೇಕು. ಆಟಗಾರರು ನಾಲ್ಕೂ ಕಡೆಗಳಿಂದ ಒಟ್ಟಿಗೇ ನುಗ್ಗಿಬಂದು ಕಲ್ಲುಗಳನ್ನೆತ್ತಿಕೊಂಡು ಓಡಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುತ್ತಾರೆ. ಹಾಗೆ ಓಡುವವರನ್ನು ಬೆಕ್ಕು ಮುಟ್ಟಿದರೆ ಅವರು ಔಟ್. ಇತರ ಆಟಗಾರರೂ 'ಬೆಕ್ಕು' ಆಗಿ ಆಡಬೇಕು. ಯಾರು ಹೆಚ್ಚು ಸಮಯ ಮರಿಗಳನ್ನು ಕಾಪಾಡಲು ಶಕ್ತರೋ ಅವರು ಗೆದ್ದಂತೆ.

ನೋಡಿ : ನರಿ-ಬಾತು ; ಸಂಗೀತ ಕುರ್ಚಿ

ವೃತ್ತ ಬರೆಯುವುದು

ಒಂದು ವೃತ್ತದಷ್ಟೇ ದೊಡ್ಡ ಇನ್ನೊಂದು ವೃತ್ತವನ್ನು ಬರೆಯುವುದರಲ್ಲಿ ಯಾರು ಚುರುಕು ? ಇದಕ್ಕಾಗಿ ಮಕ್ಕಳೊಳಗೆ ಸ್ಪರ್ಧೆ ನಡೆಸಬಹುದು.

ಆಟಗಾರರೆಲ್ಲ ಮೇಜಿನ ಸುತ್ತ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ಮುಖಂಡ ಕೈವಾರ (ಕಂಪಾಸ್) ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಕಾಗದ ಹಾಳೆಯ ಮೇಲೆ ಒಂದು ದೊಡ್ಡ ವೃತ್ತವನ್ನು ಬರೆಯುತ್ತಾನೆ. ಅದರ ಕೇಂದ್ರವನ್ನು ಸ್ಪಷ್ಟವಾಗಿ ಗುರುತಿಸುತ್ತಾನೆ. ಅನಂತರ ಕೈವಾರವನ್ನು ಮಡಚುತ್ತಾನೆ.

ಉಳಿದ ಆಟಗಾರರಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬ ಕೈವಾರವನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಮುಖಂಡನ ವೃತ್ತದ ತ್ರಿಜ್ಯದಷ್ಟಾಗುವಂತೆ ಅದನ್ನು ಬಿಡಿಸುತ್ತಾನೆ. ಅದನ್ನು ವೃತ್ತದ ಕೇಂದ್ರದ ಮೇಲೆಯೇ ಇಟ್ಟು ಮುಖಂಡ ವೃತ್ತವನ್ನು ಬರೆಯುತ್ತಾನೆ.

ಆಟಗಾರರು ಒಬ್ಬೊಬ್ಬರಾಗಿ ಹೀಗೆ ತ್ರಿಜ್ಯವನ್ನು ಅಂದಾಜು ಮಾಡುತ್ತಾರೆ. ಯಾರ ತ್ರಿಜ್ಯದ ವೃತ್ತವು ಮೂಲ ವೃತ್ತದ ಮೇಲೆ ಬೀಳುತ್ತದೆ ಅಥವಾ ಸಮೀಪವಾಗಿದೆ ಎನ್ನುವುದನ್ನು ನೋಡಿ, ಉದ್ದದ ಅಂದಾಜು ಮಾಡುವುದರಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬನ ಕುಶಲತೆಯನ್ನು ನಿರ್ಧರಿಸುತ್ತಾರೆ.

ವೃತ್ತ ಸ್ಪರ್ಧೆ

ಮೈದಾನದಲ್ಲಿ ಒಂದು ವೃತ್ತವನ್ನು ಬರೆಯಬೇಕು. ಇದರ ಅಂಚಿನಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬರಿಂದೊಬ್ಬರು ಸಾಕಷ್ಟು ದೂರದಲ್ಲಿ ಆಟಗಾರರು ಅಲ್ಲಲ್ಲಿ ನಿಂತುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಸೂಚನೆ ಕೊಟ್ಟ ಕೂಡಲೇ ಆಟಗಾರರೆಲ್ಲ ಒಬ್ಬರಿಗೊಬ್ಬರು ಸಿಗದಂತೆ ಅಂಚಿನಲ್ಲೇ ಓಡಬೇಕು. ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬನೂ ತನ್ನ ಮುಂದಿನವನನ್ನು ಮುಟ್ಟಿ ಆಟದಿಂದ ಹೊರಗೆ ಕಳುಹಿಸಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುತ್ತಾನೆ.



ಮುಂದಿನವನನ್ನು ಮುಟ್ಟುವ ಹವಣಿಕೆ

ಇದನ್ನು ಹಲವು ವಿಧಗಳಲ್ಲಿ ಆಡಬಹುದು. ಸೂಚನೆ ಕೊಡುವವರು ಒಂದು ಬಾರಿ ಕೈಚಪ್ಪಾಳೆ ತಟ್ಟಿದರೆ ವಿರುದ್ಧ ದಿಕ್ಕಿಗೆ ಓಡುವುದು, ಒಂದು ಬಗೆ ಕುಂಟುತ್ತ ಹೋಗುವುದು, ಕುಂಟುತ್ತ ದಿಕ್ಕು ಬದಲಾಯಿಸುವುದು ಆಟದ ಇನ್ನೊಂದು ಬಗೆ. ಯಾರು ತಮ್ಮ ಹಿಂದಿನವನಿಂದ ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೋ ಅವರು ಆಟ ಬಿಟ್ಟು ಹೋಗಬೇಕು. ಕಡೆಯ ಮೂವರು ಆಟಗಾರರು ಉಳಿಯುವ ವರೆಗೆ ಆಡಬಹುದು.

ವೃತ್ತಿಮುಟ್ಟು

ಮೈದಾನದಲ್ಲಿ ಎರಡು ತಂಡಗಳು ಒಂದೊಂದು ಕಡೆ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ಒಂದು ಗುಂಪು ಎರಡನೆ ಗುಂಪಿದ್ದಲ್ಲಿ ಬಂದು "ನಾವು ಒಂದು ವೃತ್ತಿಯನ್ನು ತೋರಿಸಲು ಬಂದಿದೇವೆ" ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ. ಆಗ ಎರಡನೆಯವರು "ಏನು ವೃತ್ತಿ?" ಎಂದು ಕೇಳುತ್ತಾರೆ.

ಆಗ ಅವರು ವೃತ್ತಿಗಳ ಹೆಸರಿನ ಮೊದಲಕ್ಷರಗಳನ್ನು ಹೇಳುತ್ತಾರೆ. ಉದಾಹರಣೆಗೆ ಛತ್ರಿ ರಿಪೇರಿಗೆ 'ಛ.ರಿ.' ಎಂದು ಹೇಳುತ್ತಾರೆ. ಅನಂತರ ಛತ್ರಿ ರಿಪೇರಿ ಮಾಡುವವರಂತೆ ಕೈ ಚಲನೆ ಮಾಡುತ್ತಿರುತ್ತಾರೆ.

ಎರಡನೆಯ ತಂಡ ವೃತ್ತಿ ಯಾವುದೆಂದು ಸರಿಯಾಗಿ ಊಹಿಸಿದ ಕೂಡಲೇ ಅದನ್ನು ಹೇಳಿ ಅಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡು ಬರುತ್ತಾರೆ. ತಮ್ಮ ಗೆರೆ ತಲಪುವ ಮೊದಲೇ ಮೊದಲನೆಯ ತಂಡದವರಲ್ಲಿ ಯಾರಾದರೂ ಸೆರೆ ಸಿಕ್ಕಿದರೆ ತಂಡಗಳ ಸರದಿ ಬದಲಾಗುತ್ತದೆ.

ವೆಂಕಟರಾಘವನ್

ಕೇವಲ 26 ವರ್ಷಗಳಿಗೇ ಭಾರತದ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ತಂಡದ ಉಪನಾಯಕರಾದ ಮದರಾಸಿನ ಎಸ್. ವೆಂಕಟರಾಘವನ್ ಪ್ರತಿಭಾವಂತ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಆಟಗಾರರಲ್ಲೊಬ್ಬರು. 1971ರಲ್ಲಿ ಅರ್ಜುನ ಪ್ರಶಸ್ತಿ ಪಡೆದ ಇವರು ಮುಖ್ಯವಾಗಿ ಬೌಲರ್; ಬ್ಯಾಟಿಂಗ್ ಮತ್ತು ಫೀಲ್ಡಿಂಗ್‍ಗಳಲ್ಲೂ ಉತ್ತಮ ಪ್ರತಿಭೆ ಪ್ರದರ್ಶಿಸಿದ್ದಾರೆ.

1945ರ ಏಪ್ರಿಲ್ 21ರಂದು ವೆಂಕಟರಾಘವನ್ ಜನಿಸಿದರು. ಇವರ ತಂದೆಯೂ ಉತ್ತಮ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಆಟಗಾರರಾಗಿದ್ದರು. ಇದರಿಂದ ಆಟದಲ್ಲಿ ಸ್ವಾಭಾವಿಕ ಆಸಕ್ತಿ ಹುಟ್ಟಿತು; ಪ್ರೋತ್ಸಾಹವೂ ದೊರೆಯಿತು. ಶಾಲೆಯಲ್ಲಿದ್ದಾಗಲೇ ಆಡಲು ಪ್ರಾರಂಭಿಸಿದ ವೆಂಕಟರಾಘವನ್ ಎ.ಜಿ. ರಾಮಸಿಂಗ್‍ರಂಥ ಉತ್ತಮ ಕೋಚ್‍ಗಳಿಂದ ತರಬೇತಿ ಪಡೆದರು. ಅಂತರ ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾಲಯ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಉತ್ತಮ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಆಡಿ 1963–64ರಲ್ಲಿ ರಣಜಿ ಪಂದ್ಯಕ್ಕೆ ಪ್ರವೇಶಿಸಿದರು.

1964–65ರಲ್ಲಿ ಸಿಂಹಳದ ವಿರುದ್ಧ ಎರಡು ಅನಧಿಕೃತ 'ಟೆಸ್ಟ್' ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಆಡಲು ಇವರಿಗೆ ಅವಕಾಶ ಕೊಡಲಾಯಿತು. ಆ ಎರಡು ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ 15 ವಿಕೆಟ್ ಪಡೆದು ಉತ್ತಮ ಬೌಲರ್ ಎಂಬ ಖ್ಯಾತಿ ಪಡೆದರು.

ನ್ಯೂಜಿಲೆಂಡ್ ವಿರುದ್ಧ ಕಾನ್ಪುರದಲ್ಲಿ ಆಡಿದ ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ 133 ರನ್‍ಗಳನ್ನು ಕೊಟ್ಟು 9 ವಿಕೆಟ್ ತೆಗೆದುಕೊಂಡರು. ಭಾರತದ ಉತ್ತಮ ಆಫ್ ಸ್ಪಿನರ್ ಎನಿಸಿಕೊಂಡರು.



ಇದುವರೆಗೆ 24 ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಆಡಿರುವ ವೆಂಕಟ್, ಬೌಲರಾಗಿ ಸರಾಸರಿ 29.33 ರನ್‍ಗಳಿಗೆ ಒಂದು ವಿಕೆಟ್‍ನಂತೆ 83 ವಿಕೆಟ್ ತೆಗೆದುಕೊಂಡಿದ್ದಾರೆ. ಬ್ಯಾಟುಗಾರರಾಗಿ 449 ರನ್ (ಸರಾಸರಿ : 15.48) ಗಳಿಸಿದ್ದಾರೆ. 1971ರಲ್ಲಿ ವೆಸ್ಟ್ ಇಂಡೀಸ್‍ನಲ್ಲಿ ಆಡಿದ ಐದನೆಯ ಟೆಸ್ಟ್‌ನಲ್ಲಿ ಗಳಿಸಿದ 51 ರನ್‍ಗಳು ಇವರ ಅತಿ ಹೆಚ್ಚಿನ ಸ್ಕೋರು. ಇವರು 26 ಕ್ಯಾಚ್‍ಗಳನು ಹಿಡಿದಿದ್ದಾರೆ.

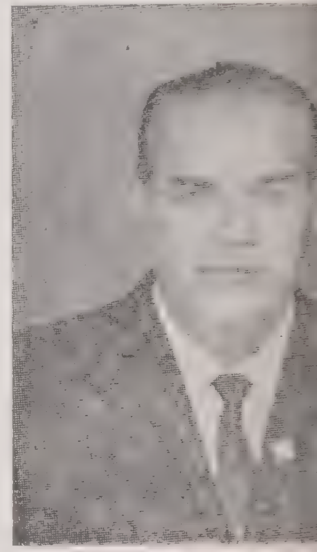
1972–73ನೆಯ ಒಂದೇ ಸಾಲಿನಲ್ಲಿ ರಣಜಿ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ 58 ವಿಕೆಟುಗಳನ್ನು ಉರುಳಿಸಿ ಹಿಂದೆ ರಮಾಕಾಂತ ದೇಸಾಯಿ ಸ್ಥಾಪಿಸಿದ 50 ವಿಕೆಟ್‍ಗಳ ದಾಖಲೆಯನ್ನು ಅವರು ಮುರಿದರು.

ಲೀಗ್ : ಖ್ಯಾತಿ ವೆಂಕಟರಾಘವನ್

ಮದರಾಸಿನ ಸಂಸ್ಥೆಯೊಂದರಲ್ಲಿ ವೆಂಕಟರಾಘವನ್ ಎಂಜಿನಿಯರ್. 1972ರಿಂದ ಮೂರು ವರ್ಷಕಾಲ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ಡರ್ಬಿಷಿರ್ ತಂಡದಲ್ಲಿ ಅವರು ಸದಸ್ಯರು.

ವೆಂಕಟೇಶ್

1952ರಲ್ಲಿ ಮಾಸ್ಕೋದಲ್ಲಿ ನಡೆದ ಎರಡನೆಯ ವಿಶ್ವ ವಾಲಿಬಾಲ್ ಟೂರ್ನಮೆಂಟಿನಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಿದ ಭಾರತೀಯ ತಂಡದಲ್ಲಿ ಆಡಿದ ವಾಲಿಬಾಲ್ ಪಟು ಎಸ್. ಎಚ್. ವೆಂಕಟೇಶ್. ಆರು ಅಡಿ ಎತ್ತರ, ಅಜಾನುಬಾಹು ದೇಹದ ಅವರ 'ಸ್ಮಾಷ್' ಹೊಡೆತವನ್ನು ತಡೆಯುವುದಕ್ಕೆ ಕಷ್ಟ.



ವಾಲಿಬಾಲ್

ನೆಲಮಂಗಲ ತಾಲ್ಲೂಕಿನ ಶ್ರೀನಿವಾಸಪುರದಲ್ಲಿ 1925, ಅಕ್ಟೋಬರ್ 27 ರಂದು ವೆಂಕಟೇಶ್ ಜನಿಸಿದರು. ಹನ್ನೊಂದನೆಯ ವಯಸ್ಸಿನಲ್ಲಿ ಇವರು ವಾಲಿಬಾಲ್ ರಂಗಕ್ಕೆ ಪ್ರವೇಶಿಸಿದರು. 1946 ರಿಂದ 1954ರ ತನಕ ಮೈಸೂರು ರಾಜ್ಯ ತಂಡದ ಸದಸ್ಯರಾಗಿದ್ದರು. 1954ರ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಚಾಂಪಿಯನ್‍ಷಿಪ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಇವರು ರಾಜ್ಯ ತಂಡದ ನೇತೃತ್ವವನ್ನೂ ವಹಿಸಿದರು. ಅದೇ ವರ್ಷ ಬೆಂಗಳೂರಿಗೆ ಭೇಟಿ ಇತ್ತ ರಷ್ಯ ತಂಡದ ವಿರುದ್ಧ ಪ್ರದರ್ಶನ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಇವರು ಮೈಸೂರು ರಾಜ್ಯದ ಪರವಾಗಿ ಉತ್ತಮ ಮಟ್ಟದ ಆಟವನ್ನು ಪ್ರದರ್ಶಿಸಿದರು. ಭದ್ರಾವತಿಯ ಉಕ್ಕಿನ ಕಾರಖಾನೆಯನ್ನು ಸೇರಿದ ವೆಂಕಟೇಶ್ 1956ರಿಂದ 1962ರ ವರೆಗೆ ಕಾರಖಾನೆಯ ವಾಲಿಬಾಲ್ ತಂಡಕ್ಕೆ ಕೋಚ್ ಆಗಿದ್ದರು. ಮೈಸೂರು ರಾಜ್ಯ ತಂಡದ ತರಬೇತಿಯ ಹೊಣೆಯನ್ನು ಇವರು ಹೊತ್ತಿದ್ದಾರೆ. 1972 ಮತ್ತು 1973ರಲ್ಲಿ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಚಾಂಪಿಯನ್‍ಷಿಪ್‍ನಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಿದ ಮೈಸೂರು ವಾಲಿಬಾಲ್ ತಂಡಗಳಿಗೆ ಇವರು ಮ್ಯಾನೇಜರ್ ಆಗಿದ್ದರು.

1972 ರಿಂದ ಮೈಸೂರು ರಾಜ್ಯ ವಾಲಿಬಾಲ್ ಅಸೋಸಿಯೇಷನ್ನಿನ ಕಾರ್ಯದರ್ಶಿಯಾದ ಎಸ್. ಎಚ್. ವೆಂಕಟೇಶ್ ಅವರಿಗೆ ಈ ಆಟದ ಉನ್ನತಿಗಾಗಿ ಕೆಲಸಮಾಡುವುದೆಂದರೆ ಅತಿ ಉತ್ಸಾಹ.

ವೆಸ್ಲಿ ಹಾಲ್

ಆರು ಅಡಿ, ಮೂರು ಅಂಗುಲ ಎತ್ತರ. 200 ಪೌಂಡ್ ಭಾರದ ಈ ದೈತ್ಯ ವ್ಯಕ್ತಿ ಚೆಂಡು ಎಸೆಯಲು ಧಾವಿಸುತ್ತಿದ್ದರೆ ಬ್ಯಾಟ್ ಮಾಡಲು ನಿಂತವರ ಧೈರ್ಯ ಉಡುಗುತ್ತದೆ. ಆ ಭಾರೀ ಕೈಗಳನ್ನು ಬೀಸಿ ಬೌಲ್ ಮಾಡಿದರೆ ಎಂಥವರಿಗಾದರೂ ಚೆಂಡನ್ನು ಎದುರಿಸುವುದು ಕಷ್ಟ. ವೆಸ್ಟ್ ಇಂಡೀಸ್‍ನ ಆಟಗಾರ ವೆಸ್ಲಿ ಹಾಲ್ ಜಗತ್ತಿನ ಅತ್ಯಂತ ವೇಗದ ಬೌಲರುಗಳಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬರು ಎಂದು ಹೆಸರಾದವರು.

ಹಾಲ್ ಬಾಲ್ಯವನ್ನು ಕಳೆದದ್ದೂ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಕಲಿತದ್ದೂ ತಮ್ಮ ಊರು ಬ್ರಿಜ್‍ಟೌನ್‍ನಲ್ಲಿ. ಸಮುದ್ರದಂಡೆಯ ಮರಳಿನಲ್ಲಿ ಓಡುವುದನ್ನು ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡಿ ದೇಹದಾರ್ಢ್ಯ ಸಾಧಿಸಿದವರು. ಇತರರು ಆಡುವುದನ್ನು ಕುತೂಹಲ

ದಿಂದ ನೋಡಿ ಆಡಲು ಕಲಿತುಕೊಂಡರು. ಅನುಭವಿಗಳ ಉಪದೇಶವನ್ನು ಮನಸ್ಸಿಟ್ಟು ಕೇಳಿ ತಮ್ಮ ಆಟವನ್ನು ತಿದ್ದಿಕೊಂಡರು.

ವೆಸ್ಲಿ ಹಾಲ್ ಮೊದಲಿಗೆ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಆಟ ಆರಂಭಿಸಿದ್ದು ವಿಕೆಟ್‌ಕೀಪರ್ ಮತ್ತು ಓಪನಿಂಗ್ ಬ್ಯಾಟ್‌ಗಾರರಾಗಿ. ಬೌಲ್ ಮಾಡಲು 1957ರಲ್ಲಿ ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್ ವಿರುದ್ಧ ಆಡುವ ತಂಡದಲ್ಲಿ ಇವರ ಹೆಸರನ್ನು ಸೇರಿಸಿದಾಗ ಎಲ್ಲರಿಗೂ ಆಶ್ಚರ್ಯ. ಆದರೆ ಸ್ವಲ್ಪ ಸಮಯದ ಅನಂತರ ಹಾಲ್ ಬ್ಯಾಟ್‌ಗಾರರಿಗೆ ಭಯಾನಕ ಬೌಲರ್ ಆದರು. ಕೆಲವೊಮ್ಮೆ ಆಡುವುದಕ್ಕೆ ಅಸಾಧ್ಯವೆನಿಸುವಷ್ಟು ವೇಗದಿಂದ ಇವರ ಚೆಂಡು ಬರುತ್ತಿತ್ತು. ಅನೇಕ ಬ್ಯಾಟುಗಾರರಿಗೆ ಇವರ ಚೆಂಡನ್ನು ಎದುರಿಸುವುದಕ್ಕಿಂತ ಸುರಕ್ಷಿತವಾಗಿ ಪೆವಿಲಿಯನ್ ತಲಪುವುದೇ ಮುಖ್ಯವಾಗಿತ್ತು.

ಬೌಲ್ ಮಾಡಲು ಹಾಲ್ ಬಹಳ ದೂರದಿಂದ —ಹೆಚ್ಚು ಕಡಮೆ 42 ಹೆಜ್ಜೆ— ಓಡಿ ಬರುತ್ತಿದ್ದರು. ಇಡೀ ದಿನ ಇದೇ ರೀತಿ ಬೌಲ್ ಮಾಡಿದರೂ ಇವರ ಚೆಂಡಿನ ವೇಗ ಕಿಂಚಿತ್ತೂ ಕಡಮೆಯಾಗುತ್ತಿರಲಿಲ್ಲ.

ವೆಸ್ಲಿ ಹಾಲ್ ವೇಗದ ಬೌಲರ್ ಆಗಿದ್ದಂತೆ ವೇಗದ ಬ್ಯಾಟ್‌ಗಾರ ಸಹ ಹೌದು. 1963ರಲ್ಲಿ ಕೇಂಬ್ರಿಜ್ ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾಲಯದ ವಿರುದ್ಧ ಇವರು ಕೇವಲ 65 ಮಿನಿಟುಗಳಲ್ಲಿ ಶತಕವನ್ನು ಬಾರಿಸಿದ್ದರು.

ತನ್ನ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಜೀವನವನ್ನು ವಿಕೆಟ್ ಕೀಪರ್ ಆಗಿ ಆರಂಭಿಸಿ, ಬೌಲರ್ ಆಗಿ ಜಗತ್ಪ್ರಸಿದ್ಧಿ ಪಡೆದು ಉತ್ತಮ ಬ್ಯಾಟ್‌ಗಾರರೆಂದು ಅನಿಸಿಕೊಂಡವರು, ವೆಸ್ಲಿ ಹಾಲ್.

ವೇದ ಪ್ರಕಾಶ್ ಶರ್ಮ

1970ರ ಕಾಮನ್‌ವೆಲ್ತ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಲು ಭಾರತೀಯ ತಂಡ ಎಡಿನ್‌ಬರೋಗೆ ಬಂದಿತ್ತು. ಹೊಳಪು ಕಣ್ಣಿನ, ಚುರುಕು ಚಲನೆಯ ಒಬ್ಬ ಹುಡುಗನೂ ತಂಡದಲ್ಲಿ ಇದ್ದ. ಇದು ಅವನ ಮೊತ್ತ ಮೊದಲ ವಿದೇಶ ಪ್ರಯಾಣ. ಆತ ಬಹಳ ಉತ್ಸಾಹದಿಂದ ಇದ್ದ. ಆದರೆ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸುವುದಕ್ಕೆ ಅಧಿಕಾರಿಗಳು ಇವನಿಗೆ ಒಪ್ಪಿಗೆ ಕೊಡಲಿಲ್ಲ. ಪಾಸ್‌ಪೋರ್ಟಿನಲ್ಲಿ ಇವನ ವಯಸ್ಸು 12 ವರ್ಷ ಎಂದು ತೋರಿಸಿತ್ತು. ಇಷ್ಟು ಚಿಕ್ಕ ಹುಡುಗನನ್ನು ಕುಸ್ತಿಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಲು ಬಿಡುವುದು ಅನ್ಯಾಯ ಎಂದು ಅಧಿಕಾರಿಗಳ ಅಭಿಪ್ರಾಯ. ಭಾರತೀಯ ತಂಡದ ಅಧಿಕಾರಿಗಳು ಈತನ ವಯಸ್ಸು 14 ವರ್ಷ ಎಂಬುದಕ್ಕೆ ಪ್ರಮಾಣಪತ್ರ ತೋರಿಸಿದ ಮೇಲೆಯೇ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಲು ಒಪ್ಪಿಗೆ ಸಿಕ್ಕಿದ್ದು.

ಆ ಕ್ರೀಡಾಕೂಟದಲ್ಲಿ ಭಾರತಕ್ಕೆ ಪ್ರಥಮ ಚಿನ್ನದ ಪದಕವನ್ನು ಗಳಿಸಿಕೊಟ್ಟವ ಈ ಬಾಲಕ! ಲೈಟ್ ಫ್ಲೈವೇಯ್ಟ್ ವಿಭಾಗದ ಒಬ್ಬೊಬ್ಬ ಕುಸ್ತಿಪಟುವನ್ನೇ ಸೋಲಿಸುತ್ತ ಪ್ರಥಮ ಸ್ಥಾನ ಪಡೆದ ಇವನ ಚಾತುರ್ಯವನ್ನು ಕಂಡು ನೆರೆದವರೆಲ್ಲ ಆಶ್ಚರ್ಯ ಪಡುವಂತಾಯಿತು. ಈ ಅಪೂರ್ವ ವಿಜಯದಿಂದ ವೇದ ಪ್ರಕಾಶ್ ಶರ್ಮರ ಹೆಸರು ಭಾರತದಲ್ಲೆಲ್ಲ ಮನೆ ಮಾತಾಯಿತು. ವೇದ 'ಅದ್ಭುತ ಬಾಲಕ' ಎನಿಸಿದರು.

ಕುಶಲ ಕುಸ್ತಿಪಟು ವೇದ ಪ್ರಕಾಶ್ ಕೆಲವೇ ವರ್ಷಗಳ ಹಿಂದೆ ದುರ್ಬಲ, ವ್ಯಾಧಿ ಪೀಡಿತ ಮಗು ಆಗಿದ್ದರು ಎನ್ನುವುದನ್ನು ನಂಬುವುದು ಕಷ್ಟ. ತಂದೆ ಬಡ ಅಂಗಡಿಕಾರ. ಆದರೂ ವೇದ ಐದು ವರ್ಷ ವಯಸ್ಸಿನವರಿದ್ದಾಗಲೇ ವ್ಯಾಯಾಮಶಾಲೆಯೊಂದಕ್ಕೆ ಹೋಗಲು ಆರಂಭಿಸಿದ್ದರು. ಹನುಮಾನ್ ಪಹಲ್ವಾನ್ ಇವರ ಗುರು. 1967ರ ಹೊತ್ತಿಗೆ ಇವರು ಲೈಟ್ ಫ್ಲೈವೇಯ್ಟ್ ವಿಭಾಗದಲ್ಲಿ ದೆಹಲಿಯ ಚಾಂಪಿಯನ್ ಆಗಿದ್ದರು. ಮುಂದೆ ನಾಲ್ಕು ವರ್ಷ ಈ ಪ್ರಶಸ್ತಿಯನ್ನು ಉಳಿಸಿಕೊಂಡರು. 1970ರಲ್ಲಿ ಇವರು 42–ಕಿಲೋಗ್ರಾಂ ವಿಭಾಗದ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್ಪನ್ನೂ ಗೆದ್ದುಕೊಂಡಿದ್ದರು. "ನನಗಾಗಿ ಪ್ರಶಸ್ತಿ ಗೆಲ್ಲುವುದು ಸಂತೋಷದ ಸಂಗತಿ. ಆದರೆ ಭಾರತಕ್ಕೆ ಗೌರವ ತಂದು ಕೊಡುವುದು ಮತ್ತಷ್ಟು ಮಹತ್ವದ ವಿಷಯ"—ಇದು ಕಾಮನ್‌ವೆಲ್ತ್ ವೀರ ವೇದ ಪ್ರಕಾಶರ ಮಾತು.



[illegible]

ವೈ. ಎಸ್. ರಾಮಸ್ವಾಮಿ

1934ರಲ್ಲಿ ಮೈಸೂರು ರಾಜ್ಯದ ಹೈಸ್ಕೂಲ್ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಟೂರ್ನಮೆಂಟಿನ ಫೈನಲ್ ಪಂದ್ಯ, ಬೆಂಗಳೂರಿನ ಮೆಥಡಿಸ್ಟ್ ಹೈಸ್ಕೂಲ್ ತಂಡ ಹಾಗೂ ಮೈಸೂರಿನ ಮರಿಮಲ್ಲಪ್ಪ ಹೈಸ್ಕೂಲ್ ತಂಡಗಳ ನಡುವೆ ಮೈಸೂರಿನಲ್ಲಿ ನಡೆಯಿತು. ಮರಿಮಲ್ಲಪ್ಪ ಶಾಲೆಯ ತಂಡದ ಆಟಗಾರರಲ್ಲಿ ವೈ. ಎಸ್. ರಾಮಸ್ವಾಮಿಯವರೂ ಒಬ್ಬರು. ರಾಮಸ್ವಾಮಿ ಮೊದಲ ಇನ್ನಿಂಗ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಅದ್ಭುತ ಬೌಲಿಂಗ್ ಮಾಡಿ ಎಲ್ಲ 10 ವಿಕೆಟ್‌ಗಳನ್ನೂ ಪಡೆದುಕೊಂಡರು. ದ್ವಿತೀಯ ಇನ್ನಿಂಗ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಮತ್ತೆ ಎಲ್ಲ ಹತ್ತು ವಿಕೆಟ್‌ಗಳನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಂಡುಬಿಟ್ಟರು. ಇದು ವಿಶ್ವದಲ್ಲೇ ಹಿಂದೆಂದೂ ನಡೆಯದ ಅದ್ಭುತ ದಾಖಲೆ!



ಕೆಟ್‌ಗಳ ಬಲಿ : ವೈ. ಎಸ್.

ಮೊದಲಿಗೆ ಕೇವಲ ಉತ್ತಮ ಲೆಗ್ ಸ್ಪಿನ್ನರ್ ಆಗಿದ್ದ ರಾಮಸ್ವಾಮಿ ಕ್ರಮೇಣ ಗೂಗ್ಲಿ ಬೌಲಿಂಗ್‌ನಲ್ಲೂ ಪ್ರವೀಣರಾದರು. ಮುಂದೆ ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾನಿಲಯಗಳ ತಂಡದಲ್ಲಿ ರಾಮಸ್ವಾಮಿ ಸಿಂಹಳಕ್ಕೆ ಹೋಗಿ ಬಂದರು. ನಜೀರ್ ಅಲಿ, ವಿಜಯ ಮರ್ಚೆಂಟ್, ಪಾಲಿ ಅಂಥ ಪ್ರತಿಭಾನ್ವಿತ ಆಟಗಾರರನ್ನು ಈ ತಂಡ ಹೊಂದಿತ್ತು. ಆ ಪ್ರವಾಸದಲ್ಲಿ ರಾಮಸ್ವಾಮಿ ಒಬ್ಬರೇ 36 ವಿಕೆಟ್‌ಗಳನ್ನು ಪಡೆದು ಅತ್ಯಂತ ಯಶಸ್ವೀ ಬೌಲರ್ ಎನಿಸಿಕೊಂಡರು.

1936ರ ಕ್ವಾಡ್ರಾಂಗ್ಯುಲರ್ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಹಿಂದೂಗಳ ತಂಡದಲ್ಲಿ ಆಡುವ ಪ್ರಪ್ರಥಮ ಸಂದರ್ಭ ಇವರಿಗೆ ಬಂದಿತು. ಹಿಂದೂಗಳ ಪರವಾಗಿ ಆಡಿದ ಮೊತ್ತಮೊದಲ ದಕ್ಷಿಣ ಭಾರತೀಯರು 'ವೈ. ಎಸ್.'

ಉತ್ತಮ ಆಟಗಾರರೂ ವಿನಯಶೀಲರೂ ಆಗಿದ್ದ ಇವರ ನೆನಪಿಗಾಗಿ ಮೈಸೂರು ರಾಜ್ಯ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಅಸೋಸಿಯೇಷನ್ ಪ್ರತಿವರ್ಷ ವೈ. ಎಸ್. ರಾಮಸ್ವಾಮಿ ಮೆಮೋರಿಯಲ್ ಟೂರ್ನಮೆಂಟ್ ಪಂದ್ಯವನ್ನು ನಡೆಸುತ್ತದೆ.

ಶತಪದಿ

ಒಂದು ಉದ್ದನೆಯ ಕೋಣೆಯಲ್ಲಿ ಶತಪದಿ ಆಕೃತಿಯಲ್ಲಿ ನಿಂತು ಆಟಗಾರರ ಗುಂಪು ಆಡುವುದುಂಟು.

ಮೊದಲನೆಯ ಆಟಗಾರ ಮುಂದಕ್ಕೆ ಬಗ್ಗಿ ಕೈಗಳನ್ನು ನೆಲದ ಮೇಲೆ ಊರಿಕೊಂಡು ನಿಲ್ಲುತ್ತಾನೆ. ಇವನ ಹಿಂದಿನವನು ತನ್ನ ತಲೆ ಮತ್ತು ಭುಜಗಳನ್ನು ಮೊದಲನೆಯವನ ಕಾಲುಗಳ ಸಂದಿಯಲ್ಲಿ ತೂರಿಸಿ ಕೈಗಳನ್ನು ಊರಿ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾನೆ. ಅನಂತರ ಮೊದಲನೆಯವನ ಭಾರವನ್ನು ತನ್ನ ಭುಜಗಳ ಮೇಲೆ ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಅವನ ಕಾಲುಗಳು ನೆಲದಿಂದ ಮೇಲಿರುವಂತೆ ಮಾಡುತ್ತಾನೆ.

ಉಳಿದವರೂ ಇದೇ ರೀತಿ ತಮ್ಮ ಮುಂದಿರುವ ಆಟಗಾರನ ಭಾರವನ್ನು ತಾವು ಹೊತ್ತುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಕೊನೆಯವನು ತನ್ನ ಮುಂದಿನವನ ಎರಡು ಕಾಲುಗಳನ್ನೂ ಕೈಬಂಡಿಯಂತೆ ಹಿಡಿದುಕೊಂಡಿರುತ್ತಾನೆ.

ಇದೇ ಭಂಗಿಯಲ್ಲಿ ವಿವಿಧ ಗುಂಪುಗಳು ಕೋಣೆಯ ಇನ್ನೊಂದು ಕೊನೆ ಮುಟ್ಟಿ ಹಿಂದಿರುಗಿ ಬರುತ್ತಾರೆ.

ಶರೀರ ಶಿಕ್ಷಣ

ದೈಹಿಕ ಆರೋಗ್ಯ, ವ್ಯಕ್ತಿತ್ವ ನಿರ್ಮಾಣ ಮತ್ತು ಬೌದ್ಧಿಕ ಬೆಳವಣಿಗೆಯನ್ನು ಶಾರೀರಿಕ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳ ಮೂಲಕ ಸಾಧಿಸುವುದು ಶರೀರ ಶಿಕ್ಷಣದ ಉದ್ದೇಶ. ಒಂದು ಜನಾಂಗದ ಶಾರೀರಿಕ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳು ಅದರ ಸಾಮೂಹಿಕ ಮನಃಪ್ರವೃತ್ತಿಯನ್ನು ರೂಪಿಸುತ್ತವೆ, ಪ್ರತಿಬಿಂಬಿಸುತ್ತವೆ.

ಶರೀರ ಶಿಕ್ಷಣದ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳಲ್ಲಿ ಅಂಗಸಾಧನೆ ಒಂದು ಅಂಶ. ಇದರಲ್ಲಿ ಮೈಕಟ್ಟನ್ನು ಸುಂದರಗೊಳಿಸಿ, ಅಂಗ ಶೀವಿಯನ್ನು ಬೆಳೆಸಿಕೊಳ್ಳುವ ಹಾಗೂ ದಾರ್ಢ್ಯತೆಗಳನ್ನು ಸರಿಪಡಿಸಿಕೊಳ್ಳುವ ಚಿಕಿತ್ಸಕ ಶಕ್ತಿಇದೆ.

ಮೈಯಲ್ಲಿ ಅಥವಾ ಉಪಕರಣ ಸಹಿತವಾಗಿ ಮಾಡುವ ವಿವಿಧ ಅಂಗಸಾಧನಾ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳಿವೆ.

ಆಟಗಳು ಶರೀರ ಶಿಕ್ಷಣದ ಇನ್ನೊಂದು ಅಂಗ. ಇವುಗಳಲ್ಲಿ ಓಟ ಜಿಗಿತ, ಹೊಡೆತ, ಹಿಡಿಯುವಿಕೆ, ಒದೆತ ಮೊದಲಾದ ವಿವಿಧ ನೈಸರ್ಗಿಕ ಚಲನೆಗಳನ್ನೊಳಗೊಂಡ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳಿವೆ. ಆಟಗಳನ್ನು ಚಿಕ್ಕ ಪುಟ್ಟ ಆಟಗಳು, ಪೂರಕ ಆಟಗಳು, ರಿಲೇ ಆಟಗಳು ಮತ್ತು ಕ್ರಿಕೆಟ್, ಫುಟ್‌ಬಾಲ್‌ಗಳಂಥ ಮಾನಕ ಆಟಗಳು ಎಂದು ವರ್ಗೀಕರಿಸಬಹುದು.

ಮಾನಕ ಆಟಗಳಿಂದ ಶಾರೀರಿಕ ಕೌಶಲ್ಯ ಹೆಚ್ಚುತ್ತದೆ. ಮನೋಲ್ಲಾಸದ ಜೊತೆಗೆ ನಾಯಕತನ, ದಳಬದ್ಧತೆ, ಆಜ್ಞಾಧಾರಕತ್ವ, ಹೋರಾಟ ಪ್ರವೃತ್ತಿ, ಸೋಲನ್ನು ಎದುರಿಸುವ ಕೆಚ್ಚು ಇತ್ಯಾದಿ ಗುಣಗಳು ಬೆಳೆಯುತ್ತವೆ.

ತಾಳಬದ್ಧ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳೂ ಶರೀರ ಶಿಕ್ಷಣದಲ್ಲಿ ಸೇರಿವೆ. ಕೂಚು, ಲೇಜಿಮ್, ಹಾಡಿನ ಆಟ, ಜಾನಪದ ನೃತ್ಯ, ಕೋಲಾಟ ಮೊದಲಾದ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳೂ ತಾಳಬದ್ಧವಾಗಿ ಮಾಡುವ ಕೆಲವು ಅಂಗಸಾಧನೆಗಳೂ ಈ ವರ್ಗಕ್ಕೆ ಸೇರುತ್ತವೆ.

ಹೋರಾಟ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳಿಗೂ ಶರೀರ ಶಿಕ್ಷಣದಲ್ಲಿ ಸ್ಥಾನವಿದೆ. ಇವುಗಳಿಂದ ನಿಯಮಬದ್ಧ ಹೋರಾಟ ಪ್ರವೃತ್ತಿ, ಶೀಘ್ರ ನಿರ್ಣಯ, ಸಹಿಷ್ಣುತೆ ಅಭ್ಯಾಸವಾಗುತ್ತವೆ. ಇಬ್ಬರು ವ್ಯಕ್ತಿಗಳ ನಡುವಿನ ಹೋರಾಟವನ್ನು ದ್ವಂದ್ವ, ಅನೇಕರ ವಿರುದ್ಧ ಒಬ್ಬನ ಹೋರಾಟವನ್ನು ವಿಷಮ ದ್ವಂದ್ವ ಮತ್ತು ಅನೇಕರ ವಿರುದ್ಧ ಅನೇಕರ ಹೋರಾಟವನ್ನು ಸಂಕಲ ದ್ವಂದ್ವ ಎಂದು ವರ್ಗೀಕರಿಸಬಹುದು. ಕುಸ್ತಿ, ಮುಷ್ಟಿಯುದ್ಧ, ಜೂಡೋ ಐಕಿಡೋ ಇತ್ಯಾದಿಗಳು ಉಪಕರಣ ರಹಿತ ದ್ವಂದ್ವಗಳಾಗಿವೆ. ಲಾಠಿ, ಖಡ್ಗ, ದಂಡ ಇತ್ಯಾದಿ ಹೋರಾಟಗಳು ಉಪಕರಣ ಸಹಿತ ದ್ವಂದ್ವಗಳು.

ಈಜು, ಮುಳುಗು (ಸುರಂಗ ಹೊಡೆಯುವುದು), ಜಲಪೋಲೋ, ದೋಣಿ ಯಾನ ಇತ್ಯಾದಿ ನೀರಿನಲ್ಲಿಯ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳನ್ನೂ ಶರೀರ ಶಿಕ್ಷಣದಲ್ಲಿ ವಿಶಿಷ್ಟವಾಗಿ ಬಳಸಬಹುದು.

ಶರೀರ ಶಿಕ್ಷಣದ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳನ್ನು ವೈಯಕ್ತಿಕ ಅಥವಾ ಸಾಂಘಿಕ ಎಂದೂ ಉಪಕರಣ ಸಹಿತ ಅಥವಾ ಉಪಕರಣ ರಹಿತವೆಂದೂ ಸಹಜ ಹಾಗೂ ಔಪಚಾರಿಕ ಎಂದೂ ವರ್ಗೀಕರಿಸಬಹುದು. ಶಾರೀರಿಕ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳನ್ನು ಪ್ರದರ್ಶನ, ಮೇಲಾಟ ಅಥವಾ ಪಂದ್ಯ ಎಂದೂ ಪ್ರತ್ಯೇಕಿಸಬಹುದು.

ಪ್ರಾಚೀನ ಸಂಸ್ಕೃತಿಗಳಲ್ಲಿ ಶರೀರ ಶಿಕ್ಷಣಕ್ಕೆ ಮಹತ್ವವಿದ್ದಿತು. ಮೊದಲು ಶರೀರ ಶಿಕ್ಷಣವೇ ಶಿಕ್ಷಣದ ಪ್ರಧಾನ ತಳಹದಿಯಾಗಿದ್ದು ಕ್ರಮೇಣ ಕಲೆ, ಸಾಹಿತ್ಯ ಶಿಕ್ಷಣಗಳು ಬೆಳೆದುಬಂದುವು. ಭಾರತದಲ್ಲಿ ವೇದ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ಶರೀರ ಶಿಕ್ಷಣಕ್ಕೆ ತಕ್ಕ ಸ್ಥಾನವಿದ್ದಿತು. ಪ್ರಾಚೀನ ಇತಿಹಾಸದಲ್ಲಿ ನಾಲಂದಾ ತಕ್ಷಶಿಲಾ ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾನಿಲಯಗಳಲ್ಲಿ ಶರೀರ ಶಿಕ್ಷಣ ವಿಭಾಗಗಳಿದ್ದುವು, ಮುಂದೆ ಮರಾಠರು ಮತ್ತು ರಜಪೂತರಲ್ಲಿ ಕ್ಷಾತ್ರ ಶಿಕ್ಷಣಕ್ಕೆ ವಿಶೇಷ ಮಹತ್ವ ಪ್ರಾಪ್ತವಾಯಿತು. ರಜಪೂತರಲ್ಲಿ ಹಲವಾರು ಕಠಿಣ ವ್ಯಾಯಾಮ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಿದ್ದುವು. ಮರಾಠರ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ಮಹಾರಾಷ್ಟ್ರದ ಹಳ್ಳಿ ಹಳ್ಳಿಗಳಲ್ಲಿ ಕುಸ್ತಿಗಳ, ಅಂಗಸಾಧನೆ ಅಭ್ಯಾಸಕ್ಕೆ ಅಖಾಡಗಳು ಸ್ಥಾಪಿಸಲ್ಪಟ್ಟುವು. ಮುಸಲ್ಮಾನರ ಆಳ್ವಿಕೆ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ಕುಸ್ತಿ, ಮುಷ್ಟಿಯುದ್ಧ, ಈಜು, ಬೇಟೆ, ಗೂಳಿಕಾಳಗ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳು ನಡೆದ ದಾಖಲೆಗಳಿವೆ. ಅವರ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ಪರ್ಷಿಯದಿಂದ ಮಲ್ಲರನ್ನು ಆಹ್ವಾನಿಸಿ ಕುಸ್ತಿ ಪಂದ್ಯ ಏರ್ಪಡಿಸಿದ್ದುಂಟು.

ಗ್ರೀಕ್ ರಾಜ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಶರೀರ ಶಿಕ್ಷಣವು ವ್ಯವಸ್ಥಿತ ಕ್ರೀಡೋತ್ಸವಗಳಿಗೆ ಕಾರಣವಾಯಿತು. ಸೈನಿಕರು, ಕ್ರೀಡಾಪಟುಗಳಿಗಾಗಿ ವಿಶೇಷ ತರಬೇತಿ ಕ್ರಮಗಳನ್ನು ರೋಮನರು ರೂಢಿಗೆ ತಂದರು. ಗ್ರೀಸಿನ ವೈದ್ಯ ಗೇಲನ್ (2ನೆಯ ಶತಮಾನ) ವ್ಯಾಯಾಮ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳ ಕ್ರಮವನ್ನು ವ್ಯವಸ್ಥಿತಗೊಳಿಸಿದ.

18ನೆಯ ಶತಮಾನದಲ್ಲಿ ಫ್ರಾನ್ಸಿನ ಜೆ. ಜೆ. ರೂಸೊ, ಜರ್ಮನಿಯ ಜೆ. ಬಿ. ಬೇಸಡೋ ಮತ್ತು ಜೆ. ಸಿ. ಗಟ್ಸ್‌ಮತ್ಸ್, ಸ್ವಿಟ್ಜರ್‌ಲೆಂಡಿನ ಪೆಸ್ಟಾಲೋಸಿ ಇವರಿಂದ ಶರೀರ ಶಿಕ್ಷಣದಲ್ಲಿ ಜನಾಭಿರುಚಿ ಹುಟ್ಟಿತು. ಸ್ವೀಡನಿನ ಪಿ. ಎಚ್. ಲಿಂಗ್ (1770—1839), ಡೆನ್ಮಾರ್ಕಿನ ಫ್ರಾನ್ಸ್ ನಾಕ್ಟೆಗಲ್(1777—1847) ಹಾಗೂ ಜರ್ಮನಿಯ ಎಫ್. ಎಲ್. ಜಾನ್ ಶರೀರ ಶಿಕ್ಷಣದ ತತ್ತ್ವಗಳನ್ನೂ ಅವನ್ನು ಅನುಷ್ಠಾನಕ್ಕೆ ತರುವುದನ್ನು ವಿವರಿಸಿದ ಪ್ರಮುಖರು. 19ನೆಯ ಶತಮಾನದಲ್ಲಿ ಯೂರೋಪಿನಲ್ಲೆಲ್ಲ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಜನಪ್ರಿಯಗೊಂಡುವು. ಶಾಲೆ, ಕಾಲೇಜುಗಳಲ್ಲಿ ಶರೀರ ಶಿಕ್ಷಣದ ಪ್ರಾಮುಖ್ಯ ಹೆಚ್ಚಿತು.

ಬ್ರಿಟಿಷರ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ಪಾಶ್ಚಾತ್ಯ ಕ್ರೀಡೆಗಳೂ ಶರೀರ ಶಿಕ್ಷಣದ ಪದ್ಧತಿಗಳೂ ಭಾರತದಲ್ಲಿ ಪ್ರಚಾರಕ್ಕೆ ಬಂದುವು. ಸ್ವದೇಶೀ ಆಂದೋಳನ



ಭಾರತೀಯ ಶರೀರ ಶಿಕ್ಷಣಕ್ಕೆ ಸ್ಫೂರ್ತಿ : ಬಾಲಂಭಟ್ ದಾದಾ ದೇವಧರ್

ಪ್ರಾರಂಭವಾದ ಅನಂತರ ವ್ಯಾಯಾಮ ಶಾಲೆ, ಅಖಾಡ, ತಾಲೀಮಖಾನೆಗಳ ಪುನರುತ್ಥಾನವಾಯಿತು. ಲಾಠಿ ಮತ್ತು ಖಡ್ಗವರಸೆ, ಸಾಮು, ಬೈಠಕ್ ಹಾಗೂ ಕುಸ್ತಿ ತರಬೇತಿ ಮೊದಲಾದ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳು ಮತ್ತೆ ಜನಪ್ರಿಯವಾದವು. ಪ್ರೊ. ಮಾಣಿಕ್‌ರಾವ್, ಪ್ರೊ. ರಾಮಮೂರ್ತಿ ನಾಯುಡು, ಕೆ. ವಿ. ಅಯ್ಯರ್ ಮೊದಲಾದವರು ಶರೀರ ಶಿಕ್ಷಣ ಕ್ಷೇತ್ರದಲ್ಲಿ ಉಪಯುಕ್ತ ಕಾರ್ಯ ಕೈಗೊಂಡರು. ಮದರಾಸಿನಲ್ಲಿ 1920ರಲ್ಲಿ ವೈ.ಎಂ.ಸಿ.ಎ. ಸ್ಥಾಪಿಸಿದ ಶಾರೀರಕ ಶಿಕ್ಷಣ ತರಬೇತಿ ಕೇಂದ್ರವು ನಮ್ಮ ದೇಶದಲ್ಲಿ ಅಂಥ ಕೇಂದ್ರಗಳಲ್ಲಿ ಮೊದಲನೆಯದು. ಎಚ್. ಸಿ. ಬಕ್ ಅದರ ಪ್ರಧಾನ ಶಿಕ್ಷಕರಾಗಿದ್ದರು. ಸ್ವಾತಂತ್ರ್ಯ ಪಡೆಯುವ ಮೊದಲು ಭಾರತದಲ್ಲಿ ಸ್ಥಾಪಿಸಲ್ಪಟ್ಟ ಶರೀರ ಶಿಕ್ಷಣ ಕೇಂದ್ರಗಳಲ್ಲಿ ಮುಖ್ಯವಾದವು : ಅಮರಾವತಿಯ ಶ್ರೀ ಹನುಮಾನ ವ್ಯಾಯಾಮ ಪ್ರಸಾರಕ ಮಂಡಲ (1914), ಹೈದರಾಬಾದಿನ ಸರಕಾರೀ ಶರೀರ ಶಿಕ್ಷಣ ಕಾಲೇಜು (1931), ಕಲ್ಕತ್ತೆಯ ಸರಕಾರೀ ಶರೀರ ಶಿಕ್ಷಣ ಕಾಲೇಜು (1932), ಲಕ್ನೋದ ಕ್ರಿಶ್ಚಿಯನ್ ಶರೀರ ಶಿಕ್ಷಣ ಕಾಲೇಜು (1937) ಮತ್ತು ಮುಂಬಯಿಯ ಕಾರಿದೀವಲಿಯಲ್ಲಿರುವ ಶರೀರ ಶಿಕ್ಷಣ ತರಬೇತಿ ಸಂಸ್ಥೆ (1938). 1909ರಲ್ಲಿ ಭಾರತಕ್ಕೆ ಪ್ರವೇಶಿಸಿದ ಸ್ಕೌಟ್ ಚಳುವಳಿ ಸಹ ಶರೀರ ಶಿಕ್ಷಣ ಆದರ್ಶಗಳ ಪ್ರಚಾರಕ್ಕೆ ಕಾರಣವಾಯಿತು. ಫುಟ್‌ಬಾಲ್, ಹಾಕಿ, ಕಬಡ್ಡಿ, ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಹೀಗೆ ವಿವಿಧ ಆಟಗಳ ಅಖಿಲಭಾರತ ಸಂಘಗಳು ಸ್ಥಾಪಿಸಲ್ಪಟ್ಟದ್ದರಿಂದ ಆಯಾ ಆಟಗಳ ಪ್ರಚಾರ ಸಂಘಟನೆಗಳಿಗೆ ಅನುಕೂಲವಾಯಿತು.

ಶರೀರ ಶಿಕ್ಷಣ ತರಬೇತಿ : ಎಚ್. ಸಿ. ಬಕ್



ಸ್ವಾತಂತ್ರ್ಯದ ಅನಂತರ ಎನ್.ಸಿ.ಸಿ., ಎ.ಸಿ.ಸಿ.,ಎನ್.ಡಿ.ಎಸ್., ಎನ್.ಎಫ್.ಸಿ.-ಸಂಘಟನೆಗಳಿಂದ ಶರೀರ ಶಿಕ್ಷಣ ಚಟುವಟಿಕೆ ಹೆಚ್ಚಿತು. ದೇಶದಲ್ಲಿ ಶಿಕ್ಷಣ ಅಭಿವೃದ್ಧಿ ಕುರಿತು ಕೇಂದ್ರ ಸರಕಾರ 1959ರ ಜುಲೈಯಲ್ಲಿ ನೇಮಿಸಿದ ಹೃದಯನಾಥ ಕುಂಜ್ರು ಸಮಿತಿಯು ಶಿಕ್ಷಣ ರಂಗದಲ್ಲಿ ಅಳವಡಿಸಬಹುದಾದ ಶರೀರ ಶಿಕ್ಷಣದ ಕುರಿತು 1963ರಲ್ಲಿ ವರದಿ ಸಲ್ಲಿಸಿತು.

ಕೇಂದ್ರ ಸರಕಾರ 1954ರಲ್ಲಿ ಸ್ಥಾಪಿಸಿದ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಕ್ರೀಡಾ ಮಂಡಲಿ ಮತ್ತು ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಕ್ರೀಡಾ ಸಂಸ್ಥೆಗಳು ಕ್ರಮವಾಗಿ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಕ್ರೀಡಾ ಸಂಘಟನೆ, ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಕ್ರೀಡಾ ಶಿಕ್ಷಣಗಳಲ್ಲಿ ಅಗ್ರಪಾತ್ರ ವಹಿಸಿವೆ.

ಶರೀರ ಶಿಕ್ಷಣದ ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಫೆಡರೇಷನ್, ಕ್ರೀಡೆ ಮತ್ತು ಶರೀರ ಶಿಕ್ಷಣದ ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಕೌನ್ಸಿಲ್ ಹಾಗೂ ಆರೋಗ್ಯ, ಶರೀರ ಶಿಕ್ಷಣ ಮತ್ತು ಮನೋಲ್ಲಾಸಗಳ ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಕೌನ್ಸಿಲ್‌ಗಳು —ಶರೀರ ಶಿಕ್ಷಣದ ಬಗೆಗೆ ಇರುವ ಮೂರು ಮುಖ್ಯ ಸಂಸ್ಥೆಗಳು.

ನೋಡಿ : ಎಚ್.ಸಿ. ಬಕ್ ; ಎನ್.ಸಿ.ಸಿ. ; ಎ.ಸಿ.ಸಿ. ; ಎನ್.ಡಿ.ಎಸ್. ; ಎನ್.ಎಫ್.ಸಿ. ; ಕಸರತ್ತು ; ಗರಡಿ ; ಪಿ. ಎಂ. ಜೋಸೆಫ್ ; ಪಿ. ಟಿ ; ರಿಲೇ ಆಟ ; ವ್ಯಾಯಾಮ ; ವ್ಯಾಯಾಮ ಶಾಲೆ

ಶ್ವಾಸಬಂಧ ಆಟ

ಉಸಿರು ಬಿಡದೆ ಎಷ್ಟು ಹೊತ್ತು ಓಡಾಡಬಹುದು ? ಎಷ್ಟು ಜನ ಎದುರಾಳಿಗಳನ್ನು ಮುಟ್ಟಿ ಬರಬಹುದು ? ಇದುವೇ ವಿವಿಧ ಶ್ವಾಸಬಂಧ ಆಟಗಳಲ್ಲಿರುವ ಸ್ವಾರಸ್ಯ. ಕಬಡ್ಡಿ, ಹುಡುತುತ್ತು, ಡೂಡು, ಗುಂಡುಗು, ಪಲ್ಲಿ, ಕವಡೆ —ಹೀಗೆ ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಕಡೆ ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಪದಗಳನ್ನು ಉಚ್ಚರಿಸುತ್ತ ಈ ಆಟಗಳನ್ನು ಆಡುತ್ತಾರೆ.

ಭಾರವನ್ನು ಹೊತ್ತು ಶ್ವಾಸಬಂಧ ಆಟಗಳನ್ನು ಆಡುವುದುಂಟು.

ಕವಡೆ ಆಟದಲ್ಲಿ ಒಂದು ತಂಡದ ಹುಡುಗರು ಸಾಲಾಗಿ ಬಾಗಿ ನಿಂತುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಇನ್ನೊಂದು ತಂಡದವರು ಬಾಗಿರುವವರ ಬೆನ್ನಿನ ಮೇಲೆ ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಸಂಜ್ಞೆ ಆದಾಗ ಮೊದಲನೆಯ ಆಟಗಾರ ಭಾರವನ್ನು ಹೊತ್ತುಕೊಂಡು ಉಸಿರು ಕಟ್ಟಿಕೊಂಡು 'ಕವಡೆ ಕವಡೆ' ಎನ್ನುತ್ತ ಸಾಲನ್ನು ಸುತ್ತಿಕೊಂಡು ತನ್ನ ಜಾಗಕ್ಕೆ ಬಂದು ನಿಲ್ಲುತ್ತಾನೆ. ಅನಂತರ ಎರಡನೆಯವನು, ಆಮೇಲೆ ಮೂರನೆಯವನು ಹೀಗೆ ಅನುಕ್ರಮವಾಗಿ ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಭಾರ ಹೊತ್ತು ಬರುವಾಗ ಉಸಿರು ಬಿಟ್ಟರೆ ಆಟಗಾರರಿಬ್ಬರೂ ಜಾಗ ಅದಲುಬದಲು ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು.

ಕುದುರೆ ಹುಡುತುತ್ತು ಆಟದಲ್ಲಿ ಒಂದು ತಂಡದ ಆಟಗಾರರು ವೃತ್ತಾಕಾರದಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ಇನ್ನೊಂದು ತಂಡದವರು ಅವರ ಮೇಲೇರಿ ಕೂಡುತ್ತಾರೆ. ಮೇಲೆ ಕುಳಿತವನು 'ತಿ ತಿ ತಿ' ಎನ್ನುತ್ತ ಉಸಿರು ಬಿಡದೆ ಕುದುರೆಯನ್ನು ವೃತ್ತದ ಸುತ್ತ ಒಂದು ಸುತ್ತು —ಒಮ್ಮೆ ಎಡಕ್ಕೆ ಒಮ್ಮೆ ಬಲಕ್ಕೆ—ಬಾಗುತ್ತಾ ಬರುವಂತೆ ಮಾಡುತ್ತಾನೆ. ಮೇಲೆ ಕುಳಿತವನು ಉಸಿರು ಬಿಟ್ಟರೆ ಅವನು ಕುದುರೆ ಆಗಬೇಕು; ಕುದುರೆ ಆಗಿದ್ದವನು ಅವನ ಮೇಲೆ ಹತ್ತಿ ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಎಲ್ಲ ಆಟಗಾರರಿಗೂ ಮೇಲೆ ಹತ್ತಿ ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳುವ ಅವಕಾಶ ಸಿಗುವ ವರೆಗೆ ಆಟ ನಡೆಯುತ್ತದೆ. ಯಾವ ಆಟಗಾರ ಹೆಚ್ಚು ಹೊತ್ತು ಉಸಿರು ಕಟ್ಟಲು ಸಮರ್ಥನಾಗಿ ಕುದುರೆ ಮೇಲೆ ಕುಳಿತುಕೊಂಡಿರುತ್ತಾನೋ ಅವನು ಗೆದ್ದಂತೆ.

ಮೇಲಿನ ಆಟಗಳಿಂದ ಬೇರೆಯಾದ ಉಸಿರು ಬಿಟ್ಟು ಬಿಟ್ಟು ಆಡುವ ಆಟ ಒಂದಿದೆ. ಇದರಲ್ಲಿ ಸುಮಾರು 12-15 ಮೀಟರ್ ಚೌಕ ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿ ಒಂದೊಂದು ಕಡೆ ಒಂದೊಂದು ತಂಡ ನಿಲ್ಲಬೇಕು. ಒಂದು ತಂಡದ ಒಬ್ಬ ಆಟಗಾರ ಮಧ್ಯದ ಗೆರೆ ದಾಟಿ ಎದುರು ಪಕ್ಷ ಪ್ರವೇಶಿಸಿ "ಪಲ್ಲಿ...

....ಪಲ್ಲಿ......"ಎಂದು ಹೇಳುತ್ತ ಅವರನ್ನು ಹಿಡಿಯಲು ಯತ್ನಿಸುತ್ತಾನೆ. ಹಾಗೆ ಹೇಳುವಾಗ ಉಸಿರು ಬಿಡಬಹುದು. ಎದುರು ಪಕ್ಷದವರು ಇವನನ್ನು ಬಂಧಿಸಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುತ್ತಾರೆ. ಆಗ ಅವನು ತಪ್ಪಿಸಿಕೊಂಡು ತನ್ನ ಜಾಗಕ್ಕೆ ಹಿಂದಿರುಗಿದರೆ, ಬಂಧಿಸಲು ಯತ್ನಿಸಿದವರು ಆಟದಿಂದ ಹೊರಗೆ. ತಪ್ಪಿಸಿಕೊಂಡು ಬರಲು ಆಗದಿದ್ದರೆ, "ಉಪ್ಪಳಿಗೋ, ನಾನು ಸೋತೆ" ಎಂದು ಕೂಗುತ್ತಾನೆ. ಆಗ ಅವನು ಆಟದಿಂದ ಹೊರಗೆ.

ಒಂದೊಂದು ಪಕ್ಷದವರು ಒಂದೊಂದು ಸಲ ಸರದಿಯ ಪ್ರಕಾರ ತಮ್ಮ ಕಡೆಯ ಒಬ್ಬೊಬ್ಬ ಆಟಗಾರನನ್ನು ಕಳುಹಿಸುತ್ತಿರಬೇಕು. ನಿಶ್ಚಿತ ಅವಧಿಯ ಅನಂತರ ಯಾವ ತಂಡದಲ್ಲಿ ಆಟದಿಂದ ಹೊರಗಾಗದೆ ಹೆಚ್ಚು ಜನ ಇರುತ್ತಾರೋ ಅವರು ಜಯಶಾಲಿಗಳು.

' ಟವೆಲ್ ಹುತ್ತುತ್ತು ' ಆಟದಲ್ಲಿ ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬ ಆಟಗಾರನ ಬಳಿಯೂ ಒಂದೊಂದು ವಸ್ತ್ರವಿರುತ್ತದೆ. ಉದ್ದನೆಯ ವಸ್ತ್ರವಾದರೆ ಉತ್ತಮ.

ಒಬ್ಬನು ಉಸಿರುಕಟ್ಟಿ ' ಹುತ್ತುತ್ತು ' ಎನ್ನುತ್ತ ತನ್ನ ವಸ್ತ್ರವನ್ನು ಅವರಿವರ ಮೇಲೆ ಬೀಸಿಕೊಂಡು ಎದುರು ಅಂಗಣದಲ್ಲಿ ಓಡಾಡುತ್ತಾನೆ. ಅವನು ಯಾರನ್ನಾದರೂ ವಸ್ತ್ರದಿಂದ ತಾಗಿಸಿದರೆ ಅವನು ಆಟದಿಂದ ಹೊರಗಾಗುತ್ತಾನೆ.

ನೋಡಿ : ಕಬಡ್ಡಿ

' ಶಿಕಾರಿ '

ಬೇಟೆಗಾರ ಪ್ರಾಣಿಗಳನ್ನು ಹಿಡಿಯಲು ಹೋಗುವಂತೆ ಆಡುವುದು ಶಿಕಾರಿ ಆಟದ ರೀತಿ.

ಒಬ್ಬ ' ಬೇಟೆಗಾರ '. ಉಳಿದ ಆಟಗಾರರು ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಗುಂಪುಗಳಾಗಿ ಒಂದೊಂದು ಪ್ರಾಣಿಯ ಹೆಸರು ಇಟ್ಟುಕೊಂಡಿರುತ್ತಾರೆ. ಆಟದ ಮೈದಾನದಲ್ಲಿ ಈ ಒಂದೊಂದು ಗುಂಪಿಗೂ ನಿಗದಿಯಾದ ಒಂದೊಂದು ಮೂಲೆ ಅಥವಾ ಜಾಗಗಳಿರುತ್ತವೆ. ಒಂದು ಜಾಗ ಮಾತ್ರ ತೆರಪಾಗಿದ್ದು ಗುರುತಿಸಲ್ಪಟ್ಟಿರುತ್ತದೆ.

ಬೇಟೆಗಾರ ಮೈದಾನದ ಒಂದು ಬದಿಯಲ್ಲಿ ನಿಂತಿರುತ್ತಾನೆ. ಅಲ್ಲಿ ಹೆಸರಿಸಿರುವ ಪ್ರಾಣಿಗಳಲ್ಲಿ ಯಾವುದಾದರೂ ಒಂದನ್ನು ಕರೆಯುತ್ತಾನೆ. ಆಗ ಆ ಹೆಸರಿನ ಗುಂಪಿನವರು ತೆರಪಾಗಿರುವ ಗುರುತಿನ ಜಾಗಕ್ಕೆ ಓಡುತ್ತಾರೆ.

ಇದೇ ಸಮಯ ಸಾಧಿಸಿ ಬೇಟೆಗಾರ ಆಟಗಾರರನ್ನು ಹಿಡಿಯಲು ಓಡಿ ಬರುತ್ತಾನೆ. ಅವರು ತಮ್ಮ ಜಾಗವನ್ನು ತಲಪಿಬಿಟ್ಟರೆ ಅವರು ಸುರಕ್ಷಿತ. ಬೇಟೆಗಾರ ಹಿಡಿಯುವಂತಿಲ್ಲ.

ಅಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡು ಬಂದ ಬೇಟೆಗಾರನ ಕೈಗೆ ಸಿಕ್ಕಿಕೊಂಡವರು ಔಟಾಗುತ್ತಾರೆ. ಬದಲಾವಣೆಗೋಸ್ಕರ, ಬೇಟೆಗಾರನೊಡನೆ ಸೇರಿ ಉಳಿದವರನ್ನು ಹಿಡಿಯುವುದರಲ್ಲಿ ಅವರು ನೆರವಾಗಲೂಬಹುದು.

ಶಿಬಿರ

ಸ್ಕೌಟ್ ಹಾಗೂ ಗೈಡ್ ಚಳುವಳಿಗಳ ಅಂಗವಾಗಿ ನಡೆಯುವ ಶಿಬಿರವು ಸ್ವಾವಲಂಬನೆ, ಸಹಜೀವನಗಳನ್ನು ಬಾಲಕ ಬಾಲಕಿಯರಿಗೆ ತಿಳಿಸಿ ಕೊಡುತ್ತದೆ.

ಎನ್. ಸಿ. ಸಿ. ಕ್ಯಾಡೆಟ್‌ಗಳ ವರ್ಷಾವಧಿ ಶಿಬಿರದಲ್ಲಿ ವಿಶೇಷ ತರಬೇತಿ ಸೇರಿಕೊಂಡಿರುತ್ತದೆ.

ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನಲ್ಲಿ 1902ರಿಂದ ' ರಜಾದಿನದ ಶಿಬಿರಗಳು ' ಆರಂಭವಾದವು. ಅನೇಕಾನೇಕ ಕುಟುಂಬಗಳು ಡೇರೆಗಳಲ್ಲಿ ವಾಸಿಸುವ ಈ ಶಿಬಿರಗಳಲ್ಲಿ ಅದಕ್ಕೆಂದೇ ಮೀಸಲಾದ ಈಜುಕೊಳ, ಟೆನಿಸ್ ಆಟದಂಗಳ, ಚಲಚ್ಚಿತ್ರ ಮಂದಿರ, ಉಪಾಹಾರ ಭವನ, ಅಂಗಡಿಗಳು, ವಿದ್ಯುತ್ ಹಾಗೂ ನೀರು ಸರಬರಾಜು ಇರುತ್ತವೆ.

ಪ್ರಾಚೀನ ಮಾನವನ ಸರಳ ಜೀವನ ರೀತಿಗಳೇ ಇಂದಿನ ಶಿಬಿರ ಜೀವನಕ್ಕೆ ತಳಹದಿ. ಬಿಸಿಲು, ಮಳೆ, ಗಾಳಿ ಹಾಗೂ ಚಳಿಗಳಿಂದ ರಕ್ಷಣೆ ಪಡೆಯುವಂಥ ಡೇರೆ, ಸರಳ ಸಾಮಗ್ರಿಗಳಲ್ಲೇ ಹಿತವಾದ ಹಾಸಿಗೆಯನ್ನು ರೂಪಿಸಿ ಕೊಳ್ಳುವುದು, ಬೆಂಕಿ ಮಾಡುವುದು, ಆಹಾರ ಪದಾರ್ಥಗಳ ಸೂಕ್ತ



ಶಿಬಿರದಲ್ಲಿ ಹಗ್ಗ ಹತ್ತುವುದು

ಸಂರಕ್ಷಣಾಕ್ರಮಗಳು ; ಬಹಿರ್ದೆಸೆ ಸ್ಥಳದ ನೈರ್ಮಲ್ಯ, ಚಾಕು ಕೊಡಲಿಗಳ ಉಪಯೋಗ -ಇವೆಲ್ಲ ಡೇರೆ ಹೂಡುವ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ಗಣನೆಗೆ ಬರುವ ಅಂಶಗಳು.

ಬೇಟೆ, ಮೀನುಗಾರಿಕೆಗಳ ಅಂಗವಾಗಿಯೂ ಶಿಬಿರ ಹೂಡುವುದುಂಟು. ಭೂಮಿಯ ಸಂಪನ್ಮೂಲಗಳ ಶೋಧನೆಗಾಗಿ ಹೊರಟವರಿಗೂ ವಿಜ್ಞಾನಿ ಕರಿಗೂ ಇದೊಂದು ಸಾಮಾನ್ಯ ಸಂಗತಿ.

ಶಿಬಿರಜೀವನಕ್ಕಾಗಿ ಮನೆಬಿಟ್ಟು ಹೊರಡುವಾಗ ಪ್ರಯಾಣಿಕನ ಗಂಟು ಹಗುರವಾಗಿರಬೇಕು. ಆದರೆ ಶಿಬಿರಜೀವನದ ಅವಶ್ಯಕತೆಗಳನ್ನು



[illegible]



ಶಿಬಿರವಾಸದಲ್ಲಿ ದಾರಿ ಹಿಡಿಯುವ ಚಟುವಟಿಕೆ

ಪೂರೈಸುವಂತಿರಬೇಕು. ಒಗೆದ ಒಳಉಡುಪುಗಳು. ಸೂಕ್ತವಾದ ಒಂದು ಮಳೆಕೋಟು, ಸ್ವೆಟರ್, ಕರವಸ್ತ್ರಗಳು, ಸುಲಭವಾಗಿ ಸವೆಯದ ಪಾದರಕ್ಷೆಗಳು, ಈಜುಡುಗೆ, ಚಟ್ಟೆ, ಜೋಗುಣಿ, ನೀರು ಮೊಗೆಯಲು ಒಂದು ಪಾತ್ರೆ, ಚಾಕು, ಚಮಚೆ, ಅವಶ್ಯವಿದ್ದರೆ ಸಣ್ಣ ಬಕೀಟು ಇತ್ಯಾದಿ ಸಾಮಗ್ರಿಗಳಿರಬೇಕು. ಸಾಬೂನು ಮುಂತಾದ ಸಾಮಾನುಗಳನ್ನು ಒಂದು ಪ್ಲಾಸ್ಟಿಕ್ ಚೀಲದಲ್ಲಿ ಹಾಕಬೇಕು. ಆಹಾರಪದಾರ್ಥಗಳನ್ನು ಪ್ಲಾಸ್ಟಿಕ್ ಡಬ್ಬಿಗಳಲ್ಲಿ ಅಥವಾ ಚೀಲಗಳಲ್ಲಿ ಹಾಕಿ ಭದ್ರವಾಗಿ ಬಾಯಿ ಮುಚ್ಚಬೇಕು.

ಯಾವ ಬಗೆಯ ಡೇರೆ ಹೂಡಬೇಕು ಎಂಬುದನ್ನು ಅವಲಂಬಿಸಿ ಡೇರೆಯ ಸಾಮಾನುಗಳಿರಬೇಕು. ಚೀಲದಲ್ಲಿ ಎಲ್ಲವನ್ನೂ ಹಾಕಿದ ಮೇಲೆ ಅದರ ಹೊರಮೈ ತೀರ ಏರುಪೇರಾಗಿದ್ದರೆ ಹೊರುವವರ ಬೆನ್ನಿಗೆ ಚುಚ್ಚುತ್ತದೆ. ಬೆನ್ನಿಗೆ ಒತ್ತದಂತೆ ಬೆನ್ನಿನ ಕಡೆಗೆ ಮೆತ್ತಗಾಗುವಂತೆ ಬಟ್ಟೆಗಳನ್ನು ಸರಿಯಾಗಿ ಇಡಬೇಕು.



ಡೇರೆಯಲ್ಲಿ ಹಲವು ಬಗೆ. ಹೆಂಚಿನ ಮೇಲಿನ ಏಣಿನಂತೆ ಕೋಲು ಕೊಟ್ಟಿರುವ ಡೇರೆಗಳಿರುತ್ತವೆ. ಎರಡು ಪ್ರಧಾನ ಕಂಬಕೋಲುಗಳಿರುವ ಡೇರೆಗಳಿರುತ್ತವೆ; ಒಂದೇ ಕಂಬದ ಮೇಲೆ ನಿಲ್ಲಿಸಬಹುದಾದ ಡೇರೆಗಳಿವೆ.

ಶಿಬಿರ ನಿವೇಶನದ ಆಯ್ಕೆಯೂ ಮುಖ್ಯ. ಜಾಗ ಹಳ್ಳವಾಗಿದ್ದು ನೀರು ಕೂಡಿಕೊಳ್ಳುವಂತಿದ್ದರೆ ಮಳೆ ಬಂದಾಗ ತೊಂದರೆ. ನೀರಿನ ವಸತಿ ಹತ್ತಿರವಿದ್ದು ಬೆಂಕಿ ಮಾಡಲು ಬೇಕಾದ ಮರ ಅಥವಾ ಒಣಗಿದ ರೆಂಬೆಕೊಂಬೆಗಳು ಸುಲಭವಾಗಿ ದೊರೆಯುವ ಜಾಗ ಉತ್ತಮ.

ಹಾಸಿಗೆಯ ಸಾಮಗ್ರಿಗಳು ಹಗಲುಹೊತ್ತು ನೆಲತಾಗಿರದಂತೆ ದಿಮ್ಮಿಗಳ ಮೇಲೆ ಇರಿಸುವುದು, ಕವಲೊಡೆದ ಕೊಂಬೆಗಳ ಮೇಲೆ ಸಾಮಾನುಗಳನ್ನು ತೂಗುಹಾಕುವುದು —ಹೀಗೆ ಆದಷ್ಟು ಸಲಕರಣೆಗಳನ್ನು ಶಿಬಿರ ತಾಣದಲ್ಲಿಯೇ ದೊರೆಯುವ ಸಹಜ ಸಾಮಗ್ರಿಗಳಿಂದ ರೂಢಿಸಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು.

ಸ್ಟವ್ ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಹೋಗಬಹುದು; ಅಥವಾ ಸರಳ ಒಲೆಯೊಂದನ್ನು ಅಲ್ಲಿಯೇ ಕಟ್ಟಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು. ಮರದ ಚಕ್ಕೆ, ಪುರುಳೆಗಳನ್ನು ಒಟ್ಟು ಹಾಕಿ ಸ್ವಲ್ಪ ಪ್ಯಾರಫಿನ್ ಮೇಣ ಅಂಟಿದ್ದ ಒತ್ತಾಗಿ ಸುತ್ತಿದ ಕಾಗದಕ್ಕೆ ಕಡ್ಡಿಗೀರಿ ಬೆಂಕಿ ಹತ್ತಿಸಿದರೆ ಅದು ಚಕ್ಕೆ, ಪುರುಳೆಗಳೊಡನೆ ಸೇರಿ ಚಟಪಟನೆ ಬೆಂಕಿಯಾಗುತ್ತದೆ.

ಶೌಚ ಪ್ರದೇಶಕ್ಕಾಗಿ ಒಂದೆಡೆ ಗುಣಿ ತೋಡಿ, ಉಪಯೋಗಿಸಿದಾಗಲೆಲ್ಲ ಮಣ್ಣು ಮುಚ್ಚಬಹುದು.

ಶಿಬಿರ ಬಿಟ್ಟು ಮರಳುವಾಗ ಶೌಚ ಜಾಗದಲ್ಲಿ ಚೆನ್ನಾಗಿ ಮಣ್ಣು ಮುಚ್ಚಿ ಬೆಂಕಿಯನ್ನು ಚೆನ್ನಾಗಿ ಆರಿಸಿ, ಕೆಂಡ, ಕಿಡಿಗಳುದುರಿದ ಜಾಗಗಳನ್ನೂ ಚೆನ್ನಾಗಿ ಕೆದಕಿ ಡೇರೆ ಹೂಡಿದ ಜಾಗದಲ್ಲಿ ನೆಲವನ್ನು ಸಮ ಮಾಡುವುದು-ಒಳ್ಳೆಯ ಶಿಬಿರಗಾರರ ಲಕ್ಷಣ.

ಪ್ರಥಮ ಚಿಕಿತ್ಸೆಯ ಡಬ್ಬಿ, ಬೆಂಕಿಕಡ್ಡಿ, ಟಾರ್ಚು, ಸೂಜಿದಾರ, ನಕ್ಷೆ ವಿಷಯಗಳನ್ನು ಗುರುತಿಸುವುದಕ್ಕಾಗಿ ದಿನಚರಿ ಪುಸ್ತಕಗಳನ್ನು ಶಿಬಿರ ಹೂಡುವಾಗ ಒಯ್ಯಬಹುದು.

ಕಲ್ಲು ಸಂಗ್ರಹ, ಪಳೆಯುಳಿಕೆ ಸಂಗ್ರಹ, ಮರ ಕೆತ್ತನೆ, ಮರದ ಆಲಂಕಾರಿಕ ಸಾಮಾನುಗಳ ತಯಾರಿ ಇಂಥ ಅನೇಕ ಬಗೆಯ ಹವ್ಯಾಸಗಳಲ್ಲಿ ತೊಡಗಬಹುದು. ಹಳ್ಳಿಗಾಡು ಸುತ್ತಾಟ, [illegible]

ಕೈಗೊಳ್ಳಬಹುದು. ಸರೋವರ, ಸಮುದ್ರಗಳ ಬಳಿಯಾದರೆ ದೋಣಿ, ಯಾಕ್ಟ್‌ಯಾನ ಮಾಡಬಹುದು.

ಮುಕ್ತವಾತಾವರಣದ ಅನುಭವ, ಉಲ್ಲಸಿತ ಸನ್ನಿವೇಶಗಳಿಂದ ಕೂಡಿದ ಶಿಬಿರ ಜೀವನವು ಹೊಸ ವಿಷಯಗಳನ್ನು ಕಲಿಯುವುವಕ್ಕೆ ಕೌಶಲ ದೊರಕಿಸುವುದಕ್ಕೆ ಸಹಕಾರಿ.

ಶೀಸೆಯಲ್ಲಿ ಪಿನ್ನು

ಶೀಸೆಯಲ್ಲಿ ಪಿನ್ನು ಹಾಕುವುದರಿಂದ ಏಕಾಗ್ರಚಿತ್ತದಿಂದ ಗುರಿಹಿಡಿಯುವ ಅಭ್ಯಾಸ ಆಗುತ್ತದೆ.

ಆಟಗಾರರನ್ನು ಹಲವಾರು ಗುಂಪುಗಳಾಗಿ ಮಾಡುತ್ತಾರೆ. ಎರಡು ಗುಂಪುಗಳು ಸಾಲಾಗಿ ಎದುರುಬದುರಾಗಿ ನಿಂತುಕೊಳ್ಳುತ್ತವೆ. ಕಾಲುಗಳನ್ನು ಜೋಡಿಸಿ ನೆಟ್ಟಗೆ ನಿಂತ ಮೇಲೆ ಎಲ್ಲರ ಕೈಗೂ 3 ಸೇಫ್ಟಿ ಪಿನ್ನುಗಳನ್ನು ಕೊಡುತ್ತಾರೆ. ಅವರ ಎದುರಲ್ಲಿ ಒಂದೇ ತರದ ಶೀಸೆಗಳನ್ನು ಇಡುತ್ತಾರೆ.

ಸಂಜ್ಞೆಯಾದಾಗ ಮೂಗಿನ ಎತ್ತರದಲ್ಲಿ ಪಿನ್ನು ಹಿಡಿದುಕೊಂಡು ಶೀಸೆಯೊಳಗೆ ಒಂದೊಂದಾಗಿ ಹಾಕುತ್ತ ಬರಬೇಕು. ಮೂರನೆಯ ಸಂಜ್ಞೆಯಾದಾಗ ಯಾವ ಗುಂಪಿನವರು ಹೆಚ್ಚು ಸಂಖ್ಯೆಯಲ್ಲಿ ಪಿನ್ನುಗಳನ್ನು ಶೀಸೆಯಲ್ಲಿ ಹಾಕಿರುತ್ತಾರೋ ಅವರು ಗೆಲ್ಲುತ್ತಾರೆ.

ಶ್ರೀಧರ ಆಳ್ವ

ತೆಳ್ಳನೆಯ ದೇಹದ ತರುಣ ಶ್ರೀಧರ ಆಳ್ವ 1960ರಲ್ಲಿ ನೆಗೆಯುತ್ತಿದ್ದ ಎತ್ತರ –ಬರಿಯ ಐದೂವರೆ ಅಡಿ. ನಾಲ್ಕೇ ವರ್ಷಗಳ ಬಳಿಕ ಇವರು 6 ಅಡಿ 4½ ಅಂಗುಲವನ್ನು ದಾಟಿಬಿಟ್ಟಿದ್ದರು.

ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಎತ್ತರ ನೆಗೆತ ಚಾಂಪಿಯನ್ ಆಗಿದ್ದ ಶ್ರೀಧರ ಆಳ್ವರು ಎತ್ತರ ಜಿಗಿತ, ದೂರ ಜಿಗಿತ, ಸ್ಪ್ರಿಂಟಿಂಗ್, ಜಾವೆಲಿನ್ ಮತ್ತು ಡಿಸ್ಕಸ್ ಎಸೆತ ––ಹೀಗೆ ಹಲವು ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಪರಿಣತರು. ಅಲ್ಲದೆ ಹರ್ಡ್‌ಲ್ಸ್ ಮತ್ತು 1,500 ಮೀಟರ್ ಓಟಗಳನ್ನು ಇವರು ಹೊಸದಾಗಿ ಕಲಿತು ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಡೆಕಾಥ್ಲನ್ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲೂ ಭಾಗವಹಿಸಿದರು. ಕ್ರೀಡಾಕೂಟಗಳಲ್ಲಿ ಭಾಗಿಯಾಗಲು ವಿದೇಶ ಪ್ರವಾಸಗಳನ್ನು ಕೈಗೊಂಡರು. ಮಂಗಳೂರಿನಲ್ಲಿ ಹೈಸ್ಕೂಲು ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಯಾಗಿದ್ದಾಗಲೇ ಇವರ ಅಥ್ಲೆಟಿಕ್ಸ್ ಸಾಧನೆ ಆರಂಭವಾಯಿತು. ಜೊತೆಗೆ ಕ್ರಿಕೆಟ್, ಬಾಸ್ಕೆಟ್ ಬಾಲ್ ಮತ್ತು ವಾಲಿಬಾಲ್‌ಗಳಲ್ಲೂ ಪರಿಶ್ರಮವಿತ್ತು. ಮಂಗಳೂರು, ಬೆಂಗಳೂರುಗಳಲ್ಲಿ ಕಾಲೇಜು ಶಿಕ್ಷಣದ ಜೊತೆಗೆ ಅಥ್ಲೆಟಿಕ್ಸ್ ಅಭ್ಯಾಸ ಮುಂದುವರಿಯಿತು. 1964ರಲ್ಲಿ ಇವರು ರೈಲ್ವೆ ಉದ್ಯೋಗಿಯಾದರು.



ಅದೇ ವರ್ಷ ಅಖಿಲ ಭಾರತ ಓಪನ್ ಅಥ್ಲೆಟಿಕ್ ಕೂಟದಲ್ಲಿ ಶ್ರೀಧರ ಆಳ್ವರಿಗೆ ಎತ್ತರ ನೆಗೆತದಲ್ಲಿ (1.94 ಮೀಟರ್) ಪ್ರಥಮ ಸ್ಥಾನ ಮತ್ತು ದೂರ ನೆಗೆತದಲ್ಲಿ (7.31 ಮೀಟರ್) ದ್ವಿತೀಯ ಸ್ಥಾನ ಸಿಕ್ಕಿತು. ಟೋಕಿಯೋ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನ ಆಯ್ಕೆ ಶಿಬಿರದಲ್ಲಿ ಇವರು ಭಾಗವಹಿಸಿದರು. ಆಗ ಆಳ್ವರವರ ಕ್ರೀಡಾಪಟುತ್ವ ಅತ್ಯುತ್ತಮ ಮಟ್ಟದಲ್ಲಿದ್ದರೂ ಕಾಲಿಗೆ ಏಟು ಬಿದ್ದು ಟೋಕಿಯೋಗೆ ಹೋಗುವ ಸಂದರ್ಭ ತಪ್ಪಿತು.

ಕಾಮನ್‌ವೆಲ್ತ್ ಕ್ರೀಡಾಕೂಟಗಳಂಥ ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಪಂದ್ಯಾಟಗಳಲ್ಲಿ ಇವರು ಭಾರತವನ್ನು ಪ್ರತಿನಿಧಿಸಿದ್ದಾರೆ.

ಶ್ರೀಪತಿ ಕಂಚಿನಾಳ

ಹಳ್ಳಿಯ ಗರಡಿ ಮನೆಯ ಕೆಂಪುಮಣ್ಣಿನ ಮಟ್ಟಿಯಲ್ಲಿ ದಂಡ ತೆಗೆಯುತ್ತಿದ್ದ ಹುಡುಗ ಮುಂದೆ ಅಖಿಲ ಭಾರತ ಮಟ್ಟದ ಕುಸ್ತಿ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಗೆದ್ದು 'ಹಿಂದ್ ಕೇಸರಿ' ಎನಿಸಿದ.

ಅಲ್ಲಿಯ ತನಕ ಕುಸ್ತಿಯಲ್ಲಿ ಶ್ರೀಪತಿ ಕಂಚಿನಾಳ ಯಾರಿಗೂ ಸೋತವರಲ್ಲ.

ಶ್ರೀಪತಿ ಕಂಚಿನಾಳ ಜನಿಸಿದ್ದು ಬೆಳಗಾವಿ ಜಿಲ್ಲೆಯ ಚಿಕ್ಕೋಡಿ ತಾಲ್ಲೂಕಿನ ಹಳ್ಳಿ ಎಕ್ಸಂಬಾದಲ್ಲಿ. ತಂದೆ ಆ ಊರಿನ ಆಢ್ಯರಲ್ಲೊಬ್ಬರಾದ ಶಂಕರರಾಯರು. ಸ್ವತಃ ಕುಸ್ತಿಪ್ರಿಯರಾದ ಶಂಕರರಾಯರು ಹಳ್ಳಿಯ ಹುಡುಗರು ಕುಸ್ತಿ ಕಲಿಯಲು ಪ್ರೋತ್ಸಾಹ ನೀಡುತ್ತಿದ್ದರು.

ಪ್ರಾಥಮಿಕ ಶಾಲೆಯ ವಿದ್ಯಾಭ್ಯಾಸ ಮುಗಿಸಿದ ಶ್ರೀಪತಿಗೆ ಮುಂದೆ ಗರಡಿಮನೆ ಶಿಕ್ಷಣಕ್ಕೆ ತಂದೆಯ ಉತ್ತೇಜನ ದೊರಕಿತು. ಕೆಲ ಕಾಲ ಕುಸ್ತಿ ಅಭ್ಯಾಸದ ಅನಂತರ ಕೊಲ್ಲಾಪುರದ ಕುಸ್ತಿಪಟು ರಂಗ ನೆರ್ಲಿಯೊಡನೆ ಸೆಣಸಿ ಅವರನ್ನು ಸೋಲಿಸಿದರು. ಅನಂತರ ಚಿಕ್ಕೋಡಿ ಪ್ರದೇಶದ ಜಾತ್ರೆ, ಉರುಸು ಮೊದಲಾದ ಸಂದರ್ಭಗಳಲ್ಲಿ ಕುಸ್ತಿ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಿ ಗೆದ್ದರು.

ಮುಂದೆ ಕುಸ್ತಿ ಪಟುಗಳ ಕೇಂದ್ರ ಎನಿಸಿದ ಕೊಲ್ಲಾಪುರಕ್ಕೆ ಹೋಗಿ ಪೈಲ್ವಾನ್ ಹುಸೇನಸಾಬ ತಾಂಬೂಳರಿಂದ ಹೆಚ್ಚಿನ ತರಪೇತಿ ಪಡೆದರು. ಅನಂತರ ಅಜಮಗಡದ ಸುಖದೇವ, ಇಂದೂರಿನ ಭಗವತಿ, ಪಂಜಾಬಿನ ಮೋತಿ, ಪಾಕಿಸ್ತಾನದ ಸಾದಿಕ್ ಮೊದಲಾದ ಹಲವು ಪ್ರಸಿದ್ಧ ಪೈಲ್ವಾನರನ್ನು ಸೋಲಿಸಿದರು.

1959ರ ಮೇ ತಿಂಗಳಲ್ಲಿ ಆಗಿನ ಮುಂಬಯಿ ರಾಜ್ಯದ ಅಜಿಂಕ್ಯ ಕುಸ್ತಿಪಟು ಪ್ರಶಸ್ತಿ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಶ್ರೀಪತಿ ಭಾಗವಹಿಸಿ ಗೆದ್ದರು. ಆ ರಾಜ್ಯದ ಶ್ರೇಷ್ಠ ಕುಸ್ತಿಪಟುವಾದರು. ಅದೇ ವರ್ಷ ಅಖಿಲ ಭಾರತ ಕುಸ್ತಿ ಸಂಸ್ಥೆ ಏರ್ಪಡಿಸಿದ ಅಖಿಲ ಭಾರತ ಮಟ್ಟದ 'ಹಿಂದ್ ಕೇಸರಿ' ಪ್ರಶಸ್ತಿ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಗೆದ್ದರು. ಪಂಜಾಬಿನ ಅಜೇಯ ಪೈಲ್ವಾನ ಬತ್ತಾಸಿಂಗ್ ಮತ್ತು ಶ್ರೀಪತಿ ಕಂಚಿನಾಳರ ನಡುವೆ ಅಂತಿಮ ಸ್ಪರ್ಧೆ ನಡೆದು ಶ್ರೀಪತಿ ವಿಜಯಿಯಾದರು. 'ಹಿಂದ್ ಕೇಸರಿ' ಪ್ರಶಸ್ತಿಯ ಗುರುತಾದ 'ರುಸ್ತುಂ–ಎ–ಹಿಂದ್' ಗದೆ ಶ್ರೀಪತಿಯವರ ಭುಜಕ್ಕೇರಿತು.

ಶೇನ್ ಗೋಲ್ಡ್

15 ವರ್ಷದ ಬಾಲಿಕೆ. ಶಾಲೆಯ ಟಿಪ್ಪಣಿ ಪುಸ್ತಕದಿಂದ ಒಂದು ಹಾಳೆ ಹರಿದು ಅದರಲ್ಲಿ ತಾನು ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಕ್ರೀಡೆಯಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸುವ ಐದು ಈಜು ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಲ್ಲಿ ಇಷ್ಟಿಷ್ಟು ಸಮಯದಲ್ಲೇ ಮುಗಿಸುತ್ತೇನೆಂದು ಬರೆದಳು. ತಾನೂ ಮ್ಯೂನಿಕ್ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಕ್ರೀಡೋತ್ಸವದಿಂದ ಹಿಂದಿರುಗುವ ತನಕ–18ನೆಯ ಸೆಪ್ಟೆಂಬರಿನ ವರೆಗೂ (1972)—ಯಾರೂ ತೆಗೆದು



11 [illegible] ಗೋಲ್ಡ್

ನೋಡಬಾರದೆಂದು, ಬರೆದ ಲಕೋಟೆಯನ್ನು ತನ್ನ ಆಭರಣಗಳ ಕೆಳಗೆ ಒಂದು ಪೆಟ್ಟಿಗೆಯಲ್ಲಿ ಮುಚ್ಚಿಟ್ಟರು. ಆ ಬಾಲಿಕೆಯೇ ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯದ ಶೇನ್ ಗೋಲ್ಡ್.

ಮ್ಯೂನಿಕ್ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸುವ ಎರಡು ತಿಂಗಳು ಮೊದಲೇ ಶೇನ್ ಗೋಲ್ಡ್ ಇದನ್ನು ಬರೆದಿದ್ದರು. ಭಾಗವಹಿಸಿದ ಈಜು ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಲ್ಲಿ ಮೂರು ಸ್ವರ್ಣಪದಕ, ಒಂದು ಬೆಳ್ಳಿ ಪದಕ ಮತ್ತು ಒಂದು ಕಂಚಿನ ಪದಕ ಗಳಿಸಿ ಹಿಂದಿರುಗಿದ ಅನಂತರವೇ ತಾನು ಬರೆದಿರಿಸಿದ್ದ ಭವಿಷ್ಯವನ್ನು ಹೊರತೆಗೆದರು. 200 ಮೀಟರ್ ಫ್ರೀ ಸ್ಟೈಲ್ ಈಜು ಸ್ಪರ್ಧೆಯನ್ನು 2 ಮಿನಿಟು 3.90 ಸೆಕೆಂಡುಗಳಲ್ಲಿ ಮುಗಿಸುವುದಾಗಿ ಬರೆದಿದ್ದ ಶೇನ್, ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ತೆಗೆದುಕೊಂಡ ಕಾಲ 2 ಮಿನಿಟು 18.5 ಸೆಕೆಂಡು. 400 ಮೀಟರ್ ಫ್ರೀ ಸ್ಟೈಲ್‌ನಲ್ಲಿ ಆಕೆ ಯೋಚಿಸಿದ ಕಾಲ 4 ಮಿನಿಟು 18.5 ಸೆಕೆಂಡು ಎಂದಿದ್ದು, ತೆಗೆದುಕೊಂಡ ಅವಧಿ 4 ಮಿನಿಟು 19.4 ಸೆಕೆಂಡುಗಳು. 200 ಮೀಟರ್ ವೈಯಕ್ತಿಕ ಮಿಡ್ಲೆ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಆಕೆ ಬರೆದಿದ್ದ ಕಾಲ 2 ಮಿನಿಟು 23.0 ಸೆಕೆಂಡು. ನಿಜವಾಗಿ ತೆಗೆದುಕೊಂಡ ಅವಧಿ 2 ಮಿನಿಟು 23.07 ಸೆಕೆಂಡು. ಈ ಮೂರು ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಲ್ಲಿ ಅವರು ವಿಶ್ವದಾಖಲೆ ಸ್ಥಾಪಿಸಿದರು; ಚಿನ್ನದ ಪದಕಗಳನ್ನು ಗಳಿಸಿದರು.

ಬೆಳ್ಳಿಯ ಪದಕ ಗೆದ್ದ 800 ಮೀಟರ್ ಫ್ರೀ ಸ್ಟೈಲ್ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಆಕೆ ಬರೆದಿಟ್ಟಿದ್ದ ಕಾಲ 8 ಮಿನಿಟು 52.0 ಸೆಕೆಂಡುಗಳಾದರೆ, ತೆಗೆದುಕೊಂಡ ಕಾಲ 8 ಮಿನಿಟು 56.39 ಸೆಕೆಂಡುಗಳು. 100 ಮೀಟರ್ ಫ್ರೀ ಸ್ಟೈಲ್ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ 57.9 ಸೆಕೆಂಡುಗಳು ಆಕೆ ಬರೆದಿರಿಸಿದ್ದ ಕಾಲ. ಆದರೆ ತೆಗೆದುಕೊಂಡದ್ದು 59.02 ಸೆಕೆಂಡುಗಳು. ಇದರಲ್ಲಿ ಆಕೆಗೆ ದೊರೆತದ್ದು ಕಂಚಿನ ಪದಕ. ಈ ಎರಡರಲ್ಲೂ ಆಕೆ ಭವಿಷ್ಯ ನುಡಿದ ಕಾಲಕ್ಕೂ ತೆಗೆದುಕೊಂಡ ಕಾಲಕ್ಕೂ ಹೆಚ್ಚು ವ್ಯತ್ಯಾಸ ಬಂತು.

ಶೇನ್ ಗೋಲ್ಡ್ ಈ ಮೊದಲ ಸೋಲುಗಳನ್ನು ನಗುತ್ತಲೇ ಎದುರುಗೊಂಡರು. ಜನಪ್ರಿಯ ಕ್ರೀಡಾಪಟುವಾಗಿ ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯಕ್ಕೆ ಹಿಂದಿರುಗಿದರು.

1973ರ ಫೆಬ್ರವರಿ 11ರಂದು ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯನ್ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಲ್ಲಿ ಶೇನ್ ಗೋಲ್ಡ್ ಮತ್ತೊಂದು ವಿಕ್ರಮ ಸಾಧಿಸಿದರು. 1971ರಲ್ಲಿ ತಾವು 1,500 ಮೀಟರ್ ಫ್ರೀ ಸ್ಟೈಲ್ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಸ್ಥಾಪಿಸಿದ ವಿಶ್ವದಾಖಲೆಯನ್ನು ಮುರಿದರು. 16 ಮಿನಿಟು 56.9 ಸೆಕೆಂಡುಗಳಲ್ಲಿ ಸಾಗಿ 17 ಮಿನಿಟುಗಳಿಗಿಂತ ಕಡಮೆ ಅವಧಿಯನ್ನು ಸಾಧಿಸಿದವರಲ್ಲಿ ಮೊದಲಿಗರಾದರು.

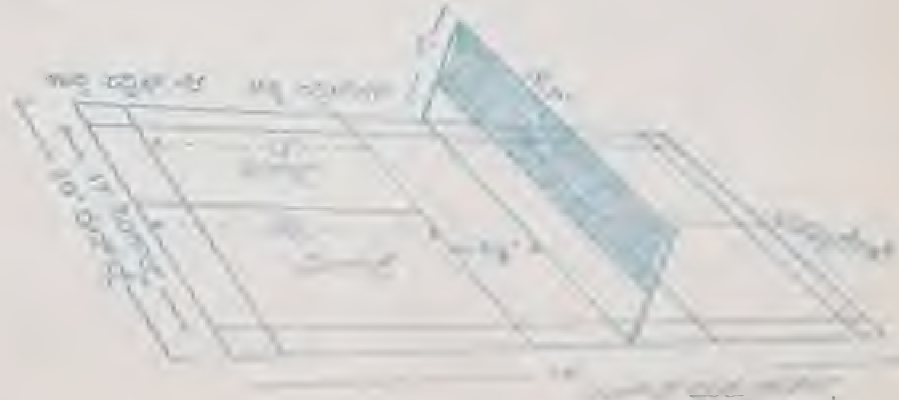
ಷಟ್‌ಲ್ ಬ್ಯಾಡ್ಮಿಂಟನ್

ಷಟ್‌ಲ್‌ಕಾಕನ್ನು ಒಳಾಂಗಣದಲ್ಲೂ ಆಡಬಹುದು; ಹೊರಾಂಗಣದಲ್ಲೂ ಆಡಬಹುದು. ಇಬ್ಬರು ಆಡಬಹುದು, ನಾಲ್ಕು ಜನರೂ ಆಡಬಹುದು.

ಒಂದು ಕಾರ್ಕಿನ ತುಂಡಿನ ಮೇಲೆ ಹೆಬ್ಬಾತಿನ ಗರಿಗಳನ್ನು ಅಂಟಿಸಿ ಷಟ್‌ಲ್‌ಕಾಕ್ ರಚಿಸುತ್ತಾರೆ. ಒಳಾಂಗಣವಲ್ಲಿ ಆಡುವ ಷಟ್‌ಲ್‌ಕಾಕಿನ ಕಾರ್ಕಿಗೆ ಮೃದು ತೊಗಲಿನ ಹೊದಿಕೆ ಹಾಕಿರುತ್ತಾರೆ. ಬಯಲಿನಲ್ಲಿ ಆಡುವುದಕ್ಕಾದರೆ ರಬ್ಬರಿನ ಹೊದಿಕೆ ಇರುತ್ತದೆ. ಈಚೆಗೆ ಪ್ಲಾಸ್ಟಿಕ್ಕಿನ ಷಟ್‌ಲ್‌ಕಾಕ್ ಸಹಾ ಬಂದಿದೆ. ರ್‍ಯಾಕೆಟಿನಿಂದ ಷಟ್‌ಲ್‌ಕಾಕನ್ನು ಆಟದ ಅಂಗಳದ ಒಂದು ಕಡೆಯಿಂದ ಇನ್ನೊಂದು ಕಡೆಗೆ ಹೊಡೆಯುತ್ತಾರೆ. ಒಂದೊಂದು ಕಡೆಯಲ್ಲೂ ಬಲ ಅಂಗಣ, ಎಡ ಅಂಗಣ ಎಂದು ಎರಡು ಭಾಗಗಳಿವೆ.

ಆಟವನ್ನು ಆರಂಭಿಸುವ ಮೊದಲು ಟಾಸ್ ಹಾಕುತ್ತಾರೆ. ನಾಣ್ಯವನ್ನು ಬೆರಳಿನಿಂದ ಚಿಮ್ಮಿಸಿ, ಬೀಳುವಾಗ ತಲೆಭಾಗ ಅಥವಾ ಹಿಂಭಾಗ ಮೇಲಿರುತ್ತದೆಂದು ಸರಿಯಾಗಿ ಹೇಳಿದವರು ಟಾಸ್ ಗೆದ್ದಂತೆ. ಆಟವಾಡಲು ಬೇಕಾದ ಅಂಗಣ, ಆಟ ಪ್ರಾರಂಭಿಸುವ ಗುಂಪು ಇವನ್ನು ಆರಿಸಬಹುದು. ಮೊದಲ ಹೊಡೆತದ ಸರದಿಯವರು ಬಲ ಅಂಗಣದಲ್ಲಿ ಚಿಕ್ಕ ಸರ್ವಿಸ್ ಗೆರೆಯ ಹಿಂಭಾಗಕ್ಕೆ ನಿಂತುಕೊಂಡು ಷಟ್‌ಲ್‌ಕಾಕನ್ನು ಎದುರು ಅಂಗಣದ ಬಲ ಅಂಗಣಕ್ಕೆ ಬೀಳುವಂತೆ ಹೊಡೆಯಬೇಕು. ಅಲ್ಲಿರುವ ಆಟಗಾರರು ಷಟ್‌ಲ್‌ಕಾಕ್ ನೆಲಕ್ಕೆ ಬೀಳುವ ಮೊದಲೇ ಹೊಡೆದು ಹಿಂದಕ್ಕೆ ಎದುರು ಅಂಗಣದತ್ತ ಕಳುಹಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಆಟ ಆರಂಭಿಸಿದ ಕಡೆ ಮಾತ್ರ ಗೆಲ್ಲಂಕವನ್ನು ಎಣಿಸುತ್ತಾರೆ. ಮೊದಲ ಹೊಡೆತದಿಂದ ಆಟ ಆರಂಭವಾದಾಗ ಎದುರು ಪಕ್ಷದವರು ಷಟ್‌ಲ್‌ಕಾಕನ್ನು ಪುನಃ ಹೊಡೆಯಲಾಗದಿದ್ದರೆ, ಅಥವಾ ತಪ್ಪು ಮಾಡಿದರೆ, ಆಡಿದವರಿಗೆ ಒಂದು ಅಂಕ ಬರುತ್ತದೆ. ಹೊಡೆತ ಆರಂಭಿಸಿದವನು ಎದುರು ಪಕ್ಷದವರು ಹೊಡೆದ ಷಟ್‌ಲ್‌ಕಾಕನ್ನು ಹಿಂದಿರುಗಿ ಹೊಡೆಯಲು ಅಸಮರ್ಥನಾದರೆ, ಇವನ ಸರದಿ ಮುಗಿಯುತ್ತದೆ. ಎದುರು ಪಕ್ಷದವನಿಗೆ ಹೊಡೆತ ಆರಂಭಿಸುವ ಸರದಿ ಬರುತ್ತದೆ. ಡಬಲ್ಸ್ ಆಟದಲ್ಲಿ ಮೊದಲು ಆರಂಭಿಸಿದ ವ್ಯಕ್ತಿ ಒಂದು ಅಂಕ ಗಳಿಸಿದರೆ ಪುನಃ ಆರಂಭಿಸುವಾಗ ಅಂಕಣ ಬದಲಿಸಿಕೊಂಡು ಆಡಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಆತ ಷಟ್‌ಲ್‌ಕಾಕನ್ನು ಹಿಂದಿರುಗಿಸಲಾಗದಿದ್ದರೆ ಆತನ ಜೊತೆಗಾರನಿಗೆ ಸರ್ವಿಸ್ ಆರಂಭಿಸುವ ಸರದಿ ಬರುತ್ತದೆ. ಪಕ್ಷಗಳಲ್ಲಿ ಯಾರು ಮೊದಲು 15 ಗೆಲ್ಲಂಕಗಳನ್ನು ಗಳಿಸುತ್ತಾರೋ ಅವರು ವಿಜಯಿಗಳು. ಮಹಿಳೆಯರಿಗೆ 11 ಗೆಲ್ಲಂಕಗಳು. ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಮೂರು ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಯಾರು ಎರಡು ಆಟಗಳನ್ನು ಗೆಲ್ಲುತ್ತಾರೋ ಅವರನ್ನು ವಿಜಯಿಗಳೆಂದು ನಿರ್ಧರಿಸುತ್ತಾರೆ.



ಆಟದ ಅಂಗಣ

ಷಟ್‌ಲ್‌ಕಾಕ್ ಆಟದಲ್ಲಿ ಆರು ಮುಖ್ಯ ವರಸೆಗಳಿವೆ : ಮೊದಲ ಹೊಡೆತ, ಎದುರು ಅಂಗಣದ ಕೊನೆಯ ಭಾಗಕ್ಕೆ ತಲಪುವಂತೆ ಬಹು ಎತ್ತರಕ್ಕೆ ಹೊಡೆಯುವುದು ('ಕ್ಲೀಯರ್'), ಎದುರು ಅಂಗಣದಲ್ಲಿ ನೆಟ್ಟಿನ ಸಮೀಪಕ್ಕೆ ಬೀಳುವಂತೆ ಹಾಕುವುದು, ಶಕ್ತಿಯುತವಾಗಿ ಷಟ್‌ಲ್‌ಕಾಕನ್ನು ಕೆಳಮುಖವಾಗಿ ಹೊಡೆಯುವುದು, ಮುಂಗೈ ಹೊಡೆತ ಹಾಗೂ ಹಿಂಗೈ ಹೊಡೆತಗಳು.

ಮೊದಲ ಹೊಡೆತ (ಸರ್ವಿಸ್)ವನ್ನು ಬಲ ಅಂಗಣ ಬಿಟ್ಟು ಬೇರೆ ಅಂಗಣದಿಂದ ಆರಂಭಿಸುವುದು, ಸೊಂಟದಿಂದ ಮೇಲು ಭಾಗಕ್ಕೆ ರ್‍ಯಾಕೆಟನ್ನು ತಗಲಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದು ತಪ್ಪು. ಷಟ್‌ಲ್‌ಕಾಕನ್ನು ಎಲ್ಲೆಗೆರೆಗಳಿಂದಾಚೆಗೆ ಬೀಳುವಂತೆ ಮಾಡುವುದು, ಏಕಪ್ರಕಾರವಾಗಿ ಎರಡು ಬಾರಿ ಷಟ್‌ಲ್‌ಕಾಕನ್ನು ಅಂಗಣದ ಒಂದೇ ಭಾಗದಲ್ಲಿ ಬೀಳಿಸುವುದು, ನೆಟ್ಟಿನ ಮೂಲಕ ಅಥವಾ ನೆಟ್ಟಿನ ಕೆಳಗಿನಿಂದ ಷಟ್‌ಲ್‌ಕಾಕ್ ಹೋಗುವುದು, ನೆಟ್ಟನ್ನು ಹಾದುಬರುವ ಮೊದಲೇ ಹೊಡೆಯುವುದು, ನೆಟ್ ಅಥವಾ ನೆಟ್ಟನ್ನು ಕಟ್ಟಿರುವ ಕಂಬಗಳನ್ನು ಆಟದ ಅವಧಿಯಲ್ಲಿ ಮುಟ್ಟುವುದು ಹೊಡೆತ ಆರಂಭಿಸುವಾಗ ಅಥವಾ ತನ್ನ ಅಂಗಣಕ್ಕೆ ಷಟ್‌ಲ್‌ಕಾಕ್ ಬಂದಾಗ ಹೊಡೆಯುವಲ್ಲಿ ಗೆರೆಯ ಮೇಲೆ ನಿಂತಿರುವುದು ಹಾಗೂ ಷಟ್‌ಲ್‌ಕಾಕನ್ನು ಹೊಡೆಯುವಾಗ ಎರಡು ಕಾಲುಗಳೂ ನೆಲದ ಮೇಲೆ ಇರದಿರುವುದು ತಪ್ಪುಗಳೆನಿಸಿವೆ.

ಮೊದಲ ಹೊಡೆತವನ್ನು ಪ್ರಾರಂಭಿಸುವವರೂ ಅದನ್ನು ಹಿಂದಿರುಗಿ ಹೊಡೆಯ ಬೇಕಾದವರೂ ಬಲ ಅಂಗಣದಲ್ಲಿಯೇ ಇರಬೇಕಾದದ್ದು ಆಟದ ನಿಯಮಗಳಲ್ಲಿ ಒಂದು. ಎಡ ಅಂಗಣದಿಂದ ಒಂದು ಬಾರಿ, ಬಲ ಅಂಗಣದಿಂದ ಒಂದು ಬಾರಿ ಮೊದಲ ಹೊಡೆತ ಆರಂಭಿಸುವುದು ಮುಂದುವರಿಯುತ್ತದೆ.

ಗೆಲ್ಲಂಕ ಸೊನ್ನೆ ಅಥವಾ ಸಮಸಂಖ್ಯೆ ಇರುವಾಗ ಬಲ ಅಂಗಣದಿಂದಲೂ ವಿಷಮ ಸಂಖ್ಯೆ ಇರುವಾಗ ಎಡ ಅಂಗಣದಿಂದಲೂ ಮೊದಲ ಹೊಡೆತ ಮಾಡಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. 15 ಅಂಕದ ಪರಿಮಿತಿ ಇರುವಾಗ ಎರಡು ಪಕ್ಷಗಳು 13 ಅಂಕದಲ್ಲಿ ಸಮಮಾಡಿಕೊಂಡರೆ, ಮೊದಲು 13 ಅಂಕ ಗಳಿಸಿದ ಪಕ್ಷದವರು ಬೇಕಾದರೆ 18ಕ್ಕೆ ಗೆಲ್ಲಂಕ ಎಂದು ನಿರ್ಧರಿಸಬಹುದು. ಪ್ರತಿ ಆಟ ಮುಕ್ತಾಯವಾದಾಗಲೂ ಆಟಗಾರರು ಅಂಗಣವನ್ನು ಬದಲಾಯಿಸುತ್ತಾರೆ. ಆಗ ಗೆದ್ದವರದ್ದು ಮೊದಲ ಹೊಡೆತ. ಮೂರನೆಯ ಆಟದಲ್ಲಿ ಒಂದು ಪಕ್ಷದವರದು 8 ಅಂಕ ಆದಾಗ ಅಂಗಣ ಬದಲಾಯಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಚುರುಕುಗಣ್ಣು ಮತ್ತು ಲಘುಗತಿ —ಉತ್ತಮ ಷಟ್‌ಲ್‌ಕಾಕ್ ಬ್ಯಾಡ್ಮಿಂಟನ್ ಆಟಗಾರನಿಗಿರಬೇಕಾದ ಎರಡು ಮುಖ್ಯ ಗುಣಗಳು.

ನೋಡಿ : ಬಾಲ್ ಬ್ಯಾಡ್ಮಿಂಟನ್ ; ಬ್ಯಾಡ್ಮಿಂಟನ್

ಷರೇಡ್

ರಂಗಮಂಟಪದ ಮೇಲೆ ನಾಲ್ಕು ಹುಡುಗರು ಬಂದರು. ಅವರಲ್ಲೊಬ್ಬ—

" ಸಂಗಡಿಗರೇ ಹೋಗೋಣ ಬನ್ನಿ ಗೀತೆ ಕೇಳೋಕೆ.........

ಸಂಗೀತ ಕೇಳೋಕೆ ಹೋಗೋಣ ಬನ್ನಿ " —ಎಂದು ಹಾಡಿದ.

ನಾಲ್ಕು ಜನರೂ ಹಾಡನ್ನು ಹೇಳುತ್ತಾ ರಂಗಮಂಟಪದಿಂದ ಸರಿದು ಹೋದರು. ಮತ್ತೆ ಬಂದವರಿಬ್ಬರಲ್ಲಿ.

" ಕಲಾಭಿಮಾನಿ ದೇವತೆ ಯಾರು ಗೊತ್ತೇನೋ "—ಒಬ್ಬ ಪ್ರಶ್ನಿಸಿದ. "ಕಲಾ—ಅಭಿಮಾನಿ—ದೇವತೆ... ಕಲೆ, ಓ ಸರಸ್ವತಿ ಅಲ್ವಾ ? " ಎರಡನೆಯವನು ಉತ್ತರಿಸಿದ. ಇಬ್ಬರೂ ಒಳ ನಡೆದರು. ಇನ್ನೊಂದು ತಂಡ ಕಾಣಿಸಿಕೊಂಡಿತು.

" ಪರಿಷೇಗೆ ಹೋಗೋಣ್ವೇನೋ, ಪರಿಷೇಗೆ ? "

" ಪರಿಷೇಗ್ಯಾಕೆ ? "

" ಪರಿಷತ್ತು ಕೂಡಿಸೋಕೆ "

ಎಲ್ಲರೂ ಒಟ್ಟಿಗೇ " ಪರಿಷೇಗೋಗೋಣ ಪರಿಷತ್ತು ಕೂಡಿಸೋಕೆ " ಎಂದು ಹೇಳುತ್ತಿರುವಾಗ ಹಿಂದೆ ಎರಡು ಬಾರಿ ಬಂದು ಹೋಗಿದ್ದ ತಂಡದವರು ಬಂದು ಸೇರಿದರು.

" ಗಂಧದ ಗುಡಿಯಲ್ಲಿ ದೇವರ ಸೇವೆಯಲ್ಲಿ ಇದರ ಅವಾಂತರವೋ ಅವಾಂತರ "— ಒಬ್ಬ ಹೇಳಿದ. ಮುಂದೆ ಇನ್ನೊಬ್ಬ " ಕಲೆಯ ಆರಾಧಕ ಯಾವಾಗಲೂ ಬಡವನಯ್ಯ " ಎಂದು ಹಾಡಿದ. " ಹರಟೆಯ ಪರಿಷತ್ತನ್ನು ಮುಗಿಸೋಣ " ಎಂದೊಬ್ಬ ಸೂಚನೆಕೊಟ್ಟ.

ಪ್ರೇಕ್ಷಕರ ಕಡೆಯಿಂದ " ಸಂಗೀತ ಕಲಾ ಪರಿಷತ್ತು " ಎಂಬ ಕೂಗು ಹಲವೆಡೆಗಳಿಂದ ಬಂತು.

ಹೀಗೆ ಪದಗಳನ್ನು ಅಭಿನಯದ ಮೂಲಕ ಸೂಚಿಸಿ ಅದು ಏನೆಂದು ಊಹಿಸಲು ಬಿಡುವ ಆಟ ಷರೇಡ್.

ಪ್ರಾಚೀನ ಭಾರತದಲ್ಲಿ ಷರೇಡನ್ನು ಹೋಲುವ 'ಮಾನಸಿ' ಎಂಬ ಆಟವಿತ್ತು. ದೃಶ್ಯ ಮಾನಸಿ, ಅದೃಶ್ಯ ಮಾನಸಿ, ಆಕಾಶ ಮಾನಸಿ —ಹೀಗೆ ಅದನ್ನು ವಿವಿಧ ಬಗೆಗಳಲ್ಲಿ ಆಡುತ್ತಿದ್ದರು. ಒಂದು ಹೂವನ್ನೋ ಪ್ರಾಣಿಯನ್ನೋ ಬರೆದು ಆ ಚಿತ್ರದೊಳಗೆ ಅನುಸ್ವಾರ, ವಿಸರ್ಗ ಮೊದಲಾದುವುಗಳನ್ನು ಅಲ್ಲಲ್ಲಿ ಬರೆಯುತ್ತಿದ್ದರು. ಇದನ್ನು ನೋಡಿಕೊಂಡು ಪದ್ಯ ರಚಿಸಿ ಹೇಳಬೇಕಾಗಿತ್ತು. ಸೂಚನೆಗಳನ್ನು ಕೇಳಿಯೇ ' ಮಾನಸಿ ' ಮಾಡುವುದರಲ್ಲಿ ಪರಿಣತರಾದವರು ಪದಗಳನ್ನು ಊಹಿಸಿ ಹೇಳುತ್ತಿದ್ದರು.

ಪಾಶ್ಚಾತ್ಯ ದೇಶಗಳಲ್ಲಿ ಷರೇಡಿನ ಉದಯವಾದದ್ದು 18ನೆಯ ಶತಮಾನದ ಫ್ರಾನ್ಸಿನಲ್ಲಿ. ಔತಣ ಕೂಟಗಳಲ್ಲಿ ಬೇಸರವಾದಾಗ ಹುರುಪು ಮೂಡಿಸಲು ಆರಂಭವಾದ ಆಟವಿದು.

ಷರೇಡ್ ಎರಡು ತಂಡಗಳ ನಡುವೆಯೂ ನಡೆಯಬಹುದು.

ಬರೆದಿರುವ ಷರೇಡ್‌ಗಳು ಸಿಗುತ್ತವೆ. ಅದನ್ನು ಕೊಂಡು ತಂದು ಅಭಿನಯಿಸಬಹುದು.

ಪಾಟ್‌ಪಟ್

ಭಾರವಾದ ಕಲ್ಲುಗುಂಡನ್ನು ಎತ್ತಿ ಒಗೆಯುವುದು ಯುವಕರಿಗೆ ಮೊದಲಿನಿಂದಲೂ ಪ್ರಿಯವಾದ ಹವ್ಯಾಸ. ಫ್ರೆಂಚ್ ಚಕ್ರವರ್ತಿ ನೆಪೋಲಿಯನ್ (1769-1821) ಕಾಲದಲ್ಲಿ ಸೈನಿಕರು ವಿರಾಮದ ವೇಳೆಯಲ್ಲಿ ಫಿರಂಗಿ ಗುಂಡುಗಳನ್ನು ಎಸೆಯುವ ಸ್ಪರ್ಧೆಯನ್ನು ಏರ್ಪಡಿಸುತ್ತಿದ್ದರು. ಈ ಆಟಕ್ಕೆ ಇದರಿಂದ ಒಂದು ವ್ಯವಸ್ಥಿತ ರೂಪ ಬಂತು. ಒಂದು ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಭಾರದ ಲೋಹ ಗುಂಡನ್ನು ದೂರಕ್ಕೆ ಬೀಳಿಸುವ ಸ್ಪರ್ಧೆ ಪಾಟ್‌ಪಟ್ ಎಂಬ ಹೆಸರಿನಿಂದ ಜನಪ್ರಿಯವಾಯಿತು.

' ಪಾಟ್ ' ಎಂದರೆ ಗುಂಡು. ಪಟ್ ಎಂದರೆ ಇಡುವುದು. ವಾಸ್ತವವಾಗಿ ಗುಂಡನ್ನು ಎಸೆಯುವುದು ಅಕ್ರಮ ; ಒಂದು ಕೈಯಿಂದ ನೂಕುವುದರ ಮೂಲಕ ಗುಂಡನ್ನು ಆದಷ್ಟು ದೂರಕ್ಕೆ ಬೀಳಿಸಬೇಕು. ಬೀಳಿಸು



ಶಾಟ್‌ಪಟ್ ಷೂ

ವೃದಕ್ಕೆ ಮೊದಲು ಗುಂಡನ್ನು ಹಿಡಿದು ಕೊಂಡು ಕೈಯನ್ನು ಭುಜಕ್ಕಿಂತ ಕೆಳಗೆ ಅಥವಾ ಹಿಂದಕ್ಕೆ ಕೊಂಡೊಯ್ಯುವುದು ಕ್ರಮಬದ್ಧವಲ್ಲ.

ಶಾಟ್‌ಪಟ್ ಮಾಡುವವನು 7 ಅಡಿ ವ್ಯಾಸದ ಒಂದು ವೃತ್ತದ ಒಳಗಡೆ ನಿಂತು ಕೊಳ್ಳುತ್ತಾನೆ. ಗುಂಡನ್ನು ಬಲಗೈಯ ಬೆರಳುಗಳಿಂದ ಹೆಗಲ ಮೇಲೆ ಹಿಡಿದುಕೊಂಡು ವೃತ್ತದ ಹಿಂಭಾಗದಲ್ಲಿ ಎಸೆಯಬೇಕಾದ ದಿಕ್ಕಿಗೆ ಬೆನ್ನುಮಾಡಿ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾನೆ. ಎಡಗಾಲನ್ನು ನೆಲದಿಂದ ತುಸು ಮೇಲಕ್ಕೆತ್ತಿ ಬಲಗಾಲನ್ನು ಬಗ್ಗಿಸಿ ಒಂದು ಕ್ಷಣ ಇವನು ಒಂದು ಕಾಲಿನ ಮೇಲಿರುತ್ತಾನೆ. ಮರುಕ್ಷಣವೇ ರಭಸವಾಗಿ ಬಲಗಾಲಿನಿಂದ ನೆಲವನ್ನು ಒತ್ತಿ ಗುಂಡನ್ನು ಮೇಲಕ್ಕೆತ್ತುತ್ತಾನೆ. ಕಾಲುಗಳ ತ್ವರಿತಚಲನೆಯಿಂದ ಕಣ್ಣುಮುಚ್ಚಿ ತೆರೆಯುವುದರೊಳಗೆ ವೃತ್ತದ ಮುಂದಿನ ಭಾಗಕ್ಕೆ ಬಂದಿರುತ್ತಾನೆ. ಅದೇ ಸಮಯ ಗುಂಡನ್ನು ಕೈಯಿಂದ ಬಲವಾಗಿ ನೂಕಿ ನೆಲಕ್ಕೆ ಇವನು ಸುಮಾರು 45° ಕೋನದಲ್ಲಿ ಬೀಳಿಸುತ್ತಾನೆ. ಹೀಗೆ ಮಾಡುವಾಗ ಇವನು ವೃತ್ತದಿಂದ ಹೊರಕ್ಕೆ ಇಲ್ಲವೆ ಗೆರೆಯ ಮೇಲೆ ಕಾಲಿಟ್ಟರೆ ಈ ಒಗೆತವನ್ನು ಗಣನೆಗೆ ತೆಗೆದು ಕೊಳ್ಳುವುದಿಲ್ಲ.



ಶಾಟ್‌ಪಟ್ ಹಂತಗಳು

ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲೂ ಶಾಟ್‌ಪಟ್ ಸ್ಪರ್ಧೆ ನಡೆಯುತ್ತದೆ. ಗಂಡಸರ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಉಪಯೋಗಿಸುವ ಲೋಹದ ಗುಂಡು 16 ಪೌಂಡ್ ಭಾರವಿರುತ್ತದೆ. ಹೆಂಗಸರು 8 ಪೌಂಡ್ 13 ಔನ್ಸ್ (4 ಕಿಲೊ







ಗ್ರಾಮ್) ಭಾರದ ಗುಂಡನ್ನು ಒಗೆಯುತ್ತಾರೆ. ಶಾಲಾ ಬಾಲಕರು 12 ಪೌಂಡ್ ಗುಂಡಿನಿಂದ ಅಭ್ಯಾಸಮಾಡುತ್ತಾರೆ. ಗಂಡಸರ ಡೆಕಾಥ್ಲನ್‌ನಲ್ಲಿ–ಷಾಟ್‌ಪಟ್ ಒಂದು ಆಟ.

ಷಾಟ್‌ಪಟ್ ಮಾಡುವ ತಂತ್ರದಲ್ಲಿ ನಿರಂತರ ಸುಧಾರಣೆ ನಡೆದು ಗುಂಡನ್ನು ಒಗೆಯುವ ದೂರ ಬಹಳಷ್ಟು ಮಟ್ಟಿಗೆ ಹೆಚ್ಚಿದೆ. 1876ರಲ್ಲಿ ಅಮೆರಿಕದ ಜೆ. ಎಮ್. ಮಾನ್ ಒಗೆದ 30 ಅಡಿ ಹನ್ನೊಂದೂವರೆ ಅಂಗುಲ ದೂರ ವಿಶ್ವ ದಾಖಲೆಯಾಗಿತ್ತು. 1967ರಲ್ಲಿ ಅದೇ ದೇಶದ ರ್ಯಾಂಡೀ ಮಾಟ್‌ಸನ್ 71 ಅಡಿ ಐದೂವರೆ ಅಂಗುಲ ದೂರಕ್ಕೆ ಗುಂಡನ್ನು ಒಗೆದ. 1968ರ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಸ್ವರ್ಣಪದಕ ಪಡೆದಿದ್ದ ಇವನನ್ನು ಗೌರವಿಸಲು ಇವನ ಹುಟ್ಟೂರಿನಲ್ಲಿ ಒಂದು ರಸ್ತೆಗೆ ರ್ಯಾಂಡೀ ಮಾಟ್‌ಸನ್ ರಸ್ತೆ ಎಂದು ಹೆಸರಿಟ್ಟರು. ಆದರೆ 1972ರಲ್ಲಿ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ಗೆ ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡಲು ಅಮೆರಿಕದಲ್ಲಿ ಸ್ಪರ್ಧೆ ನಡೆದಾಗ ಬೇರೆ ಮೂವರು ಇವನಿಗಿಂತ ದೂರಕ್ಕೆ ಗುಂಡನ್ನು ಒಗೆದರು. 1972ರ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಪೋಲೆಂಡಿನ ವ್ಲಾಡಿಸ್ಲಾವ್ ಕೊಮಾರ್ 21.18 ಮೀಟರ್ ದೂರಕ್ಕೆ ಎಸೆದು ಒಲಿಂಪಿಕ್ ದಾಖಲೆ ಸ್ಥಾಪಿಸಿದ.

ಅಮೆರಿಕದ ರ್ಯಾಂಡೀ ಮಾಟ್‌ಸನ್

ಮಹಿಳೆಯರಲ್ಲಿ ರಷ್ಯದ ನಾಡೆಸ್ದಾ ಚಿಜೋವ 1969ರಲ್ಲಿ ಎಸೆದ 67 ಅಡಿ $\frac{1}{4}$ ಅಂಗಲ ದೂರ ವಿಶ್ವದಾಖಲೆ.

ಅಮೆರಿಕದ ವಿಲಿಯಂ ಪೆರಿ ಓಬ್ರಿಯನ್ (ಜನನ: ಜನವರಿ 1932) ಎರಡೂ ಕೈಗಳಿಂದ ಉತ್ತಮ ಷಾಟ್‌ಪಟ್ ಮಾಡಬಲ್ಲವರಾಗಿದ್ದರು. ಬಲಕೈಯಿಂದ 61 ಅಡಿ $\frac{3}{4}$ ಅಂಗುಲ ಮತ್ತು ಎಡಕೈಯಿಂದ 47 ಅಡಿ $9\frac{1}{2}$ ಅಂಗುಲ ಎಸೆದಿದ್ದರು. ಅಂದರೆ ಎರಡೂ ಕೈಗಳ ಎಸೆತ ಸೇರಿ 108 ಅಡಿ $10\frac{1}{4}$ ಅಂಗುಲ. ಇದೂ ಒಂದು ದಾಖಲೆ,

ನೋಡಿ : ಡೆಕಾಥ್ಲನ್ ; ಹ್ಯಾಮರ್ ಎಸೆತ

ಷಿಂಟಿ

ಷಿಂಟಿ ಸ್ಕಾಟ್ಲೆಂಡಿನ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಆಟ.

'ಷಿಂಟಿ' ಎಂದರೆ ಗಲಾಟೆಯುಬ್ಬಿಸು, ಜಗಳವಾಡು ಎಂದರ್ಥ. ಇದರಿಂದ ಷಿಂಟಿ ಎಂಬ ಪದ ಹುಟ್ಟಿರಬಹುದೆಂದು ಊಹಿಸಲಾಗಿದೆ. ಸ್ಕಾಟ್ಲೆಂಡಿನ ಷಿಂಟಿ, ಐರಿಷ್ ಆಟವಾದ ಹರ್ಲಿಂಗ್ ಅಥವಾ ಹರ್ಲಿ, ವೇಲ್ಸಿನ ಬ್ಯಾಂಡಿ-ಇವು ಹಾಕಿಗೆ ಮೂಲ ಆಟಗಳಂತಿವೆ. ಷಿಂಟಿಯು ಹಾಕಿಗಿಂತ ಬಿರುಸಾದ ಆಟ. ಸ್ವಲ್ಪ ಹಿಂಸಾತ್ಮಕವೂ ಹೌದು. ಇಲ್ಲಿ ಚೆಂಡಿಗಾಗಿ ನೆಲಮಟ್ಟದಲ್ಲೂ ನೆಲದಿಂದ ಎತ್ತರದಲ್ಲೂ ಹೋರಾಟ ನಡೆಯುತ್ತದೆ.

ಷಿಂಟಿ 'ಗೇಲಿಕ್' ಜನರ ಪುರಾತನ ಆಟ. 'ಗೇಲಿಕ್' ಜನರು ಸ್ಕಾಟ್ಲೆಂಡ್, ಐರ್ಲೆಂಡ್‌ಗಳಿಗೆ ಸೇರಿದವರು. ಗೇಲಿಕ್ ಭಾಷೆಯಲ್ಲಿ ಷಿಂಟಿ ಆಟಕ್ಕೆ ಕಾಮನ್‌ಚ್ಡ್ ಎಂದು ಹೆಸರು. ಆಟಕ್ಕೆ ಉಪಯೋಗಿಸಲ್ಪಡುವ ದಾಂಡು ಅಥವಾ ಬ್ಯಾಟಿನ ಹೆಸರು 'ಕಾಮನ್' ಎಂದು. ಕಾರ್ಕಿಗೆ ತೊಗಲು ಮತ್ತು ಉಣ್ಣೆದಾರವನ್ನು ಸುತ್ತಿ ಮಾಡಿರುವ ಚೆಂಡು. ವ್ಯಾಸ ಎರಡೂವರೆ ಅಂಗುಲ. ಹಿಂದೆ ಷಿಂಟಿಯನ್ನು ಅನೇಕ ಜನ ಯೋಧರು ಕೂಡಿ ಆಡುತ್ತಿದ್ದರು. ಆಗ ಇದು ನಿಯಮಬದ್ಧವಾಗಿರಲಿಲ್ಲ. ಅನಂತರ ಎರಡು ಹಳ್ಳಿಗಳ ಬುಡಕಟ್ಟಿನ ನಡುವೆ ನಡೆಯುವ ಪಂದ್ಯವಾಯಿತು. ಗೆದ್ದವರಿಗೆ ಕುಡಿಯಲು ವಿಸ್ಕಿ ಸಿಗುತ್ತಿತ್ತು. ಅದನ್ನು ಅವರು ಸೋತವರೊಡನೆ ಹಂಚಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಿದ್ದರು. ಒಂದು ತಂಡದಲ್ಲಿ ಹನ್ನೆರಡು ಜನ ಆಟಗಾರರಿರುತ್ತಾರೆ. ಎರಡು ತಂಡಗಳ ನಡುವೆ ಇಂಥ ಷಿಂಟಿ ಆಟ ನಡೆಯುತ್ತದೆ.

200—145 ಗಜ ಉದ್ದ, 100—70 ಗಜ ಅಗಲವಿರುವ ಮೈದಾನ. ಪಾರ್ಶ್ವದ ಎಲ್ಲೆ ಹಾಗೂ ಗೋಲಿನ ಜಾಗಗಳನ್ನು ಗುರುತಿಸಲಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಗೋಲಿಗೆ ಹೇಲ್ ಎಂದು ಹೆಸರು. ಹೇಲ್‌ನ ಅಗಲ 12 ಅಡಿ ; ಎತ್ತರ 10 ಅಡಿ.

ಹಾಕಿಯಂತೆಯೇ ಆಡಲ್ಪಟ್ಟರೂ ಇಲ್ಲಿ ಕೆಲವು ವ್ಯತ್ಯಾಸಗಳಿವೆ. ಆರಂಭದಲ್ಲಿ 12 ಆಟಗಾರರೂ ಎದುರು ತಂಡದ ಹನ್ನೆರಡು ಜನರನ್ನು ಎದುರಿಸುವಂತೆ ಜೋಡಿ ನೆಲೆದಲ್ಲಿ ನಿಂತಿರುತ್ತಾರೆ. ದಾಂಡನ್ನು ಯಾವ ಎತ್ತರಕ್ಕೆ ಬೇಕಾದರೂ ಎತ್ತಬಹುದು. ಚೆಂಡು ಹೊಡೆಯುವುದರಲ್ಲಿ ದಾಂಡಿನ ಎರಡೂ ಬದಿಗಳನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಬಹುದು. ಆಟಗಾರ ಆಕ್ರಮಣ ತಂಡದವನಾದರೆ ಹೇಲ್‌ನ ಮುಂದೆ ಹೋಗಬಹುದು, ಇಲ್ಲದಿದ್ದರೆ ಇಲ್ಲ.

ಷಿಂಟಿ ಆಟಕ್ಕೆ ಕಾಮನ್‌ಚ್ಡ್ ಸಂಘದವರು ಸ್ಥಾಪಿಸಿರುವ ಪಾರಿತೋಷಿಕಕ್ಕಾಗಿ ವರ್ಷಕ್ಕೊಂದು ಬಾರಿ ಷಿಂಟಿ ಪಂದ್ಯ ನಡೆಯುತ್ತದೆ. ಈ ಸಂಘ 1893ರಲ್ಲಿ ಸ್ಥಾಪಿತವಾಯಿತು. ಆಟದ ನಿಯಮಗಳನ್ನು ರೂಪಿಸುವ ಸಂಘವೂ ಇದೇ.

ನೋಡಿ : ಹರ್ಲ್ ಆಟ ; ಹಾಕಿ

ಷೀಯಿಂಗ್

1950ರ ಸುಮಾರಿಗೆ ಫ್ರಾನ್ಸಿನ ಕಾರ್ಷೆವೆಲ್ ಹಳ್ಳಿ ಪ್ರಶಾಂತ ಗಿರಿಧಾಮವಾಗಿತ್ತು. ಇಡೀ ವರ್ಷ ಇಲ್ಲಿಗೆ ಬರುತ್ತಿದ್ದ ಪ್ರಯಾಣಿಕರ ಸಂಖ್ಯೆ



ನಾರ್ಡೇಸ... ಒಂದು ಷಿ ಕೇಂದ್ರ



'ಸ್ಟೆಮ್ ಟರ್ನ್'–ಷಿ ಹಿಂಭಾಗಗಳನ್ನು ತಳ್ಳಿ ತಿರುಗುವುದು

ಸುಮಾರು ಇಪ್ಪತ್ತು. ಯೋಜಿಸಲಾದ ಎರಡು ಹೋಟೆಲುಗಳ ನಿರ್ಮಾಣವನ್ನು ಅರ್ಧದಲ್ಲೇ ಕೈಬಿಡಲಾಗಿತ್ತು. ಆದರೆ ಅನಂತರದ ಇಪ್ಪತ್ತೇ ವರ್ಷಗಳಲ್ಲಿ ಈ ಸ್ಥಳದ ಸ್ವರೂಪ ಸಂಪೂರ್ಣ ಬದಲಾಯಿತು. ಅಲ್ಲಿ ಎಪ್ಪತ್ತಕ್ಕೂ ಹೆಚ್ಚು ಹೋಟೆಲುಗಳು ಹುಟ್ಟಿಕೊಂಡುವು. ಪ್ರತಿ ವರ್ಷ ಡಿಸೆಂಬರ್ ಮತ್ತು ಮೇ ತಿಂಗಳ ನಡುವೆ ಒಂದು ಲಕ್ಷ ಜನರು ಇಲ್ಲಿಗೆ ಬಂದು ಹೋಗತೊಡಗಿದರು. ಜಾಗದ ಬೆಲೆ ನೂರಿಪ್ಪತ್ತು ಪಟ್ಟು ಹೆಚ್ಚಿತು. ಜನಪ್ರಿಯವಾದ ಚಳಿಗಾಲದ ಆಟ ಷಿಯಿಂಗ್‌ಗೆ ಈ ಹಳ್ಳಿ ಹೇಳಿ ಮಾಡಿಸಿದಂತಿದ್ದುದೇ ಈ ಬದಲಾವಣೆಗೆ ಕಾರಣ.

ಯುರೋಪಿನ ಕೆಲ ಹಿಮಾವೃತ ದೇಶಗಳಿಗೆ ಷಿಯಿಂಗ್ ಒಂದು ಮುಖ್ಯ ಸಂಪನ್ಮೂಲ. ಹಿಮುಮುಚ್ಚಿದ ಗುಡ್ಡಬೆಟ್ಟಗಳಿರುವ ಆಸ್ಟ್ರಿಯದಲ್ಲಿ 1968ರ ವಿದೇಶೀ ವಿನಿಮಯ ಆದಾಯದ ಮೂರನೆಯ ಒಂದಂಶ ಪರದೇಶಗಳಿಂದ ಬಂದ ಷಿಯಿಂಗ್ ಕ್ರೀಡಾಸಕ್ತರಿಂದಲೇ ಲಭಿಸಿತು.

ಸಾವಿರಾರು ವರ್ಷಗಳ ಹಿಂದೆ ಭೂಮಿಯ ಮೇಲ್ಮೈ ಹಿಮಹಾಸಿನಿಂದ ಆವರಿಸಲ್ಪಟ್ಟಾಗ ಅದರ ಮೇಲೆ ಓಡಾಡಲು, ಹಿಮಸಾರಂಗಗಳನ್ನು ಬೇಟೆಯಾಡಲು ಆಗಿನ ಜನ ಒಂದು ಬಗೆಯ ಷಿಯಿಂಗ್ ಉಪಕರಣಗಳನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸುತ್ತಿದ್ದರು. 8—10ನೆಯ ಶತಮಾನಗಳಲ್ಲಿದ್ದ ಸ್ಕ್ಯಾಂಡಿನೇವಿಯದ ವೈಕಿಂಗ್ ಜನರು ಚಳಿಗಾಲದಲ್ಲಿ ಯುದ್ಧ ಮಾಡಬೇಕಾದಾಗಲೂ ಅಂಥದೇ ಸಲಕರಣೆಗಳನ್ನು ಬಳಸುತ್ತಿದ್ದರು. ಷಿಯಿಂಗ್ ಒಂದು ಮನೋರಂಜನೆಯ ಆಟವೆನಿಸಿದ್ದು ಹತ್ತೊಂಬತ್ತನೆಯ ಶತಮಾನದ ಮಧ್ಯಭಾಗದಲ್ಲಿ. ಇಂದು ಈ ಜನಪ್ರಿಯವಾದ ಆಟ ಸ್ಕ್ಯಾಂಡಿನೇವಿಯದಿಂದ ಜಪಾನಿನವರೆಗೆ, ಅರ್ಜೆಂಟೀನದಿಂದ ಅಲಾಸ್ಕದವರೆಗೆ ಕಂಡುಬರುತ್ತದೆ.

ಈ ಆಟಕ್ಕೆ ಹೆಸರು ಬಂದದ್ದು ಪಾದಗಳಿಗೆ ಕಟ್ಟಿಕೊಳ್ಳುವ ಉದ್ದವಾದ ಮರದಪಟ್ಟಿಗಳಿಂದ. ಮುಂದಕ್ಕೆ ತುಸು ಮೇಲಕ್ಕೆ ಬಾಗಿಕೊಂಡಿದ್ದು ಸುಮಾರು ಐದು ಅಂಗುಲ ಅಗಲ ಒಂದು ಅಂಗುಲ ದಪ್ಪದ ಈ ಪಟ್ಟಿಗಳನ್ನು 'ಷಿ' ಗಳೆನ್ನುತ್ತಾರೆ. ಆಟಗಾರರನ್ನು 'ಷಿ' ಆಟಗಾರ ಅಥವಾ ಷಿಯರ್ ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ. ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಎತ್ತರಕ್ಕಿಂತ ಒಂದು ಅಡಿ ಹೆಚ್ಚು ಉದ್ದದ ಷಿಗಳನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸುತ್ತಾರೆ. ಷಿ ಅಡಿಭಾಗದಲ್ಲಿ ಉಕ್ಕಿನ ಅಲಗು ಇದೆ. ಇದು ಸುಲಭವಾಗಿ ಮಂಜುಗಡ್ಡೆಯನ್ನು ಕೊರೆದು ಮುಂದಕ್ಕೆ ಚಲಿಸಬಲ್ಲದು. ಆಟಗಾರನು ವಿಶೇಷಬಗೆಯ ಬೂಟನ್ನು ಧರಿಸಿ ಇದನ್ನು ಷಿಗೆ ಭದ್ರವಾಗಿ ಕಟ್ಟಿಬಿಡುತ್ತಾನೆ. ಸಮತಟ್ಟಾದ ನೆಲದಲ್ಲಿ ಚಲಿಸಲು ಅಥವಾ ಏರು ಭಾಗವನ್ನು ಹತ್ತಲು ಷಿಯರ್ ಎರಡು ಕೋಲುಗಳನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸುತ್ತಾನೆ. ಕೋಲುಗಳ ಮೊನಚಾದ ತುದಿಗಳು ಮಂಜುಗಡ್ಡೆಯೊಳಗೆ ನುಗ್ಗಿ ಷಿಯರ್‌ನಿಗೆ ಬಲವಾದ ಆಧಾರಕೊಡುತ್ತವೆ. ಮೆತ್ತನೆ ಹಿಮದಲ್ಲಿ ಕೋಲುಗಳು ಹೂತುಹೋಗದಂತೆ ಇವುಗಳ ತುದಿಗಳಲ್ಲಿ ಲೋಹದ ಬಿಲ್ಲೆಗಳಿರುತ್ತವೆ. ಇಳಿಜಾರು ನೆಲದಲ್ಲಿ ವೇಗವಾಗಿ ಹೋಗುವಾಗ ಸಮತೂಕ ಕಾಪಾಡಿ







ಕೊಳ್ಳಲು ಅಥವಾ ಬೇಕಾದ ದಿಕ್ಕಿನಲ್ಲಿ ತಿರುಗಲು ಕೋಲುಗಳು ಉಪಯುಕ್ತವಾಗಿವೆ.

ಆರಂಭದಲ್ಲಿ ಪಾದಗಳಿಗೆ ಕಟ್ಟಿದ ಷಿಗಳನ್ನು ನೆಲದಿಂದ ಮೇಲಕ್ಕೆತ್ತದೆ ದೊಡ್ಡ ದೊಡ್ಡ ಹೆಜ್ಜೆಗಳನ್ನಿಡುತ್ತ, ಅದೇ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಎರಡೂ ಕೈಗಳ ಕೋಲುಗಳನ್ನು ಒಂದಾದ ಮೇಲೊಂದರಂತೆ ನೆಲಕ್ಕೆ ಊರುತ್ತ ಮುಂದಕ್ಕೆ ಚಲಿಸಬೇಕು. ಸ್ವಲ್ಪ ವೇಗವನ್ನು ಪಡೆದ ಮೇಲೆ ಎರಡೂ ಷಿಗಳನ್ನು ಸಮಾನಾಂತರವಾಗಿರುವಂತೆ, ಇರಿಸಬೇಕು. ಒಂದು ಷಿ ಇನ್ನೊಂದಕ್ಕಿಂತ ತುಸು ಮುಂದಕ್ಕೆ ಇದ್ದರೆ ಷಿಯರ್‌ಗೆ ಹೆಚ್ಚಿನ ಸಮತೂಕ ಬರುತ್ತದೆ. ವೇಗ ಹೆಚ್ಚಿದಂತೆ ಷಿಯರ್ ಸ್ವಲ್ಪ ಮುಂದಕ್ಕೆ ಭಾಗಬೇಕು. ಷಿಗಳು ಸಮಾನಾಂತರವಾಗಿರದಿದ್ದರೆ ಷಿಯರ್ ಒಂದು ಕಡೆಗೆ ತಿರುಗುತ್ತಾನೆ. ಹೀಗಾದಾಗ ಷಿಯಿಂಗ್‌ನಲ್ಲಿ ಸಾಕಷ್ಟು ಅನುಭವವಿಲ್ಲದವನು ಬಿದ್ದುಬಿಡಬಹುದು. ಷಿಯರ್ ಎಡಗಡೆಗೆ ತಿರುಗ

'ಕ್ರಿಶ್ಚಿಯನಾ'—ಷಿಗಳನ್ನು ಸಮಾನಾಂತರವಾಗಿರಿಸಿ ತಿರುಗುವುದು



'ಕಿಕ್‌ಟರ್ನ್'–ಷಿಯನ್ನೆತ್ತಿ ಇಳಿಜಾರಲ್ಲಿ ತಿರುಗುವುದು

ಬೇಕಾದಾಗ ಎಡಗಾಲನ್ನು ಸ್ವಲ್ಪ ಮೇಲಕ್ಕೆತ್ತಿ ಭಾರವನ್ನೆಲ್ಲ ಬಲಗಾಲಿನ ಮೇಲೆ ಹಾಕಬೇಕು. ಬಲಗಾಲನ್ನು ತುಸು ಎತ್ತಿ ಎಡಗಾಲಿನ ಮೇಲೆ ಭಾರ ಹಾಕಿದಾಗ ಬಲಗಡೆಗೆ ತಿರುಗಬಹುದು.

ವೇಗವನ್ನು ಕಡಮೆ ಮಾಡಲು ಅಥವಾ ಪೂರ್ತಿಯಾಗಿ ನಿಂತು ಬಿಡಲು ಹಿಮ ನೇಗಿಲು ಬಹಳ ಅನುಕೂಲ. ಷಿಗಳ ಮುಂಭಾಗಗಳನ್ನು ಒಂದಕ್ಕೊಂದು ತಾಗುವಂತೆ ಹಿಂಭಾಗವನ್ನು ಅಗಲವಾಗಿ ಆಕಾರದಲ್ಲಿರುವಂತೆ ಮಾಡಿದರೆ ಷಿಗಳು ಹಿಮವನ್ನು ಚದರಿಸುತ್ತ ವೇಗ ಕಳೆದುಕೊಳ್ಳುತ್ತವೆ.

ಷಿಯಿಂಗ್ ಮಾಡುತ್ತ ಗುಡ್ಡದ ಇಳಿಜಾರಿನ ಬುಡಕ್ಕೆ ಬಂದಮೇಲೆ ಮತ್ತೆ ಗುಡ್ಡದ ಮೇಲಕ್ಕೆ ಹೋಗುವುದು ಸ್ವಲ್ಪ ಪ್ರಯಾಸದ ಕೆಲಸವೇ. ಇಳಿಜಾರಿನಲ್ಲಿ ಮೇಲಕ್ಕೆ ಹೋಗಲು ಷಿಗಳನ್ನು ಹೊರಕ್ಕೆ ಅಗಲವಾಗಿ ತೆರೆದು ಒಂದಾದಮೇಲೆ ಒಂದರಂತೆ ಹಿಮದಲ್ಲಿ ಬಲವಾಗಿ ಊರಿ ಮುಂದೆ ನಡೆಯಬೇಕು. ಆಗ ಹಿಮದಲ್ಲಿ ಹೆರಿಂಗ್ ಮೀನಿನ ಎಲುಬಿನ ವಿನ್ಯಾಸ ಉಳಿಯುತ್ತದೆ. ಆದ್ದರಿಂದ ಇದಕ್ಕೆ 'ಹೆರಿಂಗ್ ಎಲುಬಿನ ವಿಧಾನ' ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ. ಷಿ ಆಟಗಾರರನ್ನು ತಗ್ಗಿನ ಸ್ಥಳದಿಂದ ಎತ್ತರ ಪ್ರದೇಶಗಳಿಗೆ ಸಾಗಿಸಲು ಲಿಫ್ಟ್‌ಗಳನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸುವುದುಂಟು. ಹೆಚ್ಚು ಲಿಫ್ಟ್ ಮತ್ತು [illegible] ಹೊಂದಿದ್ದ ಸ್ಥಳ ಜನಪ್ರಿಯ ಷಿ ಕೇಂದ್ರವಾಗುತ್ತದೆ. [illegible] ಹತ್ತಿ ಒಂದೇ ಒಂದು ಷಿ ಓಟದಿಂದ ತೃಪ್ತಿ ಹೊಂದಬೇಕಾಗುವ ಆಟಗಾರರು ಇಂಥ ಕೇಂದ್ರದಲ್ಲಿ ಸುಲಭವಾಗಿ ದಿನಕ್ಕೆ ಇಪ್ಪತ್ತು ಓಟಗಳನ್ನು ಪೂರೈಸಬಹುದು.

ಷಿಯಿಂಗ್ ಹಲವಾರು ಶತಮಾನಗಳ ಹಿಂದಿನದಾದರೂ ಅದರಲ್ಲಿ ಉಪಯೋಗಿಸುವ ಸಲಕರಣೆಗಳು ಹೆಚ್ಚು ಬದಲಾಗಿಲ್ಲ. 1962ರಲ್ಲಿ ಆಸ್ಟ್ರಿಯದ ಆಟಗಾರನೊಬ್ಬ ಪ್ಲಾಸ್ಟಿಕ್ ಷಿಗಳನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿ ವಿಶ್ವ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್ ಗಳಿಸಿದ. ಅನಂತರ ಪ್ಲಾಸ್ಟಿಕ್ ಷಿಗಳ ಮಾರಾಟ ಇದ್ದಕ್ಕಿದ್ದಂತೆ ಹೆಚ್ಚಿತು. ಆಸ್ಟ್ರಿಯದ ಕಫ್‌ಸ್ಟೀವ್ ಎಂಬಲ್ಲಿ ವರ್ಷಕ್ಕೆ ನೂರೋ ಇನ್ನೂರೋ ಮರದ ಷಿಗಳನ್ನು ತಯಾರಿಸುತ್ತಿದ್ದ ಚಿಕ್ಕ ಬಡಗಿ ಅಂಗಡಿಯೇ 1969 ರಲ್ಲಿ ವರ್ಷಕ್ಕೆ 1,60,000 ಪ್ಲಾಸ್ಟಿಕ್ ಷಿಗಳನ್ನು ತಯಾರಿಸುವ ಭಾರೀ ಕಾರಖಾನೆಯಾಗಿ ಬೆಳೆಯಿತು.



'ಹೆರಿಂಗ್ ಎಲುಬು ವಿಧಾನ'

ಷಿಯಿಂಗ್ ಪಂದ್ಯಾಟಗಳಲ್ಲಿ ಹಲವಾರು ವಿಧ. ಒಂದು ಇಳಿಜಾರಾದ ವಿಸ್ತಾರ ಪ್ರದೇಶದಲ್ಲಿ ವೇಗದ ಪಂದ್ಯ ನಡೆಯುತ್ತದೆ. ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ 1.5-3 ಮೈಲು ದೂರವನ್ನು ಷಿ ಆಟಗಾರರು ಗಂಟೆಗೆ 40ರಿಂದ 50 ಮೈಲು ವೇಗದಲ್ಲಿ ದಾಟುತ್ತಾರೆ. ಕೆಲವೊಮ್ಮೆ ಗಂಟೆಗೆ 100 ಮೈಲು ವೇಗವನ್ನು ತಲಪುವುದೂ ಉಂಟು.

ಷಿಯಿಂಗ್‌ನಲ್ಲಿ ಸಾಧಿಸಲ್ಪಟ್ಟ ಅತ್ಯಂತ ಹೆಚ್ಚಿನ ವೇಗ ಗಂಟೆಗೆ 109.14 ಮೈಲು. 1955ರ ಆಗಸ್ಟ್‌ನಲ್ಲಿ ಅಮೆರಿಕದ ರಾಲ್ಫ್ ಮಿಲ್ಲರ್ 62° ಇಳಿಜಾರಿನ ಮಂಜುಗಡ್ಡೆಯ ನೆಲದಮೇಲೆ ಈ ವೇಗವನ್ನು ತಲಪಿದರು.

ರಭಸವಾಗಿ ಷಿಯಿಂಗ್ ಮಾಡುತ್ತ ಬಂದು ಒಂದು ದಿನ್ನೆಯ ಮೇಲಿನಿಂದ ದೂರಕ್ಕೆ ಹಾರುವುದು ಒಂದು ಜನಪ್ರಿಯ ಕ್ರೀಡೆ. ಪೂರ್ವ ಜರ್ಮನಿಯ ಮಾನ್ ಫ್ರೆಡ್‌ವೂಲ್ಫ್ 1969ರಲ್ಲಿ 541.3 ಅಡಿ ದೂರಕ್ಕೆ 'ಷಿ ನೆಗೆತ' ಮಾಡಿದರು.

ಓರೆಕೋರೆ ದಾರಿಯಲ್ಲಿ ನಡೆಯುವ ಷಿ ಪಂದ್ಯಗಳೂ (ಸ್ಲಾಲಂ) ಜನಪ್ರಿಯವಾಗಿವೆ. ಹಲವಾರು ಜೋಡಿ ಕಂಬಗಳ ಮಧ್ಯೆ ಇರುವ ಅಗಲ ಕಿರಿದಾದ ದಾರಿಯಲ್ಲಿ ಸ್ಪರ್ಧಾಳುಗಳು ವೇಗವಾಗಿ ಷಿ ಮಾಡಬೇಕು. ಒಂದೂ ಕಂಬವನ್ನು ಮುಟ್ಟದೇ ಇಡೀ ಪಂದ್ಯವನ್ನು ಯಾರು ಬೇಗನೇ ಮುಗಿಸುತ್ತಾನೋ ಅವನು ವಿಜಯಿ.

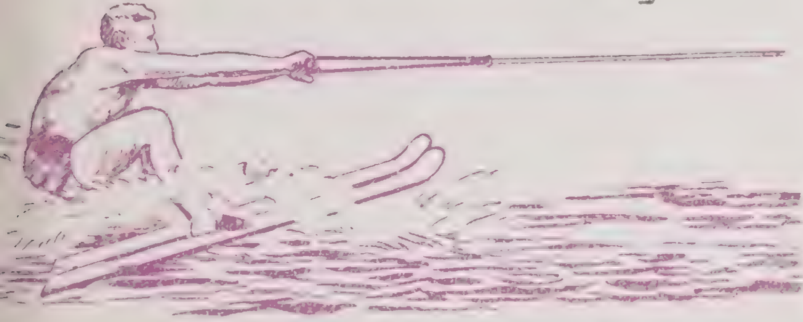


ಷಿ ನೆಗೆತ



ಜಲ ಷಿ ಆಟದಿಂದ ಮನೋಲ್ಲಾಸ

ಷಿ ನೆಗೆತ ಅತಿ ಪ್ರೇಕ್ಷಣೀಯವಾದ ಆಟ. ಆಟಗಾರ ಇಳಿಜಾರಿನಲ್ಲಿ ವೇಗವಾಗಿ ಧಾವಿಸಿ ಬಂದು ಒಂದು ಚಿಕ್ಕ ದಿಬ್ಬದ ಮೇಲಿಂದ ದೂರಕ್ಕೆ ಹಾರಬೇಕು. ಉತ್ತಮ ಆಟಗಾರ ಹಾರುವಾಗ ಮುದುಡಿಕೊಂಡು ಗಾಳಿಯ ತಡೆಯನ್ನು ಕಡಮೆ ಮಾಡಲು ಯತ್ನಿಸುತ್ತಾನೆ. ನೆಗೆತದ ದೂರ ಮತ್ತು ರೀತಿಗಳನ್ನು ನೋಡಿ ಯಾರು ವಿಜಯಿ ಎಂದು ನಿರ್ಧರಿಸುತ್ತಾರೆ.



ಜಲ ಷಿಯಿಂಗ್

ಪ್ಲಾಸ್ಟಿಕ್ ನಿರ್ಮಿತ ಷಿ ಇಳಿಜಾರು—ತಾಂತ್ರಿಕತೆಯ ಕೊಡುಗೆ



ಷಿಯಿಂಗ್ ಎಷ್ಟು ಮನೋರಂಜಕವೋ ಅಷ್ಟೇ ಅಪಾಯಕಾರಿ. ಹಲವಾರು ಸುರಕ್ಷಣಾ ವಿಧಾನಗಳನ್ನು ಬಳಕೆಗೆ ತಂದಿದ್ದರೂ ದುರ್ಘಟನೆಗಳ ಸಂಖ್ಯೆಯು ಕಡಮೆಯಾಗಿಲ್ಲ. ಆದ್ದರಿಂದಲೇ ಷಿ ಕೇಂದ್ರಗಳಲ್ಲಿ ಜೀವವಿಮೆ ಮತ್ತು ದುರ್ಘಟನೆ ವಿಮಾ ವ್ಯವಸ್ಥೆಗಳಿವೆ.

ನೋಡಿ : ಚಳಿಗಾಲದ ಒಲಿಂಪಿಕ್

ಷೂ ಮೇವಾಲಾಲ್

'ಬೆಳಗಿನ ತಾರೆ' ಕ್ಲಬ್‌ನ ಪರವಾಗಿ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ಆಡಲು ಸೇರಿದಾಗ ಮೇವಾಲಾಲ್ ಅವರಿಗೆ ಕೇವಲ ಹತ್ತು ವರ್ಷ ವಯಸ್ಸು. ಇದು 1936ರ ಸಂಗತಿ. ಮುಂದೆ ಅವರು ತಮ್ಮ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ಕ್ರೀಡಾ ಜೀವನದಲ್ಲಿ ಒಂದಾದಮೇಲೊಂದು ವಿಜಯ ಸಾಧಿಸಿದರು. ಭಾರತವನ್ನು ಪ್ರತಿನಿಧಿಸಿ ಎರಡು ಬಾರಿ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಆಡಿದರು. ಭಾರತದ ಶ್ರೇಷ್ಠ 'ಸೆಂಟರ್ ಫಾರ್‌ವರ್ಡ್' ಸಲೆಯ ಆಟಗಾರರಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬರೆನಿಸಿದರು. ಮೇವಾಲಾಲ್ ಅವರ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ಅಭಿಮಾನ ಎಷ್ಟರ ಮಟ್ಟಿಗಿದೆಯೆಂದರೆ ಅವರ ನಿವಾಸಕ್ಕೂ 'ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ಭವನ್' ಎಂದೇ ಹೆಸರು.

ಮೇವಾಲಾಲರು ಹುಟ್ಟಿದ್ದು ಕಲ್ಕತ್ತದಲ್ಲಿ. ಬಾಲಕರಾಗಿದ್ದಾಗ ಇವರು ಬೀದಿಯಲ್ಲಿ ಒಮ್ಮೆ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ಆಡುತ್ತಿದ್ದಾಗ ಸಾರ್ಜೆಂಟ್ ಬಾರ್ನೆಟ್ ಎಂಬ ಕ್ರೀಡೋತ್ಸಾಹಿ ಹುಡುಗನ ಪ್ರತಿಭೆಯನ್ನು ಗುರುತಿಸಿದರು. ತಮ್ಮ ಕ್ಲಬ್‌ನ ಸದಸ್ಯರಾಗಬೇಕೆಂದು ಕೇಳಿದರು. ಹೀಗೆ 'ಬೆಳಗಿನ ತಾರೆ' (ಮಾರ್ನಿಂಗ್ ಸ್ಟಾರ್) ಕ್ಲಬ್ ಪರವಾಗಿ ಎಳೆಯ ಮೇವಾಲಾಲ್

ಶ್ರೇಷ್ಠ ಸೆಂಟರ್ ಫಾರ್‌ವರ್ಡ್ : ಷೂ ಮೇವಾಲಾಲ್



ಆಡಲಾರಂಭಿಸಿದರು. 1939ರಲ್ಲಿ ಆಂಗ್ಲ ತಂಡಕ್ಕೆ ಮಾತ್ರ ಸೀಮಿತವಾದ ಪೋಲಿಸ್ ಕ್ಲಬ್ ಪರವಾಗಿ ಆಡಿದ ಏಕೈಕ ಭಾರತೀಯರಾದರು. ಅನಂತರ ಬೇರೆ ಕೆಲವು ಸಂಘಗಳ ಪರವಾಗಿ ಆಡಿದರು.

1948ರಲ್ಲಿ ಬೆಂಗಾಲ್-ಅಸ್ಸಾಮ್ ರೈಲ್ವೆ (ಈಗಿನ ಈಸ್ಟರ್ನ್ ರೈಲ್ವೆ) ಮತ್ತು ಕೆಲಸಕ್ಕೆ ಸೇರಿದರು. 1956ರಲ್ಲಿ ಪ್ರಸಿದ್ಧ ಮೋಹನ್ ಬಗನ್ ತಂಡ ಸೇರಿದರು. ಮುಂದಿನ ವರ್ಷ ಆಗ್ನೇಯ ರೈಲ್ವೆ ವಿಭಾಗದ ಪರ ಆಡಿದರು. ಆಗ ಕಾಲಿಗೆ ಆದ ಅಪಘಾತದಿಂದಾಗಿ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಆಡುವುದನ್ನು ಮೇವಾಲಾಲ್ ಬಿಟ್ಟುಕೊಡಬೇಕಾಯಿತು.

ಕೊನೆಯುವರೆಗೆ ರಾಷ್ಟ್ರಮಟ್ಟದ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಅವರು ತಮ್ಮ ರಾಜ್ಯವನ್ನು ಪ್ರತಿನಿಧಿಸಿದರು. 1951ರಲ್ಲಿ ಭಾರತದಲ್ಲಿ ನಡೆದ ಏಷ್ಯನ್ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಭಾರತದ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ತಂಡಕ್ಕೆ ಜಯಲಭಿಸಿತು. ಇದಕ್ಕೆ ಕಾರಣವಾದ ಹೆಚ್ಚಿನ ಗೋಲುಗಳನ್ನು ಮೇವಾಲಾಲ್ ಗಳಿಸಿದರು.

1952-55ರಲ್ಲಿ ಸಂತೋಷ್ ಪ್ರಶಸ್ತಿಗಾಗಿ ಆಡಿದ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಅವರು 37 ಗೋಲುಗಳನ್ನು ಗಳಿಸಿದರು. ಅದರಲ್ಲಿ ಐದು ಹ್ಯಾಟ್‌ಟ್ರಿಕ್ಕುಗಳು. 1952ರಲ್ಲಿ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಲು ಮೇವಾಲಾಲರಿಗೆ ಅವಕಾಶ ದೊರಕಿತು. ಅನಂತರ ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಪ್ರವಾಸ. ಮುಂದೆ ಅಫ್ಘಾನಿಸ್ತಾನ, ದೂರಪ್ರಾಚ್ಯ, ಕೊಲಂಬೋಗಳಿಗೆ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ಆಟಗಳ ನಿಮಿತ್ತ ಭೇಟಿಕೊಟ್ಟರು.

ಮೇವಾಲಾಲರಿಗೆ ರೈಲ್ವೆ ಖಾತೆಯಲ್ಲಿ ಕೆಲಸ. ಅವರು ಇಂದು ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಕ್ರೀಡಾ ಸಂಸ್ಥೆಯಿಂದ ಮಾನ್ಯತೆ ಪಡೆದ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ಕೋಚ್ ಆಗಿದ್ದಾರೆ. ತಮ್ಮ ಬಿಡುವಿನ ವೇಳೆಯನ್ನು ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ತರಬೇತಿ ಕೊಡುವುದಕ್ಕಾಗಿ ಕಳೆಯುತ್ತಾರೆ.

ಷೊವ್ ಹಾಫ್ ಪೆನಿ

'ಪೆನಿ' ಎಂಬುದು ಇಂಗ್ಲಿಷ್ ನಾಣ್ಯ. ಅರ್ಧ ಪೆನಿ ಮೌಲ್ಯದ ನಾಣ್ಯವನ್ನು ಮಣೆಯ ಮೇಲಿಟ್ಟು ಕೈಯಿಂದ ತಳ್ಳಿ ಗುರುತಿಸಿರುವ ಮನೆಗಳಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲುವಂತೆ ಮಾಡುವುದು ಆಟದ ಉದ್ದೇಶ. ಹಿಂದೆ ಇದಕ್ಕೆ ಒಂದು ಬದಿ ಸವೆದ ನಾಣ್ಯವನ್ನೇ ಉಪಯೋಗಿಸುತ್ತಿದ್ದರು. ಈಗ ಹಿತ್ತಾಳೆಯ ಬಿಲ್ಲೆಗಳನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿ ಆಡುತ್ತಾರೆ.

ಸುಮಾರು 15ನೆಯ ಶತಮಾನದಲ್ಲಿ ಷೊವ್ ಹಾಫ್ ಪೆನಿ ಆಟವನ್ನು ಹಡಗಿನ ಡೆಕ್ಕಿನ ಮೇಲೆ ಆಡಲು ಆರಂಭಿಸಿದರು. ಆಗ ನಾಣ್ಯಗಳನ್ನು ಕೈಗಳಿಂದ ಅಥವಾ ಒಂದು ಕೋಲಿನಿಂದ ತಳ್ಳುತ್ತಿದ್ದರು. ಅನಂತರ ಮೇಜಿನ ಮೇಲೆಯೇ ಒಂದು ಸಮಾನಾಂತರ ಚತುರ್ಭುಜವನ್ನು ಗುರುತಿಸಿ ಈ ಆಟ ಆಡತೊಡಗಿದರು.

ಷೊವ್ ಹಾಫ್ ಪೆನಿ ಆಟ



ಆಟದ ಮಣೆಯ ಮೇಲ್ಭಾಗ ನಯವಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಇದರಲ್ಲಿ ಒಂಬತ್ತು 'ಮನೆ' ಗಳಿರುತ್ತವೆ. ಬಿಲ್ಲೆಯನ್ನು ಹಸ್ತದಿಂದ ಅಥವಾ ಹೆಬ್ಬೆರಳ ಕೆಳಗಿನ ಹಸ್ತ ಭಾಗದಿಂದ ತಳ್ಳಬೇಕು. ಒಟ್ಟು ಐದು ಬಿಲ್ಲೆಗಳಿರುತ್ತವೆ. ಐದು ಬಾರಿ ತಳ್ಳುವ ಅವಕಾಶವುಂಟು. ಒಂದೇ ಮನೆಯಲ್ಲಿ ಗೆರೆಗಳನ್ನು ತಾಗ ಮೂರು ಬಿಲ್ಲೆಗಳು ಬಿದ್ದರೆ ಆಟಗಾರ ಗೆದ್ದಂತೆ. ಮೂರಕ್ಕಿಂತ ಹೆ ಬಿಲ್ಲೆ ಬಿದ್ದರೆ ಹೆಚ್ಚಿನ ಬಿಲ್ಲೆ ಎದುರಾಳಿಯ ಲೆಕ್ಕಕ್ಕೆ ಸೇರುತ್ತದೆ. ಐ ಬಿಲ್ಲೆಗಳನ್ನೂ ತಳ್ಳಿದ ಅನಂತರ ಮತ್ತೊಬ್ಬರ ಸರದಿ.

ಷಫ್‌ಲ್ ಬೋರ್ಡ್ ಎಂಬ ಆಟ, 'ಷೊವ್ ಹಾಫ್ ಪೆನಿ' ಗಿಂತ ಸ್ವ ಭಿನ್ನವಾದದ್ದು. ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಲೋಹದ ನಾಣ್ಯಗಳನ್ನು ಒಂದ ವಸ್ತುವಿನ ಕಡೆಗೆ ತಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಅಮೆರಿಕದಲ್ಲಿ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಮಟ್ಟ ಪ್ರಶಸ್ತಿಯ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳು ನಡೆಯುತ್ತವೆ.

ನೋಡಿ : ಡೆಕ್ ಆಟಗಳು

ಷೋ ಜಂಪಿಂಗ್

ಷೋ ಜಂಪಿಂಗ್ ಅಥವಾ ಕುದುರೆ ಜಗಿತ ಪ್ರದರ್ಶನ ಕುದುರೆ ಸವಾ ಕ್ರೀಡೆ. ಇದರಲ್ಲಿ ಕೇವಲ ಜಗಿತಕ್ಕಾಗಿ ತರಬೇತಿಕೊಟ್ಟು ಬೆಳಸಿ ಕುದುರೆಗಳೇ ಅಲ್ಲದೆ ಸವಾರಿಗಾಗಿ ಉಪಯೋಗಿಸುವ ಕುದುರೆಗಳ ಭಾಗವಹಿಸುವುದುಂಟು. ಜಗಿತ ಪ್ರದರ್ಶನವನ್ನು ಒಳಾಂಗಣ ಹಾಗು ಹೊರಾಂಗಣ ಕ್ರೀಡೆಯಾಗಿ ಏರ್ಪಡಿಸಬಹುದು.

ಕುದುರೆ ಜಗಿತ ಪ್ರದರ್ಶನ



ಕುದುರೆ ಜಿಗಿತ ಪ್ರದರ್ಶನಕ್ಕೆ ಬೇಕಾದ ಆದರ್ಶ ಅಂಕಣದ ಉದ್ದ 100 ಗಜ, ಅಗಲ 80 ಗಜ ಅಂಕಣದಲ್ಲಿ ಅಲ್ಲಲ್ಲಿ ಎತ್ತರಿಸಿದ ಗೋಡೆ, ಬೇಲಿ, ನೀರು, ಗೇಟು–ಮೊದಲಾದ ತಡೆಗಳಿರುತ್ತವೆ.

ಅತ್ಯಂತ ಕಡಮೆ ಚಿತ್ತುಗಳೊಡನೆ ಸ್ಪರ್ಧೆಯನ್ನು ಮುಗಿಸಿದ ಸವಾರ–ಕುದುರೆ ಜೋಡಿ ಗೆದ್ದಂತೆ. ಈ ಸ್ಪರ್ಧೆಯನ್ನು ಕಾಲದ ಲೆಕ್ಕ ಹಾಕಿ ನಡೆಸುವುದೂ ಉಂಟು. ಇದರಲ್ಲಿ ಅತಿ ಕಡಮೆ ಸಮಯ ತೆಗೆದುಕೊಂಡು, ಕಡಮೆ ಚಿತ್ತುಗಳೊಡನೆ ಸ್ಪರ್ಧೆ ಮುಗಿಸಿದ ಜೋಡಿ ಗೆಲ್ಲುತ್ತದೆ. ಜಿಗಿತ ಪ್ರದರ್ಶನದ ಇತರ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಕುದುರೆ ಎಷ್ಟು ಎತ್ತರದ ತಡೆಯನ್ನು ಹಾರಬಲ್ಲುದು ಎಂಬಂಶ ಗಣನೆಗೆ ಬರುತ್ತದೆ. ಅದು ಪ್ರತಿಬಾರಿ ಹಾರಿದ ಮೇಲೂ ತಡೆಯ ಎತ್ತರ ಹೆಚ್ಚಿಸುತ್ತಾರೆ. ಕಡೆಯವರೆಗೆ ಉಳಿದ ಕುದುರೆ ಮತ್ತು ಸವಾರ ಗೆಲ್ಲುತ್ತಾರೆ.

ಕುದುರೆ ಜಿಗಿತ ಪ್ರದರ್ಶನ ಮೊತ್ತಮೊದಲ ಬಾರಿಗೆ 1912ರಲ್ಲಿ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಸೇರಿಸಲ್ಪಟ್ಟಿತು. ಚಿಲಿಯ ಸ್ಯಾಂಟಿಯಾಗೋದಲ್ಲಿ 1949 ಫೆಬ್ರವರಿ 5ರಂದು ಹುವಾಸೊ ಎಂಬ ಕುದುರೆ 8 ಅಡಿ 1¼ ಅಂಗುಲ ಎತ್ತರ ಹಾರಿದ್ದು ಒಂದು ಜಾಗತಿಕ ದಾಖಲೆ. ಸವಾರನ ಹೆಸರು ಎ. ಎಲ್. ಮೊರೇಸ್. ಅಗಲ ಜಿಗಿತದ ಜಾಗತಿಕ ದಾಖಲೆ 1951 ನವೆಂಬರ್ 12ರಂದು ಸ್ಪೇನಿನ ಬಾರ್ಸಲೋನಾದಲ್ಲಿ ಸ್ಥಾಪಿಸಲ್ಪಟ್ಟಿತು. ಇದನ್ನು ಹಾರಿದ ಕುದುರೆ ಅಮಾಡೊ ಮಿಯಾ. ಸವಾರ ಎಲ್. ಡೆಲ್ ಹಿಯರೊ. ಹಾರಿದ ಅಗಲ 27 ಅಡಿ 2¾ ಅಂಗುಲ.

ಸಂಕೋಲೆ ಓಟ

ಹೊರಡು ಗೆರೆಯ ಮೇಲೆ ಒಬ್ಬರ ಹಿಂದೊಬ್ಬರು ತಂಡದ ಆಟಗಾರರು ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ಮುಂದಿನವನು ಗುರಿಗೆರೆ ಕಡೆ ಮುಖ ಮಾಡಿ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾನೆ. ಎರಡನೆಯವನು ಅದರ ವಿರುದ್ಧ ದಿಕ್ಕಿಗೆ, ಮೂರನೆಯವನು ಮೊದಲನೆಯವನಂತೆ —ಹೀಗೆ ಎಲ್ಲರೂ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ಎಲ್ಲರೂ ಒಂದು ಬರಿ ಕೈಯನ್ನು ಸೊಂಟದ ಮೇಲಿಟ್ಟುಕೊಂಡಿರುತ್ತಾರೆ.

ಸೀಟಿ ಆದಾಗ ಕೊನೆಯಲ್ಲಿ ನಿಂತ ಆಟಗಾರ ಮುಂದೆ ಬಂದು ತನ್ನ ಮುಂದಿನ ಆಟಗಾರನ ಕೈಯೊಳಗೆ ತನ್ನ ಕೈ ತೂರಿಸುತ್ತಾನೆ. ಇಬ್ಬರೂ ಓಡಿ ಮೂರನೆಯವನ ಕೈಯನ್ನು ಸೇರಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ.

ಹೀಗೆ ಎಲ್ಲರೂ ಒಟ್ಟಾಗಿ ಸೇರಿಕೊಂಡು ಓಡುತ್ತ ಹೋಗಿ ಗುರಿಗೆರೆ ತಲಪಿ ಅಲ್ಲಿಂದ ಹಿಂದಿರುಗಿ ಬಂದು ತಮ್ಮ ಸ್ಥಾನದಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ಯಾವ ತಂಡ ಮೊದಲು ಹಿಂದಿರುಗಿ ಬಂದು ನಿಲ್ಲುತ್ತದೋ ಅದು ಜಯಶಾಲಿ.

ಸಂಖ್ಯೆ ಬದಲಾವಣೆ

ಸುತ್ತಲೂ ವರ್ತುಲದಲ್ಲಿ ಆಟಗಾರರು ಕುಳಿತಿರುತ್ತಾರೆ. ಅದರಲ್ಲಿ ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬರಿಗೂ ಕ್ರಮವಾಗಿ ಸಂಖ್ಯೆಗಳನ್ನು ಕೊಡುತ್ತಾರೆ. ಆಟಗಾರರ ಮಧ್ಯೆ ಮುಖಂಡ ಕುಳಿತಿರುತ್ತಾನೆ.

ಎರಡು ಅಥವಾ ಮೂರು ಸಂಖ್ಯೆಗಳನ್ನು ಒಂದಾದ ಮೇಲೊಂದರಂತೆ ಮುಖಂಡ ಕೂಗುತ್ತಾನೆ. ಆ ಸಂಖ್ಯೆಯ ಆಟಗಾರರು ಕೂಡಲೇ ತಮ್ಮ ಜಾಗವನ್ನು ಪರಸ್ಪರ ಬದಲಾಯಿಸಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಆಗ ಮುಖಂಡ ಯಾರಾದರೂ ಒಬ್ಬರ ಜಾಗವನ್ನು ಪಡೆಯಲು ಯತ್ನಿಸುತ್ತಾನೆ. ಯಶಸ್ವಿಯಾದ ಆಟಗಾರ ಮುಖಂಡನಾಗುತ್ತಾನೆ.

ಸ್ವಲ್ಪ ಬದಲಾಯಿಸಿ ಈ ಆಟವನ್ನು ಇನ್ನೊಂದು ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಆಡಬಹುದು. ಮುಖಂಡನಿಗೆ ಕಣ್ಣು ಕಟ್ಟುತ್ತಾರೆ. ಅವನು ಸಂಖ್ಯೆಯನ್ನು ಕೂಗಿದ ಅನಂತರ ಸುತ್ತಲಿನ ಆಟಗಾರರು ಪರಸ್ಪರ ಸ್ಥಾನ ಬದಲಾಯಿಸಿಕೊಳ್ಳುವಾಗ ಅವರಲ್ಲಿ ಯಾರಾದರೂ ಒಬ್ಬರನ್ನು ಮುಟ್ಟಿದರೆ ಮುಖಂಡನ ಸರದಿ ಬದಲಾಗುತ್ತದೆ.

ಸಂಗಾತಿ ಸಂಧಿಸು

ಅನೇಕ ಮಂದಿ ಜೋಡಿಗಳು ಆಡಬಹುದಾದ ಆಟ ಇದು.

ವಿಶಾಲವಾದ ಮೈದಾನದಲ್ಲಿ ಸುಮಾರು 10 ಅಡಿ ವ್ಯಾಸದ ವೃತ್ತ ಒಂದನ್ನು ಎಳೆಯಬೇಕು. ¾ ಅಡಿ ಅಂತರ ಬಿಟ್ಟು ಇದರ ಸುತ್ತಲೂ ಹೊರಗೆ ಮತ್ತೊಂದು ದೊಡ್ಡ ವೃತ್ತ ಎಳೆಯಬೇಕು.

ಒಂದು ತಂಡದ ಆಟಗಾರರು ಒಳ ವೃತ್ತದ ಒಳ ಅಂಚಿನಲ್ಲೂ ಇನ್ನೊಂದು ತಂಡದ ಆಟಗಾರರು ಹೊರ ವೃತ್ತದ ಒಳ ಅಂಚಿನಲ್ಲೂ ಸುತ್ತಲೂ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ಒಳ ಸುತ್ತಿನಲ್ಲಿರುವ ಒಬ್ಬೊಬ್ಬ ಹುಡುಗನ ಹಿಂದೆ ಹೊರಸುತ್ತಿನಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬೊಬ್ಬ ಹುಡುಗನಿರುತ್ತಾನೆ. ಇವರನ್ನು ಜೋಡಿ ಎಂದು ಕರೆಯುತ್ತಾರೆ. ಹೀಗೆ ಸುಮಾರು 7–8 ಜೋಡಿಗಳು ಇರುತ್ತವೆ.

ಆಟದ ನಿರ್ದೇಶಕ ಒಮ್ಮೆ ಜೋರಾಗಿ ಸೀಟಿ ಊದಿದಾಗ ಒಳಸುತ್ತಿನ ಹುಡುಗರು ಬಲಗಡೆಗೆ ತಿರುಗಿ ಒಬ್ಬರ ಹಿಂದೆ ಒಬ್ಬರು ಓಡುತ್ತಾರೆ. ಹೊರ ಸುತ್ತಿನ ಹುಡುಗರು ಎಡಕ್ಕೆ ತಿರುಗಿ ಒಬ್ಬರ ಹಿಂದೆ ಒಬ್ಬರು ಓಡುತ್ತಾರೆ.

ಕೊಂಚ ಹೊತ್ತಿನ ಅನಂತರ ನಿರ್ದೇಶಕ ಮತ್ತೊಮ್ಮೆ ಚಿಕ್ಕದಾಗಿ ಪೀಪಿ ಊದುತ್ತಾನೆ. ಆದಷ್ಟು ಬೇಗ ತಮ್ಮ ಜೋಡಿಯನ್ನು ಸೇರಿಕೊಂಡರೆ, ಗೆದ್ದಂತೆ.

ಜೋಡಿ ಹುಡುಕುವುದರಲ್ಲಿ ಯಾರು ಬಹಳ ತಡ ಮಾಡುತ್ತಾರೋ ಅವರು ಸೋತಂತೆ. ಅವರಿಬ್ಬರು ಆಟದಿಂದ ಹೊರಗಾಗುತ್ತಾರೆ. ಮಿಕ್ಕವರು ಆಟವನ್ನು ಮುಂದುವರಿಸುತ್ತಾರೆ. ಹೀಗೆ ಆಟವಾಡುತ್ತ ಕೊನೆಗೆ ಉಳಿಯುವ ಇಬ್ಬರು ಆಟದಲ್ಲಿ ಗೆದ್ದಂತೆ.

ಮನೋರಂಜನೆಗಾಗಿ ಹುಡುಗರು ಓಡುವ ಬದಲು ಕುಂಟುತ್ತಲೂ ಆಡಬಹುದು.

ಸಂಗೀತ ಕುರ್ಚಿ

ಸಂಗೀತದ ಹಿನ್ನೆಲೆಯಲ್ಲಿ ಕುರ್ಚಿಗಳ ಮೇಲಿನ ಜಾಗಕ್ಕಾಗಿ ಸ್ಪರ್ಧಿಸುವ ಆಟ —ಸಂಗೀತ ಕುರ್ಚಿ ಅಥವಾ ಮ್ಯೂಸಿಕಲ್ ಚೇರ್.

ಸುತ್ತಲೂ ಕುರ್ಚಿಗಳು. ಎಷ್ಟು ಕುರ್ಚಿಗಳಿರುತ್ತವೋ ಅದಕ್ಕಿಂತ ಒಂದು ಹೆಚ್ಚಿನ ಸಂಖ್ಯೆಯಲ್ಲಿ ಆಟಗಾರರು ಇರಬೇಕು. ಯಾವುದಾದರೂ ವಾದ್ಯಸಂಗೀತವನ್ನು ಬಾರಿಸುತ್ತಿರುವಾಗ ಆಟಗಾರರೆಲ್ಲ ಸುತ್ತಲೂ ನಡೆಯುತ್ತಾರೆ. ಬಾರಿಸುವವರು ಇದ್ದಕ್ಕಿದ್ದಂತೆ ಸಂಗೀತವನ್ನು ನಿಲ್ಲಿಸಿದಾಗ ಎಲ್ಲರೂ ಒಂದೊಂದು ಕುರ್ಚಿ ಹುಡುಕಿಕೊಂಡು ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಯಾರಿಗೆ ಕುರ್ಚಿ ದೊರೆಯುವುದಿಲ್ಲವೋ ಅವರು ಆಟ ಬಿಟ್ಟು ಹೊರಗೆ ಹೋಗುತ್ತಾರೆ. ಪ್ರತಿ ಸುತ್ತಿಗೂ ಒಂದೊಂದು ಕುರ್ಚಿಯನ್ನು ತೆಗೆಯಬೇಕು. ಕೊನೆಗೆ ಉಳಿದವರು ಗೆದ್ದಂತೆ.



'ಗುಪ್ತಕ್ಕೆ ... ' ಆಟ : ಪ್ರಾರಂಭ; ವೃತ್ತಾಕಾರವಾಗಿ
ಆಟ : ನಾಯಕ ... ಸ್ಥಾನ ಪಡೆಯುವ ...
ಹೊಸ ನಾಯಕ







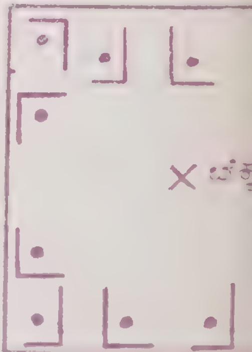
ಸ್ಥಳದ ಅಭಾವವಿದ್ದರೆ, ಕುರ್ಚಿಯಂಥ ಬೇರೆ ಸಾಮಗ್ರಿಗಳು ಇಲ್ಲದಿದ್ದರೆ ಅರ್ಧಮಂದಿ ಆಟಗಾರರು ಒಂದು ವೃತ್ತದಲ್ಲಿ ಮೊಣಕಾಲೂರಿ ಕುಳಿತುಕೊಂಡು, ಚಲಿಸುತ್ತಿರುವ ಆಟಗಾರರು ನಿಲ್ಲಬೇಕಾದ ಸ್ಥಾನಗಳನ್ನು ಸೂಚಿಸಬಹುದು. ಓಡುವ ಆಟಗಾರರ ಸಂಖ್ಯೆ ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳುವವರಿಗಿಂತ ಒಂದು ಹೆಚ್ಚು. ಸಂಗೀತ ನಿಂತಾಗ ಕುಳಿತವರ ಮೊಣಕಾಲಿನ ಮೇಲೆ ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳಬಹುದು. ಪ್ರತಿ ಸುತ್ತಿಗೂ ಒಬ್ಬರು ಮೇಲೇರಿಸಿದ ಮಂಡಿಯನ್ನು ಕೆಳಗೆ ಹಾಕಿ ಅಲ್ಲೇ ಕುಳಿತಿರಬಹುದು. 'ಹಾಡುವ ಪೆಟ್ಟಿಗೆ' ಎಂಬ ಆಟವನ್ನುಸಂಗೀತ ಕುರ್ಚಿಯಂತೆಯೇ ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಆಟಗಾರರು ವೃತ್ತಾಕಾರದಲ್ಲಿ ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಸಂಗೀತ ಆರಂಭವಾದ ಕೂಡಲೇ ಆಟ ನಡೆಸುವವ ತನ್ನ ಕೈಯಲ್ಲಿರುವ ವಸ್ತು, ಆಟಿಗೆ ಇಂಥ ಯಾವ ಪದಾರ್ಥವಾದರೂ ಸರಿ — ಅದನ್ನು ಆಟಗಾರರಿಗೆ ದಾಟಿಸುತ್ತಾನೆ. ಅವರು ಕ್ರಮವಾಗಿ ಪಕ್ಕದವರಿಗೆ ಕೊಡುತ್ತಾರೆ. ಇದ್ದಕ್ಕಿದ್ದಂತೆ ಸಂಗೀತ ನಿಂತಾಗ ವಸ್ತು ಯಾರ ಕೈಯಲ್ಲಿರುವುದೋ ಅವರು ಆಟದಿಂದಹೊರಗಾಗುತ್ತಾರೆ. ಕೊನೆಯವರೆಗೆ ಉಳಿದವನು ಗೆಲ್ಲುತ್ತಾನೆ.

'ಮ್ಯೂಸಿಕಲ್ ಚೇರ್' ನಂತೆ ಆಡಲ್ಪಡುವ ಹಾಗೂ ನಗೆ ಉಕ್ಕಿಸುವ ಆಟ 'ಕಾರಿನ ಆಟ'. ಒಬ್ಬನನ್ನು ಬಿಟ್ಟು ಎಲ್ಲರಿಗೂ ವರ್ತುಲದಲ್ಲಿ ಒಂದೊಂದು ಕುರ್ಚಿ ಇರಬೇಕು. ಕುರ್ಚಿಯಲ್ಲಿ ಕುಳಿತಿರುವವನು ಒಬ್ಬೊಬ್ಬರಿಗೂ ಚಕ್ರ, ಸಂಬರು ಫಲಕ, ಕ್ಲಚ್, ಗೇರ್, ತಲೆದೀಪ ಇತ್ಯಾದಿಯಾಗಿ ಕಾರಿನ ಒಂದೊಂದು ಭಾಗದ ಹೆಸರನ್ನು ಕೊಡುತ್ತಾನೆ. ವರ್ತುಲದಲ್ಲಿ ಚಲಿಸುತ್ತ 'ಕ್ಲಚ್' 'ಗೇರ್' ಇತ್ಯಾದಿ ತನಗೆ ಬೇಕಾದ ಹಲವು ಹೆಸರುಗಳನ್ನು ಕೂಗುತ್ತಾನೆ. ಅವರೆಲ್ಲ ಎದ್ದು ಬರುತ್ತಾರೆ. ಅನಂತರ 'ಎಲ್ಲರೂ ಹಿಂತಿರುಗಿ' ಎಂದು ಹೇಳಿ, ಆಗ ತಾನೂ ಒಂದು ಕುರ್ಚಿ ಹುಡುಕಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾನೆ. ಕುರ್ಚಿಯಿಲ್ಲದವನು ಮುಂದಿನ ಆಟಕ್ಕೆ ಹೆಸರು ಕರೆಯುತ್ತಾನೆ.

'ಕೋಟೆ–ಸುರಂಗ' ಎಂದು ಆಡುವಾಗ ಒಳ ವೃತ್ತ ಮತ್ತು ಹೊರ ವೃತ್ತಗಳಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬನ ಹಿಂದೊಬ್ಬರಂತೆ ಜೋಡಿ ಆಟಗಾರರು ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ಜೋಡಿಗಳ ಸಂಖ್ಯೆಗಿಂತ ಒಂದು ಕಮ್ಮಿಯಿರುವಂತೆ ಸಣ್ಣ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು (ನಾಣ್ಯ ಅಥವಾ ತೆರೆಗೆ ಹಾಕುವ ಉಂಗುರ ಇತ್ಯಾದಿ) ಇಟ್ಟಿರುತ್ತಾರೆ. ಸಂಗೀತದ ಆರಂಭದೊಡನೆ ಹೊರವೃತ್ತದಲ್ಲಿರುವ ಆಟಗಾರರು ಸುತ್ತಲೂ ಓಡತೊಡಗುತ್ತಾರೆ. ಸಂಗೀತ ನಿಂತಾಗ ತನ್ನ ಪಾಲುದಾರನ ಕಾಲಿನ ಸಂದಿಯಲ್ಲಿ ನುಸುಳಿ, ಒಳಗಿನಿಂದ ಬಂದು ವಸ್ತುವನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಬರುತ್ತಾನೆ. ತನ್ನ ಪಾಲುದಾರನ ಬೆನ್ನ ಮೇಲೆ ಹತ್ತಿ ಕುಳಿತು, ತಂದ ವಸ್ತುವನ್ನು ತಲೆಯ ಮೇಲೆತ್ತಿ ಹಿಡಿದುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾನೆ. ವಸ್ತು ಸಿಗದ ಜೋಡಿ ಔಟ್ ಆಗುತ್ತದೆ.

ಕುರ್ಚಿಗಳ ಬದಲು ವೃತ್ತ, ತ್ರಿಕೋನ, ಗೆರೆ, ×, — ಚಿಹ್ನೆಗಳನ್ನು ಆಟದ ಕ್ಷೇತ್ರದಲ್ಲಿ ಬರೆದು ಆಡಬಹುದು.

'ಸಂಗೀತ ಕುರ್ಚಿ' ಯನ್ನು ಹೋಲುವ ಅನೇಕ ಆಟಗಳನ್ನು ಮಕ್ಕಳು ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಅವುಗಳಲ್ಲಿ ಒಂದು —'ಬೆಕ್ಕಣ್ಣನಿಗೆ ಮನೆ ಬೇಕು'. ಆಟದ ಅಂಗಳದ ಅಂಚಿನಲ್ಲಿ ಮನೆಗಳನ್ನು ಬರೆಯುತ್ತಾರೆ. ಒಬ್ಬಳು 'ಬೆಕ್ಕು' ಅವಳಿಗೆ ಆಟ ಕೊಡುವುದಕ್ಕೋಸ್ಕರ ಉಳಿದವರು ಅತ್ತಿತ್ತ ಸರಿಯುತ್ತ ಇರುತ್ತಾರೆ. 'ಬೆಕ್ಕಣ್ಣನಿಗೆ ಮನೆಬೇಕು' ಎಂದು ಕೇಳುತ್ತ 'ಬೆಕ್ಕು' ಹೊಂಚು ಹಾಕುತ್ತದೆ. ಯಾರಾದರೂ ಖಾಲಿ ಮಾಡಿದ ಮನೆಯನ್ನು ಇನ್ನೊಬ್ಬರು ಆಕ್ರಮಿಸುವ ಮೊದಲೇ ಅದರೊಳಗೆ ಅವಳು ಬಂದು ನಿಂತರೆ ಅವಳಿಗೆ ಮನೆ ಸಿಗುತ್ತದೆ.



'ಬೆಕ್ಕಣ್ಣನಿಗೆ ಮನೆ ಬೇಕು'–ಆ...

ಎಷ್ಟು ಹೊತ್ತಾದರೂ ತನಗೆ ಮನೆ ಸಿಗದಿದ್ದರೆ ಬೆಕ್ಕಾದವಳು 'ಎಲ್ಲರೂ ಮನೆ ಬದಲಾಯಿಸಿ' ಎಂದು ಕೂಗುತ್ತಾಳೆ. ಆಟಗಾರ್ತಿಯರು ಬಿಟ್ಟ ಒಂದು ಮೂಲೆ ಅಥವಾ ಮನೆಯನ್ನು ಆಕ್ರಮಿಸುತ್ತಾಳೆ. ಉಳಿದ ಯಾರಾದರೊಬ್ಬರು ಮನೆ ಸಿಗದೆ ಬೆಕ್ಕಾಗುತ್ತಾರೆ.

ಮತ್ತೊಂದು ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಆಟಗಾರರೆಲ್ಲ ಸೇರಿ ಒಂದು ವೃತ್ತ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಒಬ್ಬ ಮಾತ್ರ ಹೊರಗಿರುತ್ತಾನೆ. ವೃತ್ತದಲ್ಲಿರುವವರು ಒಂದು ದಿಂಬು ಅಥವಾ ಹಳೆಯ ಪತ್ರಿಕೆಯ ಮೇಲೆ ಕುಳಿತಿರುತ್ತಾರೆ. ಎಲ್ಲರೂ ಎದ್ದು ಚಲಿಸುವಂತೆ ಹೊರಗಿರುವ ಆಟಗಾರ ಸೂಚನೆ ಕೊಡುತ್ತಾನೆ. ಎಲ್ಲರೂ ಎದ್ದು ವೃತ್ತದಲ್ಲೇ ಚಲಿಸುತ್ತಿರುವಾಗ ಅವನು

ಎಣಿಸಲು ಆರಂಭಿಸುತ್ತಾನೆ. ತನಗೆ ಮನಸ್ಸು ಬಂದಾಗ ಥಟ್ಟನೆ ' ಹತ್ತು ' ಅಥವಾ ' ಇಪ್ಪತ್ತೈದು ' ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳಿ ಎನ್ನುತ್ತಾನೆ. ಆಗ ಅವನೂ ಇತರರೊಡನೆ ಸೇರಿಕೊಂಡು ಒಂದು ದಿಂಬು ಅಥವಾ ಪತ್ರಿಕೆಯ ಮೇಲೆ ಕೂಡುತ್ತಾನೆ. ಯಾರಿಗೆ ಜಾಗ ಸಿಗುವುದಿಲ್ಲವೋ ಅವರು ಎಣಿಸಲು ಆರಂಭಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಸೈಕಲ್ ಸವಾರಿ ಮಾಡುತ್ತ ಆಡುವ ಆಟದಲ್ಲಿ ಆಟಗಾರರ ಸಂಖ್ಯೆಗಿಂತ ಒಂದು ಕಡಮೆ ಇರುವಂತೆ ಸ್ಟೂಲುಗಳನ್ನು ವೃತ್ತವೊಂದರ ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ಇಡುತ್ತಾರೆ. ಸಂಗೀತ ಪ್ರಾರಂಭವಾದಾಗ ಸ್ಪರ್ಧಿಗಳು ವೃತ್ತದ ಹೊರಗೆ ಸೈಕಲಿನ ಮೇಲೆ ಸುತ್ತು ಬರುತ್ತಿರುತ್ತಾರೆ. ಸಂಗೀತ ನಿಲ್ಲಿಸಿದಾಗ ಸೈಕಲಿನಿಂದ ಇಳಿದು, ಅದನ್ನು ಸ್ಟ್ಯಾಂಡಿನಲ್ಲಿಟ್ಟು, ಒಂದು ಸ್ಟೂಲಿನ ಮೇಲೆ ಕೂಡಬೇಕು. ಸ್ಟೂಲ್ ಸಿಗದಿದ್ದವರು ಆಟದಿಂದ ಹೊರಗೆ.

ಸಂಜೀವ ಪುತ್ತೂರು

6 ಅಡಿ 2 ಅಂಗುಲ ಎತ್ತರ, 175 ಪೌಂಡ್ ತೂಕದ ಅಜಾನುಬಾಹು ಸಂಜೀವರು ನೋಡಿದವರಿಗೆ ಕುಸ್ತಿ ಪೈಲ್ವಾನರಂತೆ ಕಂಡರೆ ಆಶ್ಚರ್ಯವಿಲ್ಲ. ಆದರೆ ಇವರ ಸಾಧನೆ —ಎತ್ತರ ನೆಗೆತ, ಹೈ ಹರ್ಡ್‌ಲ್ಸ್, ದೂರ ನೆಗೆತ ಮತ್ತು ಪೋಲ್‌ವಾಲ್ಟ್‌ಗಳಲ್ಲಿ. ಈ ನಾಲ್ಕು ಪಂದ್ಯಾಟಗಳಿಗೆ ಇನ್ನೂ ಆರು ಪಂದ್ಯಾಟಗಳನ್ನು ಸೇರಿಸಿದರೆ ಹತ್ತು ಪಂದ್ಯಾಟಗಳ ಗುಂಪು — ಡೆಕಾಥ್ಲನ್— ಆಗುತ್ತದೆ. ಸಂಜೀವ ಪುತ್ತೂರು ಅವರು 1969ರ ಜನವರಿಯಲ್ಲಿ ಡೆಕಾಥ್ಲನ್‌ನಲ್ಲಿ ದಾಖಲೆ ಸ್ಥಾಪಿಸಿ (6,481 ಅಂಕಗಳು) ಹೊಸ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಚಾಂಪಿಯನ್ ಆದರು.

ದಕ್ಷಿಣ ಕನ್ನಡ ಜಿಲ್ಲೆಯ ಸಂಜೀವ, ಮೈಸೂರು ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾಲಯದಿಂದ ಬಿ. ಕಾಂ. ಪದವಿ ಪಡೆದರು. ಮುಂಬಯಿಯ ತಾತಾ ಕಬ್ಬಿಣ ಮತ್ತು ಉಕ್ಕು ಕಂಪೆನಿಯಲ್ಲಿ ಉದ್ಯೋಗಿಯಾಗಿದ್ದುಕೊಂಡು ಎಲ್. ಎಲ್. ಬಿ. ವ್ಯಾಸಂಗವನ್ನೂ ಮಾಡಿದರು. ಅಖಿಲಭಾರತ ಪಂದ್ಯಾಟಗಳಲ್ಲಿ ಮಹಾರಾಷ್ಟ್ರ ರಾಜ್ಯದ ಪರವಾಗಿ ಭಾಗವಹಿಸಿದರು.

1966ರ ಮೊದಲೇ ಅವರು ತಮ್ಮ ಮೆಚ್ಚಿನ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ (110 ಮೀಟರ್ ಹರ್ಡ್‌ಲ್ಸ್ : 15.1 ಸೆಕೆಂಡ್ ; ಎತ್ತರ ನೆಗೆತ : 6 ಅಡಿ 4 ಅಂಗುಲ ; ದೂರ ನೆಗೆತ : 22 ಅಡಿ, 1¼ ಅಂಗುಲ ; ಪೋಲ್‌ವಾಲ್ಟ್ : 12 ಅಡಿ 4 ಅಂಗುಲ) ಪ್ರಶಸ್ತಿಗಳನ್ನು ಗಳಿಸಿದ್ದರು. 1966ರಲ್ಲಿ ಕೊಟ್ಟಾಯಮಿನಲ್ಲಿ ನಡೆದ ಅಂತರರಾಜ್ಯ ಕೂಟದಲ್ಲಿ ಸ್ಪರ್ಧಿಸಿ ಅಗ್ರಸ್ಥಾನ ಗಳಿಸಿದರು.

ಮರುವರ್ಷ ಡೆಕಾಥ್ಲನ್‌ನಲ್ಲಿ ಇವರು 6,000 ಅಂಕಗಳ ಗಡಿಯನ್ನು ದಾಟಿದರು. 1968ರಲ್ಲಿ ಮೈಸೂರು ಪಾಟಿಯಾಲ ಕೂಟದಲ್ಲಿ ಎತ್ತರ ನೆಗೆತ, ಪೋಲ್‌ವಾಲ್ಟ್ ಹಾಗೂ 110 ಮೀಟರ್ ಹೈ ಹರ್ಡ್‌ಲ್‌ಗಳಲ್ಲಿ ಮೊದಲ ಸ್ಥಾನ ಪಡೆದರು. ಮುಂದಿನ ವರ್ಷ ಸಿಂಹಳದಲ್ಲೂ ಇವೇ ಮೂರು ಪಂದ್ಯಾಟಗಳಲ್ಲಿ ಗೆದ್ದರು.

ನೋಡಿ : ಡೆಕಾಥ್ಲನ್



ಡೆಕಾಥ್ಲನ್ ಖ್ಯಾತಿ : ಸಂಜೀವ ಪುತ್ತೂರು

ಸಂಜ್ಞೆ ಗಮನಿಸು

ಮುಖಂಡ — ರಸ್ತೆಗಳಲ್ಲಿರುವ 'ಸಂಚಾರ ನಿಯಂತ್ರಣ ದೀಪ'; ಉಳಿದ ಆಟಗಾರರು 'ವಾಹನಗಳು'.

ತೋಳನ್ನು ಮೇಲಕ್ಕೆ ಎತ್ತಿದರೆ ಹಸಿರು ಬೆಳಕು, ತೋಳುಗಳನ್ನು ಅಡ್ಡಕ್ಕೆ ನೀಡಿದರೆ ಕಿತ್ತಳೆ ಬೆಳಕು, ತೋಳುಗಳನ್ನು ಕೆಳಕ್ಕೆ ನೀಡಿದರೆ ಕೆಂಪು ಬೆಳಕು — ಹೀಗೆ ಮುಖಂಡನ ಕೈ ಭಂಗಿ ಬಣ್ಣದ ಒಂದೊಂದು ದೀಪವನ್ನು ಪ್ರತಿನಿಧಿಸುತ್ತದೆ.

ವಾಹನಗಳಾದ ಆಟಗಾರರು ಮುಖಂಡನ ಮುಂದಕ್ಕೆ ಸಾಲಾಗಿ ಚಲಿಸಲು ಪ್ರಾರಂಭಿಸುತ್ತಾರೆ. ಮುಖಂಡ ಕೆಂಪು ಬೆಳಕು ತೋರಿಸಿದಾಗ ಅವರು ಅಲ್ಲಲ್ಲಿ ನಿಂತು ಬಿಡಬೇಕು. ಕಿತ್ತಳೆ ಬೆಳಕು ತೋರಿಸಿದರೆ ನಿಧಾನವಾಗಿ ಚಲಿಸಬಹುದು. ಹಸಿರು ಬೆಳಕು ತೋರಿಸಿದಾಗ ವೇಗವಾಗಿ ಹೋಗಬಹುದು.

ಸಂಕೇತಕ್ಕೆ ಸರಿಯಾಗಿ ವಾಹನ ಚಲಿಸದಿದ್ದರೆ ಅಪಘಾತವಾಗುತ್ತದೆ. ಅಪಘಾತವಾದರೆ ವಾಹನದ ಲೈಸೆನ್ಸ್ ವಜಾ ಆಗುತ್ತದೆ. ಅಂದರೆ ಸಂಕೇತಕ್ಕೆ ಸರಿಯಾಗಿ ಚಲಿಸದ ಆಟಗಾರರು ಔಟ್ ಆಗುತ್ತಾರೆ.

ಸಂಜ್ಞೆ ಹಿಡಿ

ಹಿಡಿಯುವ ಆಟವನ್ನು ಹುಡುಗರಿಗೆ ವಿಧವಿಧವಾಗಿ ಆಡಿಸಬಹುದು. ಅದರಲ್ಲೊಂದು ವಿಧ —'ಸಂಜ್ಞೆ ಹಿಡಿ'.

ಆಟಗಾರರನ್ನು 'ಕ' ಮತ್ತು 'ಗ' ಎಂದು ಎರಡು ಗುಂಪುಗಳಾಗಿ ವಿಭಾಗಿಸಬೇಕು. ಆಟದ ಮೈದಾನದ 60–80 ಅಡಿಗಳ ಅಂತರದಲ್ಲಿ ಎರಡು ಗೆರೆಗಳನ್ನು ಹಾಕಬೇಕು. ಒಂದು ಗೆರೆಯ ಮೇಲೆ 'ಕ' ಗುಂಪು ಒಳಮುಖಮಾಡಿ ನಿಲ್ಲುತ್ತದೆ. ಇನ್ನೊಂದು ಗೆರೆಯ ಮೇಲೆ 'ಗ' ಗುಂಪು ಹೊರಮುಖ ಮಾಡಿ ನಿಲ್ಲುತ್ತದೆ.

ಸೀಟಿಯಾದಾಗ 'ಕ' ಗುಂಪು ಮುಂದಕ್ಕೆ ನಡೆಯತೊಡಗುತ್ತದೆ. 'ಗ' ಗುಂಪಿನಿಂದ ಸುಮಾರು 10 ಅಡಿ ದೂರದಲ್ಲಿರುವಾಗ ಪುನಃ ಸೀಟಿಯಾಗುತ್ತದೆ. ಆಗ 'ಕ' ಗುಂಪಿನವರು ಓಡುತ್ತ ಬಂದು ತಾವು ನಿಂತಿದ್ದ ಗೆರೆ ತಲಪಬೇಕು. ಅದೇ ಸಮಯ 'ಗ' ಗುಂಪಿನವರು ಹಿಂದಕ್ಕೆ ತಿರುಗಿ 'ಕ' ಗುಂಪಿನವರನ್ನು ಹಿಡಿಯಲು ಯತ್ನಿಸುತ್ತಾರೆ. ಗೆರೆ ತಲಪುವಷ್ಟರಲ್ಲಿ ಎಷ್ಟು ಜನರನ್ನು 'ಗ' ಗುಂಪಿನವರು ಹಿಡಿದಿರುತ್ತಾರೋ ಅವರೆಲ್ಲ 'ಗ' ಗುಂಪಿಗೆ ಸೇರುತ್ತಾರೆ.

ಮುಂದಿನ ಆಟದಲ್ಲಿ 'ಕ' ಗುಂಪು ಹೊರಮುಖವಾಗಿಯೂ 'ಗ' ಗುಂಪು ಒಳಮುಖವಾಗಿಯೂ ನಿಲ್ಲುತ್ತದೆ. ಈ ಬಾರಿ 'ಕ' ಗುಂಪಿನವರು 'ಗ' ಗುಂಪಿನವರಲ್ಲಿ ಎಷ್ಟು ಜನರನ್ನು ಹಿಡಿಯುತ್ತಾರೋ ಅಷ್ಟು ಜನರೂ 'ಕ' ಗುಂಪಿಗೆ ಸೇರುತ್ತಾರೆ.

ಆಟದ ಕೊನೆಗೆ ಯಾವ ಗುಂಪಿನಲ್ಲಿ ಹೆಚ್ಚು ಜನರಿರುತ್ತಾರೋ ಆ ಗುಂಪು ಗೆದ್ದಂತೆ.

ನೋಡಿ : ಓಡುವ, ಬೆನ್ನಟ್ಟುವ ಆಟ

ತಂಡಗಳ ನಡೆ : (ಎಡ) ಮೊದಲಿಗೆ.
(ಬಲ) ಸೀಟಿಯಾದ ಅನಂತರ

ಸಂಬಂಧ ಸ್ಮರಣೆ

ಇಪ್ಪತ್ತು ಮೂವತ್ತು ಚಿಕ್ಕಪುಟ್ಟ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಒಟ್ಟಾಗಿ ಇಡುತ್ತಾರೆ. ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಆ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಸುಮಾರು 15 ಸೆಕೆಂಡುಗಳ ಕಾಲ ನೋಡಲು ಅವಕಾಶ ಕೊಡಬೇಕು. ಅನಂತರ ನೋಡಲಾಗದಂತೆ ಮುಚ್ಚಿ ಇಡಬೇಕು.

ಈಗ ಮುಖಂಡನು ಅಲ್ಲಿದ್ದ ವಿವಿಧ ವಸ್ತುಗಳಿಗೆ ಸಂಬಂಧವಿರುವ ಬೇರೆ ಹೆಸರುಗಳನ್ನು ಪ್ರಸ್ತಾಪಿಸುತ್ತಾನೆ. ಆಗ ಆಟಗಾರರು ಆ ಹೆಸರಿಗೆ ಸಂಬಂಧವಿರುವ ತಾವು ಅಲ್ಲಿ ನೋಡಿದ ವಸ್ತುವನ್ನು ಸ್ಮರಿಸಿಕೊಂಡು ಬರೆಯಬೇಕು.

ಈ ಆಟವು ತೀವ್ರ ಗ್ರಹಿಕೆ ಮತ್ತು ಸ್ಮರಣ ಶಕ್ತಿಯನ್ನು ಹೆಚ್ಚಿಸಲು ಸಹಾಯಕವಾಗಿದೆ. ಅಭ್ಯಾಸದಿಂದ ಈ ಶಕ್ತಿ ಬೆಳೆದಂತೆ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ನೋಡಲು ಕೊಡುವ ಸಮಯವನ್ನೇ ಕಡಮೆ ಮಾಡಬಹುದು.

ಸರ್ಕಸ್

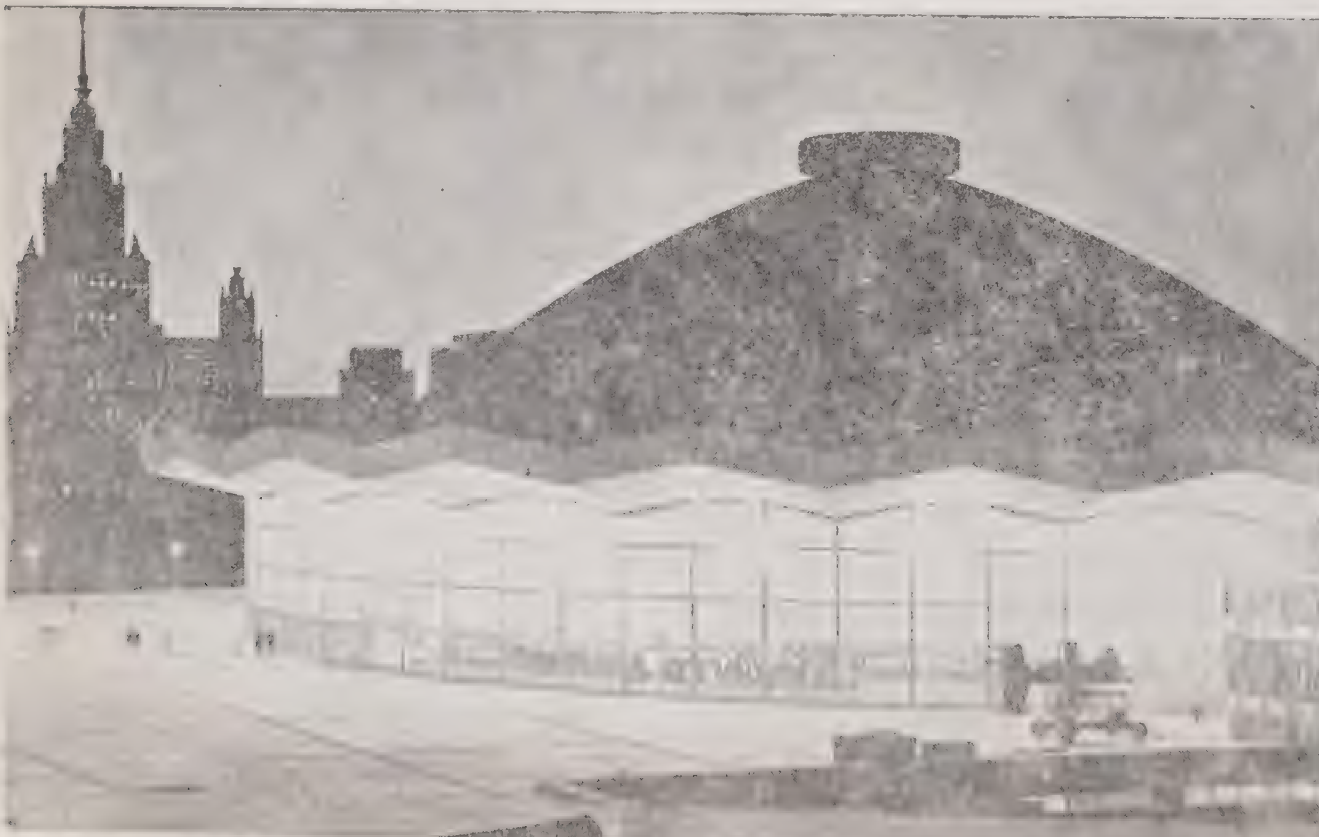
"ಬನ್ನಿರಿ ! ನೋಡಿರಿ !! ಆನಂದ ಪಡೆಯಿರಿ ! ಝಗಝಗಿಸುವ ವಿದ್ಯುದ್ದೀಪಗಳಿಂದ ಅಲಂಕೃತ ಭವ್ಯ ಡೇರೆಯಲ್ಲಿ ಅಮೋಘ ಸರ್ಕಸ್ ಪ್ರದರ್ಶನ. ನಿಮ್ಮನ್ನು ನಕ್ಕು ನಗಿಸುವ ವಿದೂಷಕ. ಆನೆ, ಹುಲಿ, ಸಿಂಹಗಳ ರೋಮಾಂಚಕಾರಿ ಚಮತ್ಕಾರಗಳು"

ಧ್ವನಿವರ್ಧಕದಿಂದ ಘೋಷಣೆಗಳನ್ನು ಕೂಗುತ್ತ ಕಾರು ರಸ್ತೆಯಲ್ಲಿ ಹೋಗುತ್ತಿರುತ್ತದೆ. ಮನೆಯೊಳಗಿನ ಪುಟಾಣಿಗಳು ರಸ್ತೆಗೆ ಜಿಗಿಯುತ್ತ ಕಾರು ರಸ್ತೆಯಲ್ಲೆಲ್ಲ ಚೆಲ್ಲುತ್ತ ಹೋದ ಬಣ್ಣ ಬಣ್ಣದ ಕರಪತ್ರಗಳನ್ನು ಸಂಗ್ರಹಿಸಲು ನಾಮುಂದು ತಾಮುಂದು ಎಂದು ಓಡುತ್ತಾರೆ. ಸರ್ಕಸ್ ಬಂತೆಂದರೆ ಹುಡುಗರಿಗೆ ಹಬ್ಬ.



ಸರಳು, ಹಗ್ಗಗಳಲ್ಲಿ ನಡಿಗೆ

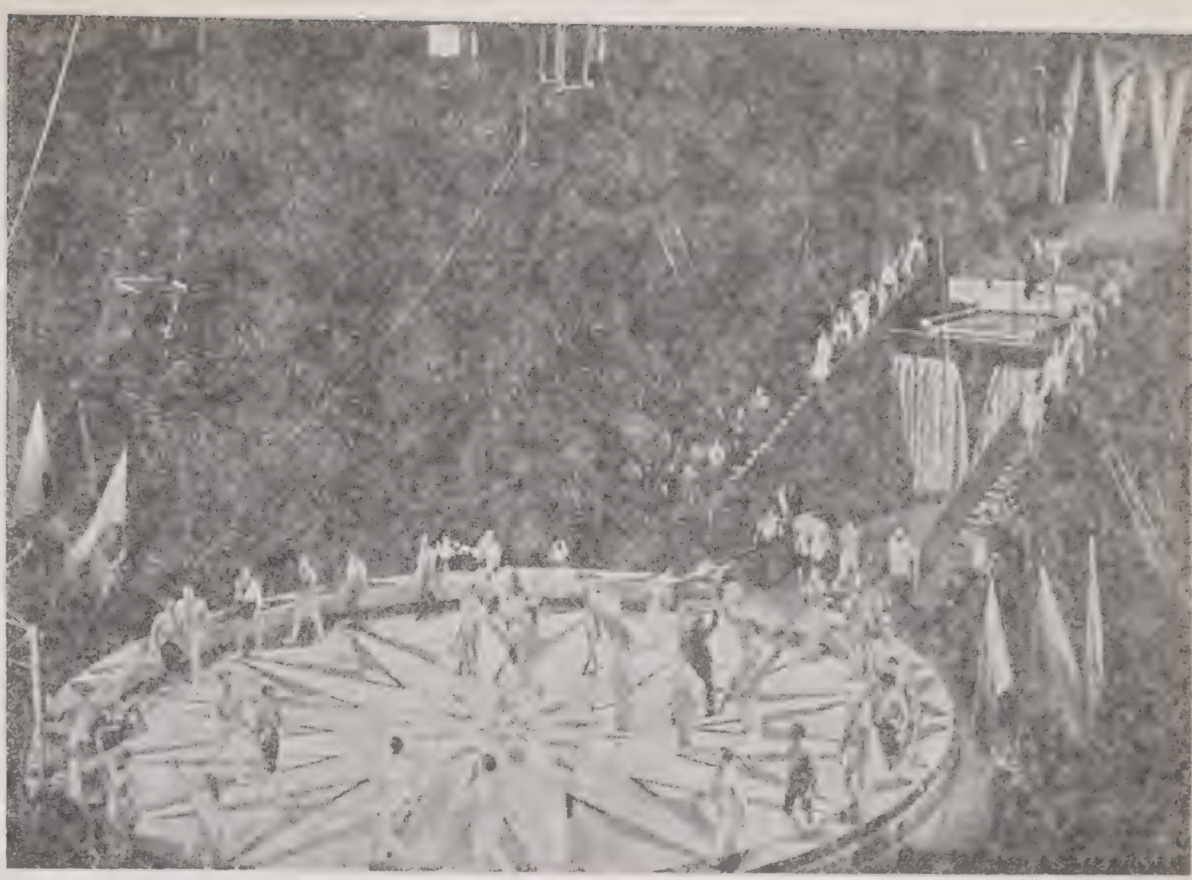
ಸರ್ಕಸ್ ಎಂದರೆ ವಲಯ ಅಥವಾ ರಂಗ ಎಂದು ಅರ್ಥ. ಪ್ರಾಚೀನ ರೋಮಿನ ಪಾಲಟೈನ್ ಮತ್ತು ಅವೆನ್‌ಟೈನ್ ಪರ್ವತಗಳ ಮಧ್ಯೆ ಇರುವ ಕಣಿವೆಯಲ್ಲಿ ವಿಶಾಲವಾದ ರಂಗವೊಂದಿತ್ತು. ಅಲ್ಲಿ ನಡೆಯುತ್ತಿದ್ದ ಕಾರ್ಯಕ್ರಮಗಳಲ್ಲಿ ಪ್ರಮುಖ ಆಕರ್ಷಣೆ – ರಥ ಓಡಿಸುವ ಸ್ಪರ್ಧೆ. ಸ್ಪರ್ಧೆ ನಡೆಯುತ್ತಿದ್ದಾಗ ಮಧ್ಯೆ ಮಧ್ಯೆ ವಿರಾಮ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ದೊಂಬರಾಟ, ಹಗ್ಗದ ಮೇಲೆ ನಡಿಗೆ, ವಿದೂಷಕರಿಂದ ಹಾಸ್ಯ ವಿನೋದ — ಇವುಗಳಿಂದ ಪ್ರೇಕ್ಷಕರಿಗೆ ಮನೋರಂಜನೆಯಾಗುತ್ತಿತ್ತು. ರೋಮಿನ ಸಾರ್ವಭೌಮ ಟಾರ್ಕ್ವಿನಿಯಸ್ ಪ್ರಿಸ್ಕಸ್ (ಕ್ರಿ. ಪೂ. 616 — 578) ತನ್ನ



ಮಾಸ್ಕೊ ಸ್ಟೇಟ್ ಸರ್ಕಸ್ ಕಟ್ಟಡ

ಜನರಿಗೆ ಮೊತ್ತಮೊದಲ ಬಾರಿಗೆ ಈ ಮನೋರಂಜನೆಯನ್ನು ಒದಗಿಸಿದ.

ಆಧುನಿಕ ಸರ್ಕಸ್ ಪ್ರಾರಂಭವಾದದ್ದು 18ನೆಯ ಶತಮಾನದ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನಲ್ಲಿ. ದೊಂಬರಾಟಗಾರರು, ಜಗ್ಲರ್‌ಗಳು ಹಗ್ಗದ ಮೇಲೆ ಚಮತ್ಕಾರಗಳನ್ನು ನಡೆಸುವವರು. ಬಂಡಿಗಳಲ್ಲಿ ಒಂದೂರಿನಿಂದ ಇನ್ನೊಂದೂರಿಗೆ ಪ್ರಯಾಣ ಮಾಡುತ್ತಿದ್ದರು. ಜಾತ್ರೆ ಸಂತೆಗಳು ನಡೆಯುವಾಗ ಅವರು ಚಿಕ್ಕ ಡೇರೆಗಳಲ್ಲಿ ತಮ್ಮ ಪ್ರದರ್ಶನಗಳನ್ನು ನೀಡುತ್ತಿದ್ದರು. ಒಂದೆ ನಿಗದಿಯಾದ ಪ್ರವೇಶಧನ ವಸೂಲು ಮಾಡುತ್ತಿರಲಿಲ್ಲ. ಆಟಗಳು ಮುಗಿದ ಕೂಡಲೇ ಮ್ಯಾನೇಜರ್ ತನ್ನ ಟೊಪ್ಪಿಗೆ ಹಿಡಿದು ಪ್ರೇಕ್ಷಕರ ಬಳಿಗೆ ಬರುತ್ತಿದ್ದ. ಅವರು



ಮಾಸ್ಕೋ ಸರ್ಕಸ್

ತಮಗಿಷ್ಟ ಬಂದಷ್ಟು ಹಣವನು ಅದರಲ್ಲಿ ಹಾಕುತ್ತಿದ್ದರು. ಸರ್ಕಸ್ ಇಂಥದೇ ನಿಗದಿಯಾದ ವೇಳೆಗೆ ಪ್ರಾರಂಭವಾಗಬೇಕು. ಮುಕ್ತಾಯವಾಗಬೇಕು ಎಂಬ ನಿಯಮವಿರಲಿಲ್ಲ. ಡೇರೆ ಪ್ರೇಕ್ಷಕರಿಂದ ಭರ್ತಿಯಾದ ಕೂಡಲೇ ಪ್ರದರ್ಶನ ಆರಂಭವಾಗುತ್ತಿತ್ತು.



ಮಾನವ ಸ್ತಂಭ



ಸೈಕಲಿನಲ್ಲಿ ಕಸರತ್ತು



ವಿದೂಷಕ : ಒಲೆಗ್ ಪೋಪೋವ್



[illegible]

ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ನುರಿತ ಅಕ್ರಾಬ್ಯಾಟ್ ಮೇಜರ್ ಫಿಲಿಪ್ ಆಸ್ಟ್ಲೀ 1780 ರಲ್ಲಿ ಮೊತ್ತಮೊದಲಿಗೆ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನಲ್ಲಿ ಸರ್ಕಸ್ ಪ್ರದರ್ಶನವನ್ನು ನೀಡಿದ. ಆತನ ಮಗ ಮೊದಲ ಬಾರಿಗೆ ಸರ್ಕಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಒಂಟೆಗಳ ಪ್ರದರ್ಶನವನ್ನು ಜಾರಿಗೆ ತಂದ. ಆಸ್ಟ್ಲೀ ಮತ್ತು ಅವನ ಮಗ. ಫ್ರಾಂಕೊ ಎಂಬ ಫ್ರೆಂಚ್ ಪ್ರಜೆಯೊಂದಿಗೆ ಸೇರಿ ಫ್ರೆಂಚ್ ಸರ್ಕಸ್ಸನ್ನು ಕಟ್ಟಿದರು. ನೆಪೋಲಿಯನ್



ಕುದುರೆ ಜಗಿತ

ಭಾಗವಹಿಸಿದ ಯುದ್ಧದ ದೃಶ್ಯಗಳನ್ನು ಅತ್ಯಂತ ಪರಿಣಾಮಕಾರಿಯಾಗಿ ಪ್ರದರ್ಶಿಸುತ್ತಿದ್ದುದರಿಂದ ಫ್ರಾನ್ಸ್ ಮಾತ್ರವಲ್ಲದೆ ಯೂರೋಪಿನ ಪ್ರಮುಖ ದೇಶಗಳಲ್ಲಿ ಅವನ ಸರ್ಕಸ್ ಕಿಕ್ಕಿರಿದ ಜನಸಂದಣಿಯಲ್ಲಿ ಪ್ರದರ್ಶಿತವಾಗುತ್ತಿತ್ತು.

1860ರ ಅನಂತರ ವಿಶಾಲವಾದ ಡೇರೆಗಳಲ್ಲಿ ಸರ್ಕಸ್ ಪ್ರದರ್ಶನಗಳು ಪ್ರಾರಂಭವಾದುವು. ರಾತ್ರಿ ಹೊತ್ತಿನಲ್ಲಿ ಪ್ರೇಕ್ಷಕರಿಗೆ ನೋಡಲು ಅನುಕೂಲವಾಗುವಂತೆ ಮೇಣದ ಬತ್ತಿ ಹತ್ತಿಸುತ್ತಿದ್ದರು. ಸರ್ಕಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸುವ ಆಟಗಾರರ, ಪ್ರಾಣಿಗಳ ಸಂಖ್ಯೆ ಹೆಚ್ಚಾಯಿತು. ಪ್ರೇಕ್ಷಕರು ದೂರದೂರದ ಹಳ್ಳಿಗಳಿಂದ ಸರ್ಕಸ್ ನೋಡಲೂ ಬರತೊಡಗಿದರು.

1871ರಲ್ಲಿ ಪಿ. ಟಿ. ಬಾರ್‌ನಮ್ ಎಂಬಾತ ಅಮೆರಿಕದಲ್ಲಿ ಪ್ರಥಮ ಬಾರಿಗೆ ಸರ್ಕಸ್ಸನ್ನು ಪ್ರದರ್ಶಿಸಿದ. ಅವನು ಆಧುನಿಕ ಸರ್ಕಸ್‌ನಲ್ಲಿ ನೂತನ ಬಗೆಯ ಪ್ರದರ್ಶನ ಪಟುತ್ವ ಮತ್ತು ಪ್ರಚಾರ ವೈಖರಿಯನ್ನು ಪ್ರಾರಂಭಿಸಿದ. ಟಾಮ್ ತಂಬ್ ಎನ್ನುವ ಹೆಸರಿನ ಪ್ರಸಿದ್ಧ ಕುಳ್ಳನನ್ನು ತನ್ನ ಸರ್ಕಸ್ ಪ್ರದರ್ಶನಗಳಲ್ಲಿ ಪ್ರದರ್ಶಿಸಿ ಯಥೇಚ್ಛ ಹಣ ಸಂಪಾದಿಸಿದ.

ಇಂದು ಸೋವಿಯೆತ್ ರಷ್ಯದಲ್ಲಿ ಸರ್ಕಸ್ ಬಹಳ ಜನಪ್ರಿಯವಾಗಿದೆ. ಅಲ್ಲಿ ಅನೇಕ ಸಂಚಾರಿ ಸರ್ಕಸ್ ಕಂಪನಿಗಳೂ ಸರ್ಕಸ್ ಆಟಗಾರರಿಗೆ ತರಬೇತಿ ಕೇಂದ್ರಗಳೂ ಇವೆ.

ವಿದೂಷಕರು ಮತ್ತು ಇತರ ಆಟಗಾರರೊಂದಿಗೆ ಪ್ರಾಣಿಗಳೂ ಸರ್ಕಸ್ಸಿನ ಜೀವಾಳವಾಗಿರುತ್ತವೆ. ಸರ್ಕಸ್ ಇತಿಹಾಸದಲ್ಲಿ ಎರಡು ಪ್ರಾಣಿಗಳ ಹೆಸರು ಸ್ಮರಣೀಯ. ಒಂದು-ಬಾರ್‌ನಮ್‌ನ ಸರ್ಕಸ್ ಕಂಪೆನಿಯಲ್ಲಿದ್ದ ಜಂಬೋ ಎನ್ನುವ ಹೆಸರಿನ ಆನೆ. ಅದು 10 ಅಡಿ 10 ಅಂಗುಲ ಎತ್ತರವಾಗಿದ್ದು 8 ಟನ್ ಭಾರವಿತ್ತು. ಇನ್ನೊಂದು ಅದೇ ಕಂಪೆನಿಯಲ್ಲಿದ್ದ ಗಾರ್ಗನ್‌ಟುಆ ಎನ್ನುವ ಹೆಸರಿನ ಗೋರಿಲ್ಲ. ತನ್ನನ್ನು ನೋಡಲು ಬಂದವರನ್ನೆಲ್ಲ ನುಂಗುವಂತೆ ನೋಡುತ್ತಿದ್ದ ಆ ಗೋರಿಲ್ಲ 5 ಅಡಿ ಏಳು ಅಂಗುಲ ಎತ್ತರವಾಗಿದ್ದು 550 ಪೌಂಡು ಭಾರವಾಗಿತ್ತು. 20 ಮನುಷ್ಯರ ಶಕ್ತಿ ಅದಕ್ಕಿತ್ತು.

ಮೊದಲಿಗೆ ಭಾಗವಹಿಸುವ ಆಟಗಾರರೆಲ್ಲ ಬಣ್ಣ ಬಣ್ಣದ ಉಡುಪು ಧರಿಸಿ ಸರ್ಕಸ್ ರಂಗದಲ್ಲಿ ಮೆರವಣಿಗೆ ನಡೆಸುತ್ತಾರೆ. ಇಡೀ ಪ್ರದರ್ಶನದ ಕಾಲಾವಧಿ ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಒಂದು ಗಂಟೆಯಿಂದ ಎರಡೂವರೆ ಗಂಟೆವರೆಗೆ ಇರುತ್ತದೆ. ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಕಾರ್ಯಕ್ರಮಕ್ಕೂ ಹಿನ್ನೆಲೆಯಾಗಿ ವಾದ್ಯ

ಕರಡಿಯಾಟ



ರ್ಕಸ್ ಕಣದಲ್ಲಿ ಉಗ್ರ ಯಾಕ್‌ಗಳ ಸಹವಾಸ ; ನಾಯಿಯ ಗೆಳೆತನ



ಬ್ಯಾಲೆ ಸೊಬಗಿನ ಕಸರತ್ತು

ಸರ್ಕಸ್
ರಷ್ಯದಲ್ಲಿ

ಅವ್ದೆಯೆವಾ ಸೋದರಿಯರ ಸೈಕಲ್ ಸವಾರಿ



ಹಗ್ಗ ನಡಿಗೆಯ ವೋಲ್‌ಜಾನ್‌ಸ್ಕಿ ಕುಟುಂಬ



ಸಂಗೀತವನ್ನು ನುಡಿಸುತ್ತಾರೆ. ಸರ್ಕಸ್ ಆಟಗಾರರಿಗೆ ಕಾಲ ಸೂಚನೆ [illegible]ಡುವುದಕ್ಕೂ ವಾದ್ಯ ಸಂಗೀತ ಸಹಾಯಕ. ಸರ್ಕಸ್ಸಿನ ವಿಲಕ್ಷಣ ಪ್ರಪಂಚದಲ್ಲಿ ಎಲ್ಲ ಕಾರ್ಯಕ್ರಮಗಳ ಸೂತ್ರಧಾರನಾಗಿ ರಿಂಗ್ ಮಾಸ್ಟರ್ ಇರುತ್ತಾನೆ.

ಒಬ್ಬಳು ಆಟಗಾರ್ತಿಯು ಹೆಗಲ ಮೇಲೆ ಇನ್ನೊಬ್ಬಳು ನಿಂತು ಐದಾರು ಉಕ್ಕಿನ ಅಥವಾ ರಬ್ಬರ್ ಬಳೆಗಳನ್ನು ಮೇಲಕ್ಕೆಸೆಯುತ್ತಾ ಹಿಡಿಯುವುದು, ಮೃತ್ಯುಪಂಜರದೊಳಗೆ ಮೋಟರ್ ಸೈಕಲು ಬಿಡುವುದು, ಆನೆ ಚೆಂಡಾಡುವುದು, ಕರಡಿ ಅಥವಾ ಮಂಗ ಸೈಕಲ್ ಸವಾರಿ ಮಾಡುವುದು –ಹೀಗೆ ಸರ್ಕಸ್ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ವೈವಿಧ್ಯಗಳಿರುತ್ತವೆ. ಎತ್ತರದಲ್ಲಿ ನಾಲ್ಕೈದು ಮಂದಿ ಆಟಗಾರರು ಟ್ರಪೀಜ್‌ನಲ್ಲಿ ಉಯ್ಯಾಲೆಯಾಡುತ್ತಿರುತ್ತಾರೆ. ಕೆಲವರು ಹಗ್ಗದ ಮೇಲೆ ನಡೆದು ನಾನಾ ಬಗೆಯ ಚಮತ್ಕಾರಗಳನ್ನು ಪ್ರದರ್ಶಿಸುತ್ತಾರೆ. ಚಿಂಪಂಜಿಯೊಂದು ಬ್ಯಾಂಡ್ ಬಾರಿಸುವುದನ್ನೂ ಹುಲಿಯೊಂದು ಉರಿಯುತ್ತಿರುವ ಬೆಂಕಿಯ ಉರುಟಾದ ಬಳೆಯೊಳಗೆ ತೂರಿ ಸಾಗುವುದನ್ನೂ ಕಾಣಬಹುದು. ಬೋನಿನೊಳಗಿನಿಂದ ಹುಲಿ, ಸಿಂಹಗಳನ್ನು ಹೊರಗೆ ಬರಿಸಿ ರಿಂಗ್ ಮಾಸ್ಟರ್ ಆಟವಾಡಿಸುತ್ತಾನೆ. ಈ ಎಲ್ಲ ಕಾರ್ಯಕ್ರಮಗಳು ನಡೆಯುತ್ತಿರುವಾಗಲೇ ನಮ್ಮ ಮನಸ್ಸನ್ನು ವಿಶೇಷವಾಗಿ ರಂಜಿಸುವವನು ವಿದೂಷಕ. ಸರ್ಕಸ್ ಆಟಗಾರರು ಪ್ರದರ್ಶಿಸುವ ಅತ್ಯಂತ ಶ್ರಮದ ಚಮತ್ಕಾರಗಳನ್ನು ತಾನು ಅನುಕರಿಸಲು ಹೋಗಿ ಕೈಲಾಗದೆ ಸೋತು ಮುಖವನ್ನು ಸೊಟ್ಟ ಸೊಟ್ಟಗೆ ತಿರುವಿ ಆಟಗಾರರನ್ನು ಅಣಕಿಸುತ್ತಾ ಪ್ರೇಕ್ಷಕವೃಂದವನ್ನು ಹೊಟ್ಟೆಬಿರಿಯುವಂತೆ ಅವನು ನಗಿಸುತ್ತಾನೆ.

ಪ್ರದರ್ಶನದ ಮುನ್ನ ತರಬೇತಿ





ನೀರಾನೆ ಪ್ರದರ್ಶನ

ಕಾರ್ಯಕ್ರಮಗಳೆಲ್ಲ ಮುಕ್ತಾಯವಾದ ಬಳಿಕ ಆಟಗಾರರು, ಪ್ರಾಣಿಗಳು ಸಾಲಾಗಿ ಸರ್ಕಸ್ ರಂಗದಲ್ಲಿ ಮೆರವಣಿಗೆ ಬಂದು ಪ್ರೇಕ್ಷಕರಿಗೆ ತಲೆಬಾಗಿ ವಂದಿಸುತ್ತಾರೆ. ಮುಕ್ತಾಯಗೀತೆ, ವಾದ್ಯ ಸಂಗೀತದ ಮೂಲಕ ಗಾಳಿಯಲ್ಲಿ ತೇಲಿ ಬರುತ್ತದೆ. ಪ್ರೇಕ್ಷಕರ ಹರ್ಷೋದ್ಗಾರದ ಸುದೀರ್ಘ ಕೈ ಚಪ್ಪಾಳೆಯ ಸುರಿಮಳೆಯಲ್ಲಿ ಪ್ರದರ್ಶನ ಮುಕ್ತಾಯವಾಗುತ್ತದೆ.

ಸರ್ಕಸ್ ನಡೆಯುವ ಎಲ್ಲ ಕಾರ್ಯಕ್ರಮಗಳಲ್ಲೂ ಆಟಗಾರ ತುಂಬ ಜಾಗರೂಕನಾಗಿರಬೇಕು. ಸ್ವಲ್ಪ ಅಜಾಗರೂಕನಾಗಿದ್ದರೂ ತೀವ್ರ ಪೆಟ್ಟು ಅಥವಾ ಸಾವು ಖಚಿತ. ಉತ್ತಮವಾದ ಅಂಗಸೌಷ್ಠವ, ಕಟ್ಟುನಿಟ್ಟಾದ ಶಿಸ್ತು ಸರ್ಕಸ್ ಆಟಗಾರರ ಮುಖ್ಯ ಲಕ್ಷಣಗಳು. ಯಾವಾಗಲೂ ಅಭ್ಯಾಸದಲ್ಲಿ ಅವರು [illegible]ರಾಗಿರಬೇಕು.

[illegible]

ಸತೀಶ್ ಭಾಟಿಯಾ

ಬ್ಯಾಡ್ಮಿಂಟನ್ ರಂಗದಲ್ಲಿ ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಖ್ಯಾತಿಗಳಿಸಿದ ಒಬ್ಬ ಆಟಗಾರ –ಸತೀಶ್ ಭಾಟಿಯಾ. (ಜನನ : 1945)

ಹದಿನೈದನೆಯ ವಯಸ್ಸಿನಲ್ಲಿ ಇವರು ರಾಷ್ಟ್ರದ ಜೂನಿಯರ್ ಚಾಂಪಿಯನ್ ಆದರು. ಅದೇ ವರ್ಷ ಭಾರತೀಯ ಬ್ಯಾಡ್ಮಿಂಟನ್ ತಂಡದಲ್ಲಿ ಆಡಲು ಮಲಯಕ್ಕೆ ಹೋದರು.



ಬ್ಯಾಡ್ಮಿಂಟನ್ ಖ್ಯಾತಿ : ಸತೀಶ್ ಭಾಟಿಯಾ

ಭಾಟಿಯಾ ನಾಲ್ಕು ಬಾರಿ ಮೈಸೂರಂ ರಾಜ್ಯ ಚಾಂಪಿಯನ್ ಆಗಿದ್ದಾರೆ. 1968 ಮತ್ತು 1969ರಲ್ಲಿ ಇವರು ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಚಾಂಪಿಯನ್ ಸಹ ಆದರು. 1965 ಮತ್ತು 1969ರಲ್ಲಿ ಇವರು ಏಷ್ಯನ್ ಪಂದ್ಯಾಟಗಳಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಿದ ಭಾರತೀಯ ತಂಡಗಳ ಸದಸ್ಯರಾಗಿದ್ದರು. ಏಷ್ಯನ್ ಚಾಂಪಿಯನ್ ಆಗಿದ್ದ ಇಂಡೋನೇಷ್ಯದ ಆಟಗಾರ ಮುಲ್‌ಜಾದಿರನ್ನೂ ಒಮ್ಮೆ ಭಾಟಿಯಾ ಸೋಲಿಸಿದ್ದಾರೆ.

ಸತೀಶ್ ಭಾಟಿಯಾ ಭಾರತೀಯ ವಾಯುದಳದಲ್ಲಿ ಅಧಿಕಾರಿ.

ಸತೀಶ್ ಮೋಹನ್

ಗುಜರಾತಿನ ಸತೀಶ್ ಮೋಹನ್ ಬಿಲಿಯರ್ಡ್ಸ್ ಹಾಗೂ ಸ್ನೂಕರ್ ಆಟಗಳೆರಡರಲ್ಲೂ ಶ್ರೇಷ್ಠ ಆಟಗಾರರು.

1963ರಲ್ಲಿ ಅಹಮದಾಬಾದಿನಲ್ಲಿ ನಡೆದ ಬಿಲಿಯರ್ಡ್ಸ್ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಅವರು ಎರಡು ಹ್ಯಾಂಡಿಕ್ಯಾಪ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ವಿಜಯಿಯಾದರು. ಉತ್ಕೃಷ್ಟ ಆಟವನ್ನಾಡಿದ ಮೋಹನ್ ಗುಜರಾತ್ ಕ್ಲಬ್ ನಡೆಸಿದ ಅಂತಿಮ ಹಂತದಲ್ಲಿ ವಿಪಿನ್ ವಸಾರನ್ನು ಸೋಲಿಸಿ ಪ್ರಶಸ್ತಿ ಪಡೆದರು. ಹಾಗೆಯೇ ಗುಜರಾತ್ ರಾಜ್ಯ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್‌ನಲ್ಲಿ ಗೆಲುವು ಸಿಕ್ಕಿತು. ಅದೇ ವರ್ಷ ಗುಜರಾತ್ ಸ್ನೂಕರ್ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್‌ನಲ್ಲೂ ಮೋಹನ್ ಶ್ರೇಷ್ಠ ಮಟ್ಟದ ಆಟ ತೋರಿಸಿದರು.

1967ರಲ್ಲಿ ಬೆಂಗಳೂರಿನಲ್ಲಿ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಬಿಲಿಯರ್ಡ್ಸ್ ಪ್ರಶಸ್ತಿ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಅರವಿಂದ ಸವೂರ್‌ರಿಗೆ ಎರಡನೆಯವರಾಗಿ ಬಂದಾಗ ಅವರಂ ಪ್ರಸಿದ್ಧರಾದರು. ಮರುವರ್ಷ ಅಹಮದಾಬಾದಿನಲ್ಲಿ ಪ್ರಶಸ್ತಿ ಗೆದ್ದರೂ 1969ರಲ್ಲಿ ಕಲ್ಕತ್ತದಲ್ಲಿ ಮೈಕೆಲ್ ಫೆರೀರಾ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಪ್ರಶಸ್ತಿ ಪಡೆದರು. ಆದರೆ 1970 (ಮುಂಬಯಿ), 1971 (ಅಲಿಘರ್), 1973 (ಮದರಾಸು) ರಲ್ಲಿ ಅನುಕ್ರಮವಾಗಿ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಪ್ರಶಸ್ತಿಗಳಿಸಿ ಸತೀಶ್ ಮೋಹನ್ ಹ್ಯಾಟ್‌ಟ್ರಿಕ್ ಸಾಧಿಸಿದರು.

1972ರಲ್ಲಿ ನ್ಯೂಜಿಲೆಂಡಿನ ಆಕ್‌ಲೆಂಡಿನಲ್ಲಿ ನಡೆದ ವಿಶ್ವ ಬಿಲಿಯರ್ಡ್ಸ್ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಲೀಗ್ ಹಂತದಲ್ಲಿ ಒಂದು ಪಂದ್ಯವನ್ನೂ ಸೋಲದೆ ಉಳಿದ ಸತೀಶ್ ಮೋಹನ್ ಸೆಮಿಫೈನಲ್‌ನಲ್ಲಿ ಅಪಜಯ ಅನುಭವಿಸಿದರು.



ಬಿಲಿಯರ್ಡ್ಸ್, ಸ್ನೂಕರ್‌ಗಳಲ್ಲಿ ಶ್ರೇಷ್ಠಮಟ್ಟ : ಸತೀಶ್ ಮೋಹನ್

33 ವರ್ಷ ವಯಸ್ಸಿನ ಸತೀಶ್ ಮೋಹನ್ ಸುಸಂಬದ್ಧವಾಗಿ ನಿಷ್ಕೃಷ್ಟವಾಗಿ ಆಡಬಲ್ಲರು. ಕಷ್ಟಕರವಾದ ಅನೇಕ ಹೊಡೆತಗಳನ್ನು ಅವರು ಸುಲಭವಾಗಿ ಪ್ರಯೋಗಿಸಬಲ್ಲರು.

ನೋಡಿ : ಅರವಿಂದ ಸವೂರ್ ; ಬಿಲಿಯರ್ಡ್ಸ್ ; ಮೈಕೆಲ್ ಫೆರೀರಾ

ಸಮಸ್ಯಾಪೂರ್ಣ

"ದನವಂ ಕಡಿ ಕಡಿದು ಬಸದಿಗೆಳೆಯುತ್ತಿರ್ದರ್" ಎಂದು ಒಬ್ಬ ಕವಿ ಸಮಸ್ಯೆ ಒಡ್ಡಿದ.

ಛೆ! ಎಲ್ಲಾದರೂ ಉಂಟೇ? ಬಸದಿ, ಅಹಿಂಸಾವ್ರತನಿಷ್ಠರಾದ ಜೈನರಿಗೆ ಪೂಜಾಮಂದಿರ. ಅಲ್ಲಿಗೆ ದನವನ್ನು ಕಡಿಕಡಿದು ಸಾಗಿಸುವುದುಂಟೇ? ಆದರೆ ಆ ಕವಿ ಹೇಳಿದ ಮಾತನ್ನು ಸಮಂಜಸ ಅರ್ಥ ಬರುವಂತೆ ಪೂರ್ತಿಗೊಳಿಸುವಾಗ ಹೊಳೆದ ಉತ್ತರ ಹೀಗೆ :

ವನದೊಳಗೆ ಪುಟ್ಟಿ ಬೆಳೆಯುತೆ
ತನಿಗಂಪನು ಪೆತ್ತುದೆಸೆಗೆ ಬೀರುತಿರ್ಪಾ ।
ಘನತರ ಸುರುಚಿರ ಸಚ್ಚಂ—
ದನವಂ ಕಡಿ ಕಡಿದು ಬಸದಿಗೆಳೆಯುತ್ತಿರ್ದರ್ ॥

ಕಾಡಿನಲ್ಲಿ ಬೆಳೆದು ನಿಂತು ಹತ್ತೂ ಕಡೆಗೆ ಸುವಾಸನೆಯನ್ನು ಹರಡುತ್ತಿದ್ದ ಒಳ್ಳೆಯ ಚಂದನವನ್ನು ಕಡಿ ಕಡಿದು ಬಸದಿಗೆ ಸಾಗಿಸು

ತ್ತಿದ್ದರು ಎಂಬ ಮಾತನ್ನು ಕವಿತಾರೂಪದಲ್ಲಿ ಹೇಳಿದಾಗ "ಚಂದನವಂ ಕಡಿ ಕಡಿದು" ಎಂಬ ಮಾತಿನಲ್ಲಿ "ದನವಂ ಕಡಿ ಕಡಿದು" ಎಂಬ ಪ್ರಸ್ತಾಪ ಕೊನೆಯ ಸಾಲಿನಲ್ಲಿ ಉಳಿಯುತ್ತದೆ.

ಈ ರೀತಿ ಸ್ಪರ್ಧೆ ನಡೆದದ್ದು ಹೊಯ್ಸಳ ರಾಜ 1ನೆಯ ಬಲ್ಲಾಳನ ಆಸ್ಥಾನದಲ್ಲಿ, ಕವಿ ನಾಗಚಂದ್ರ ಮತ್ತು ಕವಯಿತ್ರಿ ಕಂತಿಯರ ನಡುವೆ. ನಾಗಚಂದ್ರ ಕೊಟ್ಟ ಸಮಸ್ಯೆಗೆ ಉತ್ತರವಾಗಿ ಕಂತಿ ಮೇಲಿನಂತೆ ಪದ್ಯ ರಚಿಸಿದಳು.

ಇನ್ನೊಮ್ಮೆ ನಾಗಚಂದ್ರ 'ಸತ್ತವಳೆದ್ದು ತವರೂರಿಗೆ ಪೋಗುತಿರ್ದಳ್' ಎಂದಾಗ ಕಂತಿಯು,

ಅತ್ತೆಯ ಕಾಟವು ಅಧಿಕಂ
ಮತ್ತೀ ಸವತಿಯರ ಕಾಟ ನಾದಿನಿ ಬೈಗಳ್ ।
ಪೆತ್ತ ಮಕ್ಕಳಳಲ್ಕೆ ಸತಿ ಬೀ
ಸತ್ತವಳೆದ್ದು ತವರೂರಿಗೆ ಪೋಗುತಿರ್ದಳ್ ॥

ಎಂಬ ಪದ್ಯ ರಚಿಸಿದಳು.

ಹಿಂದಿನ ಕವಿ ಪಂಡಿತರು ಇಂಥ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸುತ್ತಿದ್ದರು. ಇವುಗಳನ್ನು ಸಮಸ್ಯಾಪೂರ್ಣಗಳೆನ್ನುತ್ತಿದ್ದರು. ಮಾತಿನ ಚಮತ್ಕಾರ, ಅಪಾರ ಪದಜ್ಞಾನ, ಆಶುಕವಿತೆ ರಚಿಸುವ ಜಾಣ್ಮೆ—ಇವು ಈ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಅಗತ್ಯವಾಗಿದ್ದುವು.

ಸ್ವತಃ ವಿದ್ಯಾವಂತನಾಗಿದ್ದ ಭೋಜರಾಜ ಮತ್ತು ಕವಿ ಕಾಳಿದಾಸರ ನಡುವೆ ನಡೆದುವು ಎನ್ನಲಾದ ಚಮತ್ಕಾರದ ಮಾತುಗಳು ಶತಮಾನಗಳಿಂದ ರೂಢಿಯಲ್ಲಿವೆ. ಶ್ಲೋಕದ ಒಂದು ಸಾಲು "ಟಂ ಟಂ ಟಂ ಟಂ ಟಟ ಟಂಟ ಟಂಟಂ" ಎಂದು ಇರಬೇಕೆಂದು ಭೋಜರಾಜ ಸೂಚಿಸಿದಾಗ ಕಾಳಿದಾಸನು ಉತ್ತರಿಸುತ್ತ,

ರಾಜಾಭಿಷೇಕೇ ಮಧುವಿಹ್ವಲಾಯಾಃ
ಹಸ್ತಾಚ್ಚ್ಯುತೋ ಹೇಮಘಟೋಯುವತ್ಯಾ ।
ಸೋಪಾನ ಮಾರ್ಗೇಷು ಕರೋತಿ ಶಬ್ದಂ
ಟಟಂಟಟಂಟಂ ಟಟಟಂಟಟಂಟಂ ॥

–ಅರಸನ ಪಟ್ಟಾಭಿಷೇಕ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಮಧುಪಾನದಿಂದ ಅಮಲೇರಿದ ತರುಣಿಯೊಬ್ಬಳ ಕೈಯಿಂದ ಜಾರಿಬಿದ್ದ ಚಿನ್ನದ ಕೊಡ (ಉಪ್ಪರಿಗೆಯ) ಪಾವಟಿಗೆಗಳ ದಾರಿಯಲ್ಲಿ ಉರುಳುತ್ತ 'ಟಟಂಟಟಂಟಂ ಟಟಟಂಟಟಂಟಂ' ಎಂಬ ಶಬ್ದವನ್ನು ಮಾಡುತ್ತದೆ– ಎಂದು ಶ್ಲೋಕ ರಚಿಸಿದನಂತೆ.

ಇನ್ನೊಂದು ಕಥೆಯಂತೆ ಕಾಳಿದಾಸನಿಗೂ ಭೋಜರಾಜನಿಗೂ ಅಭಿಪ್ರಾಯಭೇದ ಬಂದು ಒಮ್ಮೆ ವೈಮನಸ್ಸು ಉಂಟಾಯಿತು. ಕಾಳಿದಾಸನು ಭೋಜನಿಂದ ಅಗಲಿದನು. ಆ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಭೋಜನ ಆಸ್ಥಾನಕ್ಕೆ, ಬೇರೆ ದೇಶದ ಕವಿಯೊಬ್ಬನು ಬಂದು 'ಕಮಲೇ ಕಮಲೋತ್ಪತ್ತಿಃ ಶ್ರೂಯತೇ ನತು ದೃಶ್ಯತೇ' ಎಂದು ಒಂದು ಶ್ಲೋಕದ ಪೂರ್ವಾರ್ಧವನ್ನು ಸಮಸ್ಯಾಪೂರ್ತಿಗಾಗಿ ಕೊಟ್ಟನು. ಆಸ್ಥಾನದ ಕವಿಗಳು ಸಮಸ್ಯಾಪೂರಣಕ್ಕೆ ಅಶಕ್ತರಾಗಿದ್ದರು. ಆಗ "ಆ ಪೂರ್ವಾರ್ಧವನ್ನು ಪೂರ್ತಿ ಮಾಡುವವರಿಗೆ ಉಚಿತ ಬಹುಮಾನ ಕೊಡಲಾಗುವುದು" ಎಂದು ಭೋಜರಾಜ ಡಂಗುರ ಸಾರಿಸಿದ. ವೇಶ್ಯೆಯೊಬ್ಬಳು ತನ್ನ ಮನೆಯಲ್ಲಿ ಗುಪ್ತವಾಗಿ ವಾಸಿಸುತ್ತಿದ್ದ ಕಾಳಿದಾಸನೊಡನೆ ಆ ಶ್ಲೋಕಾರ್ಧವನ್ನು ಹೇಳಿದಳು. ಆಗ ಅವನು

ಕಮಲೇ ಕಮಲೋತ್ಪತ್ತಿಃ
ಶ್ರೂಯತೇ ನತು ದೃಶ್ಯತೇ ।
ಬಾಲೇ ತವ ಮುಖಾಂಭೋಜೇ
ನಯನೇಂದೀವರದ್ವಯಂ ॥

–ಕಮಲದೊಳಗೆ ಕಮಲಗಳ ಹುಟ್ಟನ್ನು ಕೇಳಿದ್ದೇನೆ; ಆದರೆ ನೋಡಿಲ್ಲ. ಎಲೈ ಬಾಲೆಯೇ ನಿನ್ನ ಮುಖಕಮಲದೊಳಗೆ ಕಣ್ಣುಗಳೆಂಬ ಎರಡು ಇಂದೀವರ (ನೀಲಕಮಲ–ನೈದಿಲೆ) ಗಳಿವೆಯಲ್ಲವೆ?– ಎಂಬಂತೆ ಅದರ ಉತ್ತರಾರ್ಧವನ್ನು ಪೂರ್ತಿ ಮಾಡಿಕೊಟ್ಟನು. ವೇಶ್ಯೆ ಆ ಶ್ಲೋಕವನ್ನು ಭೋಜನ ಬಳಿ ಹೇಳಿದಳು. ಇದರಿಂದ ಕಾಳಿದಾಸನ ಸುಳಿವನ್ನು ತಿಳಿದು ಭೋಜರಾಜನು ಅವನನ್ನು ಆದರದಿಂದ ಬರಮಾಡಿಕೊಂಡು ಉಚಿತ ಬಹುಮಾನವಿತ್ತನಂತೆ.

ಶೃಂಗೇರಿಯ ಹಿಂದಿನ ಶ್ರೀಗಳಾದ ಚಂದ್ರಶೇಖರ ಭಾರತಿ ಸ್ವಾಮಿಗಳನ್ನು ಅವರ ಹಿಂದಿನ ಶ್ರೀಗಳಾದ ನೃಸಿಂಹಭಾರತಿ ಸ್ವಾಮಿಗಳು ಸಮಸ್ಯಾ ಪೂರ್ಣಸ್ಪರ್ಧೆ ವಿಧಾನದಿಂದ ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡಿದರು ಎಂಬ ಐತಿಹ್ಯವಿದೆ. ವಯೋವೃದ್ಧರಾದ ನೃಸಿಂಹ ಭಾರತಿ ಸ್ವಾಮಿಗಳು ತಮ್ಮ ಶಿಷ್ಯರಿಗೆ ಒಂದು ಸಮಸ್ಯಾಶ್ಲೋಕವನ್ನು ಕೊಟ್ಟು ಅದನ್ನು ಯಾರು ಸಮಂಜಸವಾಗಿ ಪೂರ್ಣಗೊಳಿಸುತ್ತಾರೋ ಅವರನ್ನು ತಮ್ಮ ಉತ್ತರಾಧಿಕಾರಿಯನ್ನಾಗಿ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳಲು ನಿರ್ಧರಿಸಿದರು. ಗುರುಗಳ ಮನೋವೃತ್ತಿಗೆ ಹೊಂದುವ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಸಮಸ್ಯೆಯನ್ನು ಪೂರ್ಣಗೊಳಿಸಿದ ಶಿಷ್ಯನೇ ಚಂದ್ರಶೇಖರ ಭಾರತೀ ಸ್ವಾಮಿಗಳು. ಹೀಗೆ 'ಸಮಸ್ಯಾಪೂರ್ಣ' ಸ್ಪರ್ಧೆಯು ಪಾಂಡಿತ್ಯ, ಶಾಸ್ತ್ರಜ್ಞಾನ, ಕುಶಾಗ್ರಮತಿ ಮತ್ತು ಅಭಿವ್ಯಕ್ತಿ ಸಾಮರ್ಥ್ಯಗಳ ಪರೀಕ್ಷೆ ಆಗಿ ಹಿಂದೆ ರೂಢಿಯಲ್ಲಿತ್ತು.

ಇಂದಿಗೂ ಆಶುಕವಿತೆ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳನ್ನು ಜರಗಿಸಿ ಕಿರಿಯರ ಪ್ರತಿಭೆಯನ್ನು ಗುರುತಿಸುವುದುಂಟು.

ನೋಡಿ: ಅಷ್ಟಾವಧಾನ; ಶತಾವಧಾನ

ಸಮುದ್ರ ದಂಡೆ ಆಟಗಳು

ಬಟ್ಟ ಮರಳುಬಯಲು; ಎದುರಿಗೆ ಅಪಾರ ಜಲರಾಶಿ. ಮೇಲೆ ವಿಶಾಲ ಆಕಾಶದ ಛಾವಣಿ. ಇಲ್ಲಿ ಬೀಸುವ ಗಾಳಿ ಸ್ವಚ್ಛಂದ. ಇದೇ ಸಮುದ್ರ ದಂಡೆ. ಸಮುದ್ರ ದಂಡೆಯ ಸನ್ನಿವೇಶ ಮನಸ್ಸನ್ನು ಅರಳಿಸುತ್ತದೆ. ನೆಲ, ಜಲ, ಆಕಾಶದ ತೆರೆದ ಸೌಂದರ್ಯದ ಸನ್ನಿಧಿಯಲ್ಲಿ ನಲಿಯುವುದು ಉಲ್ಲಾಸದ ಅನುಭವ. ಆದ್ದರಿಂದಲೇ ಮಕ್ಕಳು ಸಮುದ್ರ ದಂಡೆಯ ಮೇಲೆ ಕುಣಿದು ಕುಪ್ಪಳಿಸುವುದು ಸಹಜ.

ಮರಳಿನ ಮೇಲೆ ಆಡುವ ಕೋಟೆ ಆಟಕ್ಕೆ ಮಕ್ಕಳು ತಮ್ಮೊಳಗೇ ಎರಡು ಪಂಗಡ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಒಂದು ಪಂಗಡದವರು ಕೋಟೆಯೊಳಗಿನವರು. ಎದುರಿನ ಪಂಗಡದವರು ದಾಳಿ ಮಾಡಿ ಕೋಟೆಯನ್ನು ವಶಪಡಿಸಿಕೊಳ್ಳದಂತೆ ಅವರು ಹೋರಾಡಬೇಕು. ಮೊದಲು ಕೋಟೆ ರಚಿಸಬೇಕು. ಕಲ್ಲು ಕಸಗಳಿಲ್ಲದ ಸ್ಥಳವನ್ನು ಆಯ್ದು ಮರಳಿನ ಒಂದು ದೊಡ್ಡ ಗುಪ್ಪೆ ನಿರ್ಮಿಸುತ್ತಾರೆ. ಅದರ ಸುತ್ತಲೂ 'ಕಂದಕ' ತೋಡುತ್ತಾರೆ. ಮರಳಿನ ಗುಪ್ಪೆಯ ಕೋಟೆಯಮೇಲೆ ಧ್ವಜದ ಗುರುತು ಸಿಕ್ಕಿಸಬಹುದು. ಈಗ ಕೋಟೆಯೊಳಗಿನವರನ್ನು ಎದುರಾಳಿಗಳು ಕಂದಕದ ಆಚೆಗೆ ಎಳೆಯಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುತ್ತಾರೆ. ಎಲ್ಲರನ್ನೂ ಹೊರಗೆಳೆದರೆ ಅವರು ಕೋಟೆಯನ್ನು ಗೆದ್ದಂತಾಗುತ್ತದೆ. ಇನ್ನೊಂದು ವಿಧದಲ್ಲಿ ಎದುರಾಳಿಗಳು

'ಕೋಟೆ' ಮೇಲಿನ ಧ್ವಜವನ್ನು ಹಿಡಿದು ಕಿತ್ತೆಸೆಯಲು ಯತ್ನಿಸುತ್ತಾರೆ. ಕೋಟೆಯೊಳಗಿನವರು ಅದನ್ನು ತಡೆಯುತ್ತಾರೆ. ಧ್ವಜ ಕಿತ್ತು ಹಾಕಿದರೆ ಎದುರಾಳಿಗಳು ಗೆಲ್ಲುತ್ತಾರೆ.

ಮರಳಿನ ಗುಪ್ಪೆ ಮತ್ತು ಕಂದಕ ನಿರ್ಮಿಸಿ ಕೋಟೆಯಂತೆಯೇ ಪುಟಾಣಿ ಗೋಡೆ, ಬುರುಜುಗಳನ್ನು ನಿರ್ಮಿಸುವುದೂ ಉಂಟು. ಇವುಗಳನ್ನು ನಿರ್ಮಿಸಬೇಕಾದರೆ, ಆ ಮರಳು ಹದವಾಗಿ ಒದ್ದೆಯಾಗಿರಬೇಕು.

ಮಕ್ಕಳ ನಡುವೆ ಮರಳಿನಲ್ಲಿ ನೀರು ಹರಿಯುವ ಕಾಲುವೆ, ಓಣಿ ರಚಿಸುವ ಸ್ಪರ್ಧೆ ನಡೆಯುವುದುಂಟು. ನಿಶ್ಚಿತ ಅವಧಿಯಲ್ಲಿ ಆಳವಾದ ಮತ್ತು ಉದ್ದದ ಕಾಲುವೆ ತೋಡಿದವನು ಗೆಲ್ಲುತ್ತಾನೆ. ಸಮುದ್ರದ ತೆರೆಯು ಚಿಮ್ಮಿಸುವ ನೀರು ಹರಿದುಬರುವಂತೆ 'ಕಾಲುವೆ' ಮತ್ತು ಅದರ ತುದಿಯಲ್ಲಿ ಒಂದು ಹೊಂಡ ನಿರ್ಮಿಸುವ ಸ್ಪರ್ಧೆಯೂ ಇರುತ್ತದೆ. ಇದರಲ್ಲಿ ಎಲ್ಲರೂ ನಿರ್ಮಿಸುವ ಹೊಂಡಗಳು ಒಂದೇ ಗಾತ್ರದವುಗಳಾಗಿರಬೇಕು. ತೆರೆಯು ಚಿಮ್ಮಿಸಿದ ನೀರು ಹರಿದು ಬಂದು ಯಾರ ಹೊಂಡ ಬೇಗ ತುಂಬಿಕೊಳ್ಳುವುದೋ ಅವರು ಗೆದ್ದವರು.

ಮರಳಿನ ದಂಡೆಯು ಮೇಲೆ 'ಟಗ್ ಆಫ್ ವಾರ್' ಆಡಬಹುದು. ಕಾಲನ್ನು ಬಲವಾಗಿ ಊರಿರುವೆವು ಎಂದು ಭಾವಿಸಿಕೊಂಡು ಹಗ್ಗವನ್ನು ಜಗ್ಗಿ ಎಳೆಯುತ್ತಿರುವಾಗ ಥಕ್ಕನೆ ಕಾಲಿನ ಹಿಡಿತ ಜಾರುವ ಸಂಭವವಿರುತ್ತದೆ. ಆದ್ದರಿಂದ ಮರಳಿನ ಮೇಲೆ ನಿಂತಾಗ ಯಾವುದೇ ಒಂದು ತಂಡದ ಗೆಲುವನ್ನು ನಿಶ್ಚಿತವಾಗಿ ಹೇಳಬರುವಂತಿಲ್ಲ. ಈ ಸ್ಪರ್ಧೆ ಏರ್ಪಡಿಸುವಾಗ ಮರಳಿನಲ್ಲಿ ಕಲ್ಲುಚೂರು, ಚಿಪ್ಪುಗಳು ಇಲ್ಲದಿರುವ ಸ್ಥಳವನ್ನು ಆರಿಸಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಹಾಗಿಲ್ಲದಿದ್ದರೆ ಬಿದ್ದರೆ ಕಾಲಿಗೆ ಗಾಯಗಳಾಗಬಹುದು.

ಸಮುದ್ರ ದಂಡೆಯು ಮೇಲೆ ಕೆಲವು ಕಡೆ ಶಿಲೆ, ಕೊರಕಲುಗಳಿರುವುದುಂಟು. ಅಂಥ ಸ್ಥಳಗಳಲ್ಲಿ ಅಡಗಿಕೊಳ್ಳುವ ಆಟ ಆಡಬಹುದು.

ಹದವಾದ ಮರಳಿನ ದಂಡೆ ಮೇಲೆ ಮೂರು ಅಥವಾ ನಾಲ್ವರು ಕ್ರಿಕೆಟ್‌ನಂಥ ಆಟ ಆಡಬಹುದು. ಆಗ ಪಂಗಡಗಳಿರುವುದಿಲ್ಲ. ಒಬ್ಬ ಬ್ಯಾಟ್ ಮಾಡುತ್ತಿರುವಾಗ ಉಳಿದವರೆಲ್ಲ ಅವನನ್ನು ಔಟ್ ಮಾಡಲು ಯತ್ನಿಸುತ್ತಾರೆ. ಸುಮಾರು 30 ಅಡಿ ಉದ್ದದ ಪಿಚ್ ಆಯ್ದುಕೊಳ್ಳಬಹುದು. ಯಾರು ಹೆಚ್ಚು ರನ್‌ಗಳಿಸುತ್ತಾರೆ ಎಂಬ ಸ್ಪರ್ಧೆ ಇಟ್ಟುಕೊಳ್ಳಬಹುದು. ಚೆಂಡು ಸಮುದ್ರ ಸೇರಿದರೆ ಅಥವಾ ಶಿಲೆಯ ಕೊರಕಲಿನಲ್ಲಿ ಸಿಕ್ಕಿಕೊಂಡು, ತೆಗೆಯಲಾಗದಂಥ ಸ್ಥಿತಿಯಲ್ಲಿದ್ದರೆ ಬ್ಯಾಟ್ ಮಾಡುತ್ತಿರುವವನು ಔಟ್ ಎಂದು ಭಾವಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಮರಳು ದಂಡೆ ಮೇಲೆ ಓಟ ಸ್ಪರ್ಧೆ, ಸ್ಟೀಪಲ್‌ಚೇಸ್‌ಗಳಂಥ ಆಟ ಆಡುವುದೂ ಉಂಟು.

ಚಿಕ್ಕ ಕಲ್ಲು ಅಥವಾ ಚಿಪ್ಪು ಚೂರುಗಳನ್ನು ಮರಳಿನ ಮೇಲೆ ಜೋಡಿಸಿ ಅಕ್ಷರದಂತೆ ರಚಿಸಿ ಅಂಥ ಅಕ್ಷರಗಳ ಒಂದು ವಾಕ್ಯ ಜೋಡಿಸುವ ಸ್ಪರ್ಧೆಯನ್ನೂ ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಒಂದು ನಿಶ್ಚಿತ ವಾಕ್ಯವನ್ನೇ ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬರೂ ಪ್ರತ್ಯೇಕವಾಗಿ ಜೋಡಿಸುತ್ತಾರೆ. ಯಾರು ಬೇಗನೆ ಮತ್ತು ಸುಂದರ ಅಕ್ಷರಗಳಿಂದ ವಾಕ್ಯ ಜೋಡಿಸಿರುತ್ತಾರೋ ಅವರು ವಿಜಯಿಗಳೆನಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಕಪ್ಪೆಗೂಡು, ಮೊಟ್ಟೆಯಿಡುವಾಟ, ಬಚ್ಚ ಆಟ, ಕೋಲು ಹಾರಿಸುವ ಆಟ ಇತ್ಯಾದಿ ಹಲವು ಆಟಗಳನ್ನು ಮರಳಿನ ಮೇಲೆ ಆಡಬಹುದು.

ವಯೋಮಾನದ ಪರಿಗಣನೆ ಇಲ್ಲದೆ, ಎಲ್ಲ ವಯಸ್ಸಿನವರು ಸಮುದ್ರ ದಂಡೆಯ ವಿಶಾಲ ವಾತಾವರಣದಲ್ಲಿ ವಿಹರಿಸಿ ನಲಿಯುತ್ತಾರೆ. ಅಲ್ಲಿ ಆಡಿ ನಲಿಯುವವರನ್ನು ನೋಡುವುದೇ ಕೆಲವರಿಗೆ ಸಂತೋಷವನ್ನುಂಟುಮಾಡುತ್ತದೆ. ಇನ್ನು ಕೆಲವರು ಸುಮ್ಮನೆ ನೀಲ ಸಾಗರವನ್ನು ಸೂರ್ಯಾಸ್ತ ಅಥವಾ ಸೂರ್ಯೋದಯಗಳನ್ನು ದಿಟ್ಟಿಸುತ್ತ ಮನಸ್ಸಿಗೆ ಶಾಂತಿ ತಂದುಕೊಳ್ಳಲು ಸಮುದ್ರ ದಂಡೆಗೆ ಹೋಗುತ್ತಾರೆ.

ನೋಡಿ : ಕಪ್ಪೆಗೂಡು ; ತೆರೆ ಸವಾರಿ

'ಸಮುದ್ರ, ಮೀನು'

ಕೆಲವು ಆಟಗಾರರು 'ಮೀನು'ಗಳು, ಕೆಲವರು 'ಸಮುದ್ರ'ವನ್ನು ಪ್ರತಿನಿಧಿಸುವವರು. ಮೀನುಗಳನ್ನು ಸಮುದ್ರದ ತೆರೆ ದಡಕ್ಕೆ ಹೊಡೆದಾಗ ಹಿಂದಕ್ಕೆ ಬಾಚಿಕೊಳ್ಳುವುದು ಆಟದ ರೀತಿ.

ದೂರ ದೂರವಾಗಿ ಎರಡು ಗೆರೆಗಳನ್ನು ಗುರುತಿಸುತ್ತಾರೆ. ಒಂದು ತಂಡದ ಆಟಗಾರರು —'ಸಮುದ್ರ' ವಾದವರು —ಒಂದು ಗೆರೆಯ ಹೊರಗೆ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ.

ಎರಡೂ ಗೆರೆಗಳ ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ಒಂದು ಗೆರೆಯನ್ನು ಎಳೆಯುತ್ತಾರೆ. ಮೀನುಗಳಾದ ಆಟಗಾರರು ಈ ಗೆರೆಯವರೆಗೂ ಓಡಾಡುತ್ತಾರೆ. ಮತ್ತೆ ಹಿಂದಿನ ಗೆರೆಗೆ ಬರುತ್ತಾರೆ. ಸಮುದ್ರವಾದವರು ತಮ್ಮ ಗೆರೆಯಿಂದ ಈ ಗೆರೆಯ ಬಳಿಗೆ ಓಡಿಬಂದು ಮೀನುಗಳನ್ನು ತಮ್ಮ ಗೆರೆಯ ಬಳಿಗೆ ಎಳೆದೊಯ್ಯುತ್ತಾರೆ.

ಮೀನುಗಳೂ ಸಮುದ್ರದವರೂ ಕೈಗಳನ್ನು ಚಾಚಿಕೊಂಡೇ ಓಡಬೇಕು. ಒಂದು ಆಟದಲ್ಲಿ ಸಮುದ್ರವಾದವರು ಎಷ್ಟು ಮೀನುಗಳನ್ನು ಎಳೆದುಕೊಂಡು ಬಂದರು ಎಂದು ಲೆಕ್ಕವಿಡಬೇಕು. ಅನಂತರ ಮುಂದಿನ ಆಟಕ್ಕೆ ಸರದಿ ಬದಲಾಯಿಸಿ ಸಮುದ್ರವಾದವರು ಮೀನುಗಳಾಗಿಯೂ ಮೀನಾದವರು ಸಮುದ್ರವಾಗಿಯೂ ಆಡಬೇಕು.

ಯಾವ ಬಾರಿ ಸಮುದ್ರವಾದ ಆಟಗಾರರು ಹೆಚ್ಚು ಮೀನುಗಳನ್ನು ಹಿಡಿಯುತ್ತಾರೋ ಅವರ ತಂಡ ಗೆಲ್ಲುತ್ತದೆ.

ಸಮುದ್ರ ಸ್ನಾನ

ಭಾರತದಲ್ಲಿ ಎಳ್ಳಮಾವಾಸ್ಯೆಯಂದು ಸಮುದ್ರದಲ್ಲಿ ಸ್ನಾನ ಮಾಡುವ ಪದ್ಧತಿ ಇದೆ. ದೈಹಿಕ ಮತ್ತು ಬೌದ್ಧಿಕ ಪರಿಶುದ್ಧಿಗಾಗಿ ಸಮುದ್ರಸ್ನಾನ ಅಗತ್ಯ ಎಂಬುದು ಅವರ ನಂಬಿಕೆ. ಸಮುದ್ರಸ್ನಾನ ಒಂದು ಆರೋಗ್ಯಕರ ವಿಹಾರ ಕ್ರಮ.

ಯೂರೊಪಿನಲ್ಲಿ 18ನೆಯ ಶತಮಾನದ ಮಧ್ಯಭಾಗದವರೆಗೆ ಸಮುದ್ರಸ್ನಾನ ಪ್ರಚಾರದಲ್ಲಿ ಇರಲಿಲ್ಲ. ಕಡಲ ತೀರದಲ್ಲಿ ಮನೆ ಕಟ್ಟುವಾಗಲೂ ಮನೆಗಳ ಬೆನ್ನು ಸಮುದ್ರದ ಕಡೆಗೆ ಇರುವಂತೆ ನೋಡಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಿದ್ದರು.

1750ರಲ್ಲಿ ಡಾ. ರಿಚರ್ಡ್ ರಸೆಲ್ ಎಂಬವನೊಬ್ಬ ಸಮುದ್ರಸ್ನಾನದ ಉಪಯೋಗಗಳನ್ನು ಕುರಿತು ಪ್ರಚಾರ ಮಾಡಿದ. ಅನಂತರ ಜನರಿಗೆ ಸಮುದ್ರ ಸ್ನಾನದ ಹುಚ್ಚೇ ಹಿಡಿಯಿತು.

ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ಅರಸ ಮೂರನೆಯ ಜಾರ್ಜ್, ವೇಮೌಂತ್ ಸಮುದ್ರ ತೀರಕ್ಕೆ ಹೋಗಿ ನೀರಿನಲ್ಲಿ ಮುಳುಗಿ ಏಳುತ್ತಿದ್ದನಂತೆ. ಆಗ ಕಡಲ ದಂಡೆಯಮೇಲೆ ನಿಂತ ಬ್ಯಾಂಡ್ ತಂಡದವರು ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ರಾಷ್ಟ್ರಗೀತೆ 'ದೇವರೇ ನಮ್ಮ ಅರಸನನ್ನು ರಕ್ಷಿಸು', ಎಂದು ಬಾರಿಸುತ್ತಿದ್ದರಂತೆ !

ಏಕಾಂತದಲ್ಲಿ ಸಮುದ್ರಸ್ನಾನ ಮಾಡಲು ಯೂರೋಪಿನಲ್ಲಿ 18ನೆಯ ಶತಮಾನದಲ್ಲಿ 'ಸ್ನಾನ ಮಾಡುವ ಯಂತ್ರ' ಒಂದು ಕಂಡುಹಿಡಿಯಲ್ಪಟ್ಟಿತು. ಇದು ಒಂದು ದೊಡ್ಡ ಗಾಡಿ. ಇದಕ್ಕೆ ಕಟ್ಟಿದ ಕುದುರೆಯೊಂದು ಗಾಡಿಯನ್ನು ಸಮುದ್ರದಲ್ಲಿ ತುಸು ದೂರಕ್ಕೆ ಕೊಂಡೊಯ್ಯುತ್ತದೆ. ಒಳಗಿದ್ದವರು ಒಂದು ಕ್ಯಾನ್‌ವಾಸ್ ಬಟ್ಟೆ ಮರೆಯಲ್ಲಿ ಸಮುದ್ರದಲ್ಲಿ ಮುಳುಗಿ ಏಳುವ ಸೌಲಭ್ಯ ಇರುತ್ತದೆ.

ಈಗ ಆದಷ್ಟು ಕಡಮೆ ಬಟ್ಟೆ ಹಾಕಿಕೊಂಡು ಸಮುದ್ರಸ್ನಾನ ಮಾಡುವುದು ಫ್ಯಾಷನ್. ಸ್ನಾನದ ಜೊತೆಗೆ ಹಲವಾರು ಗಂಟೆಗಳ ಕಾಲ ಬಿಸಿಲಲ್ಲಿ ಮಲಗಿ ಮೈಗೆ ಕಂದು ಬಣ್ಣ ಬರುವಂತೆ ಮಾಡುವುದು ವಿದೇಶಗಳಲ್ಲಿ ಜನಪ್ರಿಯ ಹವ್ಯಾಸ. ವಾರಾಂತ್ಯಗಳಲ್ಲಿ, ಹಲವು ದಿನಗಳ ಬೇಸಗೆ ರಜೆಯಲ್ಲಿ ಕುಟುಂಬಕ್ಕೆ ಕುಟುಂಬವೇ ಕಡಲತೀರಕ್ಕೆ ಬಂದು ಠಾಣ್ಯ ಊರುವುದುಂಟು. ವಿವಿಧ ಲವಣಗಳಿಂದ ಕೂಡಿದ ಕಡಲ ನೀರಿನ ಸ್ನಾನದೊಂದಿಗೆ ಸೂರ್ಯನ ಹೊಂಬಿಸಿಲಿನ ಸ್ನಾನವು ತುಂಬಾ ಆರೋಗ್ಯಕರ.

ಸಮುದ್ರ ಸ್ನಾನದಲ್ಲಿ ಸ್ವಲ್ಪಮಟ್ಟಿಗೆ ಅಪಾಯವಿದೆ. ಕೆಲವು ತೀರಗಳಲ್ಲಿ ಹತ್ತು–ಹದಿನೈದು ಅಡಿಗಳ ತೆರೆಗಳು ಸಾಮಾನ್ಯ. ಇಂಥ ಕಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಸ್ನಾನ ಮಾಡುವವರ ಜೊತೆಗಾವಲಿಗೆ ಚೆನ್ನಾಗಿ ಈಜು ಬರುವವರು ಇರಬೇಕು.

ಕೆಲವು ಕಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಇದ್ದಕ್ಕಿದ್ದಂತೆ ಭರತದ ನೀರು ಏರಿ ದಂಡೆಯ ವಿಶಾಲ ಪ್ರದೇಶವನ್ನು ಆವರಿಸಿಬಿಡುತ್ತದೆ. ಚೆನ್ನಾಗಿ ಈಜು ತಿಳಿದವರೂ ಇಲ್ಲಿ ಸ್ನಾನ ಮಾಡುವುದು ಸುರಕ್ಷಿತವಲ್ಲ.

ಸರ ಕೋಲು

ಹುಡುಗರನ್ನು ರೇಗಿಸಿ 'ಹುಡುಗಿ' ಎಂದು ಆಟದಲ್ಲಿ ಕರೆದು ತಮಾಷೆ ಮಾಡುವ ಆಟ —ಸರ ಕೋಲು.

ಒಬ್ಬೊಬ್ಬ ಆಟಗಾರನ ಬಳಿಯೂ ಒಂದೊಂದು ಕೋಲು ಇರುತ್ತದೆ. ಎಲ್ಲರೂ ಒಂದು ಗೆರೆಯ ಬಳಿ ನಿಂತು ಒಬ್ಬರಾದ ಮೇಲೊಬ್ಬರು ತಮ್ಮ ತಮ್ಮ ಕೋಲನ್ನು ಗೆರೆಯಿಂದ ಅತಿ ದೂರಕ್ಕೆ ಕಾಲಿನಿಂದ ಒದೆಯಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಯಾರ ಕೋಲು ಗೆರೆಗೆ ಹೆಚ್ಚು ಸಮೀಪವಿರುವುದೋ ಅವರು 'ಹುಡುಗಿ' ಯಾಗಬೇಕು. 'ಹುಡುಗಿ'ಯು ತನ್ನ ಕೋಲು ಇರುವಲ್ಲಿ ಗೆರೆಯ ಕಡೆಗೆ ಮುಖಮಾಡಿ ನಿಂತು ತಲೆಯ ಮೇಲೆ ಕೋಲಿಟ್ಟು ಅದರ ಎರಡೂ ತುದಿಗಳಿಗೆ ಎರಡು ಕೈಕೊಟ್ಟು ನಿಂತುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾನೆ. ಹೀಗೆ ಹಿಡಿದ ಕೋಲನ್ನು ಉಳಿದ ಆಟಗಾರರು ಚಿಮ್ಮಿಸಲು ಯತ್ನಿಸುತ್ತಾರೆ. ಹಾಗೆ ಪ್ರಯತ್ನಿಸುವಾಗ 'ಹುಡುಗಿ'ಯಿಂದ ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡವನು ಎರಡನೆಯ ಹುಡುಗಿಯಾಗುತ್ತಾನೆ. ಮೊದಲು 'ಹುಡುಗಿ'ಯಾದವನು ಕೋಲು ಎಸೆಯುವ ಜಾಗದ ವರೆಗೆ ಕುಂಟಿದರೆ ಅವನ 'ಹುಡುಗಿ' ಸರದಿ ಮುಗಿಯಿತು.

ನೋಡಿ : ಕೋಲು ಹಾರಿಸುವ ಆಟ

ಸರದಿಗೊಬ್ಬರು ಹೊರಗೆ

ಸುಮಾರು 20 ಹೆಜ್ಜೆಗಳ ಅಂತರದಲ್ಲಿ ಆಚೀಚೆ ಎರಡು ಗೆರೆಗಳನ್ನು ಎಳೆಯುತ್ತಾರೆ. ಒಂದು ಗೆರೆಯ ಮೇಲೆ ಆಟಗಾರ್ತಿಯರು ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ಇನ್ನೊಂದು ಗೆರೆಯ ಮೇಲೆ ಅವರು ಓಡಿಹೋಗಿ ತರಬೇಕಾದ ಕಲ್ಲು, ಕಾಗದದ ಉಂಡೆ ಇತ್ಯಾದಿ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಇಡುತ್ತಾರೆ.

ಸೂಚನೆ ದೊರೆತ ಕೂಡಲೇ ಹುಡುಗಿಯರು ಓಡಿ ಆಚೆಗೆರೆಯಲ್ಲಿರುವ ಒಂದು ವಸ್ತುವನ್ನು ಎತ್ತಿಕೊಂಡು ಬರಬೇಕು. ಪ್ರತಿ ಸುತ್ತಿಗೂ ಸಾಮಾನಿನ ಸಂಖ್ಯೆ ಆಟಗಾರ್ತಿಯರ ಸಂಖ್ಯೆಗಿಂತ ಒಂದು ಕಡಮೆ ಇರುತ್ತದೆ. ಇದರಿಂದ ಸಾಮಾನು ದೊರೆಯದೆ ಒಬ್ಬರು ಉಳಿಯಲೇಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಅವಳು ಆಟದಿಂದ ಹೊರಗೆ. ಕಡೆಗೆ ಒಬ್ಬಳು ಆಟಗಾರ್ತಿ ಉಳಿಯುವ ವರೆಗೆ ಆಟ ಸಾಗುತ್ತದೆ.

ಸರಿ, ಸರಿ

ಆಟಗಾರರು ವೃತ್ತಾಕಾರದಲ್ಲಿ ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಮೊದಲನೆಯವನು 'ಒಂದು', ಎರಡನೆಯವನು 'ಎರಡು' —ಹೀಗೆ ವೃತ್ತದ ಪೂರ್ತಿ ಹೇಳುತ್ತ ಹೋಗುತ್ತಾರೆ.

ಯಾರೂ ಏಳು ಮತ್ತು ಏಳರಿಂದ ಭಾಗಿಸಲ್ಪಡುವ ಸಂಖ್ಯೆಗಳನ್ನು ಹೇಳಬಾರದು. 7, 14, 21, 28 ಮುಂತಾದುವು ಹೇಳಬಾರದ ಸಂಖ್ಯೆಗಳು, ಅವನ್ನು ಹೇಳಬೇಕಾಗಿ ಬಂದಾಗ ಆಟಗಾರ 'ಸರಿ' ಎನ್ನಬೇಕು. ಹಾಗೆ ಹೇಳದಿದ್ದರೆ ಅವನು ಔಟ್. 70, 77 ಅಂಥ ಸಂಖ್ಯೆಗಳು ಬಂದಾಗ "ಸರಿ ಸೊನ್ನೆ" "ಸರಿ, ಸರಿ" ಎನ್ನಬೇಕು.

ಎಲ್ಲರೂ ಔಟ್ ಆಗುವ ವರೆಗೆ ಆಟ ಸಾಗುತ್ತಿರುತ್ತದೆ.

ಆಟವನ್ನು ಕ್ಲಿಷ್ಟ ಮಾಡಲು 5 ಮತ್ತು ಅದರಿಂದ ಭಾಗಿಸಲ್ಪಡುವ ಸಂಖ್ಯೆಗಳು ಬಂದಾಗ 'ಕೈ' ಎಂದು ಹೇಳಬೇಕೆಂದು ನಿಶ್ಚಯಿಸಬಹುದು.

ಸರಿ, ಬೆಸ

ಮದುವೆ ಮನೆಗಳಲ್ಲಿ, ಹಬ್ಬ ಹರಿದಿನಗಳಲ್ಲಿ ಅಥವಾ ಮತ್ತಾವುದೋ ಶುಭದಿನದಂದು ನೆಂಟರಿಷ್ಟರೆಲ್ಲ ಸೇರಿದಾಗ ಮನೋರಂಜನೆಗಾಗಿ ಹಲವು ಆಟಗಳನ್ನು ಆಡುವುದುಂಟು. ಅಂಥ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ 'ಸರಿ, ಬೆಸ' ಒಂದು. 'ಸರಿ, ಮುಗಳಿ' ಎಂದೂ ಕರೆಯುತ್ತಾರೆ. ಈ ಆಟ ಬಹಳ ಸರಳವಾದ್ದರಿಂದ ಪುಟಾಣಿ ಹುಡುಗರಿಗೆ ಇದು ಬಹಳ ಇಷ್ಟ.

ಸುಮಾರು 80–100 ಹುಣಸೆಬೀಜಗಳನ್ನು ಗುಡ್ಡೆಹಾಕಬೇಕು. ಇಬ್ಬರು ಆಟಗಾರರು ಎರಡು ಬದಿಗಳಲ್ಲೂ ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಇಬ್ಬರಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬರು ಮೊದಲಿಗೆ ಗುಡ್ಡೆಯಲ್ಲಿರುವ ಹುಣಸೆಬೀಜದ ಮೇಲೆ ಬಲವಾಗಿ ಊದಬೇಕು. ಊದಿದ ಗಾಳಿಯ ರಭಸಕ್ಕೆ ಅದು ಚೆದರುತ್ತದಷ್ಟೆ ? ಆಗ ಬಿಡಿಯಾದ ಬೀಜಗಳನ್ನು ಆರಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತ ಹೋಗಬೇಕು. ಹಾಗೆ ಆರಿಸುವಾಗ ಪಕ್ಕದ ಬೀಜ ಅಲುಗಿದರೆ ಅವನು ಸೋತಂತೆ. ಇನ್ನೊಬ್ಬನಿಗೆ ಆಡಲು ಬಿಡಬೇಕು.

ಹೀಗೆ ಇಬ್ಬರೂ ಹುಣಸೆಬೀಜಗಳನ್ನು ಹಂಚಿಕೊಂಡ ಮೇಲೆ 'ಸರಿ, ಬೆಸ' ಆಟದ ಎರಡನೆಯ ಹಂತ ಪ್ರಾರಂಭವಾಗುತ್ತದೆ.

ಸರಿ ಎಂದರೆ ಸಮ ಸಂಖ್ಯೆ 2, 4, 6, 10, 14... ಇತ್ಯಾದಿ, ಎರಡರಿಂದ ಭಾಗಿಸಲ್ಪಡುವ ಸಂಖ್ಯೆಗಳೇ ಸಮಸಂಖ್ಯೆಗಳು. ಬೆಸ ಎಂದರೆ ಎರಡರಿಂದ ಭಾಗಿಸಲ್ಪಡದ 3 5, 7, 17 ಇತ್ಯಾದಿ ಸಂಖ್ಯೆಗಳು.

ಈಗ ಆಟಗಾರರಲ್ಲೊಬ್ಬ ತನ್ನ ಮುಷ್ಟಿಯಲ್ಲಿ ಕೆಲಂಚ ಹುಣಸೆಬೀಜಗಳನ್ನಿಟ್ಟುಕೊಂಡು "ಸರಿಯೊ ?" "ಬೆಸವೊ ?" ಎಂದು ಕೇಳುತ್ತಾನೆ. ಎದುರಾಳಿ "ಸರಿ" ಅಥವಾ "ಬೆಸ" ಎನ್ನುತ್ತಾನೆ. ಅವನು ಹೇಳಿದ್ದು ಸರಿಯಾದ್ದರೆ ಮುಷ್ಟಿಯಲ್ಲಿರುವ ಬೀಜಗಳೆಲ್ಲ [illegible] ಕೊಡಬೇಕು. ತಪ್ಪಾಗಿದ್ದರೆ, ಅಷ್ಟು ಬೀಜಗಳನ್ನು ಎದುರಾಳಿ ಕೊಡುತ್ತಾನೆ. ಹೀಗೆ

ಯಾರ ಒಬ್ಬರ ಅನಂತರ ಇನ್ನೊಬ್ಬರು ಆಡುತ್ತ ಹೋಗಬೇಕು. ಕೊನೆಗೆ ಯಾರ ಬಳಿ ಎಲ್ಲ ಹುಣಸೆಬೀಜಗಳು ಖಾಲಿಯಾಗುತ್ತವೋ ಅವರು ಸೋತಂತೆ.

ಹುಣಸೆಬೀಜಗಳ ಬದಲಂ ಅಡಕೆ, ಗೇರುಬೀಜ ಮೊದಲಾದವನ್ನು ಬಳಸಬಹುದು. ಕೆಲವೊಮ್ಮೆ ಈ ಆಟದ ಪೂರ್ವಾರ್ಧವನ್ನು ಬಿಟ್ಟು ಕೇವಲ ಉತ್ತರಾರ್ಧವನ್ನೇ ಆಡಬಹುದು. ಆಗ ಇರುವ ಬೀಜಗಳನ್ನು ಇಬ್ಬರೂ ಸಮವಾಗಿ ಹಂಚಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಇಂಥ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಹುಣಸೆ ಬೀಜದ ಬದಲು ಚಾಕ್ ತುಂಡುಗಳು, ಗುಲಗಂಜಿ, ಕವಡೆಗಳನ್ನು ಆಟಕ್ಕೆ ಇಟ್ಟುಕೊಳ್ಳಬಹುದು.

ಮದುವೆ ಮನೆಗಳಲ್ಲಿ ದಂಪತಿಗಳು ಈ ಆಟವಾಡುವ ಸಂಪ್ರದಾಯವಿದೆ. ಆ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಅಲ್ಲಿಯ ಹಿರಿಯ ಮುತ್ತೈದೆಯರು, "ಸರಿ ಬೆಸ ವಾಡಿದರೂ ದಂಪತಿ ಸರಿಬೆಸವಾಡಿದರೂ" ಎಂದು ಹಾಡುವುದೂ ಉಂಟು.

ಸಲೀಮ್ ದುರಾನಿ

ಭಾರತದಲ್ಲಿ ಕ್ರೀಡಾಪಟು ಒಬ್ಬನಿಗೆ ಸಿಗಬಹುದಾದ ಶ್ರೇಷ್ಠ ಬಹುಮಾನ —ಅರ್ಜುನ ಪ್ರಶಸ್ತಿ. ಇದನ್ನು ಪಡೆದ ಮೊದಲ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಆಟಗಾರ ಸಲೀಮ್ ದುರಾನಿ.

ಸಲೀಮ್ ಅಜೀಜ್ ದುರಾನಿ ಹುಟ್ಟಿದ್ದು ಕರಾಚಿಯಲ್ಲಿ, 1934 ಡಿಸೆಂಬರ್ 11ರಂದು. ದುರಾನಿಯ ತಂದೆ ಅಬ್ದುಲ್ ಅಜೀಜ್ ಟೆಸ್ಟ್ ಆಟಗಾರರಾಗಿದ್ದರು; ಅವರು 1935ರಲ್ಲಿ ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯದ ವಿರುದ್ಧ ವಿಕೆಟ್ ಕೀಪರ್ ಆಗಿದ್ದರು. ದುರಾನಿಯ ನಿಜ ಹೆಸರು ಸಲೀಮ್. 'ದುರಾನಿ' ಎಂಬುದು ಗೆಳೆಯರು ಇಟ್ಟ ಅಡ್ಡ ಹೆಸರು.

ಸಲೀಮ್ ದುರಾನಿಯವರ ಟೆಸ್ಟ್ ರಂಗ ಪ್ರವೇಶ 1959ರಲ್ಲಿ. ಇನ್ನೂ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಯಾಗಿದ್ದಾಗಲೇ ಪ್ರಥಮ ದರ್ಜೆ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಜೀವನಕ್ಕೆ ಪಾದಾರ್ಪಣೆ ಮಾಡಿದ ಇವರು ಆಡಿದ ಮೊದಲ ರಣಜಿ ಟ್ರೋಫಿ ಪಂದ್ಯ 1953–54ರಲ್ಲಿ. ಪ್ರಥಮ ದರ್ಜೆ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ರಂಗಕ್ಕೆ ಕಾಲಿಡುವಾಗಲೇ ಶತಕ – 108 ರನ್‌ಗಿಟ್ಟಿಸಿದರು. ರಣಜಿ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಸೌರಾಷ್ಟ್ರ, ಗುಜರಾತ್, ರಾಜಸ್ಥಾನಗಳ ಪರವಾಗಿ ದುರಾನಿ ಆಡಿದ್ದಾರೆ.

ಅವರು ಸಮರ್ಥ ಎಡಗೈ ಬ್ಯಾಟ್‌ಗಾರ, ಬೌಲರ್ ಮತ್ತು ಆಲ್ ರೌಂಡರ್.

1961–62ರ ಸಾಲಿನಲ್ಲಿ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ವಿರುದ್ಧ ಆಡಿದ ಟೆಸ್ಟ್ ಸರಣಿಯಲ್ಲಿ ಇವರು ಸರಾಸರಿ 27.07 ರಂತೆ 23 ವಿಕೆಟ್ಟುಗಳನ್ನು ಉರುಳಿಸಿದರು. ಮೊದಲನೆಯ ಟೆಸ್ಟ್‌ನಲ್ಲಿ ಆಕರ್ಷಣೀಯ 71 ರನ್ ಬಾರಿಸಿದರು. ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ಕೌಂಟಿ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಲು ವರ್ಷದ ಹಲವು ತಿಂಗಳು ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನಲ್ಲೇ ಇರುವ ಪರಿಪಾಠವನ್ನೂ ಇವರು ಇಟ್ಟುಕೊಂಡಿದ್ದರು.

ಸಮರ್ಥ ಬ್ಯಾಟುಗಾರ, ಬೌಲರ್ : ಸಲೀಮ್ ದುರಾನಿ

ದುಲೀಪ್ ಟ್ರೋಫಿ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಕೇಂದ್ರವಲಯದ ಆಟಗಾರರಾಗಿ ದುರಾನಿ 1971, 1972ರಲ್ಲಿ ಆಡಿದರು.

1972–73ರ ತನಕ 29 ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಆಡಿದ ದುರಾನಿ ಅವರು 1,202 ರನ್ ಗಳಿಸಿದ್ದಾರೆ (25.04). ಬೌಲರ್ ಆಗಿ 75 ವಿಕೆಟ್ ಉರುಳಿಸಿದ್ದಾರೆ (34.89 ರನ್‌ಗಳಿಗೆ ಒಂದರಂತೆ). ಫೀಲ್ಡರಾಗಿ 14 ಕ್ಯಾಚ್ ಹಿಡಿದಿದ್ದಾರೆ. ಅವರು ಚಲಚ್ಚಿತ್ರದಲ್ಲೂ ನಟಿಸಿದ್ದಾರೆ.

'ಸವಾರರು'

'ಕುದುರೆ'ಗಳಂತೆ ಕೆಲವರು ಆಟಗಾರರು; ಅವರ ಮೇಲೆ 'ಸವಾರ' ಆಟಗಾರರು. ಹೀಗೆ ಸಮವಾಗಿ ಹಂಚಲ್ಪಟ್ಟ ತಂಡಗಳು ಆಡಬಹುದು.

ಒಂದು ವೃತ್ತದಲ್ಲಿ ಕುದುರೆ ಆಟಗಾರರೆಲ್ಲ ನಿಲ್ಲಬೇಕು. ಅವರ ಬೆನ್ನು ವೃತ್ತದ ಹೊರಬದಿಗಿರಬೇಕು. ಹೀಗೆ ನಿಂತವರ ಮೇಲೆ ಸವಾರಿ ಮಾಡುವವನು ಬಂದು ಹತ್ತುತ್ತಾನೆ. ಒಂದು ಕೈಯಿಂದ ಸವಾರ ತನ್ನ ಕುದುರೆಯ ಕಣ್ಣನ್ನು ಮುಚ್ಚಿ ಇನ್ನೊಂದು ಕೈಯ ಬೆರಳುಗಳಲ್ಲಿ ಕೆಲವನ್ನು ತೆರೆದು 'ಕುದುರೆ'ಯ ಮುಂದೆ ಹಿಡಿದು 'ಎಷ್ಟು' (ಎಷ್ಟು ಕುದುರೆಗಳು ತನ್ನ ಬಳಿ ಇವೆ ?) ಎಂದು ಕೇಳುತ್ತಾನೆ.

ಕುದುರೆಯಾದವನು ಇದನ್ನು ಊಹಿಸಿ ಹೇಳಿದನೆಂದರೆ ಅವನಿಗೆ ಸವಾರನ ಸರದಿ ಬರುತ್ತದೆ. ಇಲ್ಲದಿದ್ದರೆ ಸವಾರರು ತಮ್ಮ ಕುದುರೆಗಳನ್ನು ಬದಲಾಯಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಸ್ಪರ್ಧೆ

ಇಬ್ಬರು ಹುಡುಗರನ್ನು ಹತ್ತಿಸಿ ತೋಟಗಾರ ಮಾವಿನಕಾಯಿ ಕೀಳಿಸುತ್ತಿರುತ್ತಾನೆ. ಕೆಲಸ ನಿಧಾನವೆನಿಸಿದರೆ "ಏನಪ್ಪ ಇಷ್ಟು ಹೊತ್ತು ? ಬೇಗ ಬೇಗ ಯಾರು ಹೆಚ್ಚು ಕೀಳುತ್ತಾರೋ ಅವರಿಗೆ ತಿನ್ನಲು ಒಂದು ಕಾಯಿ ಹೆಚ್ಚು ಕೊಡ್ತೇನೆ" ಎಂದರೆ ಸಾಕು, ತಟಪಟನೆ ಕಾಯಿಗಳ ಸಂಖ್ಯೆ ಹೆಚ್ಚುತ್ತದೆ. ಇದು ಸ್ಪರ್ಧೆಯ ಪರಿಣಾಮ. ಮನುಷ್ಯನ ಸಾಮರ್ಥ್ಯನ ಗರಿಷ್ಠ ಫಲಿತಾಂಶಗಳನ್ನು ಸ್ಪರ್ಧೆಯಿಂದ ಪಡೆಯುವುದು ಸಾಧ್ಯ. ಇದು ಮಾನವ ಜೀವನದ ಎಲ್ಲ ಕ್ಷೇತ್ರಗಳಿಗೂ ಅನ್ವಯಿಸುತ್ತದೆ.



ಟಗ್ ಆಫ್ ವಾರ್

ಆಶುಕವಿತಾ ರಚನೆ, ಅಂತ್ಯಾಕ್ಷರಿ, ನಾಟಕಾಭಿನಯ, ಕಡೆಗೆ ಸಾಹಿತ್ಯ ಸಂಗ್ರಹದಲ್ಲಿಯೇ ಆದರೂ ಸ್ಪರ್ಧಾ ಮನೋಭಾವ ಇರುತ್ತದೆ.



ಪಿರಮಿಡ್ ಪ್ರದರ್ಶನ ಸ್ಪರ್ಧೆ

ಸಂಗ್ರಹಗಳು ಕೇವಲ ವೈಯಕ್ತಿಕ ಹವ್ಯಾಸವಾದರೂ ಯಾರಾದರೂ ಒಳ್ಳೆಯ ಸಂಗ್ರಹ ಕಂಡಾಗ ಅಂಥದೇ ಅಥವಾ ಅದಕ್ಕಿಂತ ಒಳ್ಳೆಯ ಸಂಗ್ರಹ ತಾನೂ ಮಾಡಬೇಕೆಂಬ ಸ್ಪರ್ಧಾ ಮನೋಭಾವ ಹುಟ್ಟುವುದು ಯಾರಿಗಾದರೂ ಸಹಜ. ವೈಯಕ್ತಿಕ ಕ್ರೀಡಾ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಲ್ಲಿ ಆಟಗಾರ ಆಯಾ ಆಟದ ಅವಶ್ಯತೆಗೆ ತಕ್ಕಂತೆ ದೇಹಸಾಮರ್ಥ್ಯವನ್ನು ಹೆಚ್ಚಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾನೆ. ತನಗಿಂತ ಒಳ್ಳೆಯ ಆಟಗಾರರೊಡನೆ ಹೋಲಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತ ಅನುಭವ ಪರಿಶ್ರಮಗಳನ್ನೂ ಪಡೆಯುತ್ತಾನೆ.

ನಿಜವಾದ ಕ್ರೀಡಾ ಮನೋಭಾವವಿರುವ ಸ್ಪರ್ಧಾಳುಗಳು ಗೆಲ್ಲಲು ಕೊನೆಯ ತನಕ ಹೋರಾಡುತ್ತಾರೆ. ತೀರ್ಪುಗಾರರ ನಿರ್ಧಾರಕ್ಕೆ ಮನ್ನಣೆ

ವಿಜಯದ ಅಳು : ಅಮೆರಿಕದ ಕಯೊಹಾಲ್, ಮೆಕ್ಸಿಕೊ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ 100 ಮೀಟರ್ ಬೆನ್ನೀಜಿನಲ್ಲಿ ವಿಶ್ವದಾಖಲೆ ಸ್ಥಾಪಿಸಿದಾಗ





ಓಟ ಸ್ಪರ್ಧೆ - ಪ್ರಾಚೀನ, ಆಧುನಿಕ



[illegible]

ಕುಸ್ತಿಯಲ್ಲಿ ವಿವಿಧ ಪಟ್ಟುಗಳು





ಕೊಡುತ್ತಾರೆ. ಗೆಲ್ಲುವುದಕ್ಕೆ ಸ್ಪರ್ಧಿಸುವುದಾದರೂ ಸ್ಪರ್ಧಾಳು ಹೇಗೆ ಭಾಗವಹಿಸುತ್ತಾನೆ ಎಂಬುದು ಮುಖ್ಯ.

ಯಾವುದೇ ಒಳ್ಳೆಯ ಕ್ರೀಡಾಪಟುತ್ವವನ್ನು ಮೆಚ್ಚುವುದು ಆಟಗಾರನಿಗೆ ಸಹಜ ಪ್ರವೃತ್ತಿ. ಹಾಗೆಯೇ ಸೋತವನಿಗೆ ಅವಮಾನವಾಗದಂತೆ ವರ್ತಿಸುವುದೂ ಬಹಳ ಮುಖ್ಯ.

ಎರಡು ತಂಡಗಳಿಗೂ ಗೆಲ್ಲಲು ಇರುವ ಅವಕಾಶ ಸಮಾನ. ಎರಡು ತಂಡಗಳವರೂ ಆಟಕ್ಕೆ ಮೊದಲು, ಅನಂತರ, ಎದುರಾಳಿಗಳನ್ನು ಅಭಿನಂದಿಸುವುದು ಕ್ರೀಡಾ ಸ್ಪರ್ಧೆಯ ವೈಶಿಷ್ಟ್ಯ.

ಸ್ಮರಣ ಆಟ

ಹುಡುಗರಿಗೆ ನೆನಪಿನ ಶಕ್ತಿ ಎಷ್ಟಿದೆ ಎಂದು ನೋಡುವುದರ ಜೊತೆಗೆ, ಮನೋರಂಜನೆ–ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳೆರಡನ್ನೂ ಒದಗಿಸುವುದು ಸ್ಮರಣ ಆಟ.

ಒಂದು ಕೋಣೆಯಲ್ಲಿ ಒಂದು ಮೇಜಿನ ಮೇಲೆ ಸುಮಾರು 20–24 ವಿವಿಧ ವಸ್ತುಗಳನ್ನಿಡಬೇಕು. ಪೆನ್ಸಿಲು, ಇಂಕ್ ಬಾಟ್‌ಲ್, ಬೀಗ, ಮೋಂಬತ್ತಿ ,ರಬ್ಬರ್, ಬಾಚಣಿಗೆ, ಬೆಂಕಿಪೊಟ್ಟಣ, ಬ್ಲೇಡು...ಇಂಥವು.

ಹುಡುಗರನ್ನು ಈ ಕೋಣೆಗೆ ಬಿಟ್ಟು ಸುಮಾರು ಅರ್ಧ ಅಥವಾ ಒಂದು ಮಿನಿಟು ಅವನ್ನು ನೋಡುವಂತೆ ಹೇಳಬೇಕು. ಅನಂತರ ಗಂಟೆ ಹೊಡೆದು ಅವರನ್ನೆಲ್ಲ ಆಚೆ ಕಳುಹಿಸಬೇಕು. ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬ ಹುಡುಗನೂ ಬೇರೆಯವರೊಡನೆ ಮಾತನಾಡದೆ, ತಾನು ಕಂಡ ವಸ್ತುಗಳಲ್ಲಿ ಏನೇನು ನೆನಪಿದೆಯೋ ಅವುಗಳ ಹೆಸರನ್ನು ಬರೆಯುತ್ತಾನೆ. ಹೀಗೆ ಬರೆಯುವುದಕ್ಕೂ ಒಂದು ಮಿನಿಟು ಮಾತ್ರ ಸಮಯವಿರುತ್ತದೆ.

ಅನಂತರ, ಹುಡುಗರು ಬರೆದುದನ್ನೆಲ್ಲ ನೋಡಿ, ಸರಿಯಾದ ಉತ್ತರಕ್ಕೆ ಒಂದು ಅಂಕ ಕೊಡುತ್ತಾರೆ. ಯಾರಿಗೆ ಹೆಚ್ಚು ಅಂಕ ಬಂದಿರುತ್ತದೆಯೋ ಅವರು ಗೆದ್ದಂತೆ.

ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ತಟ್ಟೆ, ಕಾಲ್ಮಣೆ ಅಥವಾ ನೆಲದ ಮೇಲೂ ಇಡಬಹುದು. ಈ ಆಟಕ್ಕೆ ಮಿಠಾಯಿತಟ್ಟೆ ಅಥವಾ ಹಣ್ಣಿನ ತಟ್ಟೆ ಎಂಬ ಹೆಸರೂ ಉಂಟು. ಬೇರೆ ಬೇರೆ ವಸ್ತುಗಳ ಬದಲು ಪುಸ್ತಕಗಳನ್ನಿಟ್ಟು ಅವುಗಳ ಹೆಸರನ್ನು ನೆನಪಿನಿಂದ ಬರೆಯುವಂತೆ ಹೇಳಬಹುದು.

ನೋಡಿ : ಬದಲಾವಣೆಯ ಗಮನ

ಸ್ವಂತ ಅಳತೆ

ನಿಮ್ಮ ಅಳತೆಯನ್ನು ನೀವೇ ನೋಡಿಕೊಳ್ಳುವುದು, ಅನಂತರ ಈ ಅಳತೆಯನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿ ಕೆಲವು ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಅಳತೆ ಮಾಡುವುದು ತಮಾಷೆಯಾದ ಆಟ.

ಆಟಗಾರರಿಗೆ ತಮ್ಮ ತಮ್ಮ ಅಳತೆ ನೋಡಿಕೊಳ್ಳಲು ಮುಖಂಡ ಹತ್ತು ಮಿನಿಟುಗಳ ಕಾಲಾವಕಾಶ ಕೊಡುತ್ತಾನೆ. ಕಾಲಿನ ಮಣಿಕಟ್ಟಿನ ಹೆಬ್ಬೆಟ್ಟಿನವರೆಗಿನ ದೂರ, ಕಿರಿ ಬೆರಳ ತುದಿಯಿಂದ ಹೆಬ್ಬೆಟ್ಟಿನ ತುದಿಯವರೆಗಿನ ದೂರ, ದೊಡ್ಡ ಬೆರಳಿನಿಂದ ಮೊಣಕೈವರೆಗಿನ ದೂರ, ಅಂಗಾಲಿನಿಂದ ನೆತ್ತಿಯವರೆಗಿನ ಎತ್ತರ ಮುಂತಾದ ಅಳತೆಗಳನ್ನು ಮಾದರಿಯಾಗಿ ಹೇಳಬಹುದು. ಈ ಅಳತೆಗಳನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿಕೊಂಡು ಅಳೆಯಲು ವಸ್ತುಗಳ ಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ಮುಖಂಡ ಕೊಡುತ್ತಾನೆ. ಆಟಗಾರರು ಅವನ್ನು ಅಳೆಯುತ್ತಾರೆ. ಹೀಗೆ ದೊರೆತ ಅಳತೆಯ ಹೆಚ್ಚು ಸಮರ್ಪಕ ಅಳತೆ ಯಾರದು ಎಂದು ನಿಶ್ಚಯಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಸ್ವಸಂರಕ್ಷಣೆ

ಪ್ರಕೃತಿಸಹಜವಾಗಿ ತನ್ನಲ್ಲಿರುವ ಕೈ, ಕಾಲುಗಳನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿ ದಾಳಿಯನ್ನು ನಿವಾರಿಸಿಕೊಳ್ಳಬಲ್ಲ ತಂತ್ರ —ಸ್ವಸಂರಕ್ಷಣೆ. ಸ್ವಸಂರಕ್ಷಣೆ ಅಥವಾ ನಿಃಯುದ್ಧದಿಂದ ಎದುರಾಳಿಯನ್ನು ಸಾಯಿಸಬಹುದು ಅಥವಾ ನಿಸ್ಸತ್ವಗೊಳಿಸಬಹುದು,

ಹಠಾತ್ತನೆ ಯಾರೋ ಆಕ್ರಮಣಕಾರ ಹಿಂದಿನಿಂದ ತೋಳುಗಳ ಕೆಳಗೆ ಭದ್ರವಾಗಿ ಹಿಡಿದನೆಂದುಕೊಳ್ಳಿ. ಈಗ ರಕ್ಷಿಸಿಕೊಳ್ಳುವವನ ಆಕ್ರಮಣಕಾರನ ಬೆರಳುಗಳನ್ನು ತ್ವರಿತವಾಗಿ ಬಗ್ಗಿಸಬೇಕು; ಇಲ್ಲವೇ ತಲೆಯನ್ನೇ ಉಪಯೋಗಿಸಿ ಹಿಂದಕ್ಕೆ ಬಲವಾದ ಪ್ರಹಾರ ಕೊಡಬೇಕು; ಅಥವಾ ಅವನ ಕಾಲನ್ನು ಬಲವಾಗಿ ತುಳಿಯಬೇಕು. ಇಂಥ ಯಾವುದೇ ಚಲನೆಯನ್ನು ಸ್ವಸಂರಕ್ಷಣೆಗಾಗಿ ಕಣ್ಣುಮುಚ್ಚಿ ತೆಗೆಯುವಷ್ಟರಲ್ಲಿ ಮಾಡಿ ಮುಗಿಸಬೇಕು. ಆಕ್ರಮಣವೇ ಸ್ವಸಂರಕ್ಷಣೆಯ ಉತ್ತಮ ವಿಧಾನ.

ಆರಂಭಶಕ್ತಿ, ದೃಢನಿಶ್ಚಯ, ಕ್ಷಿಪ್ರತೆ, ನಯನಿರ್ವಹಣ, ದಿಗ್ಭ್ರಮೆಗೊಳಿಸುವ ಹೊಡೆತ, ಅನಿರೀಕ್ಷಿತ ಆಕ್ರಮಣ, ಬಲ–ಇವು ಸ್ವಸಂರಕ್ಷಣೆಯ ಆರು ಅಂಶಗಳು. ತಪ್ಪಿಸುವುದು, ಮರುಕ್ಷಣ ಹೊಡೆಯುವುದು, ಎದುರಾಳಿಯ ತೋಲ ತಪ್ಪಿಸುವುದು, ಎದುರಾಳಿಯನ್ನು ನೋಡಿಯೇ ಅವನ ಕುಹಕತೆಯನ್ನು ತಿಳಿಯುವುದು ಸ್ವಸಂರಕ್ಷಣ ವಿಧಾನದ ಹಂತಗಳು.

ಸ್ವಸಂರಕ್ಷಣೆಯ ಎರಡು ಮುಖ್ಯಾಂಶಗಳು– ಅತಿ ಕ್ಷಿಪ್ರ ಚಲನೆ, ಮತ್ತು ದೇಹದ ಮಾರ್ಮಿಕ ಭಾಗಗಳ ಪರಿಚಯ. ಸ್ವಸಂರಕ್ಷಣಾ ವಿಧಾನಗಳನ್ನು ಕೈ ಗೂಡಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಅನೇಕ ವರ್ಷಗಳ ತರಬೇತಿಯಿಂದ ದೇಹ ಒಳ್ಳೆಯ ಹದದಲ್ಲಿರಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ತಟಕ್ಕನೆ ಪ್ರತಿವರ್ತಿಸಬೇಕಾದರೆ ಕೇವಲ ಅಭ್ಯಾಸ ಪಡೆದ ದೇಹಕ್ಕೆ ಮಾತ್ರ ಸಾಧ್ಯ.

ಕೆಲವು ದೇಶಗಳಲ್ಲಿ ಸ್ವಸಂರಕ್ಷಣೆಯನ್ನು ಕಲಿಯಲು ವಿಶೇಷ ಪಾಠಕ್ರಮಗಳಿವೆ; ತರಬೇತಿ ಕೇಂದ್ರಗಳಿವೆ. ಜೂಜಿತ್ಸೂ, ಜೂಡೋ, ಕರಾಟೆ ತರಬೇತಿಗಳಲ್ಲಿ ಆತ್ಮರಕ್ಷಣೆಯೇ ಪ್ರಧಾನವಾದ ಪದ್ಧತಿಯನ್ನು ಹೇಳಿಕೊಡುತ್ತಾರೆ.

ಬಾಲ್ಯದಲ್ಲೇ ಸ್ವಸಂರಕ್ಷಣಾ ತರಬೇತಿ





ಕಳರಿಯಲ್ಲಿ ಕಲಿಯುವ ಸ್ವಸಂರಕ್ಷಣಾ ಕಲೆ

ನಿರಾಯುಧನಾಗಿದ್ದಾಗ ಆತ್ಮರಕ್ಷಣೆ

ಕೇರಳದಲ್ಲಿ 'ಕಳರಿ' ಎಂಬ ಹೆಸರಿನ ವ್ಯಾಯಾಮ ಶಾಲೆಯಲ್ಲಿ ಸ್ವಸಂರಕ್ಷಣಾ ಕ್ರಮಗಳನ್ನು ಕಲಿಸುತ್ತಾರೆ. ಅಲ್ಲಿ ಸಾಂಪ್ರದಾಯಿಕವಾಗಿ ಈ ಕಲೆ ರೂಢಿಸಲ್ಪಟ್ಟಿದೆ. ಸುಮಾರು 10 ವರ್ಷ ವಯಸ್ಸಿನಲ್ಲೇ ಸ್ವಸಂರಕ್ಷಣಾ ಕಳರಿಗೆ ಸೇರುತ್ತಾರೆ: ಸುಮಾರು 3, 4 ವರ್ಷ ಕಳೆದ ಅನಂತರವಷ್ಟೇ ಕಲೆ ಕರತಲಾಮಲಕವಾಗುತ್ತದೆ.

ಆಕ್ರಮಣ, ಆತ್ಮರಕ್ಷಣೆ ಕ್ರಮಗಳಿರುವ ಕಳರಿ ಸಾಧನೆಯಲ್ಲಿ ನಿರಾಯುಧನೊಬ್ಬ ಆಯುಧಪಾಣಿಯಾದ ಆಕ್ರಮಣಕಾರನನ್ನು ಎದುರಿಸುವ ಬಗೆಗಳು ಕಲಿಸಲ್ಪಡುತ್ತವೆ. ಇದು ಜೂಡೋ, ಕರಾಟೆಗಳ ಅನೇಕ ವಿಧಾನಗಳನ್ನು ಹೋಲುತ್ತದೆ.

ಎಂಥ ಪರಿಸ್ಥಿತಿಯನ್ನೂ ಎದುರಿಸುವ ಧೈರ್ಯವನ್ನು ಯಾವ ಗಳಿಗೆಯಲ್ಲೂ ಮಿಂಚಿನಂತೆ ಪ್ರತಿಕ್ರಿಯೆ ತಳೆಯಬಲ್ಲ ಸಾಮರ್ಥ್ಯವನ್ನೂ ಸ್ವಸಂರಕ್ಷಣೆ ತಂತ್ರ ನೀಡುತ್ತದೆ.

ನೋಡಿ : ಜೂಡೋ ; ಜೂಜಿತ್ಸೂ ; ಐಕಿಡೊ

ಸಾಗು ಚೆಂಡು

ಮಕ್ಕಳ ಎರಡು ತಂಡ ಮಾಡುತ್ತಾರೆ. ತಂಡಗಳನ್ನು ಗುರುತಿಸಲು ಅನುಕೂಲವಾಗುವಂತೆ ಕರವಸ್ತ್ರ ಕಟ್ಟುತ್ತಾರೆ. ಅಥವಾ ಟೋಪಿ ಇಟ್ಟುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಎರಡು ತಂಡಗಳ ನಡುವೆ ಚೆಂಡನ್ನು ಹಾಕುತ್ತಾರೆ.

ಚೆಂಡು ತೆಗೆದುಕೊಂಡ ಆಟಗಾರ ಅದನ್ನು ತನ್ನ ಕಡೆಯವರಿಗೆ ದಾಟಿಸಬೇಕು. ಚೆಂಡು ದಾಟಿಸುವಾಗ ಚಿತ್ತಾಗಬಾರದು. ಹಾಗೆ ಚಿತ್ತಾಗದೆ ದಾಟಿಸಿದ ಪ್ರತಿಬಾರಿಗೂ 1 ಅಂಕ ಸಿಗುತ್ತದೆ.

ಚೆಂಡು ಹಿಡಿದಿರುವಾಗ ಎದುರು ಪಕ್ಷದವರು ಮುಟ್ಟಿದರೆ ಚಿತ್ತಾಗುತ್ತದೆ. 3 ಸೆಕೆಂಡಿಗಿಂತ ದೀರ್ಘಕಾಲ ಚೆಂಡು ಕೈಯಲ್ಲಿರುವುದು ಚಿತ್ತು (ಚೆಂಡನ್ನು ಹಿಡಿದಿರುವಾಗ ಓಡುವುದೂ ಚಿತ್ತು).

ಯಾವ ತಂಡ ಮೊದಲು 100 ಅಂಕ ಗಳಿಸುತ್ತದೋ ಅದು ವಿಜಯಿ.

ಸಾದುಗೋದು ಫಿರಂಗಿ

ಹುಡುಗರೆಲ್ಲ ಕೈಗಳನ್ನು ಹರಡಿದಂತೆ ನೆಲದ ಮೇಲಿಟ್ಟು ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಯಾರಾದರೊಬ್ಬ ಆಟದ ಮುಖಂಡನಾಗಿ ತನ್ನ ಕೈಯನ್ನು ಆಟದಲ್ಲಿ ಸೇರಿಸಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು.

ಅವರು "ಸಾದು, ಗೋದು, ಫಿರಂಗಿ, ಲಾಟ್ಕಿ, ಲೂಟ್ಕಿ, ಛೀ, ಚಲ್" ಎನ್ನುವಾಗ ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಪದಕ್ಕೂ ಆಟಗಾರ ಬೆರಳಿನ ಮೇಲೆ ತನ್ನ ಬೆರಳನ್ನು ಇಡುತ್ತ ಹೋಗಬೇಕು.

'ಚಲ್' ಎಂದು ಯಾವ ಬೆರಳಿಗೆ ಬಂದು ನಿಲ್ಲುತ್ತದೋ ಆ ಆಟಗಾರ ಆ ಬೆರಳನ್ನು ಒಳಕ್ಕೆ ಮಡಚಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಹೀಗೆ ಅನೇಕ ಬಾರಿ ಹೇಳಿದ ಮೇಲೆ ಆಟಗಾರರ ಹತ್ತು ಬೆರಳುಗಳೂ ಮಡಚಿದ ಸ್ಥಿತಿಗೆ ಬರುತ್ತದೆ. ಆಗ ಎಲ್ಲರೂ ಎರಡೂ ಕೈ ತೆಗೆದು ಹಿಂದಕ್ಕೆ ಇಟ್ಟುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಮುಖಂಡನಿಗೂ ಇತರರಿಗೂ ಹೀಗೆ ಸಂವಾದ ಜರುಗುತ್ತದೆ :

"ಕೈಯೆಲ್ಲ ಎಲ್ಲಿಗೋಯ್ತು ?"
"ಸಂತೇಗೆ ಹೋಯ್ತು"
"ಸಂತೆಯಿಂದ ಏನ್‌ತಂದೆ ?"
"ಬಾಳೆ ಹಣ್ಣು"
"ಬಾಳೆ ಹಣ್ಣು ಏನ್‌ಮಾಡ್ದೆ ?"
"ತಿಂದೆ"
"ಸಿಪ್ಪೆ ಏನ್‌ಮಾಡ್ದೆ ?"
"ಬಾಗಿಲ್ ಸಂದೀಗ್ ಹಾಕ್ದೆ"
"ಬಾಗಿಲೇನ್ ಕೊಡ್ತು ?"
"ಚಕ್ಕೆ ಕೊಡ್ತು"
"ಚಕ್ಕೇನೇನ್ ಮಾಡ್ದೆ ?"
"ಒಲೇಗೆ ಹಾಕ್ದೆ"
"ಒಲೆ ಏನ್ ಕೊಡ್ತು ?"
"ಬೂದಿ ಕೊಡ್ತು"
"ಬೂದಿ ಏನ್ ಮಾಡ್ದೆ ?"
"ತಿಪ್ಪೆಗೆ ಹಾಕ್ದೆ"
"ತಿಪ್ಪೆ ಏನು ಕೊಡ್ತು ?"
"ಗೊಬ್ಬರ ಕೊಡ್ತು
"ಅದನ್ನೇನ್ ಮಾಡ್ದೆ ?"
"ತೋಟ್ಕೆಗೆ ಹಾಕ್ದೆ"



'ಕಾಮು. ಗೋದು ಫಿರಂಗಿ . . . '



ಸೋತವನ ಕೈಗೆ ಪೆಟ್ಟು

"ತೊಟ್ಟೀಲೇನ್ ಇತ್ತು ? ".
"ಮಗು"
"ಮಗು ಕೈಯಲ್ಲೇನಿತ್ತು ? ".
"ಬಟ್ಲು"
"ಬಟ್ಲಲ್ಲೇನಿತ್ತು ? ".
"ಹಾಲು"
"ಹಾಲ್‌ನಲ್ಲೇನಿತ್ತು ? ".
"ನೊಣ".

ಹೀಗೆಂದ ಕೂಡಲೇ ಆಟಗಾರರು ಪಕ್ಕ ಪಕ್ಕದಲ್ಲಿರುವವರ ಕಿವಿಗಳನ್ನು ಹಿಡಿದು "ನೊಣ ತಿನ್ನೋ ಗುಜ್ಜಾರಿ" ಎಂದು ಮತ್ತೆ ಮತ್ತೆ ಹೇಳುತ್ತ, ಕಿವಿಗಳೆಲ್ಲ ಕೆಂಪಾಗುವವರೆಗೆ ಜಗ್ಗುತ್ತಾರೆ. ಅನಂತರ ಮತ್ತೆ ಆಟ ಶುರು.

ಕೆಲವೊಮ್ಮೆ ಸೋತವರ ಕೈಗೆ ಪೆಟ್ಟು ಕೊಡುವುದೂ ಉಂಟು.

ಸಾಫ್ಟ್‌ಬಾಲ್

ಬೇಸ್‌ಬಾಲ್ ಆಟದ ಒಳಾಂಗಣ ಆಟದಂತೆ ಆರಂಭವಾದದ್ದು ಸಾಫ್ಟ್‌ಬಾಲ್ ಆಟ. ಕೇವಲ ಹವ್ಯಾಸಿ ಆಟಗಾರರೇ ಪಾಲುಗೊಳ್ಳುವುದು ಸಾಫ್ಟ್‌ಬಾಲಿನ ಇನ್ನೊಂದು ವೈಶಿಷ್ಟ್ಯ.

ಅಮೆರಿಕದ ಸಂಯುಕ್ತ ಸಂಸ್ಥಾನಗಳಲ್ಲಿ ಲೂಯಿ ರೋಬರ್ ಎಂಬವರು 1895ರಲ್ಲಿ ಸಾಫ್ಟ್‌ಬಾಲ್ ಆರಂಭಿಸಿದರು. ಇದಕ್ಕೂ ಮೊದಲು ಜಾರ್ಜ್ ಹ್ಯಾನ್‌ಕಾಕ್ ಎಂಬವರು ಕೈಗವಸು, ಉದ್ದನೆಯ ಕೋಲು ಮತ್ತು ಕುಸ್ತಿಯಲ್ಲಿ ಉಪಯೋಗಿಸುವ ಜಮಖಾನೆಗಳನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿ ಬೇಸ್‌ಬಾಲಿನ ಒಳಾಂಗಣ ರೂಪದ ಆಟ ರಚಿಸಿದರು. ಒಳಾಂಗಣ ಬೇಸ್‌ಬಾಲ್, ಡಯಮಂಡ್ ಬಾಲ್, ಕಿಟನ್ ಬಾಲ್, ಮುಷ್ ಬಾಲ್, ರಿಕ್ರಿಯೇಷನ್ ಬಾಲ್, ಪ್ಲೇಗ್ರೌಂಡ್ ಬಾಲ್ ಮುಂತಾದ ಅನೇಕ ಹೆಸರುಗಳು ಸಾಫ್ಟ್‌ಬಾಲ್ ಆಟದ ಹಳೆಯ ಹೆಸರುಗಳು. 1926ರಲ್ಲಿ ಇದಕ್ಕೆ ಸಾಫ್ಟ್‌ಬಾಲ್ ಎಂಬ ಹೆಸರು ಬಂದಿತು. 1933ರಲ್ಲಿ ಈ ಹೆಸರನ್ನು ಅಧಿಕೃತವಾಗಿ ಅಂಗೀಕರಿಸಲಾಯಿತು.

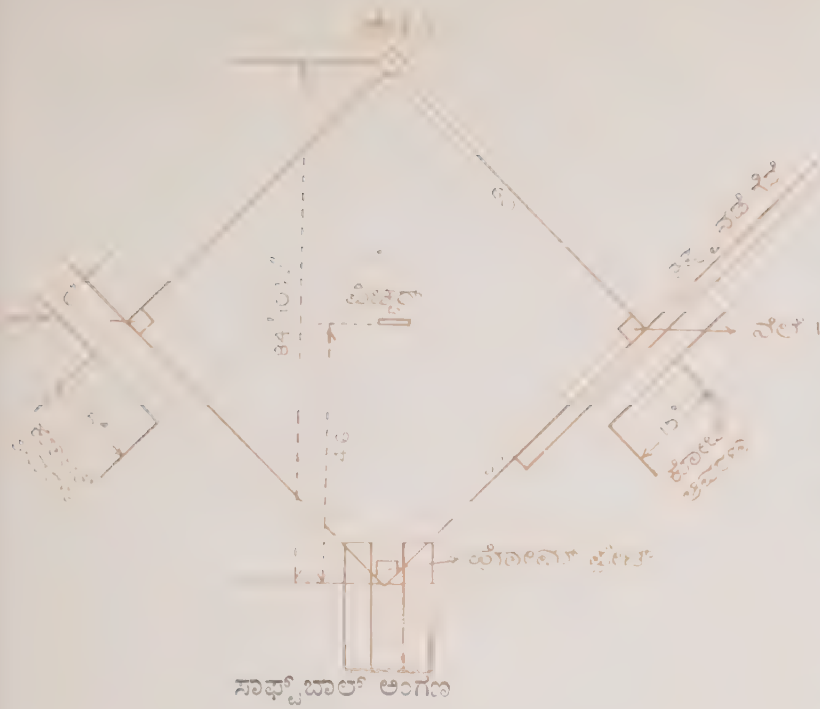
ಬೇಸ್‌ಬಾಲ್‌ನಂತೆಯೇ ಸಾಫ್ಟ್‌ಬಾಲಿನ ಆಟದಂಗಳವೂ ವಜ್ರಾಕಾರದಲ್ಲಿರುತ್ತದೆ. ಡಯಮಂಡ್ ಒಳಗಿನದು 'ಇನ್‌ಫೀಲ್ಡ್'; ಇದರ ಎರಡು ಬಾಹುಗಳು ಲಂಬಿಸಿ ಆದ ಹೊರ ಪರಿಮಿತಿಯ ವರೆಗಿನ ಭಾಗ 'ಔಟ್‌ಫೀಲ್ಡ್'. 9 ಜನ ಆಟಗಾರರು ಒಂದು ತಂಡದಲ್ಲಿರುತ್ತಾರೆ. 'ಪಿಚ್ಚರ್', 'ಕ್ಯಾಚರ್' 'ಫೀಲ್ಡರ್' ಗಳು ರಕ್ಷಕ ತಂಡದವರು. ಹೋಮ್ ಪ್ಲೇಟಿನಲ್ಲಿ ಬ್ಯಾಟರ್ ಉಳಿದ ಮೂರು ಬೇಸ್‌ಗಳಲ್ಲಿ ಬೇಸ್ ಓಟಗಾರರು ಇರುತ್ತಾರೆ. ಇವರೆಲ್ಲ ಬ್ಯಾಟು ಮಾಡುವ ತಂಡದವರು. ಓಟಗಳನ್ನು ಎದುರು ತಂಡಕ್ಕಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ಗಳಿಸುವುದು ಆಟದ ಉದ್ದೇಶ.

ಪಿಚ್ಚರ್ ಬ್ಯಾಟುಗಾರನಿಂದ ನಿಲ್ಲುವ ದೂರದಲ್ಲೂ ವ್ಯತ್ಯಾಸವಿದೆ. ಮಹಿಳೆಯರು ಆಡುವ ಸಾಫ್ಟ್‌ಬಾಲಿನಲ್ಲಿ ಇದು 40 ಅಡಿ ದೂರವಾದರೆ ಪುರುಷರ ಆಟದಲ್ಲಿ ಇದು 46 ಅಡಿ ದೂರ. ಡಯಮಂಡ್ ಅಂಗಳದ ಬಾಹುಗಳ ಉದ್ದದಲ್ಲಿ ವ್ಯತ್ಯಾಸವಾದಂತೆ ಪಿಚ್ಚರ್, ಬ್ಯಾಟರ್ ನಡುವಣ ಅಂತರದಲ್ಲೂ ವ್ಯತ್ಯಾಸವಾಗುತ್ತದೆ. 60 ಅಡಿ ಚದರ ಅಂಗಳದ ಆಟಕ್ಕೆ 12 ಅಂಗುಲ ಸುತ್ತಳತೆಯಿರುವ ಚೆಂಡು ಬೇಕು. ಸಾಧಾರಣವಾಗಿ ಹೊಲಿಗೆ ಒಳಭಾಗಕ್ಕೆ ಇರುವಂತೆ ಹಾಕಿರುವ ಚೆಂಡನ್ನೇ ಸಾಫ್ಟ್‌ಬಾಲಿನಲ್ಲಿ ಉಪಯೋಗಿಸುತ್ತಾರೆ. ಒಟ್ಟಿನಲ್ಲಿ ಬೇಸ್‌ಬಾಲ್ ಚೆಂಡಿಗಿಂತ ಇದು ಭಾರವಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಗಾತ್ರದಲ್ಲಿ ದೊಡ್ಡದು. ಬ್ಯಾಟು ಬೇಸ್‌ಬಾಲ್ ಬ್ಯಾಟಿಗಿಂತ ಗಿಡ್ಡ ಮತ್ತು ಹಗುರ. ಗರಿಷ್ಠವೆಂದರೆ 34 ಅಂಗುಲ ಉದ್ದ.

ಸಾಫ್ಟ್‌ಬಾಲ್ ಆಟ ಮುಗಿಯಬೇಕಾದರೆ ಏಳು ಇನ್ನಿಂಗ್ಸ್‌ಗಳು ಆಗಬೇಕು. 7 ಇನ್ನಿಂಗ್ಸ್‌ಗಳಲ್ಲಿ ಯಾವ ತಂಡ ಹೆಚ್ಚು ಓಟ ಗಳಿಸಿರುವುದೋ ಅದು ಗೆದ್ದಂತೆ.

ಪಿಚ್ಚರನು ತನಗೆ ಬೇಕಾದಂತೆ ಎಸೆಯುವಂತಿಲ್ಲ. ಕೆಳಗೈ ಎಸೆತದಿಂದ ಚೆಂಡು ಚಲಿಸುತ್ತದೆ. ಎಸೆತಕ್ಕೆ ಮೊದಲು ಕೈಯನ್ನು ಪೂರ್ತಿಯಾಗಿ ಬೀಸಬೇಕು. ಇದ್ದಕ್ಕಿದಂತೆ ಚೆಂಡನ್ನು ಜಗ್ಗಿದಂತೆ ಮಾಡಿ ಎಸೆಯುವುದು ತಪ್ಪು. ಚೆಂಡು ಎಸೆಯುವವರೆಗೆ ಒಂದು ಪಾದವನ್ನಂತೂ ತನ್ನ ನಿಗದಿಯಾದ ಜಾಗದ ಮೇಲೆ ಇಟ್ಟಿರಲೇಬೇಕು. ಚೆಂಡು ಕೈ ಬಿಟ್ಟ ಮೇಲೆ ಕಾಲು ತೆಗೆಯಬಹುದು. ಚೆಂಡು ದೊಡ್ಡದು; ಬ್ಯಾಟು ಹಗುರ; ಕೆಳಗೈ ಎಸೆತ ಬೇರೆ — ಹೀಗೆ ಸಾಫ್ಟ್‌ಬಾಲ್ ಬ್ಯಾಟುಗಾರನ ಕೆಲಸ ಸುಲಭಸಾಧ್ಯ ಎಂದು ತಿಳಿಯಬಹುದು. ಆದರೆ ನಿಜವಾಗಿ ಇವೇ ಕಾರಣಗಳಿಂದ ಕಷ್ಟ ಉಂಟಾಗುತ್ತದೆ. ಚೆಂಡನ್ನು ಬ್ಯಾಟಿನ ಸರಿಯಾದ ಭಾಗದಿಂದ ಹೊಡೆಯದಿದ್ದರೆ ಅದು ಕ್ಯಾಚ್ ಆಗಬಹುದು; ಇಲ್ಲವೇ ಯಾವುದೇ ಫಲವಿಲ್ಲದೆ ಉರುಳಿ ಹೋಗಬಹುದು. ಬ್ಯಾಟುಗಾರ [illegible] ಬ್ಯಾಟನ್ನು ಬೀಸದಿದ್ದರೂ ಚೆಂಡು ಅದಕ್ಕೆ ತಗಲಿದರೆ ಅದಕ್ಕೆ 'ಬಂಟ್' ಎಂದು ಹೆಸರು. ಇದು ಸಾಫ್ಟ್‌ಬಾಲಿನಲ್ಲಿ ಲೆಕ್ಕಕ್ಕೆ ಬರುತ್ತದೆ. ಎಂದರೆ ಓಟ ಗಳಿಸುವುದಕ್ಕಾಗಿ ಬೇಸ್ (ನೆಲೆ) ಗಳಿಗೆ ಬ್ಯಾಟುಗಾರ ಓಡಬಹುದು.

ಪಿಚ್ಚರನು ಚೆಂಡು ಎಸೆಯಲು ಸನ್ನದ್ಧನಾಗುವಾಗ [illegible] ಬಿಟ್ಟು ಓಡುವುದು ನಿಯಮಬಾಹಿರ. ಅವನು ಎಸೆದ ಚೆಂಡು ಬ್ಯಾಟುಗಾರನನ್ನು ತಲಪಿದ ಅನಂತರ ಮಾತ್ರ ಅವರು ಬೇಸ್‌ಗಳಿಗೆ ಓಡಬಹುದು. ಇದಕ್ಕೆ ಮೊದಲೇ ಕಾಲುತೆಗೆದ ಬೇಸ್ ಓಟಗಾರ ಔಟಾದಂತೆ. ಒಳಾಂಗಣ ಆಟವೆಂದು ಸಾಫ್ಟ್‌ಬಾಲ್ ಆರಂಭವಾದರೂ



ಸಾಫ್ಟ್‌ಬಾಲ್ ಅಂಗಣ

ಅದು ಬಹು ಬೇಗ ಹೊರಾಂಗಣದಲ್ಲಿ ಆಡಲ್ಪಟ್ಟಿತು. ಎಲ್ಲ ವಯೋಮಾನದವರೂ ಈ ಆಟವನ್ನು ಆಡಬಹುದು. ಹೆಸರು ಸಾಫ್ಟ್‌ಬಾಲ್—ಎಂದರೆ 'ಮೃದು ಚೆಂಡು'. ಇದರೆ ಇಂದಿನ ಸಾಫ್ಟ್‌ಬಾಲ್ ಚೆಂಡು ಬೇಸ್‌ಬಾಲ್ ಚೆಂಡಿನಷ್ಟೇ ಗಟ್ಟಿಯಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಆದರೆ ಗಾತ್ರ ಹೆಚ್ಚಿರುವುದರಿಂದ ಹಿಡಿತಕ್ಕೆ ಚೆನ್ನಾಗಿ ಸಿಗುತ್ತದೆ. ಹಿಡಿಯುವುದು ಸುಲಭವಾಗಲು ಕೈಗವಸುಗಳನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಕಿರಿದಾದ ಆಟದ ಅಂಗಳ, ಮಿತವ್ಯಯದಲ್ಲಿ ಪಡೆಯಬಹುದಾದ ಆಟ ಸಾಮಗ್ರಿ, ಎಲ್ಲ ವಯೋಮಾನದವರೂ ಆಡುವ ಸಾಧ್ಯತೆ ಇದೆ. ಹೀಗಾಗಿ ಕೈಗಾರಿಕೆ ಹಾಗೂ ವಾಣಿಜ್ಯ ಸಂಸ್ಥೆಗಳ ನೌಕರರು, ವನಭೋಜನಕ್ಕಾಗಿ ಕಲೆಯುವವರು, ಶಾಲಾ ಬಾಲಕರು ಎಲ್ಲರೂ ಇದನ್ನು ಆಡಬಹುದು. ಇದರಿಂದ ಸಾಫ್ಟ್‌ಬಾಲ್ ಎಲ್ಲೆಡೆಗೂ ವ್ಯಾಪಿಸಿದೆ.

ಈ ಆಟದ ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಸಂಘ —ಇಂಟರ್‌ನ್ಯಾಷನಲ್ ಸಾಫ್ಟ್‌ಬಾಲ್ ಫೆಡರೇಷನ್.

ನೋಡಿ : ಬೇಸ್‌ಬಾಲ್

ಸಾಬೂನು ಗುಳ್ಳೆಯಾಟ

ದೊಡ್ಡದಾಗಿ ಉಬ್ಬಿಸಿ ಒಂದರ ಮೇಲ್ಲೊಂದು ಗಾಳಿಯಲ್ಲಿ ಸಾಬೂನು ಗುಳ್ಳೆಗಳನ್ನು ಹಾರಬಿಡುವುದೊಂದು ಮೋಜಿನ ವಿನೋದ.

ಕೊಳವೆಯಂಥ ಸಾಧನ ಸಿಕ್ಕರೆ ಗುಳ್ಳೆ ಹಾರಿಸಲು ಅತ್ಯುತ್ತಮ. ಗಾಜಿನ ಕೊಳವೆಯಾದರೆ ಸಾಬೂನು ದ್ರಾವಣ ಸುಲಭವಾಗಿ ಅದರ ಒಳಮೈ ಮೇಲೆ ಜಾರಿಕೊಂಡು ಹೋಗುತ್ತದೆ. ಅಂಗಡಿಗಳಲ್ಲಿ ಹಣ್ಣಿನ ರಸ ಮುಂತಾದುವನ್ನು ಹೀರಲು ಕೊಡುವ ಜೊಂಡು ಕೊಳವೆಯನ್ನೂ ಉಪಯೋಗಿಸಬಹುದು. ಯಾವುದೂ ಸಿಗದಿದ್ದರೆ ಕೈಯನ್ನೇ ಕೊಳವೆಯಂತೆ ಸುತ್ತಿಕೊಂಡು ಗುಳ್ಳೆ ಬರಿಸಬಹುದು. ಕೈಯಲ್ಲಿ ಬರುವ ಗುಳ್ಳೆಗಳ ಗಾತ್ರ ಮಾತ್ರ ಸಾಮಾನ್ಯ ಬೆಲೂನಿನಷ್ಟು ದೊಡ್ಡದಿರುವುದೂ ಸಾಧ್ಯ.

ಸಾಬೂನು ದ್ರಾವಣ ಬಹಳ ಮಂದವಾಗಿಯಾಗಲೀ ತೆಳುವಾಗಿಯಾಗಲೀ ಇರಕೂಡದು. ಹಾಗಿದರೆ ಮಾತ್ರ ಊದಿದ ಕೂಡಲೇ ಗುಳ್ಳೆ ಬರುತ್ತದೆ. ದ್ರಾವಣಕ್ಕಾಗಿ ಆಳವಿಲ್ಲದ ಒಂದು ಬಟ್ಟಲು ಇಡಬೇಕು. [illegible] ತುದಿಯಿಂದ ಊದಬೇಕು. [illegible] ತುದಿಯನ್ನು ದ್ರಾವಣದಲ್ಲಿ ಅದ್ದಬೇಕು. ಆ ಕೊನೆಯಲ್ಲಿ ದ್ರಾವಣದ ಒಂದು ತೆಳುಪರೆ ಅಂಟಿಕೊಂಡಿರುತ್ತದೆ. ಕೂಡಲೇ ಗಾಳಿ ಊದಲು ಆರಂಭಿಸಬೇಕು. ಪರೆ ಸುತ್ತಲೂ ಅಂಟಿಕೊಂಡಿರುವ ಸಾಬೂನು ನೀರಿನೊಡನೆ ಬೆರೆತು ದೊಡ್ಡ ವರ್ಣರಂಜಿತ ಗುಳ್ಳೆಯಾಗುತ್ತದೆ. ಸುತ್ತಲ ಕಿಟಕಿ, ಬಾಗಿಲುಗಳು ಬೆಳಕಿನ ಕಂಡಿಗಳಂತೆ ಅದರಲ್ಲಿ ಕಾಣುತ್ತವೆ. ಗಿಡಮರಗಳಿದ್ದರೆ ಅವುಗಳ ಪ್ರತಿಬಿಂಬಗಳೂ ಕಾಣಿಸುತ್ತವೆ. ಗುಳ್ಳೆಯ ಮೇಲೆ ಬಿಸಿಲು ಬಿದ್ದಾಗ ಕಾಮನಬಿಲ್ಲಿನ ಬಣ್ಣಗಳು ಜಿನುಗುವಂತೆ ತೋರುತ್ತದೆ.

ಹುಡುಗರು ಸಾಬೂನುಗುಳ್ಳೆ ಸ್ಪರ್ಧೆ ಇಟ್ಟುಕೊಳ್ಳುವುದುಂಟು. ಗುಳ್ಳೆ ಬೇಗ ಒಡೆದು ಹೋಗುವಂಥದು ತಾನೆ? ಯಾರು ಊದಿದ ಗುಳ್ಳೆ ಹೆಚ್ಚು ಕಾಲ ಒಡೆಯದೆ ಇರುತ್ತದೆ ಎಂದು ನೋಡುವುದು ಒಂದು ಬಗೆಯ ಸ್ಪರ್ಧೆ. ಯಾರು ಊದಿದ ಗುಳ್ಳೆ ಹೆಚ್ಚು ಗಾತ್ರದ್ದಿರುತ್ತದೆ ಎಂಬುದು ಇನ್ನೊಂದು ಬಗೆಯ ಸ್ಪರ್ಧೆ.

ಸಾಬೂನು ದ್ರಾವಣ ಮಾತ್ರವಲ್ಲದೆ ಪಂಗರಿಕೆ ಮೊದಲಾದ ಗಿಡಗಳ ಎಲೆಗಳನ್ನು ಕಿತ್ತಾಗ ಹೊರಬರುವ ಹಾಲನ್ನೂ ಗುಳ್ಳೆ ಊದಲು ಉಪಯೋಗಿಸುವುದುಂಟು. ನಳಿಗೆಯ ಬದಲು ಎಲೆಯ ದಂಟನ್ನೂ ಬಳಸುವುದುಂಟು.

ಸಾಯಿಕುಮಾರ್

ಸಾಯಿಕುಮಾರ್ ಟೇಬಲ್ ಟೆನಿಸನ್ನು ವಿಶೇಷ ಗಮನಕೊಟ್ಟು ಆಡಲು ಆರಂಭಿಸಿದ್ದು 1959ರಲ್ಲಿ. ಆಗ ಇವರಿಗೆ ಹದಿನೈದು ವರ್ಷ ವಯಸ್ಸು. ಒಂದು ವರ್ಷದೊಳಗೆ ಇವರು ಮೈಸೂರು ರಾಜ್ಯದ ಜ್ಯೂನಿಯರ್ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್ ಗಳಿಸಿದರು. ಮರುವರ್ಷ ಕಿರಿಯರ ವಿಭಾಗದ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಪ್ರಶಸ್ತಿ ಪಡೆದರು. ಏಷ್ಯನ್ ಟೇಬಲ್ ಟೆನಿಸ್ ಪಂದ್ಯಾಟಗಳಲ್ಲಿ ಇವರು ಜೂನಿಯರ್ ವಿಭಾಗದಲ್ಲಿ ಆಡಿದರು.

ಸಾಯಿಕುಮಾರ್‌ರ ಕಾಲೇಜು ವಿದ್ಯಾಭ್ಯಾಸ ನಡೆದದ್ದು ಬೆಂಗಳೂರಿನ ಸೇಂಟ್ ಜೋಸೆಫ್ ಕಾಲೇಜು ಮತ್ತು ಬಿ.ಎಂ.ಎಸ್. ಎಂಜಿನಿಯರಿಂಗ್ ಕಾಲೇಜುಗಳಲ್ಲಿ.

1961ರಲ್ಲಿ ಇವರು ಅಖಿಲ ಭಾರತ ಅಂತರ ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾನಿಲಯ ಟೇಬಲ್ ಟೆನಿಸ್ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಗೆದ್ದು ಚಾಂಪಿಯನ್ ಆದರು. ಅದೇ ವರ್ಷ ಮದರಾಸಿನಲ್ಲಿ ನಡೆದ ಟೇಬಲ್ ಟೆನಿಸ್ ಟೂರ್ನಿಯಲ್ಲಿ ಅಂತರ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಆಟಗಾರ ಕೆ. ನಾಗರಾಜರನ್ನು ಸೋಲಿಸಿ ಪ್ರಸಿದ್ಧಿಗೆ ಬಂದರು.

1962ರಲ್ಲಿ ಇವರು ಮೈಸೂರು ರಾಜ್ಯ ಚಾಂಪಿಯನ್ ಆದರು. 1965ರಲ್ಲಿ ಕುಮಾರ್ ಮತ್ತೆ ರಾಜ್ಯ ಪ್ರಶಸ್ತಿ ಗಳಿಸಿಕೊಂಡರು. 1963ರ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ



ಬಿಗುವಾದ ರಕ್ಷಣೆ, ಬಿರುಸಾದ ಹೊಡೆತ : ಸಾಯಿಕುಮಾರ್

ಪಂದ್ಯಾಟಗಳಲ್ಲಿ ಮೈಸೂರು ರಾಜ್ಯದ ಕೆ. ಜಯಂತ್ ಜೊತೆಯಲ್ಲಿ ಡಬ್ಲ್ಸ್ ಪ್ರಶಸ್ತಿ ಪಡೆದರು. ಇವರು 1971ರಲ್ಲಿ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಚಾಂಪಿಯನ್ ಆದರು. ಮ್ಯೂನಿಕ್‌ನಲ್ಲಿ ನಡೆದ ವಿಶ್ವ ಟೇಬಲ್ ಟೆನಿಸ್ ಪಂದ್ಯ [illegible] ಭಾರತೀಯ ತಂಡಕ್ಕೆ ಇವರು ಆಯ್ಕೆಯಾಗಿದ್ದರು.

ಬಿಗುವಾದ ರಕ್ಷಣೆ. ಬಿರುಸಿನ ಹೊಡೆತಗಳು ಸಾಯಿಕುಮಾರರ ಆಟದ ವೈಶಿಷ್ಟ್ಯ.

ಪ್ರತಿದಿನ ಕೆಲವು ಗಂಟೆಗಳನ್ನು ಅವರು ಟೇಬಲ್ ಟೆನಿಸ್ ಅಭ್ಯಾಸಕ್ಕೆ ಮೀಸಲಿಡುತ್ತಾರೆ. ಕ್ರಿಕೆಟ್, ಬ್ಯಾಡ್ಮಿಂಟನ್ ಆಟಗಳಲ್ಲೂ ಅವರಿಗೆ ಆಸಕ್ತಿ.

ಸಾಲಿನ ಆಟಗಳು

[illegible] ಮಕ್ಕಳು ಆಡುವ ಹೊರಾಂಗಣ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಸಾಲಿನ ಆಟಗಳು ತುಂಬ ಸ್ವಾರಸ್ಯಕರವಾದುವು. [illegible] ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಎಳೆಂಟು ಮಕ್ಕಳು ಭಾಗವಹಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಮೃದುವಾದ ರಬ್ಬರ್ ಚೆಂಡನ್ನು ಬಳಸುವ ಒಂದು ಆಟದಲ್ಲಿ ಆಟಗಾರರು ಸಾಲಾಗಿ ನಿಂತಿರುತ್ತಾರೆ. ಒಬ್ಬ ಆಟಗಾರ ಸಾಲಿನ ಮುಂದೆ ಮಧ್ಯಭಾಗದಲ್ಲಿ ನಿಂತಿರುತ್ತಾನೆ. ಸರದಿ ಪ್ರಕಾರ ಅವನು ಪ್ರತಿ ಆಟಗಾರನಿಗೂ ಚೆಂಡನ್ನು ಎಸೆಯುತ್ತಾನೆ. ಆಟಗಾರರು ತಮ್ಮ ಕಡೆಗೆ ಎಸೆದ ಚೆಂಡನ್ನು ಎರಡು ಕೈಗಳಲ್ಲೂ ಹಿಡಿದು ಹಿಂತಿರುಗಿ ಎಸೆಯುತ್ತಾರೆ. [illegible] ತಪ್ಪಿದವನಿಗೆ ಅಂಕ ಸಿಗುವುದಿಲ್ಲ. ಕಡಮೆ ಅಂಕ ಗಳಿಸಿದವನು ಇನ್ನೊಂದು ಆಟದಲ್ಲಿ ಸಾಲು ಬಿಟ್ಟು ಎಸೆಯುವವನಾಗಬೇಕು.

ಆಟಗಾರರು ಎರಡು ಸಾಲುಗಳ ಎದುರುಬದುರಾಗಿ ನಿಂತಿರುತ್ತಾರೆ. ಅವರಲ್ಲಿ ' ಏಕಾಕಿ ' ಆಟಗಾರನೊಬ್ಬ ಪ್ರತ್ಯೇಕವಾಗಿ ಸಾಲಿನ ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ನಿಂತಿರುತ್ತಾನೆ. ಅವನು ಚೆಂಡನ್ನು ಮೊದಲು ತನ್ನ ಬಲಗಡೆಯ ಸಾಲಿನ ಮೊದಲ ಆಟಗಾರನ ಕಡೆಗೆ ಎಸೆಯುತ್ತಾನೆ. ಅವನು ಚೆಂಡನ್ನು ಹಿಡಿದು ಹಿಂತಿರುಗಿ ' ಏಕಾಕಿ 'ಯ ಕಡೆಗೆ ಎಸೆಯುತ್ತಾನೆ. ಎರಡೂ ಸಾಲುಗಳ ಕೊನೆಯಲ್ಲಿ ನಿಂತ ಆಟಗಾರನಿಗೆ ಚೆಂಡು ತಲಪುವ ತನಕ ಆಟ ಮುಂದುವರಿಯುತ್ತದೆ. ಕೊನೆಯ ಆಟಗಾರನ ಕೈಗೆ ಚೆಂಡು ಸಿಕ್ಕಿದ ಕೂಡಲೇ ಅವನು " ಮೂಲೆ ಗೆಲುವಿನವನೇ " ಎಂದು ಗಟ್ಟಿಯಾಗಿ ಕೂಗುತ್ತ ' ಏಕಾಕಿ 'ಯ ಸ್ಥಾನವನ್ನು ಆಕ್ರಮಿಸಲು ಅಲ್ಲಿಗೆ ಓಡಿಬರುತ್ತಾನೆ. ' ಏಕಾಕಿ ' ತನ್ನ ಸ್ಥಾನವನ್ನು ತ್ಯಜಿಸಿ ಸಾಲಿನ ಕೊನೆಯಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲಲು ಓಡುತ್ತಾನೆ. ಹೊಸ ' ಏಕಾಕಿ ' ಎಸೆದ ಚೆಂಡನ್ನು ಹಿಡಿಯಲು ಹಳೆಯ ' ಏಕಾಕಿ ' ಪ್ರಯತ್ನಿಸುತ್ತಾನೆ.

ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬ ಆಟಗಾರನೂ ' ಏಕಾಕಿ ' ಆಗುವ ತನಕ ಆಟ ಮುಂದುವರಿಯುತ್ತದೆ.

ಹಲವು ತಂಡಗಳಿದ್ದರೆ ಒಂದು ಗೆರೆಯ ಹಿಂದೆ ನಿಂತು ಆಟ ಮಾಡಬಹುದು. ಸೀಟಿಯಾದೊಡನೆ ತಂಡದ ಮೊದಲ ಆಟಗಾರ ಗುರಿಗೆರೆಯೆಡೆಗೆ ಓಡಿ ಮರಳಿ ಆರಂಭಗೆರೆಗೆ ಬಂದು ಎರಡನೆಯವನನ್ನು ಕೈ ಹಿಡಿದು ಗುರಿಯೆಡೆಗೆ ಓಡುತ್ತಾನೆ. ಅನಂತರ ಎರಡನೆಯವನು ಆರಂಭಗೆರೆಗೆ ಬಂದು ಮೂರನೆಯವನನ್ನು ಕರೆದುಕೊಂಡು ಗುರಿಯೆಡೆಗೆ ಓಡುತ್ತಾನೆ. ಈ ರೀತಿ ಮೊದಲು ಗುರಿಗೆರೆಗೆ ತಲಪಿದ ತಂಡ ಗೆಲ್ಲುತ್ತದೆ.

ಸಾಲಿನಲ್ಲಿ ನಿಂತು ಸಂಜ್ಞೆ ನೀಡಿದ ಕೂಡಲೇ ಓಡುತ್ತ ಮುಟ್ಟಲು ಹೋಗುವ ಹಲವು ಆಟಗಳಿವೆ.

ನೋಡಿ : ಆದುಮಾಡು, ಇದುಮಾಡು ; ಕೋತಿ, ಕೋಳಿ

ಸಾಲಾಗಿ ಆಟಗಾರರು ; ಸೀಟಿಯಾದಾಗ ಗುರಿಗೆರೆಗೆ ಹೋಗಿ ಮರಳಿ ಆರಂಭಗೆರೆಗೆ ; ಒಬ್ಬೊಬ್ಬ ತಂಡದ ಆಟಗಾರರನ್ನು ಗುರಿಗೆರೆಯೆಡೆಗೆ ಕರೆದೊಯ್ಯುವುದು

ಸ್ಕ್ರ್ಯಾಪ್ ಪುಸ್ತಕ

ಪ್ರಿಯವಾದ ಆಟ, ಹವ್ಯಾಸ ಅಥವಾ ಒಂದು ದೇಶದ ಮಹತ್ತರವಾದ ಘಟನೆಗಳಿಗೆ ಸಂಬಂಧಪಟ್ಟ ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ಅಂಟಿಸಿಡುವ ಪುಸ್ತಕ ಸ್ಕ್ರ್ಯಾಪ್ ಪುಸ್ತಕ.

ಯಾವ ವಿಷಯದ ಬಗೆಗೆ ಪುಸ್ತಕ ಮಾಡಬೇಕೆಂಬುದನ್ನು ಮೊದಲೇ ನಿರ್ಧರಿಸಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಅಂಗಡಿಗಳಲ್ಲಿ ಖಾಲಿ ಹಾಳೆಗಳಿರುವ ಸ್ಕ್ರ್ಯಾಪ್ ಪುಸ್ತಕ ಸಿಗುತ್ತದೆ.

ಪ್ರತಿ ಹಾಳೆಗೂ ಯಾವ ಯಾವ ಚಿತ್ರ ಬರಬೇಕು, ಯಾವ ಕ್ರಮದಲ್ಲಿ ಬರಬೇಕು ಎಂಬುದನ್ನು ಆಲೋಚಿಸಿಕೊಂಡು ಆಮೇಲೆ ಒಳ್ಳೆಯ ಅಂಟು ಹಾಕಿ ಅಂಟಿಸಬೇಕು. ಚಿತ್ರದ ಮೇಲಾಗಲೀ. ಹಾಳೆಯ ಮೇಲಾಗಲೀ ಅಂಟು ಬರಬಾರದು. ಪ್ರತಿ ಚಿತ್ರದ ಕೆಳಗೂ ಅದನ್ನು ಪಡೆದ ಪತ್ರಿಕೆ ಹಾಗೂ ದಿನಾಂಕಗಳನ್ನು ಬರೆದಿಡಬೇಕು.

ಸಂಗ್ರಹಿಸಿದ ಹಲವು ವರ್ಷಗಳ ಅನಂತರ ಸ್ಕ್ರ್ಯಾಪ್ ಪುಸ್ತಕದ ಹಾಳೆಗಳನ್ನು ಮಗುಚಿ ನೋಡುವುದು ಸಂತೋಷದಾಯಕ.

ಸ್ಕ್ವಾಷ್ ರ್ಯಾಕೆಟ್

ಅಲ್ಪಾವಧಿಯಲ್ಲಿ ದೇಹಕ್ಕೆ ಒಳ್ಳೆಯ ವ್ಯಾಯಾಮ ಒದಗಿಸಬಲ್ಲ ಆಟ ಸ್ಕ್ವಾಷ್ ರಾಕೆಟ್.

ಆಟವನ್ನು ಇಬ್ಬರು ಅಥವಾ ನಾಲ್ಕು ಜನರು ಆಡಬಹುದು.

ಇಬ್ಬರು ಆಡುವ ಆಟದ ಅಂಗಣ 32 ಅಡಿ ಉದ್ದ, 18½ ಅಡಿ ಅಗಲ ಇರುತ್ತದೆ. ನೆಲದಿಂದ ಆರೂವರೆ ಅಡಿ ಎತ್ತರದಲ್ಲಿ ಮುಂದುಗಡೆ ಗೋಡೆ

ಸ್ಕ್ವಾಷ್ ರ್ಯಾಕೆಟ್ – ಸ್ಟಾನ್ ಸ್ಮಿತ್

ಒಳಾಂಗಣದಲ್ಲಿ ಸ್ಕ್ವಾಷ್ ರ್ಯಾಕೆಟ್

ಮೇಲೆ ಸರ್ವಿಸ್‌ಗೆರೆ ಹಾಕಿರುತ್ತಾರೆ. ಇದೇ ಎತ್ತರದಲ್ಲಿ ಹಿಂದಿನ ಗೋಡೆಯ ಮೇಲೂ ಗೆರೆಯಿರುತ್ತದೆ. ಹಿಂದಿನ ಗೋಡೆಯಿಂದ 10 ಅಡಿ ದೂರಕ್ಕೆ ನೆಲದ ಮೇಲೆ ಸರ್ವಿಸ್‌ಗೆರೆ ಗುರುತಿಸುತ್ತಾರೆ. ಪಕ್ಕದ ಎರಡು ಗೋಡೆಗಳ ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ನೆಲದ ಮೇಲಿರುವ ಸರ್ವಿಸ್ ಗೆರೆಯಿಂದ ಹಿಂದಿನ ಗೋಡೆಯ ವರೆಗೆ ಒಂದು ಗೆರೆಯನ್ನೆಳೆದು ಆಟದ ಅಂಗಣವನ್ನು ವಿಭಾಗಿಸಿರುತ್ತಾರೆ. ಒಳಾಂಗಣದಲ್ಲಿಗೆರೆ, ಅಂಗಣಗಳ ಅಳತೆಯಲ್ಲಿ ಬದಲಾವಣೆ ಇರುವುದುಂಟು.

ಅಂಗಣದ ಮೇಲ್ಮೈ ಮರದ ತುಂಡುಗಳಿಂದ ರಚಿಸಲ್ಪಟ್ಟಿದ್ದು ಅಥವಾ ಕ್ರಾಂಕೀಟಿನದು. ಮುಂದುಗಡೆ ಗೋಡೆಯ ಮೇಲೆ ನೆಲದಿಂದ 19 ಅಂಗುಲ ಎತ್ತರದಲ್ಲೊಂದು ಗೆರೆ. ಚೆಂಡನ್ನು ಈ ಗೆರೆಯಿಂದ ಮೇಲೆ ಬೀಳುವಂತೆ ಹೊಡೆಯುತ್ತಿರಬೇಕು. ಪ್ಲೈವುಡ್ ಅಥವಾ ಲೋಹದ ಮೂರು ಹಾಳೆಗಳನ್ನು ಅಂಗಣದಲ್ಲಿ ಹಾಸಿರುತ್ತಾರೆ. ಇದರಿಂದ ಆಟದ ಗೆರೆ ಗುರುತಿಸಿದಂತಾಗುತ್ತದೆ. ಇದರಿಂದ ಹಾಳೆಗೆ ತಗುಲಿದಾಗ ಉಂಟಾದ ಶಬ್ದದಿಂದ ತಗ್ಗಿನಲ್ಲಿ ಬಂದ ಚೆಂಡನ್ನು ಪತ್ತೆ ಹಚ್ಚುವುದು ಸುಲಭ.

ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನಲ್ಲಿ ಒಂದು ಆಟಕ್ಕೆ 9 ಗೆಲ್ಲಂಕಗಳನ್ನೂ ಅಮೆರಿಕದಲ್ಲಿ 15 ಗೆಲ್ಲಂಕಗಳನ್ನೂ ಇಟ್ಟುಕೊಂಡಿದ್ದಾರೆ. ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಗೆಲ್ಲಲು ಐದು ಆಟಗಳನ್ನಾಡಿ ಮೂರರಲ್ಲಿ ಜಯಿಸಬೇಕು.

ಚೆಂಡು ರಬ್ಬರಿನದು ; ಒಳಗೆ ಟೊಳ್ಳಾಗಿರುತ್ತದೆ. ರ್ಯಾಕೆಟ್ ಹಿಡಿ ಉದ್ದವಾಗಿರುತ್ತದೆ.

ಆಟ ಆರಂಭಿಸುವವನು ಸರ್ವಿಸ್ ಆವರಣದಲ್ಲಿ ಒಂದು ಕಾಲನ್ನಾದರೂ ಇಟ್ಟುಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಮುಂದುಗಡೆ ಗೋಡೆಗೆ ಸರ್ವಿಸ್ ಗೆರೆಯ ಮೇಲೆ ಬಡಿದು ಚೆಂಡು ಎದುರಾಳಿಯ ಅಂಗಣದಲ್ಲಿ ಬೀಳಬೇಕು. ಮೊದಲ ಸಲ ಚೆಂಡು ಬೀಸುವಾಗ ತಪ್ಪಾದರೆ ಎರಡನೆಯ ಅವಕಾಶವುಂಟು. ಎರಡನೆಯ ಸಲವೂ ತಪ್ಪಾದರೆ ಎದುರಾಳಿಗೆ ಆಟ ಹೋಗುತ್ತದೆ.

ಸರ್ವಿಸ್ ಸರಿಯಾಗಿದ್ದರೆ ಚೆಂಡು ನೆಲ ಮುಟ್ಟುವ ಮುಂಚೆ ಎದುರಾಳಿ ಹೊಡೆಯಬಹುದು; ಅಥವಾ ನೆಲದಮೇಲೆ ಬಿದ್ದು ಒಮ್ಮೆ ಪುಟವೆದ್ದಾಗ ಹೊಡೆಯಬಹುದು. ಒಂದೊಂದು ಬಾರಿ ಒಂದೊಂದು ಆವರಣದಿಂದ ಸರ್ವಿಸ್ ಮಾಡುತ್ತ ಬರಬೇಕು. ಎದುರಾಳಿ ಚೆಂಡು ಹಿಂದಿರುಗಿಸದಿದ್ದರೆ ಆಡಿದವನಿಗೆ ಒಂದು ಗೆಲ್ಲಂಕ. ಸರ್ವಿಸ್ ಆರಂಭಿಸಿದವನು ತಪ್ಪಿದರೆ ಎದುರಾಳಿಗೆ ಸರ್ವಿಸ್ ಸಿಗುತ್ತದೆ.

ರ್ಯಾಕೆಟ್ ಎನ್ನುವ ಬ್ರಿಟಿಷ್ ಆಟ ಸ್ಕ್ವಾಷ್ ರ್ಯಾಕೆಟ್ ಆಟಕ್ಕೆ ಮೂಲ. 1850ರಲ್ಲಿ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ಹ್ಯಾರೋದಲ್ಲಿ ಈ ಆಟ ಪ್ರಾರಂಭವಾಯಿತು. ಕ್ರಮೇಣ ಕ್ಲಬ್ಬು, ಶಾಲೆ, ಕಾಲೇಜುಗಳಲ್ಲಿ ಸ್ಕ್ವಾಷ್ ರ್ಯಾಕೆಟ್ ಆಟ ಜನಪ್ರಿಯವಾಯಿತು. ಇದರ [illegible] ಪಂದ್ಯಗಳು 1907ರಿಂದ [illegible] [illegible].

[illegible] : [illegible]

[illegible]

1972ರ ವಿಂಬಲ್ಡನ್ ಸಿಂಗಲ್ಸ್ ಚಾಂಪಿಯನ್ ಆದ ಸ್ಟಾನ್ ಸ್ಮಿತ್ ಪ್ರಥಮ ಬಹುಮಾನವಾಗಿ ಸುಮಾರು ಒಂದು ಲಕ್ಷ ರೂಪಾಯಿ ಪಡೆದರು. ವೃತ್ತಿಪರ ಟೆನಿಸ್ ಆಟಗಾರ [illegible]

6 [illegible]



ಪಡೆಯುವುದಕ್ಕೆ ಮೊದಲು ಎರಡು ವರ್ಷಕಾಲ ಇವರು ಒ[illegible] ಮೂರು ವಾರಕ್ಕಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ಸಮಯ ಇರಲಿಲ್ಲ. ಹಾಗೆ ಮೂರು ವಾರ ಇದ್ದದ್ದು ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನಲ್ಲಿ 1971ರ ವಿಂಬಲ್ಡನ್ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸುವುದಕ್ಕಾಗಿ. ಆ ವರ್ಷ ಇವರು ಅ[illegible] ವರೆಗೂ ತಲುಪಿದರು. ಕೊನೆಗೆ ಜಾನ್ ನ್ಯೂಕಾಂಬ್ ಅವರಿಂದ ಸೋಲು ಅನುಭವಿಸಬೇಕಾಯಿತು.

ಅಮೆರಿಕದಲ್ಲಿ ನಡೆದ 26 ಟೆನಿಸ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಸ್ಟಾನ್ ಸ್ಮಿತ್ ಬಿಡದೆ ಜಯ ಗಳಿಸಿದ್ದಾರೆ. ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಚಾಂಪಿಯನ್ ಆಗಿದ್ದಾರೆ. ಡೇವಿಸ್ ಕಪ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಅಮೆರಿಕದ ತಂಡದ ಸದಸ್ಯರಾಗಿ ಆಡಿದ್ದಾರೆ. ಈ ಸಾಧನೆಗಳಿಗೆ ಮುಕುಟದಂತಿರುವುದು ಇವರ ವಿಂಬಲ್ಡನ್ ವಿಜಯ. ಕಾರ್ಪೊರಲ್ ಸ್ಟಾನ್ ಸ್ಮಿತ್ ರುಮಾನಿಯಾದ ಸೈನ್ಯದಲ್ಲಿ ಲೆಫ್ಟಿನೆಂಟ್ ಆಗಿರುವ ನಸ್ತಾಸೆಯವರನ್ನು 4–6, 6–3, 6–3, 4–6, 7–5 ಸೆಟ್ಟುಗಳಿಂದ ಸೋಲಿಸಿದರು.

1973ರಲ್ಲಿ ವಿಂಬಲ್ಡನ್ ಪಂದ್ಯಗಳನ್ನು ವೃತ್ತಿಪರ ಆಟಗಾರರೆಲ್ಲ ಬಹಿಷ್ಕರಿಸಿದರು. ಆದ್ದರಿಂದ ಸ್ಟಾನ್ ಸ್ಮಿತ್ ಸಹ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಭಾಗ ವಹಿಸಲಿಲ್ಲ.

ಸ್ಟಾನ್ಲಿ ಮಾಥ್ಯೂಸ್

ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ಇತಿಹಾಸದಲ್ಲಿ, ವೃತ್ತಿಪರ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ಆಟಗಾರರಲ್ಲಿ ಯಾರಿಗೂ ನೈಟ್ ಪದವಿ ದೊರಕಿರಲಿಲ್ಲ. ರಾಣಿ ಎರಡನೆಯ ಎಲಿಜಬೆತ್, 1965ರಲ್ಲಿ ಸ್ಟಾನ್ಲಿ ಮಾಥ್ಯೂಸ್ ಅವರಿಗೆ ಆ ಪದವಿ ಇತ್ತು ಗೌರವಿಸಿದಾಗ, ಆಗಲೇ ಜನಜನಿತವಾಗಿದ್ದ ಅವರ ಹಿರಿತನಕ್ಕೆ ಪ್ರಭುಮನ್ನಣೆ ದೊರಕಿದಂತಾಯಿತು.

ಜಗದ್ವಿಖ್ಯಾತ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ಆಟಗಾರ ಸ್ಟಾನ್ಲಿ ಮಾಥ್ಯೂಸ್ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್‌ರಂಗದ ಆದರ್ಶಪುರುಷರಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬರು. ಅವರು ಬ್ರಿಟಿಷ್ ಕ್ರೀಡಾ ಲೇಖಕರಿಂದ 'ವರ್ಷದ ಶ್ರೇಷ್ಠ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ಆಟಗಾರ' ಎಂದು ಎರಡು ಸಲ ಆಯ್ಕೆ ಹೊಂದಿದ್ದರು.

ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ಹೆನ್ಲಿಯಲ್ಲಿ 1915ರಲ್ಲಿ ಜನಿಸಿದ ಸ್ಟಾನ್ಲಿ ಮ್ಯಾಥ್ಯೂಸ್ ಶಾಲಾಬಾಲಕರಾಗಿದ್ದಾಗಲೆ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ಆಟದಲ್ಲಿ ವಿಶೇಷ ಪ್ರತಿಭೆ ತೋರಿಸಿದರು. ದೇಹದ ತಿರುವು, ವೇಗ ಮತ್ತು ಚೆಂಡಿನ ನಿಯಂತ್ರಣದಲ್ಲಿ ಅವರ ಆಟದ ರೀತಿ ಆಕರ್ಷಕವಾಗಿತ್ತು.

16ನೆಯ ವಯಸ್ಸಿನಲ್ಲಿ ಲೀಗ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಆಡಲು ಪ್ರಾರಂಭ. ಮುಂದೆ ಮೂರು ವರ್ಷಗಳ [illegible] —1934ರಲ್ಲಿ [illegible]

ಆಟದಲ್ಲಿ ಹೇಗೋ ಹಾಗೆ ಕ್ರೀಡಾ ಆಡಳಿತದಲ್ಲೂ ದಕ್ಷರಾ[illegible] ಸ್ಟಾನ್ಲಿ, ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ಆಟದ ಬೆಳವಣಿಗೆಯಲ್ಲಿ ಅಗ್ರ[illegible] ವಹಿಸಿದ್ದಾರೆ. 30 ವರ್ಷಗಳ ಪ್ರಥಮ ದರ್ಜೆ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ [illegible] ಜೀವನದ ಬಳಿಕ 1961ರಲ್ಲಿ ಅವರು ನಿವೃತ್ತರಾದರು. ಅನಂತರ ತಮ್ಮ ಹುಟ್ಟೂರಿನ ಸಮೀಪದ ಸ್ಟಾಕ್ ನಗರದ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ಕ್ಲಬ್ಬನ್ನು ಅಭಿವೃದ್ಧಿಪಡಿಸುವುದರಲ್ಲಿ ಆಸಕ್ತಿ ವಹಿಸಿದ್ದಾರೆ. ಅವರಿಂದಾಗಿ ಒಂದು ವರ್ಷದಲ್ಲಿ ಅದು ಉತ್ತಮ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ತಂಡ ಎನಿಸಿ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್ ಪಂದ್ಯಗಳನ್ನು ಗೆದ್ದಿತು.

ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಔಟ್‌ಸೈಡ್ ರೈಟ್ ಸ್ಥಾನದ ಆಟಗಾರರಾದ ಅವರು ಎದುರಿನ ತಂಡದ ರಕ್ಷಣೆಯನ್ನು ಮುರಿಯುವುದರಲ್ಲಿ ಪರಿಣತರು. ಆಟದ ತಂತ್ರಗಳನ್ನು ಅಭ್ಯಾಸಿಗಳಿಗೆ ಕಲಿಸುವುದರಲ್ಲೂ ಹೊಸ ತಂತ್ರಗಳನ್ನು ಕಲಿಯುವುದರಲ್ಲೂ ಅವರಿಗೆ ಈಗಲೂ ಆಸಕ್ತಿ.

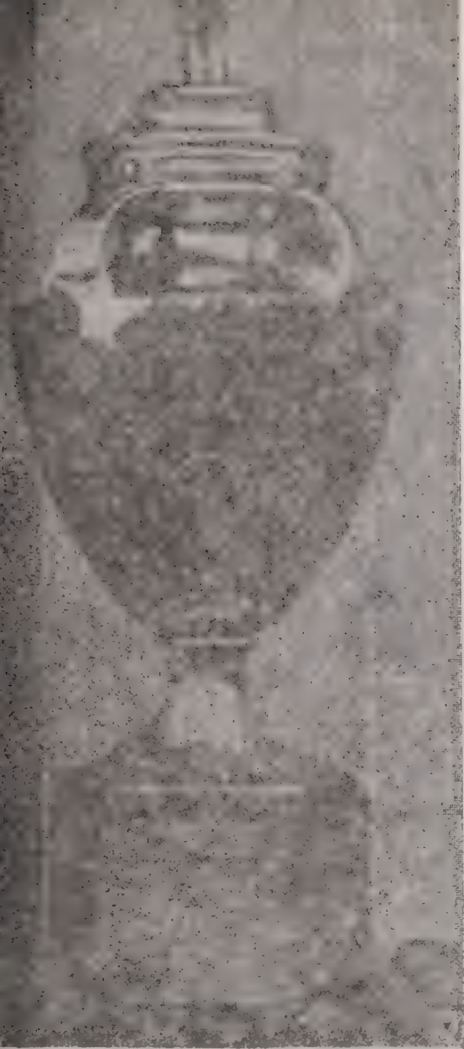
1960ರಲ್ಲಿ ಸ್ಟಾನ್ಲಿ ಮಾಥ್ಯೂಸ್ ತಮ್ಮ ಆತ್ಮವೃತ್ತವನ್ನು ಬರೆದರು.

ಸ್ಮಾರಕ ಪಂದ್ಯ

ಹಾಕಿ ಭಾರತದ ಪ್ರಮುಖ ಕ್ರೀಡೆ. ಚಿಕ್ಕಪುಟ್ಟ ಹಾಕಿ ತಂಡಗಳೊಳಗೆ ಪಂದ್ಯಗಳು ನಡೆಯುವಂತೆ ಅಂತರರಾಜ್ಯ ಪಂದ್ಯಗಳೂ ನಡೆಯುತ್ತವೆ. ಇಂಥ ವಾರ್ಷಿಕ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಗೆದ್ದವರು ಒಂದು ವರ್ಷದ ಮಟ್ಟಿಗೆ ಪ್ರಶಸ್ತಿಯನ್ನು ಇಟ್ಟುಕೊಳ್ಳುವ ಹಕ್ಕು ಪಡೆಯುತ್ತಾರೆ. ಭಾರತದ ವಿಭಜನೆಯ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಹಾಕಿ ಪ್ರಶಸ್ತಿ ಪಂಜಾಬಿಗೆ ಹೋಗಿತ್ತು. ಪಶ್ಚಿಮ ಪಂಜಾಬನ್ನು ಪಡೆದ ಪಾಕಿಸ್ತಾನ ಪ್ರಶಸ್ತಿಯನ್ನು ಹಿಂದಿರುಗಿಸುವ ಗೋಜಿಗೇ ಹೋಗಲಿಲ್ಲ. ಕೊನೆಗೆ 1951ರಲ್ಲಿ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್ ಪಂದ್ಯ ಮದರಾಸಿನಲ್ಲಿ ನಡೆದಾಗ 'ಹಿಂದೂ' ಪತ್ರಿಕೆಯವರು ಒಂದು ಹೊಸ ಕಪ್ಪನ್ನು ದಾನ ಮಾಡಿದರು. ಪತ್ರಿಕೆಯ ಸಂಪಾದಕರಾಗಿ ಸೇವೆ ಸಲ್ಲಿಸಿದ್ದ ರಂಗಸ್ವಾಮಿ ಅವರ ಸ್ಮರಣಾರ್ಥ ಇರಿಸಿದ ಈ ಕಪ್ಪಿಗೆ ರಂಗಸ್ವಾಮಿ ಕಪ್ ಎಂದು ಹೆಸರಾಯಿತು. ಹಾಕಿಯ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಚಾಂಪಿಯನ್ ಆದ ತಂಡ ರಂಗಸ್ವಾಮಿ ಕಪ್ಪನ್ನು ಪಡೆಯುತ್ತದೆ.

ತಮಗೆ ಪ್ರಿಯರೆನಿಸಿದ್ದವರೊಬ್ಬರ ಹೆಸರಿನಿಂದ ಒಂದು ಸಂಸ್ಥೆ ಅಥವಾ ಒಬ್ಬ ವ್ಯಕ್ತಿ ಕಪ್ ಅಥವಾ ಷೀಲ್ಡ್ ಕೊಟ್ಟು ಸ್ಥಾಪಿಸುವ ಪಂದ್ಯ—ಸ್ಮಾರಕ ಪಂದ್ಯ. ಇಂಥ ಕೆಲವು ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಗೆದ್ದವರನ್ನು ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಚಾಂಪಿಯನ್ ಎಂದು ಗಣಿಸುವುದುಂಟು.

ಭಾರತದ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಚರಿತ್ರೆಯಲ್ಲಿ ರಣಜಿತ್ ಸಿಂಹಜಿ ಅವರ ಹೆಸರು ಎಷ್ಟು ಪ್ರಮುಖವೋ ಅಷ್ಟೇ ಪ್ರಸಿದ್ಧವಾದದ್ದು ರಣಜಿ ಪಂದ್ಯ. ರಣಜಿ ಟ್ರೋಫಿಗಾಗಿ ವಿವಿಧ ರಾಜ್ಯಗಳ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ತಂಡಗಳು ಸ್ಪರ್ಧಿಸುತ್ತವೆ. ರಣಜಿತ್ ಸಿಂಹಜಿಯವರ ನೆನಪಿಗಾಗಿ ಪಾಟಿಯಾಲಾದ ಮಹಾರಾಜ ಭೂಪೇಂದ್ರಸಿಂಗರು ಸುಮಾರು 7,000 ರೂಪಾಯಿ ಬೆಲೆಬಾಳುವ ಬಂಗಾರದ ಕಪ್ಪನ್ನು ದಾನಮಾಡಿದರು. 1934ರಲ್ಲಿ ರಣಜಿ ಪಂದ್ಯ ಪ್ರಾರಂಭವಾಯಿತು. ರಣಜಿ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಗೆದ್ದ ತಂಡ ಅಧಿಕೃತವಾಗಿ ಆ ವರ್ಷದ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಚಾಂಪಿಯನ್ ಆಗುತ್ತದೆ. ಗೆದ್ದ ತಂಡ ಒಂದು ಚಿಕ್ಕ ಟ್ರೋಫಿಯನ್ನು ಶಾಶ್ವತವಾಗಿ ಪಡೆಯುತ್ತದೆ. ರಣಜಿ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಗೆದ್ದ ತಂಡವು ಭಾರತದ ಉಳಿದ ಆಟಗಾರರಿಂದ ಕೂಡಿದ ತಂಡದೊಂದಿಗೆ ಆಡುವುದು ಇರಾನಿ ಕಪ್ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ.





ಇದು 1959–60ರಲ್ಲಿ ಪ್ರಾರಂಭವಾಯಿತು. ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಕಂಟ್ರೋಲ್ ಬೋರ್ಡಿನ ಮೊದಲ ಗೌರವ ಕೋಶಾಧಿಕಾರಿಯಾಗಿ ಕೆಲಸ ಮಾಡಿ ಅನಂತರ ಅಧ್ಯಕ್ಷರಾಗಿದ್ದ ಜೆಡ್. ಆರ್. ಇರಾನಿ ಅವರ ಸ್ಮರಣಾರ್ಥ ಈ ಪಂದ್ಯ ನಡೆಯುತ್ತದೆ.

1961ರಿಂದ ಭಾರತದ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಕಂಟ್ರೋಲ್ ಬೋರ್ಡಿನವರು ಹೊಸ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಪಂದ್ಯವನ್ನು ಪ್ರಾರಂಭಿಸಿದರು. ಇದು ದುಲೀಪ್ ಟ್ರೋಫಿ— ಭಾರತದ ಸರ್ವಶ್ರೇಷ್ಠ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಆಟಗಾರರಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬರಾದ ದುಲೀಪ್ ಸಿಂಹಜಿ ಅವರ ಸ್ಮರಣಾರ್ಥ ಸ್ಥಾಪಿಸಲಾದದ್ದು. ಇದರಲ್ಲಿ ವಿವಿಧ ವಲಯಗಳ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ತಂಡಗಳು ಆಡುತ್ತವೆ.

ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾನಿಲಯಗಳೊಳಗೆ ನಡೆಯುವ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ರೋಹಿಂಟನ್ ಬೇರಿಯಾ ಸ್ಮಾರಕ ಟೂರ್ನಮೆಂಟ್ (1934-35) ಮತ್ತು ವಿಜಿ ಟ್ರೋಫಿ ಪ್ರಸಿದ್ಧವಾಗಿವೆ. ಮುಂಬಯಿಯ ಪ್ರಸಿದ್ಧ ವ್ಯಾಪಾರಿ ಎ.ಡಿ. ಬೇರಿಯಾ ಅವರು ಅಕಾಲದಲ್ಲಿ ಮರಣಹೊಂದಿದ ತಮ್ಮ ಮಗನ ಹೆಸರಿನಲ್ಲಿ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಕಂಟ್ರೋಲ್ ಬೋರ್ಡಿಗೆ ನೀಡಿದ ಕೊಡುಗೆಯಿಂದ ಪ್ರಾರಂಭವಾದದ್ದು ರೋಹಿಂಟನ್ ಬೇರಿಯಾ ಸ್ಮಾರಕ ಪಂದ್ಯ. ವಿಜಯನಗರಂ ಮಹಾರಾಜ ಅವರ ಸ್ಮರಣಾರ್ಥ ಪ್ರಾರಂಭವಾದ ವಿಜಿ ಟ್ರೋಫಿ ಟೂರ್ನಮೆಂಟ್ ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾನಿಲಯಗಳ ನಡುವೆ ವಲಯವಾರಾಗಿ ಜರಗುತ್ತದೆ. ಕೂಚ್ ಬಿಹಾರ್ ಟೂರ್ನಮೆಂಟು ಅಖಿಲ ಭಾರತ ಅಂತರ ಶಾಲಾ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಪಂದ್ಯವಾಗಿದೆ. ಕೂಚ್ ಬಿಹಾರ್‌ನ ಮಹಾರಾಜರ ಸ್ಮರಣಾರ್ಥವಾಗಿ ಈ ಪಂದ್ಯ 1945ರಲ್ಲಿ ಪ್ರಾರಂಭವಾಯಿತು.

ಭಾರತದಲ್ಲಿ ಸಂತೋಷ್ ಟ್ರೋಫಿಯನ್ನು ಗೆದ್ದ ತಂಡದ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ಆಟದ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಚಾಂಪಿಯನ್ ಆಗುತ್ತದೆ. ಇದು ಅಖಿಲ ಭಾರತೀಯ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ಅಸೋಸಿಯೇಷನಿನ ಅಧ್ಯಕ್ಷರಾಗಿದ್ದ ಬಂಗಾಳದ ಸಂತೋಷ್ ಮಹಾರಾಜರ ಸ್ಮರಣಾರ್ಥ ಈ ಪಂದ್ಯ ನಡೆಸಲು 1940ರಲ್ಲಿ ಪ್ರಾರಂಭವಾಯಿತು.

ಭಾರತದ ಅತ್ಯಂತ ಹಳೆಯ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ಪಂದ್ಯ ಡುರಾಂಡ್ ಕಪ್ ಪಂದ್ಯ. 1888ರಲ್ಲಿ ಸರ್ ಮೊರ್ಟಿಮರ್ ಡುರಾಂಡ್ (ಆಗ ಭಾರತ ಸರಕಾರಕ್ಕೆ ವಿದೇಶ ಕಾರ್ಯದರ್ಶಿ) ಸೈನಿಕರಿಗಾಗಿ ಮನರಂಜನೆ ಒದಗಿಸಲು ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ಟೂರ್ನಮೆಂಟ್ ಒಂದನ್ನು ಸ್ಥಾಪಿಸಿದರು. ಇವರು ದಾನ ಮಾಡಿದ ಕಪ್, ಡುರಾಂಡ್ ಕಪ್ ಎಂಬ ಹೆಸರು ಪಡೆಯಿತು.

ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಮಟ್ಟದಲ್ಲೂ ಸ್ಮಾರಕ ಪಂದ್ಯಗಳಿರುತ್ತವೆ. ಬ್ಯಾಡ್ಮಿಂಟನ್‌ಗಾಗಿ ಇರುವ ಥಾಮಸ್ ಕಪ್, ಟೆನ್ನಿಸ್‌ಗೆ ಇರುವ ಡೇವಿಸ್ ಕಪ್, ಫುಟ್‌ಬಾಲ್‌ಗಾಗಿ ಇರುವ ಜೂಲ್ಸ್ ರಿಮೆಟ್ ಟ್ರೋಫಿಗಳು ಇಂಥವು.

ನೋಡಿ : ಡೇವಿಸ್ ಕಪ್ : ಥಾಮಸ್ ಕಪ್ : ದುಲೀಪ್ ಸಿಂಹಜಿ : ಭೂಪೇಂದ್ರ ಸಿಂಗ್ : ರಣಜಿತ್ ಸಿಂಹಜಿ ; ವಿಜಿ

ಸ್ಕ್ವಾಟ್

ಚಳಿಗಾಲದಲ್ಲಿ ಹೊರಾಂಗಣದಲ್ಲಿ ಆಟವಾಡಿ ಮೈ ಬೆಚ್ಚಗೆ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಲು ಸೂಕ್ತವಾದದ್ದು ಸ್ಕ್ವಾಟ್ ಆಟ ಅಥವಾ ಅಪ್ಪಳಿಸುವ ಆಟ.

ವೃತ್ತಪತ್ರಿಕೆಯನ್ನು ಸುತ್ತಿ, ಸುರುಳಿಮಾಡಿ, ಕುರ್ಚಿಯೊಂದರ ಮೇಲೆ ಇಡುತ್ತಾರೆ. ಇದೇ ಅಪ್ಪಳಿಸಲಿರುವ ಸಾಧನ. ಆಟಗಾರರು ಆ ಕುರ್ಚಿಯ ಸುತ್ತ ವೃತ್ತಾಕಾರದಲ್ಲಿ ಕುರ್ಚಿಗಳಲ್ಲಿ ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ.

ಒಬ್ಬ ಆಟಗಾರ 'ನಾಯಕ' ಅಥವಾ ಸ್ಕ್ವಾಟರ್ ಆಗುತ್ತಾನೆ. ಅವನು ಕಾಗದ ಸುರುಳಿಯನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಆಟಗಾರರ ಸುತ್ತ ನಡೆಯುತ್ತಾನೆ: ಹಠಾತ್ತನೆ ಒಬ್ಬ ಆಟಗಾರನ ಬೆನ್ನಿಗೆ ಸುರುಳಿಯಿಂದ ಹೊಡೆದು ಓಡತೊಡಗುತ್ತಾನೆ. ಹೊಡೆಸಿಕೊಂಡವನು ಅವನನ್ನು ಅಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡು ಹೋಗುತ್ತಾನೆ.

ಹೊಡೆಸಿಕೊಂಡ ಆಟಗಾರ ತೆರವು ಮಾಡಿರುವ ಖಾಲಿ ಜಾಗಕ್ಕೆ ಬಂದಾಗ ನಾಯಕ ವೃತ್ತದ ಒಳಗೆ ಹೋಗಿ ಸುರುಳಿಯನ್ನು ಕುರ್ಚಿಯ ಮೇಲಿಟ್ಟು, ಪುನಃ ವೃತ್ತದ ಹೊರಗೆ ಬಂದು ಖಾಲಿಯಾದ ಜಾಗದಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲಬೇಕು. ಅಷ್ಟರಲ್ಲಿ ಹೊಡೆಸಿಕೊಂಡವನು ಓಡಿ ಬಂದು ನಾಯಕ ಇಟ್ಟಿರುವ ಸುರುಳಿಯನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಅದರಿಂದ ಹೊಡೆದರೆ ಹೊಡೆದವನೇ ನಾಯಕನಾಗಿ ಮುಂದುವರಿಯುತ್ತಾನೆ. ಅದು ಸಾಧ್ಯವಾಗದಿದ್ದರೆ ಹೊಡೆಸಿಕೊಂಡವನು ನಾಯಕನಾಗುತ್ತಾನೆ.



ಸ್ಕ್ವಾಟ್ ಆಟ

ಇನ್ನೊಂದು ವಿಧದಲ್ಲಿ ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬ ಆಟಗಾರನಿಗೂ ಒಂದು ಕಾಗದದ ಚೀಲ ಮತ್ತು ಒಂದು ಕಾಗದದ ಸುರುಳಿ ಕೊಡುತ್ತಾರೆ. ಆಟಗಾರರು ಕಾಗದದ ಚೀಲವನ್ನು ಹ್ಯಾಟಿನಂತೆ ತಲೆಯ ಮೇಲಿಟ್ಟುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಸೀಟಿ ಊದೊಡನೆ ಪ್ರತಿ ಆಟಗಾರನೂ ಯಾರಾದರೂ ಹ್ಯಾಟನ್ನು ಸುರುಳಿಯಿಂದ ಹೊಡೆದು ಬೀಳಿಸುವ ಯತ್ನ ಮಾಡಬೇಕು. ಆಗ ತನ್ನ ತಲೆಯ ಮೇಲಿರುವ ಹ್ಯಾಟನ್ನು ಬೇರೆ ಯಾವ ಆಟಗಾರನೂ ಉರುಳಿಸದಂತೆಯೂ ಗಮನಿಸಬೇಕು. ಯಾವ ಆಟಗಾರನ ಹ್ಯಾಟು ಉರುಳಿ ಬೀಳುತ್ತದೋ ಅತ ಆಟದಿಂದ ಹೊರಗೆ. ತಲೆಯ ಮೇಲೆ ಹ್ಯಾಟುಳ್ಳ ಒಬ್ಬ ಆಟಗಾರ ಉಳಿಯುವ ವರೆಗೆ ಆಟ ನಡೆಯುತ್ತದೆ.

ಸ್ವಾಧೀನ

ಸುಮಾರು 12 ಅಡಿ ವ್ಯಾಸವುಳ್ಳ ವೃತ್ತವನ್ನು ಬರೆಯುತ್ತಾರೆ. ಚಕ್ರದ ಕಡ್ಡಿಗಳ ಆಕೃತಿಯಲ್ಲಿ ತಂಡಗಳ ಆಟಗಾರರನ್ನು ವೃತ್ತದ ಕೇಂದ್ರದಿಂದ ಪರಿಧಿಯ ತನಕ ನಿಲ್ಲಿಸಿ ಕೂಡುತ್ತಾರೆ. ಎಷ್ಟು ತಂಡಗಳಿವೆಯೋ ಅಷ್ಟು ಸಾಮಾನುಗಳನ್ನು ವೃತ್ತದ ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ಇಡಬೇಕು. ಚಿಕ್ಕಡಬ್ಬಿ —3 ಅಂಕ, ದಾರದ ತುಂಡು —4 ಅಂಕ, ಊದಿಟ್ಟಿರುವ ಬೆಲೂನು —1 ಅಂಕ. ಬೀಗ— 5 ಅಂಕ–ಹೀಗೆ ಸಾಮಾನು ಚಿಕ್ಕದಾದಷ್ಟೂ ಅದಕ್ಕೆ ಅಂಕ ಹೆಚ್ಚು.

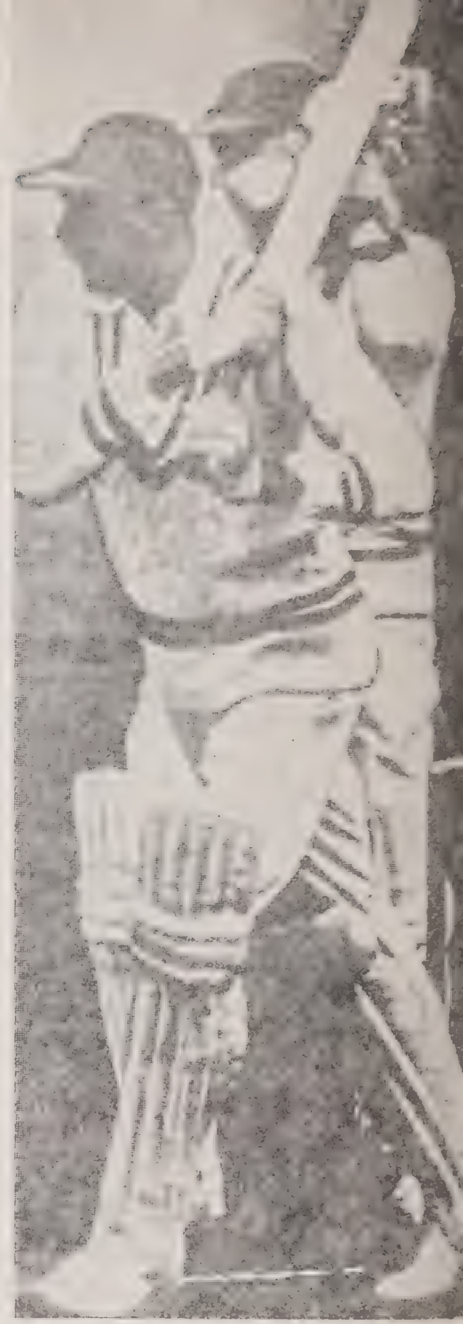
ಮುಖಂಡ ಒಂದು ಸಂಖ್ಯೆ ಕೂಗುತ್ತಾನೆ. ಆ ಸಂಖ್ಯೆಯ ಆಟಗಾರರು ತಮ್ಮ ಗುಂಪಿನ ಬಲಬದಿಯಿಂದ ಹೊರಟು ವೃತ್ತವನ್ನು ಪ್ರದಕ್ಷಿಣಾಕಾರವಾಗಿ ಸುತ್ತಿಕೊಂಡು ಬರಬೇಕು. ತಮ್ಮ ಗುಂಪಿನ ಎಡಪಕ್ಕದಿಂದ ಒಳಗೆ ಪ್ರವೇಶಿಸಿ ವೃತ್ತದ ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿರುವ ಸಾಮಾನುಗಳಲ್ಲಿ ಒಂದನ್ನು ಎತ್ತಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಆಯಾ ತಂಡದ ಆಟಗಾರ ಎತ್ತಿಕೊಂಡ ಸಾಮಾನಿಗೆ ಅನುಗುಣವಾಗಿ ಅಂಕ ದೊರೆಯುತ್ತದೆ. ಇದನ್ನು ಪರಿಶೀಲಿಸಿ ಗೆದ್ದವರನ್ನು ನಿರ್ಣಯಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಸಿ. ಕೆ. ನಾಯುಡು

ಭಾರತದ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯಗಳ ಇತಿಹಾಸದಲ್ಲಿ ಪ್ರಥಮಬಾರಿಗೆ 1971ರಲ್ಲಿ ವೆಸ್ಟ್ ಇಂಡೀಸ್ ಮತ್ತು ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್ ತಂಡಗಳನ್ನು ಭಾರತೀಯ ತಂಡವು ತನ್ನ ವಿದೇಶ ಪ್ರವಾಸದಲ್ಲಿ ಗೆದ್ದು ಇತಿಹಾಸ ನಿರ್ಮಿಸಿತು. ಈ ವಿಜಯದ ಸ್ಮರಣಾರ್ಥ ಇಂದೂರಿನಲ್ಲಿ 13 ಅಡಿ ಎತ್ತರದ ಸಿಮೆಂಟ್ ಬ್ಯಾಟೊಂದನ್ನು ಸ್ಥಾಪಿಸಲಾಯಿತು. ಆ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಭಾರತ ತಂಡದ ನಾಯಕ ಅಜಿತ್ ವಾಡೇಕರ್ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ರಂಗಕ್ಕೆ ಇಂದೂರು ನೀಡಿದ ಭವ್ಯ ಕೊಡುಗೆ ಕರ್ನಲ್ ಸಿ. ಕೆ. ನಾಯುಡು ಅವರನ್ನು ಸ್ಮರಿಸಿಕೊಂಡರು.



ಭಾರತದ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ತಂಡ 1932ರಲ್ಲಿ ಪ್ರಥಮಬಾರಿಗೆ ಅಧಿಕೃತವಾಗಿ ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಲು ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿಗೆ ತೆರಳಿದಾಗ ಪೋರ್‌ಬಂದರಿನ ಮಹಾರಾಜರು ನಾಯಕರಾಗಿದ್ದರು. ಆದರೆ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ನಾಯಕತ್ವ ವಹಿಸಿದ್ದು ಸಿ.ಕೆ. ನಾಯುಡು ಅವರೇ. ಆಗ ಜಗತ್ತಿನ ಅವರು ಅತ್ಯುತ್ತಮ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಆಟಗಾರರಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬರೆಂಬ ಕೀರ್ತಿ ಅವರಿಗೆ ಬಂದಿತು.



'ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಕಣದಲ್ಲಾಗಲಿ ಹೊರಗಡೆಯಲ್ಲಾಗಲಿ ಬಹಳ ಸಭ್ಯ ಮನುಷ್ಯ' ಎಂದು ಹೆಸರು ಗಳಿಸಿದ ಸಿ.ಕೆ. ನಾಯ್ಡು ಭಾರತದ ಹಲವು ಹೆಸರಾಂತ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಆಟಗಾರರಿಗೆ 'ಗುರು' ಆಗಿದ್ದರು. ಎಂ. ಎ. ಜಗದಾಳೆ, ಮುಷ್ತಾಕ್ ಅಲಿ, ವಿಜಯ ಹಜಾರೆ, ವಿಜಯ ಮರ್ಚೆಂಟ್, ಲಾಲಾ ಅಮರನಾಥ, ಅವರ ಸಹೋದರ ಸಿ.ಎಸ್. ನಾಯ್ಡು, ಜೆ.ಎನ್. ಭಾಯ ಮೊದಲಾದವರಿಗೆ ಅವರು ಮಾರ್ಗದರ್ಶಿ. ಸಿ. ಕೆ. ನಾಯುಡು ಉತ್ತಮ ಬ್ಯಾಟ್‌ಗಾರ, ಮಾತ್ರವಲ್ಲದೆ ಅವರು ಉಪಯುಕ್ತ ಬದಲಿ ಬೌಲರ್, ದಕ್ಷ ಫೀಲ್ಡರ್, ಮತ್ತು ಸಮರ್ಥ ನಾಯಕ. ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿದೆಸೆಯಲ್ಲಿ ಹಾಕಿ ಮತ್ತು ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ಆಟಗಳಲ್ಲೂ ಅವರು ಹೆಸರು ಗಳಿಸಿದ್ದರು.

ಕೊಟ್ಟಾರಿ ಕನಕಯ್ಯ ನಾಯುಡು 1895ರ ಅಕ್ಟೋಬರ್ 31ರಂದು ನಾಗಪುರದಲ್ಲಿ ಜನಿಸಿದರು. ನಾಗಪುರ ಹೈಕೋರ್ಟಿನಲ್ಲಿ ಬ್ಯಾರಿಸ್ಟರ್ ಆಗಿದ್ದ ಅವರ ತಂದೆ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಯಾಗಿದ್ದಾಗ ಕೇಂಬ್ರಿಜ್‌ನಲ್ಲಿ ಖ್ಯಾತ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಆಟಗಾರ ರಂಜಿತ್ ಸಿಂಹ ಅವರ ಸಹಪಾಠಿಯಾಗಿದ್ದರು. ಅವರು ತಮ್ಮ ಮಕ್ಕಳ ಕ್ರೀಡಾಭ್ಯಾಸಕ್ಕೆ ಉತ್ತೇಜನ ನೀಡಿದರು. ಪ್ರೌಢಶಾಲೆ ಮತ್ತು ಕಾಲೇಜುಗಳಲ್ಲಿ ಸಿ. ಕೆ. ನಾಯುಡು ಕ್ರಿಕೆಟ್ ತಂಡದ ನಾಯಕರಾಗಿದ್ದರು.

1916ರಲ್ಲಿ ನಾಯುಡುರವರು ಪ್ರಥಮ ದರ್ಜೆ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಿದರು. ಮುಂಬಯಿ ಕ್ವಾಡ್ರಾಂಗ್ಯುಲರ್ ಟೂರ್ನಮೆಂಟ್‌ನಲ್ಲಿ 1,000 ರನ್ ಗಳಿಸಿದ ಪ್ರಥಮ ಬ್ಯಾಟುಗಾರ ಎನಿಸಿದರು. ಆ ಟೂರ್ನ[illegible] ನಾಯುಡು ಅವರ [illegible] ನೋಡುತ್ತಿದ್ದರು. ಅವರ ಆಟ ಮುಗಿದೊಡನೆ ಜನ [illegible] ತಂಡಗಳ [illegible] ನಾಯುಡು [illegible] 1921ರ

ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ 128 ರನ್ ಮತ್ತು 1933ರಲ್ಲಿ 139 ರನ್ ಗಳಿಸಿದ್ದರು. 1926ರಲ್ಲಿ ಮುಂಬಯಿಯಲ್ಲಿ ಎಂ. ಸಿ. ಸಿ. ವಿರುದ್ಧ ಹಿಂದೂ ತಂಡದ ಪರವಾಗಿ ಆಡುವಾಗ 11 ಸಿಕ್ಸರ್‌ಗಳ ಸಹಿತ 153 ರನ್ ಗಳಿಸಿದರು.

1932ರಲ್ಲಿ ಭಾರತ ತಂಡದ ನಾಯಕರಾಗಿ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿಗೆ ತೆರಳಿದಾಗ ಒಟ್ಟು 6 ಶತಕಗಳ ಸಹಿತ 1,618 ರನ್ ಗಳಿಸಿದರು. 65 ವಿಕೆಟುಗಳನ್ನು ಪಡೆದರು. ಎರಡನೆಯ ಸಲ 1936ರ ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್ ಪ್ರವಾಸದಲ್ಲಿ 1,102 ರನ್ ಗಳಿಸಿದರು: 51 ವಿಕೆಟುಗಳನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಂಡರು. 1932ರಿಂದ 1936ರ ಅವಧಿಯಲ್ಲಿ ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್ ವಿರುದ್ಧ 7 ಅಧಿಕೃತ ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಿದರು.

ರಣಜಿ ಟ್ರೋಫಿ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ 1934ರಲ್ಲಿ ಪ್ರಥಮವಾಗಿ ಮಧ್ಯ ಭಾರತದ ಪರವಾಗಿ ನಾಯುಡು ಆಡಿದರು. 1957ರಲ್ಲಿ ಮುಂಬಯಿ ವಿರುದ್ಧ ಉತ್ತರ ಪ್ರದೇಶದ ಪರವಾಗಿ ಆಡಿದ್ದು ಅವರು ಭಾಗವಹಿಸಿದ ಕೊನೆಯ ಪಂದ್ಯ. ಅವರು ನಾಯಕರಾಗಿ 34 ಪಂದ್ಯಗಳನ್ನು ಗೆದ್ದಿದ್ದರು. ಸೋತ ಪಂದ್ಯಗಳ ಸಂಖ್ಯೆ 12. 1945-46ರ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಹೋಳ್ಕರ್ ತಂಡದ ಪರವಾಗಿ ಇಂದೂರಿನಲ್ಲಿ ಬರೋಡ ತಂಡದ ವಿರುದ್ಧ ವ್ಯಯಕ್ತಿಕವಾಗಿ 200 ರನ್ ಗಳಿಸಿದ್ದು ಅವರ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಜೀವನದ ದಾಖಲೆ. ಅವರು ಗಳಿಸಿದ ಒಟ್ಟು ರನ್‌ಗಳು 401 (ಸರಾಸರಿ : 80.20).

1935-36 ಋತುವಿನ ಎರಡು ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಅವರು ಒಟ್ಟು 15 ವಿಕೆಟುಗಳನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಂಡರು. ರಣಜಿ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಅವರ ಒಟ್ಟು ರನ್‌ಗಳು 2.567 ಮತ್ತು (ಸರಾಸರಿ : 36.67) : ತೆಗೆದುಕೊಂಡ ವಿಕೆಟುಗಳು 109 (ಸರಾಸರಿ : 25.70 ರನ್‌ಗಳಿಗೆ ಒಂದು ವಿಕೆಟಿನಂತೆ).

ಅವರ ಅರ್ಧ ಶತಮಾನದ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಜೀವನದಲ್ಲಿ ಸ್ಮರಣಾರ್ಹ ಘಟನೆಗಳು ಅಪಾರ. ಒಂದು ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಅವರು ಒಂದೊಂದೇ ರನ್ ಮಾಡುತ್ತ ಶತಕವನ್ನು ಗಳಿಸಿದರು.

ನಾಯುಡು ಅವರು ವ್ಯಯಕ್ತಿಕ ಜೀವನದಲ್ಲಿ ಹಲವು ಕಷ್ಟಗಳನ್ನು ಎದುರಿಸಿದರು. ಅವರ ತಂದೆ ತೀರಿಕೊಂಡಾಗ ಆಸ್ತಿಯೆಲ್ಲ ಕೈಬಿಟ್ಟು ಹೋಗುವ ಪರಿಸ್ಥಿತಿ ಬಂದಿತು. ಆಗಲೇ ನಾಯುಡು ಕ್ರಿಕೆಟ್ ರಂಗದಲ್ಲಿ ಖ್ಯಾತರಾಗಿದ್ದರು. ಇಂದೂರಿನ ಮಹಾರಾಜರು ಅವರನ್ನು ತಮ್ಮ ದಳಕ್ಕೆ ಸೇರಿಸಿಕೊಂಡು ಕರ್ನಲ್ ಹುದ್ದೆ ನೀಡಿದರು: ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಆಡಲು ಉತ್ತೇಜನವಿತ್ತರು. ವಿದೇಶ ಪ್ರವಾಸಗಳಿಗೂ ತಮ್ಮೊಡನೆ ಕರೆದುಕೊಂಡು ಹೋಗಿ ನಾಯುಡು ಅವರಿಗೆ ವಿಶಾಲ ಅನುಭವದ ಲಾಭ ಒದಗಿಸಿದರು. ಮಹಾರಾಜರ ಆಶ್ರಯದಲ್ಲಿ ಮೂರು ದಶಕಗಳನ್ನು ಕಳೆದ ಬಳಿಕ ಇಂದೂರು ಸಂಸ್ಥಾನ ಭಾರತ ಗಣರಾಜ್ಯದಲ್ಲಿ ಐಕ್ಯಗೊಂಡಾಗ ಆ ಆಶ್ರಯ ತಪ್ಪಿತು. ಆಗ ಸ್ವಂತ ಮನೆಯೂ ಇಲ್ಲದಿದ್ದ ನಾಯುಡು ಅವರಿಗೆ ಮಹಾರಾಣಿಯವರು ಒಂದು ಮನೆಯನ್ನು ಕೊಡುಗೆಯಾಗಿ ನೀಡಿದರು. ಮಹಾರಾಜರಲ್ಲಿ ನಾಯುಡು ಅಪಾರ ಕೃತಜ್ಞತಾಭಾವ ಇರಿಸಿದ್ದರು.

ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಆಟದ ಎಲ್ಲ ಅಂಗಗಳಲ್ಲಿ ಪಾಂಡಿತ್ಯವನ್ನು ಕರಗತ ಮಾಡಿಕೊಂಡಿದ್ದ ನಾಯುಡು ಅವರ ಬಗೆಗೆ ಖ್ಯಾತ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ತಜ್ಞ ನೆವಿಲ್ ಕಾರ್ಡಸ್ "ಅವರಿಗೆ ಮಾತ್ರ ರಾಜ್ಯೋಚಿತ ಕುಶಲತೆಗಳನ್ನು ಬೆರೆಸಿ ಪರಿಪಕ್ವ ವೈಶಿಷ್ಟ್ಯವನ್ನು ಸಾಧಿಸಿಕೊಂಡ ಪರಿಪೂರ್ಣ ಆಟಗಾರ" ಎಂದು ವರ್ಣಿಸಿದ್ದಾರೆ.

ಧಾರ್ಮಿಕ ಮನೋವೃತ್ತಿಯ ನಾಯುಡು ಸರಳ ಸ್ವಭಾವದವರು. ಶಿಸ್ತಿನ ಮತ್ತು ಕಾರ್ಯನಿಷ್ಠೆಗಾಗಿ ಪ್ರಸಿದ್ಧರಾಗಿದ್ದರು. ಭಾರತೀಯ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ರಂಗದ ಗುರು ಎನಿಸಿದ ಅವರಿಗೆ 1956ರಲ್ಲಿ ಭಾರತ ಸರಕಾರ ಪದ್ಮಭೂಷಣ ಪ್ರಶಸ್ತಿ ನೀಡಿ ಗೌರವಿಸಿತು.

ದೀರ್ಘಕಾಲದ ಅಸ್ವಾಸ್ಥ್ಯದಿಂದ ನರಳಿ 1967ರ ನವೆಂಬರ್ 14ರಂದು ನಾಯುಡು ತೀರಿಕೊಂಡರು.

ವೃದ್ಧಾಪ್ಯದಲ್ಲಿಯೂ ನಾಯುಡು ಒಮ್ಮೆ 'ಇನ್ನೂ ನಾವು ಔಟ್ ಆಗಿಲ್ಲ' ಎಂದರು. ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಅವರು ಭಾವಿಸುತ್ತಿದ್ದುದು ಹಾಗೆಯೇ. ಕೊನೆಯ ಚೆಂಡು ಬರುವ ತನಕ 'ಸೋತೆವು' ಎಂದುಕೊಳ್ಳುತ್ತಿರಲಿಲ್ಲ.

ಸಿಗರೇಟು ಪೆಟ್ಟಿಗೆ ಸಂಗ್ರಹ

ಸಿಗರೇಟು ಪೆಟ್ಟಿಗೆಗಳನ್ನು ಸಂಗ್ರಹಿಸಿ ವಿವಿಧ ವಿನ್ಯಾಸಗಳನ್ನು ರಚಿಸುವುದೊಂದು ಹವ್ಯಾಸ.

ಒಂದರ ಹಿಂದೆ ನಿಲ್ಲುವಂತೆ ಸಾಲಾಗಿ ಸಿಗರೇಟು ಪೆಟ್ಟಿಗೆಗಳನ್ನು ಇಟ್ಟು ಒಂದನ್ನು ನೂಕಿದಾಗ ಉಳಿದೆಲ್ಲವೂ ಬೀಳುತ್ತ ಹೋಗುವ ಆಟವನ್ನು ಎರಡು-ಮೂರು ವರ್ಷದ ಬಾಲಕರೂ ಇಷ್ಟಪಡುತ್ತಾರೆ.

ಮನೆಯಲ್ಲಿ ಯಾರಾದರೂ ಸಿಗರೇಟು ಸೇದುವವರಿದ್ದರೆ, ಅವರು ಎಸೆಯುವ ಪೆಟ್ಟಿಗೆಗಳನ್ನು ಕೂಡಿಸಬಹುದು. ಉಳಿದವರಿಂದಲೂ ಸಂಗ್ರಹಿಸಬಹುದು. ಸಿಗರೇಟು ಪೆಟ್ಟಿಗೆಯ ಮೇಲಿರುವ ಬಣ್ಣಬಣ್ಣದ ಚಿತ್ರಗಳು ಸಂಗ್ರಹಕಾರರಿಗೊಂದು ಆಕರ್ಷಣೆ. ಒಂದೇ ಬಣ್ಣದ ಪೆಟ್ಟಿಗೆ ತುಂಬ ಸಂಗ್ರಹವಾದಾಗ ಅವುಗಳಿಂದ ಚಿತ್ರದ ಚೌಕಟ್ಟು, ಬುಟ್ಟಿ ಮುಂತಾದುವನ್ನು ಮಾಡಬಹುದು.

ಸಿ. ದೇಶಮುತ್ತು

ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್ ಸಹಿತ ಅನೇಕ ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಭಾರತದ ಹಾಕಿ ತಂಡದಲ್ಲಿದ್ದ ಸಮರ್ಥ ಗೋಲ್‌ಕೀಪರ್—ಸಿ. ದೇಶಮುತ್ತು. ಮೊದಲು ಮೈಸೂರು ತಂಡದ ಆಟಗಾರರಾಗಿ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಮಟ್ಟದ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಹೆಸರು ಗಳಿಸಿದಾಗ ಅವರಿಗೆ ಕೇವಲ ಹದಿನಾಲ್ಕು ವರ್ಷ.

ದೇಶಮುತ್ತು ಜನಿಸಿದ್ದು ಹೈದರಾಬಾದಿನಲ್ಲಿ. 1932ರ ಅಕ್ಟೋಬರ್ 26ರಂದು. ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಮಟ್ಟದ ಹಾಕಿ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ 1946ರಲ್ಲಿ ಮೈಸೂರು ತಂಡದ ಆಟಗಾರರಾಗಿ ಭಾಗವಹಿಸಿದ ಅವರು ಹನ್ನೊಂದು ವರ್ಷ ಮೈಸೂರು ತಂಡದ ಉತ್ತಮ ಆಟಗಾರರಾಗಿದ್ದರು. ಅನಂತರ ಕಲ್ಕತ್ತಕ್ಕೆ ಹೋಗಿ ನೆಲೆಸಿ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಮತ್ತು ಬಂಗಾಳದ ಪರವಾಗಿ ಭಾಗವಹಿಸಿದರು. ಬೆಂಗಳೂರಿ



ಹಿಂದೂಸ್ಥಾನ್ ಏರ್‌ಕ್ರಾಫ್ಟ್ ಸಂಸ್ಥೆಯ ಉದ್ಯೋಗಿ ಆಗಿರುವ ದೇಶ ಮುತ್ತು 1948ರಿಂದ 1957ರ ತನಕ ಹಿಂದೂಸ್ಥಾನ್ ಏರ್‌ಕ್ರಾಫ್ಟ್ ಸ್ಪೋರ್ಟ್ಸ್ ಕ್ಲಬ್ಬಿನ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳಲ್ಲಿ ಸಕ್ರಿಯವಾಗಿ ಭಾಗವಹಿಸಿದರು. ಕಲ್ಕತ್ತೆಗೆ ವರ್ಗಾಯಿಸಲ್ಪಟ್ಟ ಅನಂತರ ಅಲ್ಲಿನ ಪ್ರಸಿದ್ಧ ಈಸ್ಟ್ ಬೆಂಗಾಲ್ ಕ್ಲಬ್‌ನಲ್ಲಿ ಸೇರಿ ಅವರು ಆಟ ಆಡಿದರು.

ದೇಶಮುತ್ತು ಪ್ರಥಮ ವಿದೇಶ ಪ್ರವಾಸ ಕೈಗೊಂಡದ್ದು 1951ರಲ್ಲಿ. ಆಗ ಭಾರತದ ಹಾಕಿ ಸಂಸ್ಥೆ (ಇಂಡಿಯನ್ ಹಾಕಿ ಫೇಡರೇಷನ್) ಪೂರ್ವ ಆಫ್ರಿಕ ದೇಶಗಳಿಗೆ ಕಳುಹಿಸಿದ ತಂಡದಲ್ಲಿ ಅವರು ಸೇರಿಸಲ್ಪಟ್ಟರು. ಮುಂದಿನ ವರ್ಷ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ಗೆ ಹೋದ ಭಾರತೀಯ ಹಾಕಿ ತಂಡಕ್ಕೆ ಆಯ್ಕೆಯಾದರು. ಹೆಲ್ಸಿಂಕಿ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲೂ ಭಾಗವಹಿಸಿದರು.

1956ರ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ಗೆ ದೇಶಮುತ್ತು ಅವರು ಆರಿಸಲ್ಪಡಲಿಲ್ಲ. ಆದರೆ 1958ರಲ್ಲಿ ಟೋಕಿಯೋದಲ್ಲಿ ಜರಗಿದ ಮೂರನೆಯ ಏಷ್ಯನ್ ಕ್ರೀಡಾಕೂಟಕ್ಕೆ ಭಾರತೀಯ ಹಾಕಿ ತಂಡದಲ್ಲಿ ಪುನಃ ಸೇರಿಸಲ್ಪಟ್ಟರು. ಅಲ್ಲಿಂದ ಮರಳಿದ ಬಳಿಕ ಮತ್ತೊಮ್ಮೆ ಪೂರ್ವ ಆಫ್ರಿಕ ದೇಶಗಳಿಗೆ ಭಾರತೀಯ ಹಾಕಿ ತಂಡದಲ್ಲಿ ಪ್ರವಾಸ ಮಾಡಿದರು. ಮತ್ತೆ 1960ರ ರೋಮ್ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲೂ ಭಾಗವಹಿಸಿದರು.

ಸದೃಢ ಶರೀರದ ದೇಶಮುತ್ತು ಚುರುಕು ಪ್ರವೃತ್ತಿಯವರು. ಆಟದಲ್ಲಿ ತ್ವರಿತ ಚಲನೆ ಅವರ ಯಶಸ್ಸಿನ ಗುಟ್ಟು. ಅವರು ತುಂಬು ಮೊಗದ ಆಕರ್ಷಕ ವ್ಯಕ್ತಿ.

ಸಿರಿಯುವ ಆಟ

ಹುಡುಗರಾಡುವ 'ಸಿರಿಯುವ ಆಟ'—ಕೋಲೆಸೆಯುವ ಒಂದು ಸ್ಪರ್ಧೆ.

ಆಟಗಾರರು ಒಂದು ಗೆರೆಯ ಮೇಲೆ ಕೈ ಊರಿಕೊಂಡು, ಕಾಲುಗಳನ್ನು ಹಿಂದಕ್ಕೆ ನೀಡಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ತೂಕಕ್ಕೆ ಹೊಂದುವಂಥ ಕೋಲನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಂಡು, ಹೆಬ್ಬೆರಳು ಮತ್ತದರ ಪಕ್ಕದ ಬೆರಳುಗಳಿಂದ ಹಿಡಿದು ಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಅನಂತರ ಕೋಲನ್ನು ಜೋರಾಗಿ ಮುಂದಕ್ಕೆ ಎಸೆಯುತ್ತಾರೆ.

ಹೆಚ್ಚು ದೂರಕ್ಕೆ ಎಸೆದವರು ವಿಜಯಿಗಳು.

ಎಲ್ಲರ ಸರದಿಯೂ ಮುಗಿದ ಅನಂತರ ಪುನಃ ಮೊದಲಿನಿಂದ ಆಟ ಪ್ರಾರಂಭಿಸಬಹುದು.

ಸ್ಕಿಟಲ್ಸ

ನಡುದಾರಿ ಸುಮಾರು ಅರವತ್ತು ಅಡಿ ದೂರ ಬಿಲ್ಲೆ ಅಥವಾ ಚೆಂಡು ಉರುಳಿಹೋಗಿ ಒಂದು ಅಡಿಗೂ ಸ್ವಲ್ಪ ಎತ್ತರವಾದ ಮರದ ಗೂಟ ಗಳನ್ನು ಬೀಳಿಸುವ ಆಟ ಸ್ಕಿಟಲ್ಸ ಅಥವಾ ಬೌಲಿಂಗ್. ಒಂದು ಬಾರಿಯ ಚೆಂಡೆಸತಕ್ಕೆ ಸಾಧ್ಯವಿದ್ದಷ್ಟು ಹೆಚ್ಚು ಗೂಟಗಳನ್ನು ಉರುಳಿಸುವುದು—ಆಟದ ಉದ್ದೇಶ.



ಒಂಬತ್ತು ಗೂಟಗಳು. ಚೆಂಡು.

ಇದು ಬಹಳ ಹಳೆಯ ಆಟ. ಯೂರೋಪಿನ ಜರ್ಮನಿ, ಹಾಲೆಂಡ್ ಮುಂತಾದ ದೇಶಗಳ ಈ ಆಟವನ್ನು 3–4 ನೆಯ ಶತಮಾನಗಳಲ್ಲಿ ಒಳಾಂಗಣದಲ್ಲಿ ಆಡುತ್ತಿದ್ದರು ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ. 15ನೆಯ ಶತಮಾನದ ವೇಳೆಗೆ ಈ ಆಟವನ್ನು ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನಲ್ಲಿ ಆಡತೊಡಗಿದರು.' ಒಂಬತ್ತು ಗೂಟಗಳ ಆಟ' ಅಥವಾ 'ನೈನ್ ಪಿನ್ಸ್' ಎಂದು ಸ್ಕಿಟಲ್ಸ ಪ್ರಸಿದ್ಧವಾಯಿತು.



ಚೆಂಡು ಎಸೆತ





ನೇರದಾರಿ, ವಕ್ರದಾರಿಗಳಲ್ಲಿ ಚೆಂಡು ಸಾಗುವಂತೆ ಎಸೆತ

ಸ್ಕಿಟಲ್ಸ ಆಟದ ನಿಯಮಗಳು ದೇಶದಿಂದ ದೇಶಕ್ಕೆ ಭಿನ್ನವಾಗಿವೆ. ಸಾಮಾನ್ಯ 30 ಅಡಿ ಉದ್ದ ಹಾದಿಯಿದ್ದು ಅದರ ಒಂದು ತುದಿಯಲ್ಲಿ 9 ಗೂಟಗಳಿರುತ್ತವೆ. ಇವುಗಳಿಂದ 20 ಅಡಿ ದೂರದಲ್ಲಿರುವ ಗೆರೆಯ ಹಿಂದೆ ನಿಂತು ಆಟಗಾರ ಬಿಲ್ಲೆ ಅಥವಾ ಚೆಂಡು ಎಸೆಯುತ್ತಾನೆ. 17ನೆಯ ಶತಮಾನದ ವೇಳೆಗೆ ಡಚ್ ವಲಸೆಗಾರರು ಅಮೆರಿಕದಲ್ಲಿ ಸ್ಕಿಟಲ್ಸ ಆಟ ಪ್ರಾರಂಭಿಸಿದರು. ಕೆಲ ಕಾಲ 9 ಗೂಟಗಳಿರುವ ಸ್ಕಿಟಲ್ಸ ಆಟದ ಬದಲು 10 ಗೂಟಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಬೌಲಿಂಗ್ ಎಂದು ಕರೆಯತೊಡಗಿದರು. 1875ರ ವೇಳೆಗೆ ಆಟದ ನಿಯಮಗಳು ರೂಪಿತವಾದುವು. ಸಂಯುಕ್ತ ಸಂಸ್ಥಾನದಲ್ಲಿ ಬೌಲಿಂಗ್ ಅತ್ಯಂತ ಜ

17ನೆಯ ಶತಮಾನದ ಅಮೆರಿಕ...



ಪ್ರಿಯ ಆಟವಾಗಿದೆ. ಇದು ಒಳಾಂಗಣ ಆಟ. ಬೌಲಿಂಗ್ ಆಟದ ಅಂಗಳ ವೆಂದರೆ ಅರವತ್ತು ಅಡಿ ಉದ್ದದ, ಗರಿಷ್ಠ 42 ಅಂಗುಲಗಳ ಅಗಲದ ಓಣಿ. ಆಟಗಾರ ಚಿತ್ತುಗೆರೆಯ ತನಕ 3, 4 ಅಥವಾ 5 ಹೆಜ್ಜೆ ಕ್ರಮಿಸಿ ಚೆಂಡನ್ನು ಎಸೆಯುತ್ತಾನೆ. ಗೂಟಗಳನ್ನು ಆಚೆ ಬದಿಯಲ್ಲಿ ಒಂದು ತ್ರಿಕೋನಾಕೃತಿಯ ವ್ಯೂಹದಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲಿಸುತ್ತಾರೆ. ಒಂದು ಸಾಲು ನಾಲ್ಕು, ಎರಡನೆಯ ಸಾಲು ಮೂರು, ಅನಂತರ ಎರಡು, ಕೊನೆಯಲ್ಲಿ ಒಂದು—ಈ ವ್ಯವಸ್ಥೆಯಲ್ಲಿ ಗೂಟಗಳ ವ್ಯೂಹ ಯಾವ ಪಾರ್ಶ್ವದಿಂದಲೂ 4, 3, 2, 1 ಕ್ರಮದಲ್ಲಿ ಇರುವಂತೆ ಕಾಣುತ್ತದೆ. ಓಣಿಯ ಎರಡೂ ಬದಿಗೆ ಚಿಕ್ಕ ಮೋರಿಯಂಥ ತಗ್ಗು ಉದ್ದಕ್ಕೂ ಇರುತ್ತದೆ. ಚೆಂಡು ದಾರಿತಪ್ಪಿ ಸರಿದರೆ ಇದರಿಂದಾಗಿ ಮತ್ತೆ ಹಿಂದಕ್ಕೆ ಓಣಿಗೇ ಬರುವುದು ಸಾಧ್ಯ.

ಗೂಟ ಒಂದು ಬಗೆಯ ಗದೆಯಂತೆ ಇರುತ್ತದೆ. ಒಂದು ಕಡೆಗೆ ಹೆಚ್ಚು ದಪ್ಪ. ದಪ್ಪವಿರುವಲ್ಲಿ ಗೂಟದ ಗರಿಷ್ಠ ಸುತ್ತಳತೆ 15 ಅಂಗುಲ ಮೀರದಂತೆ ತಯಾರಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಗೂಟಗಳ ಎತ್ತರ 15 ಅಂಗುಲವಿರಬೇಕು. ಒಂದು ಗೂಟದ ತೂಕ 2 ಪೌಂಡು 14 ಔನ್ಸ್‌ಗಳಿಗಿಂತ ಕಡಮೆ ಇರಬಾರದು. ಒಂದು ಗೂಟದ ಕೇಂದ್ರದಿಂದ ಇನ್ನೊಂದು ಗೂಟದ ಕೇಂದ್ರಕ್ಕೆ ಒಂದು ಅಡಿ ದೂರವಿರುವಂತೆ ಎಲ್ಲ ಗೂಟಗಳನ್ನು ಸಮವಾಗಿ ಅಣಿಮಾಡಿರ ಬೇಕು.

ಆಟದ ಚೆಂಡಿನ ತೂಕ 10ರಿಂದ 16 ಪೌಂಡುಗಳಿರಬೇಕು. ಅದರ ಸುತ್ತಳತೆ 27 ಅಂಗುಲ. ಪ್ರತಿ ಚೆಂಡಿನಲ್ಲೂ ಎರಡು ಅಥವಾ ಮೂರು ಗುಳಿಗಳಿರುತ್ತವೆ. ಎರಡಿದ್ದರೆ ಹೆಬ್ಬೆಟ್ಟು ಮಧ್ಯ ಬೆರಳುಗಳನ್ನೂ ಮೂರಿದ್ದರೆ ಹೆಬ್ಬೆಟ್ಟು, ಮಧ್ಯದ ಬೆರಳು ಹಾಗೂ ಉಂಗುರ ಬೆರಳು ಗಳನ್ನೂ ತೂರಿಸಿ ಎಸೆಯಬೇಕು.

ಆಟದ ಓಣಿಗೆ ಹಿಂದೆ ಸ್ಲೇಟುಕಲ್ಲಿನಿಂದ ಅಥವಾ ಗಟ್ಟಿ ಜೇಡಿ ಹೊದಿಸುತ್ತಿದ್ದರು. ಈಗ ಹದಗೊಂಡ ಗಟ್ಟಿಮರದಿಂದ ಹೊದಿಸುತ್ತಾರೆ. ಓಣಿಯ ತುದಿಯಲ್ಲಿ ಒಂದು ಆಳವಿಲ್ಲದ ಗುಣಿಯೂ ಅದರ ಆಚೆಗೆ ತೂಗಾಡುವ ಮೆತ್ತೆಯೂ ಇರುತ್ತವೆ. ಇದರಿಂದಾಗಿ ಬಡಿಯಲ್ಪಟ್ಟ ಗೂಟ ಹಿಂದಿರುಗುವುದಿಲ್ಲ.

ಅಧಿಕೃತ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಸಿಂಗಲ್ಸ್ ಅಥವಾ ಒಂಟಿ ಸ್ಪರ್ಧೆ ಹಾಗೂ ಇಬ್ಬರು ಅಥವಾ ಐದು ಜನರಿರುವ ತಂಡಗಳ ನಡುವೆ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳು ಜರಗುತ್ತವೆ. ನೇರ ಸಾಗುವಂತೆ, ಮಣಿಕಟ್ಟನ್ನು ಸ್ವಲ್ಪ ತಿರುಚಿ ಚೆಂಡು ಬಿದ್ದ ಸ್ಥಳದಿಂದ ಸ್ವಲ್ಪ ಎಡಕ್ಕೆ ತಿರುಗುವಂತೆ, ಅಥವಾ ಉರುಳುವ ಚೆಂಡು ಸ್ವಲ್ಪವೇ ಬಾಗಿದ ಪಥ ಹಿಡಿಯುವಂತೆ ಮಾಡುವುದು ಮೂರು ಬಗೆಯ ಎಸೆತಗಳು.

ಆಟವನ್ನು ಹದಿನೈದು ಸರದಿಗಳಾಗಿ ವಿಭಾಗಿಸುತ್ತಾರೆ. ಒಂದೊಂದು ಸರದಿಗೂ 'ಫ್ರೇಮ್' ಗಳೆಂದು ಹೆಸರು. ಪ್ರಥಮ ಶ್ರೇಣಿಯ ಆಟದಲ್ಲಿ ಒಂದು ಫ್ರೇಮಿನಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬ ಆಟಗಾರನಿಗೆ ಎರಡು ಎಸೆತಗಳ ಅವಕಾಶ ಇದೆ.

ಒಂದು ಸರದಿಯಲ್ಲಿ ಮೂರು ಚೆಂಡುಗಳನ್ನೂ ಉಪಯೋಗಿಸಿ ಆಟಗಾರ ಗೂಟಗಳನ್ನು ಉರುಳಿಸಿದನೆಂದರೆ ಅವನು ಎಷ್ಟು ಗೂಟಗಳನ್ನು ಉರುಳಿಸಿದನೋ ಅಷ್ಟು ಗೆಲ್ಲಂಕ ಪಡೆಯುತ್ತಾನೆ. ಅಲ್ಲಿಗೆ ಒಂದು ಫ್ರೇಮ್ ಮುಗಿಯುತ್ತದೆ.

ಮೊದಲ ಚೆಂಡಿಗೆ ಎಲ್ಲ ಗೂಟಗಳನ್ನೂ ಉರುಳಿಸುವುದಕ್ಕೆ 'ಸ್ಟ್ರೈಕ್' ಎಂದು ಹೆಸರು.

ಇದಕ್ಕೆ 10 ಗೆಲ್ಲಂಕಗಳೂ ಮುಂದಿನ ಸರದಿ ಅಥವಾ ಫ್ರೇಮಿನಲ್ಲಿ ಅವನು ಎರಡು ಚೆಂಡುಗಳಿಂದ ಎಷ್ಟು ಗೂಟಗಳನ್ನು ಉರುಳಿಸುವನೋ ಅಷ್ಟು ಗೆಲ್ಲಂಕಗಳೂ ಅವನದಾಗುತ್ತವೆ. ಒಂದು ಸರದಿಯಲ್ಲಿ ಎರಡು ಚೆಂಡು ಗಳನ್ನೂ ಉಪಯೋಗಿಸಿ ಎಲ್ಲ ಗೂಟಗಳನ್ನೂ ಉರುಳಿಸುವುದು—'ಸ್ಪೇರ್'. ಇದರಿಂದ 10 ವಿಶೇಷಾಂಕಗಳು ಸಿಗುತ್ತವೆ. ಒಂದು ಬೌಲಿಂಗ್ ಆಟದಲ್ಲಿ 10 ಫ್ರೇಮ್‌ಗಳಲ್ಲಿ ಪರಮಾವಧಿ ಗಳಿಸಬಹುದಾದ ಗೆಲ್ಲಂಕಗಳ 300. ಚೆನ್ನಾಗಿ ನುರಿತ ಆಟಗಾರರು ಮಾತ್ರ ಈ ಮಟ್ಟ ತಲಪಬಲ್ಲರು.

ಬೌಲಿಂಗ್ ಆಟದಲ್ಲಿ ದೇಹದಾರ್ಢ್ಯಕ್ಕಿಂತ ಕೌಶಲ ಮುಖ್ಯವಾದದ್ದರಿಂದ ಉತ್ತಮ ಮಹಿಳಾ ಆಟಗಾರರೂ ಇದ್ದಾರೆ. ಬೌಲಿಂಗ್‌ನಲ್ಲಿ ತೋಳು, ಭುಜಗಳು ಹಾಗೂ ಕಾಲುಗಳ ಮುಕ್ತ ಚಲನೆಗೆ ಅವಕಾಶವಿರುವಂಥ ಪೋಷಾಕು ಧರಿಸಬೇಕು.

ಬೌಲಿಂಗ್ ಆಟವನ್ನು ಹೋಲುವ ಇನ್ನೂ ಕೆಲವು ಆಟಗಳಿವೆ. 'ಕ್ಯಾಂಡಲ್‌ಸ್ಪಿನ್', 'ಡಕ್‌ಪಿನ್' ಇಂಥವು. ಇವುಗಳಲ್ಲಿ ಗೂಟದ ಆಕೃತಿ ಸ್ವಲ್ಪ ಬೇರೆ. ಚೆಂಡುಗಳಿಗೆ ಬೆರಳಿಟ್ಟುಕೊಳ್ಳಲು ಗುಳಿ ಇರುವುದಿಲ್ಲ. 'ಡಕ್‌ಪಿನ್' ಆಟದಲ್ಲಿ ಗೂಟಗಳು ಕೇವಲ 9 ಅಂಗುಲ ಉದ್ದವಿರುತ್ತವೆ. ಚೆಂಡಿನ ಗಾತ್ರವೂ ಚಿಕ್ಕದು. ಇವಲ್ಲದೆ 'ಕಾಕ್ಡ್ ಹ್ಯಾಟ್' ಎಂಬ ಮೂರು ಗೂಟಗಳ ಆಟ, 'ಕಾಕ್ಡ್ ಹ್ಯಾಟ್ ಅಂಡ್ ಫೆದರ್' ಎಂಬ ನಾಲ್ಕು ಗೂಟಗಳ ಆಟ, 'ಕ್ವಿಂಟೆಟ್' ಎಂಬ ಐದು ಗೂಟಗಳ ಆಟಗಳೂ ಇವೆ.

ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಬೌಲಿಂಗ್ ಸಂಸ್ಥೆಯಾದ 'ಫೆಡರೇಷನ್ ಇಂಟರ್ ನ್ಯಾಷನಲ್ ದ ಕ್ವಿಲೋರ್' 1952ರಲ್ಲಿ ಸಂಘಟಿಸಲ್ಪಟ್ಟಿತು. ಸಿಂಗಲ್ಸ್, ಎಂಟು, ಐದು, ಎರಡು ಆಟಗಾರರ ತಂಡಗಳಿಗೆ ವಿಶ್ವಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್ ಗಳಿವೆ. 5, 4 ಹಾಗೂ ಇಬ್ಬರ ತಂಡ ಮತ್ತು ಸಿಂಗಲ್ಸ್ ವಿಶ್ವ ಪ್ರಶಸ್ತಿ ಗಳು ಮಹಿಳೆಯರಿಗಿವೆ.

ಆಧುನಿಕ ಬೌಲಿಂಗ್ ಸಂಘವೊಂದರಲ್ಲಿ ಒಂದೇ ಅಂತಸ್ತಿನಲ್ಲಿ ಗರಿಷ್ಠ 40 ಓಣಿಗಳು ಇರುತ್ತವೆ. ವಿದ್ಯುತ್ ಸಲಕರಣೆಗಳು ಚೆಂಡುಗಳನ್ನು ಜೋಕೈಟ ಮಾಡುತ್ತವೆ: ಚಿತ್ತುಗಳನ್ನು ಸತತ ಹಾಕುತ್ತವೆ: ಗೆಲ್ಲಂಕವನ್ನು ಒಂದು ಫಲಕದ ಮೇಲೆ ಬೆಳಗಿಸುತ್ತವೆ. ಗೂಟಗಳಿಂದಾಚೆ ಕುಣಿಯಲ್ಲಿ ಬಿದ್ದ ಚೆಂಡನ್ನು ಹಿಂದಿರುಗಿಸುತ್ತವೆ. ಸ್ವಯಂಚಾಲಿತ ವ್ಯವಸ್ಥೆಯಿಂದ ಬೀಳುವ ಗೂಟಗಳನ್ನು ಎತ್ತಿ, …

ಸ್ಪ್ರಿಂಟ್

'ಜಗತ್ತಿನಲ್ಲಿ ಅತ್ಯಂತ ವೇಗದ ಮನುಷ್ಯ.'

[illegible] ಓಡಿ ಈ ಬಿರುದನ್ನು ಪಡೆದರು.

ಸ್ಪ್ರಿಂಟಿಂಗ್ ಅಂದರೆ ಅತಿ ಬಿರುಸಿನ ಓಟ. ಅದರಲ್ಲೂ ಅಂತರ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಕ್ರೀಡಾಪಟುಗಳು ತಮ್ಮ ತಮ್ಮೊಳಗೆ ಸೆಣಸುವುದನ್ನು ನೋಡುವುದು ಕಣ್ಣಿಗೆ ಹಬ್ಬ.

100, 200 ಮತ್ತು 400 ಮೀಟರುಗಳ ಕಡಮೆ ದೂರದ ಓಟ — [illegible] ಲ್ಲಿರುವ 100, 220, ಮತ್ತು 440



[illegible]

ಗಜಗಳ [illegible] ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳ [illegible] ಓಟಕ್ಕೂ ಇದೇ ಹೆಸರು. ಸ್ಪ್ರಿಂಟಿಂಗ್‌ನಲ್ಲಿ ಕ್ರೀಡಾಪಟು ತನ್ನ ಸಾಮರ್ಥ್ಯವನ್ನೆಲ್ಲ ಒಮ್ಮೆಗೆ ಉಪಯೋಗಿಸಿ ಬಿರುಸಾಗಿ ಓಡುತ್ತಾನೆ.

ಕಡಮೆ ದೂರದ ಓಟವಾದ್ದರಿಂದ ಇದರ ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಹಂತವೂ ಬಹಳ ಮಹತ್ವದ್ದು. ಎಲ್ಲಿ ಅರ್ಧ ಸೆಕೆಂಡ್ ವ್ಯರ್ಥ ಮಾಡಿದರೂ ಪಂದ್ಯ ಕೈಬಿಟ್ಟಂತೆಯೇ. ಆದ್ದರಿಂದ ಸ್ಪ್ರಿಂಟ್ ಆಟಗಾರರು ಓಟದ ಪ್ರತಿ ಹಂತವನ್ನೂ ಚೆನ್ನಾಗಿ ಅಭ್ಯಾಸಮಾಡುತ್ತಾರೆ.

ಹಿಂದೆ ರೆಫರಿ ತನ್ನ ಕೈಯಲ್ಲಿ ಹಿಡಿದ ಅಂಗವಸ್ತ್ರವನ್ನು ಬಿಟ್ಟು ಬಿಡುವುದರ ಮೂಲಕ ಓಟವನ್ನು ಆರಂಭಿಸಲು ಸೂಚನೆ ಕೊಡುತ್ತಿದ್ದ. ದೃಷ್ಟಿಯ ಸಂಕೇತಗಳಿಗೆ ದೇಹದ ಸ್ನಾಯುಗಳು ನಿಧಾನವಾಗಿ ಪ್ರತಿವರ್ತಿಸುತ್ತವೆ. ಇದು ಉತ್ತಮ ವಿಧಾನವಲ್ಲ. ಆದ್ದರಿಂದ ಈಗ ಒಂದು ಪಿಸ್ತೂಲಿನಿಂದ ಗುಂಡು ಹಾರಿಸುವ ಮೂಲಕ ಓಟವನ್ನು ಆರಂಭಿಸುತ್ತಾರೆ.

1884ಕ್ಕಿಂತ ಹಿಂದೆ ಎಲ್ಲ ಓಟಗಾರರೂ ಹೊರಡುವ ಮುನ್ನ ಗೆರೆಯ ಹಿಂದೆ ನಿಂತುಕೊಂಡಿರುತ್ತಿದ್ದರು. ಆ ವರ್ಷ ಒಬ್ಬ ಆಟಗಾರ ಮಂಡಿಯೂರಿ ಕುಳಿತುಕೊಂಡಿದ್ದರೂ ಹೊರಡಲು ಸಂಕೇತ ಕೇಳಿಸಿದೊಡನೆ ಎಲ್ಲರಿಗಿಂತಲೂ ಮುಂದೆ ನೆಗೆದಿದ್ದ. ಅನಂತರ ಎಲ್ಲ ಕ್ರೀಡಾಪಟುಗಳೂ ಇವನ ವಿಧಾನವನ್ನೇ ಅನುಸರಿಸಲು ಆರಂಭಿಸಿದರು. ಈಗ ಹೆಚ್ಚು ಕಡಮೆ ಅದೇ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಕುಳಿತುಕೊಂಡು ಹೊರಡುವಾಗ ಪಾದಗಳ ಕೆಳಗೆ ಚೆನ್ನಾಗಿ ಆಧಾರ ಸಿಗಲೆಂದು ಒಂದು ವಿಶಿಷ್ಟ ಮರದ ಚೌಕಟ್ಟನ್ನು ಇಟ್ಟಿರುತ್ತಾರೆ.

[illegible]

'ಗೋ' ('ಹೋಗಿ') ನಿರ್ದೇಶನ ಅಥವಾ ಪಿಸ್ತೂಲು ಗುಂಡಿನ [illegible] ಜೊತೆಯಲ್ಲಿ ಓಟದ ಆರಂಭ.

ರೆಫರಿಯ ಸೂಚನೆಗಾಗಿಯೇ ಕಾಯುತ್ತ ನಿಂತಿರುವಾಗ ಕ್ರೀಡಾ[illegible] ಅನುದ್ದೇಶಿತನಾಗಿ ತುಸು ಮೊದಲೇ ಮುನ್ನುಗ್ಗಬಹುದು. ಹೀಗಾದಾಗ ರೆಫರಿ ಆಟಗಾರರನ್ನೆಲ್ಲ ಹಿಂದಕ್ಕೆ ಕರೆದು ಮತ್ತೆ ಆಟವನ್ನು ಆರಂಭಿಸುತ್ತಾನೆ. ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಇಂಥ ತಪ್ಪು ಹೊರಡುವಿಕೆಗಳು ಸಾಮಾನ್ಯ. ಆದ[illegible] ಒಬ್ಬನೇ ಓಟಗಾರ ಮೂರು ಬಾರಿ ಹೀಗೆ ತಪ್ಪಾಗಿ ಹೊರಟರೆ ಅ[illegible] ಪಂದ್ಯದಿಂದಲೇ ಹೊರಗಿರಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ.

ಯಾವುದೇ ರೀತಿಯಿಂದ ಹೊರಟರೂ ಓಟಗಾರ ತನ್ನ ಪರಮಾ[illegible] ವೇಗವನ್ನು ತಲಪುವಷ್ಟರಲ್ಲಿ 60–70 ಗಜ ದೂರ ಹೋಗಿರುತ್ತಾ[illegible] ಆ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಉತ್ತಮ ಓಟಗಾರನೊಬ್ಬ ಗಂಟೆಗೆ ಸುಮಾರು 2[illegible] ಮೈಲುಗಳ ವೇಗವನ್ನು ಹೊಂದಿರುತ್ತಾನೆ. ಆದರೆ ಅನಂ[illegible] ಆಯಾಸದಿಂದ ಇವನ ವೇಗ ಕುಗ್ಗುತ್ತದೆ. ಸ್ಪ್ರಿಂಟಿಂಗ್‌ನಲ್ಲಿ ಓಟಗಾರ[illegible] ವೇಗ ಒಂದೇ ಮಟ್ಟದಲ್ಲಿರುವಂತೆ ತೋರಿದರೂ ಇದರಲ್ಲಿ [illegible] ಇದ್ದೇ ಇದೆ.

100 ಮೀಟರ್ ಓಟ ನಡೆಯುವುದು ನೇರ ಮಾರ್ಗದಲ್ಲಿ. ಒಬ್ಬೊ[illegible] ಆಟಗಾರರಿಗೂ ಪ್ರತ್ಯೇಕವಾದ 'ಟ್ರಾಕ್' ಅಥವಾ 'ಓಣಿ' ಇರುತ್ತದೆ. ಇನ್ನೊಬ್ಬರ ಓಣಿಗೆ ಹಾದರೆ ಆ ಆಟಗಾರ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಿಂದ ಹೊರಗಾಗುತ್ತಾ[illegible] 200, 400 ಮೀಟರುಗಳ ಓಟಗಳು ದೀರ್ಘವೃತ್ತಾಕಾರದ ಟ್ರಾಕ್‌ನ[illegible] ನಡೆಯುವುದಾದರೆ ಒಬ್ಬ ಓಟಗಾರ ಇನ್ನೊಬ್ಬನ ಟ್ರಾಕ್‌ಗೆ ಹೋಗುವಂತಿಲ್ಲ. ಟ್ರಾಕ್‌ಗಳಲ್ಲಿ ಹೊರಗಡೆಯ ದೀರ್ಘವೃತ್ತಗಳ[illegible] ಓಡುವವನು ಹೆಚ್ಚು ದೂರ ಸಾಗಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಆದ್ದರಿಂದ ಆಟ[illegible] ಮೊದಲಿಗೇ ಹೊರ ದೀರ್ಘವೃತ್ತದಲ್ಲಿರುವವನ ಹೊರಡುವ ಸ್ಥಾ[illegible] ತುಸು ಮುಂದಕ್ಕೆ ಇರುತ್ತದೆ.



[illegible]





(...) ...ಗೆದ್ದು ... ಅತ್ಯಂತ ವೇಗದ ಓಟಗಾರ ಎಂದು ... ಗಳಿಸಿದರು.

... ಅಥ್ಲೆಟಿಕ್ಸ್ : ಜೆಸ್ಸಿ ಓವೆನ್ಸ್ : ...

... : ಮಾರ್ಗ ಮತ್ತು ಬಯಲು ...

ಸೀ ಸಾ

... ಆಡುತ್ತಿರುವ ಎಳೆಯರನ್ನು ಎಲ್ಲ ... ಗಳಲ್ಲೂ ನೋಡಬಹುದು.



ಸ್ಪ್ರಿಂಟ್ ಆರಂಭ



100 ...



'ಸೀ ಸಾ' ...

ಮುದಿಗಾಲಲ್ಲಿ ಸ್ಪ್ರಿಂಟಿಂಗ್ ಮಾಡುವುದು ಉತ್ತಮ. ಇದರಿಂದ ಹೆಚ್ಚಿನ ವೇಗ ಸಾಧ್ಯ. ಮುಂದೆ ಓಟಗಾರ ಓಡುತ್ತಿರುವಾಗ ಆಗಾಗ ಹಿಂತಿರುಗಿ ನೋಡುವುದುಂಟು. ಇದರಿಂದ ವೇಗ ಕಡಮೆಯಾಗಬಹುದಲ್ಲದೆ ಎಡವಿ ಬೀಳುವ ಸಂಭವವೂ ಉಂಟು. ಗುರಿಯನ್ನು ತಲಪಿದ ಮೇಲೆ ಥಟ್ಟನೆ ನಿಂತುಬಿಡದೆ ನಿಧಾನವಾಗಿ ವೇಗವನ್ನು ಕಡಮೆ ಮಾಡಬೇಕು.

ಸ್ಪ್ರಿಂಟರ್‌ಗಳಲ್ಲಿ ಅಮೆರಿಕದ ನೀಗ್ರೊ ಕ್ರೀಡಾಪಟು ಜೆಸ್ಸಿ ಓವೆನ್ಸ್ ಅತ್ಯಂತ ಪ್ರಸಿದ್ಧರು. 1936ರಲ್ಲಿ ಬರ್ಲಿನ್‌ನಲ್ಲಿ ನಡೆದ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಇವರು ನಾಲ್ಕು ಚಿನ್ನದ ಪದಕಗಳನ್ನು ಪಡೆದರು. 100 ಗಜ (9.4 ಸೆ.) 100 ಮೀಟರ್ (10.2 ಸೆ.) ಮತ್ತು 200 ಮೀಟರ್ (20.3 ಸೆ.) ಓಟಗಳಲ್ಲಿ ಇವರು ವಿಶ್ವದಾಖಲೆ ಸ್ಥಾಪಿಸಿದರು. 100 ಮೀಟರ್ ಓಟದ ಇವರ ದಾಖಲೆಯನ್ನು ಇಪ್ಪತ್ತು ವರ್ಷಕಾಲ ಒಬ್ಬರೂ ತಲಪಿರಲಿಲ್ಲ.

ಎತ್ತರ ಪ್ರದೇಶಗಳಲ್ಲಿ ಗಾಳಿಯ ಒತ್ತಡ ಕಡಮೆ. ಓಟಗಾರರಿಗೆ ಗಾಳಿಯಿಂದ ಉಂಟಾಗುವ ಘರ್ಷಣೆ ಕಡಮೆ. ಇವರು ಸಮುದ್ರಮಟ್ಟದಲ್ಲಿ ಓಡುವುದಕ್ಕಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ವೇಗದಿಂದ ಇಲ್ಲಿ ಓಡಬಲ್ಲರು. 1968ರ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ಗೆ ಸಮುದ್ರಮಟ್ಟಕ್ಕಿಂತ 7,347 ಅಡಿ ಎತ್ತರದ ಮೆಕ್ಸಿಕೋ ನಗರ ಆರಿಸಲ್ಪಟ್ಟದ್ದು ಸ್ಪ್ರಿಂಟ್ ಓಟಗಾರರಿಗೆ ಅನುಕೂಲವೇ ಆಯಿತು. ಇಲ್ಲಿ ಮೂರೂ ಸ್ಪ್ರಿಂಟ್ ಓಟಗಳ ವಿಶ್ವದಾಖಲೆಗಳು ಒಂದಾದ ಮೇಲೊಂದು ಮುರಿದು ಬಿದ್ದುವು.

1972ರ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ರಷ್ಯದ ವಲೇರಿ ಬೊರ್ಜೋವ್ 100 ಮೀಟರ್ (10.14 ಸೆ.) ಮತ್ತು 200 ಮೀಟರ್

ವೇಗದ ಓಟಗಾರ ...

ನೆಲದ ಮೇಲೆ ಒಂದು ಮರದ ಕಂಬವನ್ನು ನಿಲ್ಲಿಸಿ, ಅದರ ಮೇಲೆ ಹಲಗೆಯನ್ನು ಕೂಡಿಸುತ್ತಾರೆ. ಹಲಗೆಯ ಮಧ್ಯಭಾಗ ಕಂಬದ ಮೇಲೆ ಇರುತ್ತದೆ. ಒಂದೊಂದು ತುದಿಯಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬರು ಅಥವಾ ಹೆಚ್ಚು ಮಂದಿ ಹುಡುಗರು ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ.

ನೆಲವನ್ನು ಒತ್ತಿ ಒಂದು ಬಾರಿ ಮೇಲಕ್ಕೆ ಹೋದ ಹುಡುಗ ಇನ್ನೊಂದು ಬಾರಿ ನೆಲ ಮುಟ್ಟುತ್ತಾನೆ. ಹೀಗೆ ಮೇಲೆ-ಕೆಳಗೆ ಹೋಗುತ್ತ ಆನಂದದಿಂದ ಕೇಕೆ ಹಾಕುತ್ತಾರೆ.





ರಷ್ಯದ ವಿಕ್ಟರ್ ಕುಡಿನ್‌ಸ್ಕಿ

ಸ್ಟೀಪಲ್‌ಚೇಸ್

1752ನೆಯ ಇಸವಿ. ಐರ್‌ಲೆಂಡಿನ ಓ ಕಾಲಾನ್ ಎಂಬುವನು ಬ್ಲೇಕ್ ಎಂಬವನಿಗೆ ಒಂದು ಸವಾಲು ಹಾಕಿದ: 'ಬುಟೆಂಟ್ ಚರ್ಚಿನಿಂದ ಸಂತ ಲೆಗರ್ ಚರ್ಚಿನ ವರೆಗೆ ಕುದುರೆಯ ಮೇಲೆ ಸವಾರಿ ಮಾಡಬೇಕು. ಮಧ್ಯೆ ಬಂದ ಅಡೆತಡೆಗಳನ್ನು ಹಾರಬೇಕು'.

ಈ ರೀತಿ ಆರಂಭವಾಯಿತು–ಸ್ಟೀಪಲ್‌ಚೇಸ್. ಸ್ಪಷ್ಟವಾದ ಹೆಗ್ಗುರುತಿನ ವರೆಗೆ ಕುದುರೆ ಓಡಿಸುವ ಈ ಪಂದ್ಯಕ್ಕೆ 'ಪಾಯಿಂಟ್-ಟು-ಪಾಯಿಂಟ್' ಎಂದರೆ, ಬಿಂದುವಿನಿಂದ ಬಿಂದುವಿಗೆ, ಎಂಬ ಹೆಸರು ಬಂದಿತು. ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಈ ಹೆಗ್ಗುರುತು ಯಾವುದಾದರೂ ಚರ್ಚಿನ ಚೂಪು ಗೋಪುರ (ಸ್ಟೀಪಲ್) ಅಥವಾ ಶಿಖರವಾಗಿದ್ದಿತು.



ಗ್ರಾಂಡ್ ಪ್ರಿ ನೆಗೆತ : 1932ರ ಸ್ಟೀಪಲ್‌ಚೇಸ್ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಸ್ವೀಡನಿನ ಅರ್ನೆಸ್ಟ್ ಹಾಲ್‌ಬರ್ಗ್

ಸ್ಟೀಪಲ್ ಚೇಸ್ ಅಂದರೆ ಚೂಪು ಗೋಪುರಗಳನ್ನು ತಲಪುವುದು ಎಂದು ಅರ್ಥ.

ಯುದ್ಧಕಾಲದಲ್ಲಿ ಅಡೆತಡೆಗಳನ್ನು ದಾಟಿ ಕುದುರೆ ಸವಾರಿ ಮಾಡುವ ಅವಶ್ಯತೆ ಇರುವುದು ಸಹಜ. ಆದ್ದರಿಂದ ಮೊದಮೊದಲಿಗೆ ಸೈನಿಕ ವೃತ್ತಿಯವರಿಗೆ, ಇದು ಮೆಚ್ಚುಗೆಯ ಪಂದ್ಯವಾಯಿತು.

19ನೆಯ ಶತಮಾನದಲ್ಲಿ ಚರ್ಚ್ ಗೋಪುರಗಳನ್ನೇ ಗುರುತಾಗಿ ಉಳ್ಳ ಸ್ಟೀಪಲ್ ಚೇಸ್ ಮತ್ತು ನಿಗದಿಯಾದ ಯಾವುದೋ ಒಂದು ಜಾಗದಿಂದ ಇನ್ನೊಂದಕ್ಕೆ ಹೋಗುವುದು ಎಂದು ಎರಡು ಬಗೆಯ ಪಂದ್ಯಗಳು ಏರ್ಪಡುತ್ತಿದ್ದುವು. ಅನೌಪಚಾರಿಕವಾಗಿ ನಡೆಯುತ್ತಿದ್ದ ಸ್ಟೀಪಲ್‌ಚೇಸ್ 1825ರ ಸುಮಾರಿಗೆ ಬಹುಮಾನವುಳ್ಳ, ನಿಯಮಬದ್ಧವಾದ ಆಟವಾಯಿತು. ಸವಾರರ ತೂಕವನ್ನು ನಿಗದಿಗೊಳಿಸಲಾಯಿತು. 1835ರ ವೇಳೆಗೆ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ಲಿವರ್‌ಪೂಲ್ ಬಳಿ ಇರುವ ಏಂಟ್ರಿ ಎಂಬಲ್ಲಿ 2 ಮೈಲುಗಳ ಸ್ಟೀಪಲ್ ಚೇಸ್ ನಡೆಯಿತು. ಇಂದಿಗೂ ಪ್ರಪಂಚದಲ್ಲಿ ಪ್ರಮುಖವಾದ ಸ್ಟೀಪಲ್‌ಚೇಸ್ ಪಂದ್ಯ ಇಲ್ಲಿ ನಡೆಯುತ್ತದೆ. ಈ ಜಾಗದಲ್ಲಿ ನಡೆಯುವ ಪಂದ್ಯಕ್ಕೆ ಗ್ರಾಂಡ್ ನ್ಯಾಷನಲ್ ರೇಸ್ ಎಂದು ಹೆಸರು. 4 ಮೈಲು 856 ಗಜಗಳ ದೂರವಿರುವ ಈ ಮಾರ್ಗದಲ್ಲಿ ಮಾರ್ಚ್ ತಿಂಗಳಲ್ಲಿ ಪಂದ್ಯ ನಡೆಯುತ್ತದೆ. ಆರು ವರ್ಷಕ್ಕಿಂತ ಹೆಚ್ಚಿನ ವಯಸ್ಸಿನ ಕುದುರೆಗಳು ಇದರಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಬಹುದು. ಬೇಲಿ, ನೀರು, ಹಳ್ಳ, ಅಡ್ಡಕಂಬಿಗಳು ಮುಂತಾದುವು ಸೇರಿ ಈ ಮಾರ್ಗದಲ್ಲಿ 16 ತಡೆಗಳಿವೆ. ಇದರಲ್ಲಿ ಐದು ಅಡಿ ಎರಡು ಅಂಗುಲ ಜಿಗಿತ ಪರಮಾವಧಿ ಎತ್ತರವು.



ಸ್ಟೀಪಲ್‌ಚೇಸನ್ನು ಹೋಲುವ ಕುದುರೆ ಜಿಗಿತ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಎರಡು ಬಗೆಯ ಪಂದ್ಯ ಮಾರ್ಗಗಳಿವೆ. ಒಂದು ಬಗೆಯದ್ದು ಹಳ್ಳಿಗಾಡಿನ, ಕಷ್ಟಸಾಧ್ಯವಾದ ಮಾರ್ಗ; ಬೇಲಿಯಾಗಲೀ ಪೊದೆಯಾಗಲೀ ಒಳ್ಳೆಯ ಆಕಾರದಿಂದ ಒಪ್ಪವಾಗಿರುವ ಮಾರ್ಗ ಇನ್ನೊಂದು. ಇವುಗಳ ಎತ್ತರ ಸ್ಟೀಪಲ್ [illegible] ಹೆಚ್ಚಿರುವುದಿಲ್ಲ.

ಸ್ಟೀಪಲ್‌ಚೇಸಿನಲ್ಲಿ ನೀರಿನ [illegible]



ಹೆಲ್ಸಿಂಕಿ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ 3000 ಮೀಟರ್ ಸ್ಟೀಪಲ್‌ಚೇಸ್ ವಿಜೇತ ಅಮೆರಿಕದ ಹೊರೇಸ್ ಆಶನ್ ಫೆಲ್ಟರ್

ಸ್ಟೀಪ್‌ಲ್‌ಚೇಸ್ ಎಂಬುದು ಮಾರ್ಗ ಹಾಗೂ ಬಯಲು ಮೇಲಾಟಗಳಲ್ಲಿ ಒಂದು ಸ್ಪರ್ಧೆ. ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿಯೂ ಈ ಸ್ಪರ್ಧೆ ಇದೆ. 3 ಅಡಿ ಎತ್ತರದ ತಡೆಗಳನ್ನೂ ಸುಮಾರು 12 ಅಡಿ ಅಗಲ ಮತ್ತು ಉದ್ದಗಳಿರುವ ಪುಟ್ಟ ನೀರಿನ ಕೊಳವನ್ನೂ ಜಿಗಿದು ಓಡಬೇಕು. ಪ್ರತಿ 400 ಮೀಟರ್ ಉದ್ದಕ್ಕೆ ಐದು ತಡೆ ಹಾಗೂ ಒಂದು ನೀರಿನ ಅಡಚಣೆ ಇರುತ್ತದೆ. ನೀರಿನ ಆಳ 2 ಅಡಿ 6 ಅಂಗುಲ. ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ 3000 ಮೀ. ಸ್ಟೀಪಲ್‌ಚೇಸ್ ಸ್ಪರ್ಧೆಯೂ ಇದೆ. ಇದರಲ್ಲಿ 13 ಅಡಿ ಒಂದೂವರೆ ಅಂಗುಲದ ನೀರು ಜಿಗಿತ, ಮೂರು ಅಡಿಗಳ ಕಂಬಿ ಹಾಗೂ ತಡೆಗಳಿರುತ್ತವೆ. ಒಟ್ಟು 35 ತಡೆಗಳಿರುತ್ತವೆ. ಕೀನ್ಯದ ಕೀನೋ 1972ರ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ 3000 ಮೀಟರ್ ಸ್ಟೀಪ್‌ಲ್‌ಚೇಸನ್ನು 8 ಮಿನಿಟು 23.6 ಸೆಕೆಂಡುಗಳಲ್ಲಿ ಮುಗಿಸಿ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ದಾಖಲೆ ಸ್ಥಾಪಿಸಿದರು. 3000 ಮೀಟರ್ ಸ್ಟೀಪ್‌ಲ್‌ಚೇಸಿನಲ್ಲಿ 1968ರಲ್ಲಿ ಫಿನ್‌ಲೆಂಡಿನ ಜೆ. ಕುಹ ಸ್ಥಾಪಿಸಿದ 8 ಮಿನಿಟು 24.2 ಸೆಕೆಂಡುಗಳು ವಿಶ್ವದಾಖಲೆಯಾಯಿತು.

ನೋಡಿ : ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ; ಕುದುರೆ ಸವಾರಿ ; ವಾಟರ್‌ಜಂಪ್ ; ಹೋಜಂಪಿಂಗ್

ಸುಗ್ಗಿ ಕುಣಿತ

ಮನುಷ್ಯನ ಸಹಜ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳಲ್ಲಿ ಒಂದು –ಕುಣಿತ. ಮಣ್ಣನ್ನು ಹಸನುಮಾಡಿ, ಮಳೆಗಾಗಿ ಕಾಯುವ ರೈತ ಭೂಮಿ ತಣಿಯುವಂತೆ ಮಳೆಗರೆದಾಗ ಸಂತೋಷದಿಂದ ನಲಿಯುತ್ತಾನೆ. ಬಿತ್ತಿ, ಬೆಳೆಸಿ, ಕುಯ್ಲು ಮಾಡಿ, ದವಸಧಾನ್ಯಗಳು ಮನೆ ತುಂಬುವಾಗ ರೈತರು ಸಹಜವಾಗಿ ಸಂತೃಪ್ತರಾಗುತ್ತಾರೆ. ಈ ಸಂತೋಷದಿಂದ ಹೊಮ್ಮಿದ ಸುಗ್ಗಿಯ ಕುಣಿತ ಸಾಧಾರಣವಾಗಿ ಬಹಳ ತೀವ್ರ ಗತಿಯ, ಕಸುವಿನ ನೃತ್ಯ.

ಸುಗ್ಗಿಯ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ಹಳ್ಳಿಯ ಎಲ್ಲರೂ ಈ ಹರ್ಷದಲ್ಲಿ ಭಾಗಿಗಳು.

"ಸುಗ್ಗಿ ಬಂತು, ಭಾಗ್ಯ ತಂತು, ರೈತರ ಮನೆ ಬೆಳಗಲು"
"ರೊಟ್ಟಿ ಬುತ್ತಿ ಕಟ್ಟಿತಂದು ಕಣದ ಊಟ ಮಾಡುವಾ"
"ಬೆವರು ಸುರಿಸಿ ದುಡಿದು ದುಡಿದು ಹಣವ ಗಳಿಸಿ ಸುಖಿಸುವಾ"
—ಈ ಸಾಲುಗಳು ಸುಗ್ಗಿ ಕುಣಿತದ ಹಾಡಿನದ್ದು.

ಸುಗ್ಗಿಯ ಕುಣಿತ ಒಂದೊಂದು ಪ್ರದೇಶದಲ್ಲಿ ಒಂದೊಂದು ವಿಧ. [illegible] ಕುಣಿಯುವವರು ಹಲವರು. ಬಣ್ಣದ ವಸ್ತ್ರವೊಂದನ್ನು ಕೈಯಲ್ಲಿ ಹಿಡಿದು, ಇನ್ನೊಂದು ಕೈಯನ್ನು ಸೊಂಕದ ಮೇಲಿಟ್ಟು ಯುವಕರು ಕುಣಿಯುತ್ತಾರೆ. ಯುವತಿಯರೂ ಕೆಲವೆಡೆ ಭಾಗವಹಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಕೊಡಗಿನ ಹುತ್ತರಿ ನೃತ್ಯ –ಸುಗ್ಗಿ ಕುಣಿತಗಳಲ್ಲಿ ಒಂದು. ಇದಕ್ಕಾಗಿ ಅಲ್ಲಿನ ಜನರು ವಿಶಿಷ್ಟ ಉಡುಗೆ ತೊಡುತ್ತಾರೆ. ಹಾಡುವವರು, ತಾಳ ವಾದ್ಯ ಬಾರಿಸುವವರೂ ನರ್ತಿಸುವವರ ನಡುವೆ ನಿಂತು ಹಾಡುತ್ತಾರೆ: ವಾದ್ಯ ಬಡಿಯುತ್ತಾರೆ.

ಸುಗ್ಗಿ ಕುಣಿತ ಪ್ರಪಂಚದ ಎಲ್ಲೆಡೆಯೂ ಇದೆ. ಮೇ ತಿಂಗಳಲ್ಲಿ ಕೆಲವು ಪಾಶ್ಚಿಮಾತ್ಯ ದೇಶಗಳಲ್ಲಿ ನಡೆಯುವ ಅಪೂರ್ವ ಉತ್ಸವ ಸುಗ್ಗಿಗೆ ಸಂಬಂಧಪಟ್ಟದ್ದೇ. ಮೇ ಸ್ತಂಭ ಕಟ್ಟಿ ಅದರ ಸುತ್ತ ಹುಡುಗರು ದೊಡ್ಡವರು ನರ್ತಿಸುತ್ತಾರೆ. 'ಮೇ ರಾಣಿ'ಯನ್ನು ಆರಿಸಿ ಕಿರೀಟ ಹಾಕುತ್ತಾರೆ.

ಸುಗ್ಗಿಕಾಲದಲ್ಲಿ ಅನೇಕ ಕ್ರೀಡೆಗಳೂ ಪ್ರಚಾರದಲ್ಲಿವೆ.

ನೋಡಿ : ಮೇ ಪೋಲ್ ; ಮೇ ಕ್ವೀನ್

ಸುಜೇನ್ ಲಾಂಗ್ಲೆನ್

ಟೆನಿಸ್ ಆಟಗಾರ್ತಿ ಸುಜೇನ್ ಲಾಂಗ್ಲೆನ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ [illegible] ದಯೆ ದಾಕ್ಷಿಣ್ಯ ಇಲ್ಲದೆ ಎದುರಾಳಿಯನ್ನು ಹಣ್ಣುಗಾಯಿ ನೀರುಗಾಯಿ ಮಾಡಿಬಿಡುತ್ತಿದ್ದರು. ಆದರೆ ಪಂದ್ಯ ಮುಗಿದ ಮೇಲೆ ಪ್ರತಿಸ್ಪರ್ಧಿಯನ್ನು ಪ್ರೀತಿಯಿಂದ ಮಾತನಾಡಿಸಿ, ತಪ್ಪುಗಳನ್ನು ತೋರಿಸಿಕೊಟ್ಟು, ಮುಂದೆ ಹೇಗೆ ಗೆಲ್ಲುವುದು ಎಂದು ತಿಳಿಸಿ ಹೇಳುತ್ತಿದ್ದರು. ಆರು ಬಾರಿ ವಿಂಬಲ್ಡನ್‌ನಲ್ಲಿ ಮಹಿಳೆಯರ ಚಾಂಪಿಯನ್ ಆದ ಸುಜೇನ್ ಜನಪ್ರಿಯ ಆಟಗಾರ್ತಿ.



ಜನಪ್ರಿಯ ಆಟಗಾರ್ತಿ : ಸುಜೇನ್

ಸುಜೇನ್ ಲಾಂಗ್ಲೆನ್ ಫ್ರಾನ್ಸಿನ ಕಾಂಪೀನ್‌ನಲ್ಲಿ 1899ರ ಮೇ 24ರಂದು ಹುಟ್ಟಿದರು. ಇವರ ತಂದೆಯೇ ಸುಜೇನರ ಪ್ರಥಮ ಟೆನಿಸ್ ಶಿಕ್ಷಕ. ಸುಜೇನ್ ಹದಿನೈದನೇ ವಯಸ್ಸಿನಲ್ಲಿ ಪ್ಯಾರಿಸಿನಲ್ಲಿ ಹಾರ್ಡ್‌ಕೋರ್ಟ್ ಚಾಂಪಿಯನ್ ಷಿಪ್ಪನ್ನು ಗೆದ್ದುಕೊಂಡಿದ್ದರು. ಇವರ ಕೀರ್ತಿ ಯುರೋಪಿನಲ್ಲೆಲ್ಲ ಹರಡಿತು. ಇದೇ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಮಹಾಯುದ್ಧ ಆರಂಭವಾದ್ದರಿಂದ ಸುಜೇನ್ ಊರುಬಿಡಬೇಕಾಯಿತು.

ಅವರು ಪ್ರಥಮ ಬಾರಿಗೆ ವಿಂಬಲ್ಡನ್‌ನಲ್ಲಿ ಆಡಿದ್ದು 1919ರಲ್ಲಿ ಆ ವರ್ಷ ಅವರು ಸಿಂಗಲ್ಸ್ ಪ್ರಶಸ್ತಿಯನ್ನು ಗಳಿಸಿದರು. 1920, 1921, 1922, 1923 ಮತ್ತು 1925ರಲ್ಲೂ ಇವರು ಚಾಂಪಿಯನ್ ಆದರು. [illegible] ಇವರ ಆಟದ ಮುಖ್ಯ ಅಂಶಗಳು.

[illegible] ಚಿನ್ನದ [illegible]. 1926ರ [illegible] ಕೋಲನ್ನು [illegible] ಒಮ್ಮೆ ಮಾತ್ರ.

[illegible]. 1936ರಲ್ಲಿ ಇವರು [illegible].

ಸುತ್ತುಕೋಲು

ಸುತ್ತುಕೋಲು – ಒಂದು ಬಗೆಯ ಕೋಲಾಟ.

ಆಟಗಾರರು ವೃತ್ತಾಕಾರದಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ಆರರಿಂದ ಇಪ್ಪತ್ತರ ತನಕ ಆಟಗಾರರಿರಬಹುದು. ಒಂದೇ ಲಯಗತಿಯಲ್ಲಿ ಆಟಗಾರರು ತಮ್ಮ [illegible] ಒಬ್ಬರಿಂದ ಒಂದು ಬಡಿದು ಸುತ್ತುತ್ತಾರೆ. [illegible]

ಸುದೇಶ್ ಕುಮಾರ್

18 ವರ್ಷ ವಯಸ್ಸಿಗೆ ಅರ್ಜುನ ಪ್ರಶಸ್ತಿಗಳಿಸಿದ ಭಾರತದ ಕುಸ್ತಿಪಟು ಸುದೇಶ್ ಕುಮಾರ್.



ಜನನ 1952ನೆಯ 10ರಂದು. 1968ರಲ್ಲಿ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಚಾಂಪಿಯನ್ [illegible] ಸುದೇಶ್ ಕುಮಾರ್ ಅದೇ ವರ್ಷ ಮೆಕ್ಸಿಕೋದಲ್ಲಿ ನಡೆದ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ [illegible] ಸ್ಥಾನ ಗಳಿಸಿದರು. ಸುದೇಶ್ ಕುಮಾರ್ 1968ರಿಂದ 72ರ ವರೆಗೂ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಚಾಂಪಿಯನ್ ಆಗಿದ್ದರು.

1970 ಅವರ ಪಾಲಿಗೆ [illegible] ವರ್ಷವಾಯಿತು. [illegible] (ಕೆನಡಾ) [illegible] ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್‌ನಲ್ಲಿ [illegible] ಸ್ಥಾನ ಪಡೆದರು. ಇದೇ ವರ್ಷ ಎಡಿನ್‌ಬರೋದಲ್ಲಿ ನಡೆದ ಕಾಮನ್‌ವೆಲ್ತ್ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಚಿನ್ನದ ಪದಕ ಗಳಿಸಿದರು. ಬ್ಯಾಂಕಾಕ್‌ನಲ್ಲಿ ಜರಗಿದ ಏಷ್ಯನ್ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಭಾರತವನ್ನು ಪ್ರತಿನಿಧಿಸಿದರು. ಅದೇ ವರ್ಷ ಅವರಿಗೆ ಅರ್ಜುನ ಪ್ರಶಸ್ತಿ ದೊರಕಿತು.

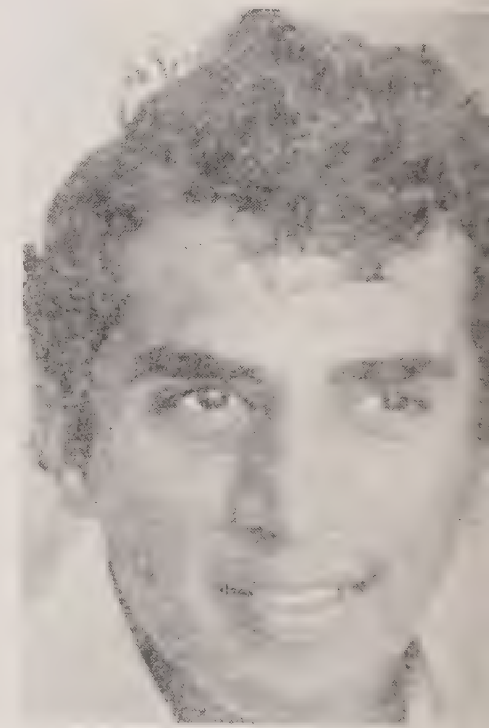
ಸುನೀಲ್ ಗಾವಸ್ಕರ್

[illegible] ಸುನೀಲ್ ಗಾವಸ್ಕರ್ [illegible] ಆಟಗಾರರಲ್ಲೊಬ್ಬರು.

[illegible] ಗಾವಸ್ಕರ ಜನಿಸಿದರು. ಇವರ ತಂದೆ [illegible] ಗಾವಸ್ಕರ್ [illegible] ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಆಟಗಾರರು. 1966ರಲ್ಲಿ ಅಖಿಲ ಭಾರತ ಶಾಲಾ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ [illegible] 213 ರನ್ ಗಳಿಸಿ [illegible] ಎಲ್ಲರ ಗಮನವನ್ನು ತಮ್ಮ ಕಡೆ ಸೆಳೆದರು. 1970ರಲ್ಲಿ ಪಶ್ಚಿಮ ವಲಯ ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾನಿಲಯದ ಫೈನಲ್ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ 327 ರನ್ ಗಳಿಸಿ, 12 ವರ್ಷಗಳ ಹಿಂದೆ ಅಜಿತ್ ವಾಡೇಕರ್ ಸ್ಥಾಪಿಸಿದ್ದ 324 ರನ್‌ಗಳ ದಾಖಲೆ ಮುರಿದರು.



ಗಾವಸ್ಕರ್‌ರಿಗೆ ರನ್ ಗಳಿಸುವ ಅತೀವ ದಾಹ. 1971ರಲ್ಲಿ ವೆಸ್ಟ್ ಇಂಡೀಸ್‌ಗೆ ಹೋಗಿ ನಾಲ್ಕು ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಆಡಿದರು. ಕೊನೆಯ ಪಂದ್ಯದ ಮೊದಲ ಇನ್ನಿಂಗ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ 124 ರನ್. ಎರಡನೆಯ ಇನ್ನಿಂಗ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ 220 ರನ್ ಗಳಿಸಿದರು. ಆ ಪ್ರವಾಸದಲ್ಲಿ ಇವರು ಗಳಿಸಿದ ಒಟ್ಟು ರನ್‌ಗಳು 774 (ಸರಾಸರಿ : 154.80). ಅದೇ ವರ್ಷ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ಪ್ರವಾಸದಲ್ಲಿ 3 ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಒಟ್ಟು 144 ರನ್ ಗಳಿಸಿದರು.



1972–73ರ ವರೆಗೆ 12 ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಆಡಿರುವ ಇವರು ಒಟ್ಟು 1.142 ರನ್ (ಸರಾಸರಿ : 5.710) ಗಳಿಸಿದ್ದಾರೆ. ಅವರ ಅತಿ ಹೆಚ್ಚಿನ ಸ್ಕೋರು 220. ನಾಲ್ಕು ಬಾರಿ ಶತಕಗಳಿಸಿದ್ದಾರೆ. ಎಂಟು ಕ್ಯಾಚು ಹಿಡಿದಿದ್ದಾರೆ.

ಸುರಂಗ

ಆಟಗಾರರು ಒಬ್ಬರ ಹಿಂದೊಬ್ಬರು ಕಾಲುಗಳನ್ನು ದೂರದೂರವಿಟ್ಟುಕೊಂಡು ಸುರಂಗ ಮಾಡಿ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ಹಿಂದೊಂದು [illegible] ಗೆರೆ [illegible]. ಇನ್ನೊಬ್ಬ ಸುಮಾರು 15 ಅಡಿ ದೂರದಲ್ಲಿ [illegible] ಗೆರೆ ಹಾಕುತ್ತಾನೆ.

[illegible]

ಕಂಬಳಿ ಹುಳ ಚಲನೆ

ಯಿಂದ ಹಿಂದಕ್ಕೆ ಎಸೆಯಬೇಕು. ಚೆಂಡು ಆ ತಂಡದ ಆಟಗಾರರ ಕಾಲು ಸಂದಿಯಿಂದ ತೂರಿ ಹೋಗುತ್ತದೆ. ಈಗ ಆಟಗಾರ ಓಡಿ ಹೋಗಿ ಚೆಂಡನ್ನು ತಂದು 2ನೆಯ ಆಟಗಾರನ ಕೈಗೆ ಕೊಟ್ಟು, ತಾನು ಸಾಲಿನಲ್ಲಿ



'ಸುರಂಗ'ದಲ್ಲಿ ಸಾಗುವುದು

ಹಿಂದೆ ಹೋಗಿ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾನೆ. ಅನಂತರ ಎರಡನೆಯ ಆಟಗಾರನೂ ಮೊದಲಿನವನಂತೆಯೇ ಮಾಡುತ್ತಾನೆ. ಚೆಂಡು ಸುರಂಗದೊಳಗಿಂದ ಹೋಗಲಿ, ಹೋಗದಿರಲಿ. ಆಟಗಾರ ಮಾತ್ರ ಹಿಂದಿರುಗಿ ಬರುತ್ತಾನೆ.

ಚೆಂಡು ಸುರಂಗದ ಮೂಲಕ ಸರಿಯಾಗಿ ಹಾದು ಹೋದರೆ 1 ಅಂಕ ಸಿಗುತ್ತದೆ. ಮೊದಲು ಎಲ್ಲ ಆಟಗಾರರ ಸರದಿಯನ್ನು ಮುಗಿಸಿದ ತಂಡಕ್ಕೆ ವಿಶೇಷವಾಗಿ 5 ಅಂಕ. ಎರಡನೆಯ ಗುಂಪಿಗೆ 3 ಅಂಕ ದೊರಕುತ್ತವೆ.

ಆಟಗಾರರು ಬಾಗಿ ತಮ್ಮ ಕೈಗಳಿಂದ ಮುಂದಿರುವವನ ಕಾಲುಗಳನ್ನು ಹಿಡಿದು ನಿಲ್ಲಬಹುದು. ಚೆಂಡು ಸಾಗಿಸುವ ಬದಲು ಈ ಸ್ಥಿತಿಯಲ್ಲಿ ಚಲಿಸಲೂಬಹುದು. ಇದಕ್ಕೆ 'ಕಂಬಳಿ ಹುಳ ಚಲನೆ' ಎನ್ನುವುದುಂಟು. ಆಟಗಾರರ ಕಾಲ ಅಡಿಯಲ್ಲಿ ಸಾಗುವ ಸುರಂಗ ಸ್ಪರ್ಧೆಯನ್ನು ತಂಡಗಳಲ್ಲಿ ಆಡಬಹುದು.

ಸುರುಸುರುಕೆ ಬತ್ತಿ

ಮುಖಭಾವ ನೋಡಿ ವಸ್ತುವನ್ನು ಹಿಡಿದಿರುವ ವ್ಯಕ್ತಿಯನ್ನು ಗುರುತಿಸುವ ಆಟ –'ಸುರುಸುರುಕೆ ಬತ್ತಿ'.

ಎರಡು ತಂಡಗಳ ಆಟಗಾರರು ಐದಾರು ಅಡಿಗಳ ಅಂತರದಲ್ಲಿ ಎದುರುಬದುರಾಗಿ ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಬೆರಳುಗಳನ್ನು ಸೇರಿಸಿ ಬೊಗಸೆ ಮಾಡಿ ಬೆನ್ನಿನ ಹಿಂದೆ ಕೈ ಇರಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಟಾಸ್ ಹಾಕಿದಾಗ ಗೆಲ್ಲುವ ಮುಖಂಡ ಬಂದು, ಬಟ್ಟೆಯ ತುಂಡನ್ನು ಉಂಡೆ ಮಾಡಿಕೊಂಡು ಎಲ್ಲ ಹುಡುಗರ ಬೊಗಸೆಗಳಲ್ಲೂ ಇಟ್ಟಂತೆ ಮಾಡಿ ಮುಂದುವರಿಯುತ್ತಿರುತ್ತಾನೆ. ಒಬ್ಬನ ಕೈಯಲ್ಲಿ ಇರಿಸಿ, ಅತ್ತಿತ್ತ ಓಡಾಡಿ ಯಾರ ಕೈಯಲ್ಲೋ ಇಡುವಂತೆ ನಟಿಸಿ, ನಿಂತುಬಿಡುತ್ತಾನೆ. ದೂರ ನಿಂತಿರುವ ಎದುರು ತಂಡದ ಮುಖಂಡ ಅನಂತರ ಅದನ್ನು ಊಹಿಸಿ ಹೇಳಬೇಕು. ಹೇಳಿದ್ದು ಸರಿಯಾಗಿದ್ದರೆ ಆಟ ಅವನ ತಂಡಕ್ಕೆ ಸಿಗುತ್ತದೆ. ತಪ್ಪಾಗಿದ್ದರೆ ಇನ್ನೊಮ್ಮೆ ಊಹಿಸಿ ಹೇಳುವ ಪಾಳಿ ಒದಗುತ್ತದೆ.

ಸುರೇಶ್ ಗೋಯೆಲ್

ಒಮ್ಮೆ ಮಂಗಜಾಪ್ಪ ಬಾಧೆಯಿಂದ ಪೀಡಿತನಾದ ಮಗು ಸುರೇಶ್‌ಗೆ ಇತರ ಮಕ್ಕಳೊಡನೆ ಬೆರೆತು ಆಟವಾಡಲು ಅವಕಾಶವಿರಲಿಲ್ಲ. ಕಿಟಕಿಯ ಪಕ್ಕ ಕುಳಿತು ಹೊರಗಡೆ ಹುಡುಗರು ಬ್ಯಾಡ್ಮಿಂಟನ್ ಆಡುವುದನ್ನೇ ಇವನು ಆಸೆಯ ಕಣ್ಣುಗಳಿಂದ ನೋಡುತ್ತ ಕುಳಿತ. ರೋಗ ಗುಣವಾದ ಮೇಲೆ ಶ್ರದ್ಧೆಯಿಂದ ಆ ಆಟವನ್ನು ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡಿದ. ಈ ಹುಡುಗ ಮುಂದೆ ಜೂನಿಯರ್ ಪ್ರಶಸ್ತಿಯನ್ನು ಐದು ಬಾರಿ ಗೆದ್ದುಕೊಂಡರು. ಹಾಗೆಯೇ ಐದು ಬಾರಿ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಚಾಂಪಿಯನ್ ಕೂಡ ಆದರು.



1943 ಜೂನ್ 20ರಂದು ಉತ್ತರ ಪ್ರದೇಶದಲ್ಲಿ ಹುಟ್ಟಿದ ಸುರೇಶ್ ಗೋಯೆಲ್ ಬ್ಯಾಂಕಾಕ್‌ನಲ್ಲಿ ನಡೆದ ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಭಾರತವನ್ನು ಪ್ರತಿನಿಧಿಸಿದಾಗ, ಹದಿನೇಳರ ತರುಣ.

ಸುರೇಶ್ ಗೋಯೆಲ್ ಪ್ರಥಮ ಬಾರಿಗೆ ನ್ಯಾಷನಲ್ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್‌ನ್ನು ಗೆದ್ದದ್ದು 1962ರಲ್ಲಿ. 1963 ಮತ್ತು 1964ರಲ್ಲೂ ಈ ಪ್ರಶಸ್ತಿಯನ್ನು ಪಡೆದು ಇವರು 'ಹ್ಯಾಟ್ ಟ್ರಿಕ್' ಸಾಧಿಸಿದರು. ದಿಪು ಘೋಷ್, ನಂದೂ ನಾಟೇಕರ್‌ರಂಥ ಉತ್ತಮ ಆಟಗಾರರನ್ನೂ ಇವರು ಸೋಲಿಸಿದರು. ಗೋಯೆಲ್ ಎರಡು ಬಾರಿ ಆಲ್ ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ –1963 ಮತ್ತು 1966ರಲ್ಲಿ– ಭಾಗವಹಿಸಿದರು. ಏಷ್ಯನ್ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಇವರು ಮಲೇಷ್ಯದ ಶ್ರೇಷ್ಠ ಆಟಗಾರ ಯುವ್ ಚೆಂಗ್ ಹೊ ಇವರನ್ನು ಸೋಲಿಸಿ ಕ್ರೀಡಾಕ್ಷೇತ್ರದಲ್ಲಿ ದೊಡ್ಡ ಕೋಲಾಹಲವನ್ನೇ ಉಂಟುಮಾಡಿದರು.

ಎದುರಾಳಿ ರಕ್ಷಣೆಯ ಆಟವಾಡುತ್ತಿದ್ದರೆ ಗೋಯೆಲ್ ಬಿರುಸಾದ ಆಟವನ್ನು ಆರಂಭಿಸುತ್ತಾರೆ. ಎದುರಾಳಿಯದ್ದೂ ಆಕ್ರಮಣದ ಆಟವಾದರೆ ಇವರು ರಕ್ಷಣೆಯ ಆಟವನ್ನು ಕೈಗೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಎರಡೂ ಬಗೆಯ ಆಟಗಳ ಮೇಲೆ ಇವರಿಗೆ ಪೂರ್ಣ ಪ್ರಭುತ್ವ. ಇವರ ಪ್ರಬಲ ಹೊಡೆತಗಳು ಎದುರಾಳಿಗೆ ಕಬ್ಬಿಣದ ಗುಂಡಿನಂತೆ.

ವಾರಾಣಸಿಯ ರೈಲ್ವೆ ಕರ್ಮಾಗಾರದಲ್ಲಿ ಸುರೇಶ್ ಗೋಯೆಲ್ ಕಾರ್ಮಿಕ ಕಲ್ಯಾಣ ಅಧಿಕಾರಿಯಾಗಿದ್ದಾರೆ.

ಸುಲಭ ದಾರಿ

ಆಟಗಾರರ ಎಷ್ಟು ತಂಡಗಳಿವೆಯೋ ಅಷ್ಟು ಬಣ್ಣಗಳ ಕಾರ್ಡುಗಳು. ಇವುಗಳನ್ನು ಒಂದು ಕೊಠಡಿಯಲ್ಲಿ ಬಚ್ಚಿಡುತ್ತಾರೆ. ತಂಡಕ್ಕೆ ಯಾವ ಬಣ್ಣ, ಅವರು ಎಷ್ಟು ಕಾರ್ಡುಗಳನ್ನು ಹುಡುಕಬೇಕು ಎಂದು ಸೂಚನೆ ಕೊಟ್ಟು ಆಟಗಾರರನ್ನು ಹುಡುಕಲು ಬಿಡುತ್ತಾರೆ.

ಒಂದು ತಂಡದ ಆಟಗಾರರು ತಮ್ಮ ಕಾರ್ಡುಗಳನ್ನು ಹುಡುಕಿದ ಬಳಿಕ ಒಂದು ಕಡೆ ಸೇರುತ್ತಾರೆ. ಒಂದೊಂದು ಕಾರ್ಡಿನ ಮೇಲೆ ಒಂದೊಂದು ಅಕ್ಷರ ಇರುತ್ತದೆ. ಆ ಊರಿನ ಯಾವುದಾದರೂ ಬೀದಿಯ ಹೆಸರು ಬರುವಂತೆ ಅವರು ಅಕ್ಷರಗಳನ್ನು ಜೋಡಿಸಬೇಕು.

ತಾವಿರುವ ಸ್ಥಳದಿಂದ ಅಲ್ಲಿಗೆ ಹೋಗಲು ಸುಲಭ ದಾರಿ ಯಾವುದೆಂದು ಎಲ್ಲರೂ ಕುಳಿತು ನಿರ್ಧರಿಸುತ್ತಾರೆ. ಅನಂತರ ಅದನ್ನು ತಂಡದ ಮುಖಂಡ ಆಟ ನಡೆಸುವವನಿಗೆ ವಿವರಿಸುತ್ತಾನೆ.

ಸ್ಫುಟ ಆಲೋಚನೆಗೂ ಕ್ಷಿಪ್ರನಿರ್ಧಾರ ಶಕ್ತಿಯ ಪರೀಕ್ಷೆಗೂ ಈ ಆಟ ಸಹಾಯಕ.

ಸುಲ್ತಾನ್ ಖಾನ್

ಇಂಗ್ಲಿಷ್ ಓದುವುದಕ್ಕೆ ಬರದಿದ್ದರೂ ಚದುರಂಗದಲ್ಲಿ ಗ್ರಾಂಡ್ ಮಾಸ್ಟರ್ ಆದವರು ಸುಲ್ತಾನ್‌ಖಾನ್. ಇಲ್ಲಿಯ ತನಕ ಭಾರತೀಯರಲ್ಲಿ ಇವರೊಬ್ಬರೇ ಚದುರಂಗದ ಗ್ರಾಂಡ್ ಮಾಸ್ಟರ್.

ಈ ಆಟಗಾರ ಲಂಡನಿನ ಇಂಡಿಯಾ ಕಚೇರಿಯಲ್ಲಿ ಅಧಿಕಾರಿಯಾಗಿದ್ದ ಸರ್ ಉಮರ್ ಹಯಾತ್‌ಖಾನರ ಮನೆಯಲ್ಲಿ ಕೆಲಸಕ್ಕಿದ್ದ ಸುಲ್ತಾನ್ ಖಾನ್. ಸರಿಯಾದ ವಿದ್ಯಾಭ್ಯಾಸದ ಅನುಕೂಲತೆಯಿಲ್ಲದ ಇವರಿಗೆ ಚದುರಂಗದ ಪುಸ್ತಕ ಜ್ಞಾನ ಸ್ವಲ್ಪವೂ ಇರಲಿಲ್ಲ. 1925ರ ವರೆಗೆ ಸುಲ್ತಾನ್ ಖಾನರಿಗೆ ತಿಳಿದಿದ್ದುದು ಭಾರತೀಯ ಪದ್ಧತಿಯ ಚದುರಂಗ ಮಾತ್ರ. ಚದುರಂಗ ಆಟಗಾರರಾಗಿದ್ದ ಉಮರ್ ಹಯಾತ್‌ಖಾನರಿಂದ ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ರೀತಿಯ ಚದುರಂಗವನ್ನು ಇವರು ಕಲಿತರು. 1928ರಲ್ಲಿ ದೆಹಲಿಯಲ್ಲಿ ನಡೆದ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್ ಪಂದ್ಯವನ್ನು ಇವರು ಸುಲಭವಾಗಿಯೇ ಗೆದ್ದರು. ಮರುವರ್ಷ ತಮ್ಮ ಆಶ್ರಯದಾತನೊಂದಿಗೆ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿಗೆ ಬಂದ ಮೇಲೆ ಸುಲ್ತಾನ್‌ಖಾನರಿಗೆ ತಮಗೆ ಸರಿಗಟ್ಟಬಹುದಾದ ಆಟಗಾರರನ್ನು ಭೇಟಿಯಾಗುವ ಅವಕಾಶ ದೊರೆಯಿತು.

ಸುಲ್ತಾನ್‌ಖಾನ್ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನಲ್ಲಿ ಇದ್ದದ್ದು ಐದು ವರ್ಷ (1929—33). ಅಷ್ಟರಲ್ಲೇ ಇವರು ಮೂರು ಬಾರಿ ಬ್ರಿಟಿಷ್ ಸಾಮ್ರಾಜ್ಯದ ಚಾಂಪಿಯನ್ ಆದರು. ಹ್ಯಾಂಬರ್ಗ್, ಪ್ರಾಗ್, ಫೋಕ್‌ಸ್ಟೋನ್‌ಗಳ ಚದುರಂಗ ಒಲಿಂಪಿಯಡ್‌ಗಳಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಿದರು. ಹಲವಾರು ಗ್ರಾಂಡ್ ಮಾಸ್ಟರ್‌ಗಳನ್ನು ಸೋಲಿಸಿದರು, ಸ್ವತಃ ಗ್ರಾಂಡ್ ಮಾಸ್ಟರ್ ಆದರು. ಜಾಗತಿಕ ಮಟ್ಟದ ಆಟಗಾರರೆನಿಸಿದ ಸುಲ್ತಾನ್‌ಖಾನ್ ತಮ್ಮ ಆಶ್ರಯದಾತ ಸ್ವದೇಶಕ್ಕೆ ಹಿಂದಿರುಗಿದಾಗ ಅವರ ಜೊತೆಯಲ್ಲಿ ತಾವೂ ಬರಬೇಕಾಯಿತು.

ಭಾರತಕ್ಕೆ ಮರಳಿದ ಮೇಲೆ ಸುಲ್ತಾನ್‌ಖಾನ್ ಮುಖ್ಯ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಿದ್ದು ಒಂದೇ ಬಾರಿ. ಆಡಬೇಕೆನಿಸಿದರೂ ಸರಿಯಾದ ಪ್ರತಿಸ್ಪರ್ಧಿಗಳು ಸಿಗದೆ ಕೊನೆಗೆ, 1935ರ ಅನಂತರ, ಚದುರಂಗದ ಯೋಚನೆಯನ್ನೇ ಸುಲ್ತಾನ್‌ಖಾನ್ ಬಿಟ್ಟರು. ಸ್ವಾತಂತ್ರ್ಯಾನಂತರ ಪಾಕಿಸ್ತಾನದಲ್ಲಿರುವ ಸಾರ್ಗೋಧಾ ಹಳ್ಳಿಯಲ್ಲಿ ಸಾಮಾನ್ಯ ಬೇಸಾಯಗಾರನಂತೆ ಜೀವಿಸತೊಡಗಿದರು.

1966ರಲ್ಲಿ ಏಪ್ರಿಲ್ 25ರಂದು 62 ವರ್ಷ ವಯಸ್ಸಿನ ಸುಲ್ತಾನ್ ಖಾನ್ ಕ್ಷಯದಿಂದ ಸತ್ತಾಗ, ಚದುರಂಗ ಪ್ರಪಂಚಕ್ಕೆ ಆದ ಅಪಾರ ನಷ್ಟವನ್ನು ಗಮನಿಸಿದವರೇ ಕಡಮೆ.

ಸೂಜಿ ದಾರ ಪೋಣಿಸು

ಅವಸರದಲ್ಲಿ ಸೂಜಿಗೆ ದಾರ ಪೋಣಿಸುವುದು ಸುಲಭವಲ್ಲ. ಅದರಲ್ಲೂ ಸ್ಪರ್ಧೆ ಇರುವಾಗ, ಮಾನಸಿಕ ಆತಂಕದಿಂದ ಕೈ ನಡುಗಿ ಪೋಣಿಸುವುದೇ ಕಷ್ಟವಾಗಿ ಬಿಡುತ್ತದೆ.

ಹೊರಡುಗೆರೆಯ ಹಿಂದೆ ಸೂಜಿ ಮತ್ತು ದಾರ ಕೊಟ್ಟು ಹುಡುಗಿಯರನ್ನು ಸಾಲಾಗಿ ನಿಲ್ಲಿಸಿರುತ್ತಾರೆ. ಸೀಟಿ ಆದ ಮೇಲೆ ಅವರೆಲ್ಲ ಓಡಿಹೋಗಿ ಗುರಿಗೆರೆ ತಲಪಬೇಕು. ಅಲ್ಲಿ ಸೂಜಿಗೆ ದಾರವನ್ನು ಪೋಣಿಸಿಕೊಂಡು ಹೊರಟ ಸ್ಥಳಕ್ಕೆ ವಾಪಸಾಗಬೇಕು.

ಇನ್ನೊಂದು ವಿಧದ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಮೊದಲು ಹುಡುಗಿಯರಿಗೆ ಸೂಜಿ ಕೊಡುತ್ತಾರೆ. ಗುರಿಗೆರೆಯ ಮೇಲೆ ಬೆಂಚನ್ನಿರಿಸಿ ಅದರ ಮೇಲೆ ದಾರ ಇಟ್ಟಿರುತ್ತಾರೆ. ಹುಡುಗಿಯರು ಗುರಿಗೆರೆ ಸೇರಿ, ಅಲ್ಲಿ ದಾರ ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಸೂಜಿಗೆ ಪೋಣಿಸಬೇಕು. ಅನಂತರ ಹೊರಡು ಗೆರೆ ತಲಪಬೇಕು.

ತಂಡ ತಂಡವಾಗಿ ಆಡುವಾಗ ಆಟಗಾರರ ಗುಂಪನ್ನು ಹೊರಡು ಗೆರೆಯ ಹಿಂದೆ ಸಾಲಾಗಿ ನಿಲ್ಲಿಸಬೇಕು. ಗುರಿಗೆರೆಯ ಬಳಿ ಎಷ್ಟು ತಂಡಗಳಿರುತ್ತವೆಯೋ ಅಷ್ಟು ಸೂಜಿ ಮತ್ತು ದಾರಗಳನ್ನು ಬೆಂಚಿನ ಮೇಲೆ ಇಟ್ಟಿರುತ್ತಾರೆ.

ಸೀಟಿ ಆದಾಗ ಎಲ್ಲ ಗುಂಪಿನ ಮೊದಲನೆಯ ಆಟಗಾರರೂ ಗುರಿಗೆರೆಗೆ ಓಡಿ ಹೋಗಿ ಸೂಜಿಗೆ ದಾರ ಪೋಣಿಸಿ, ಬೆಂಚಿನ ಮೇಲೆಯೇ ಇಟ್ಟು, ತಮ್ಮ ಗುಂಪಿನ ಹಿಂದೆ ಹೋಗಿ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ಅವರು ಹಿಂದಿರುಗುತ್ತಿರುವಾಗ ಗುರಿಗೆರೆಯ ಬಳಿಯಲ್ಲಿ ಆಡದೆ ನಿಂತ ಕೆಲವರು ಸೂಜಿಗಳಿಂದ ದಾರವನ್ನು ಬೇರ್ಪಡಿಸಿ ಇಟ್ಟು ಬಿಡುತ್ತಾರೆ.

ಮೊದಲನೆಯವನು ಹಿಂದೆ ಹೋಗಿ ನಿಂತಕೂಡಲೇ ಎರಡನೆಯವನು ಓಡಿ ಹೋಗಿ ಸೂಜಿಗೆ ದಾರ ಪೋಣಿಸಿ ಬರಬೇಕು. ಯಾವ ತಂಡದವರು ಮೊದಲು ಮುಗಿಸುತ್ತಾರೋ ಅವರು ಗೆಲ್ಲುತ್ತಾರೆ.

ಸೂರ್ಯ ನಮಸ್ಕಾರ

ಸೂರ್ಯ ನಮಸ್ಕಾರವು ಆರೆಂಟು ಯೋಗಾಸನ ಭಂಗಿಗಳನ್ನು ಸೇರಿಸಿದ ಒಂದು ಲಘು ವ್ಯಾಯಾಮ. 'ಸೂರ್ಯ ದಂಡ' ಎಂದರೂ ಇದೇ. ಮುಂಜಾನೆಯ ಎಳೆ ಬಿಸಿಲಿನಲ್ಲಿ ನಿರ್ಮಲ ವಾತಾವರಣದಲ್ಲಿ ಸೂರ್ಯನನ್ನು ನಮಸ್ಕರಿಸುವ ಭಂಗಿಯೂ ಸೇರಿದ ವ್ಯಾಯಾಮವಾದುದರಿಂದ 'ಸೂರ್ಯ ನಮಸ್ಕಾರ' ಎಂದು ಇದನ್ನು ಕರೆಯುತ್ತಾರೆ.

ದೇಹದ ವಿವಿಧ ಭಾಗಗಳ ಸ್ನಾಯುಗಳಿಗೆ ತಕ್ಕ ಕಸರತ್ತು ಕೊಡುವ 'ದಂಡ' 'ಬೈಠಕ್' (ಉಠಾಬೈಸ್) ಮತ್ತು 'ಆಸನ'–ಈ ವ್ಯಾಯಾಮಗಳಿಗೆ ಯಾವುದೇ ಉಪಕರಣಗಳ ಅಗತ್ಯವಿಲ್ಲ. ದಂಡ, ಬೈಠಕ್ ಮತ್ತು ಆಸನಗಳ ರೀತಿಗಳನ್ನೊಳಗೊಂಡ ಸೂರ್ಯ ನಮಸ್ಕಾರಕ್ಕೆ 'ಅಷ್ಟಾಂಗ ದಂಡ' ಎಂಬ ಹೆಸರೂ ಇದೆ. ಹೊಟ್ಟೆ, ಕೆಳಹೊಟ್ಟೆ, ತೊಡೆ, ಕಾಲು, ಕೈ, ಭುಜ ಮತ್ತು ಬೆನ್ನುಹುರಿ —ಈ ಎಲ್ಲ ಅಂಗಗಳಿಗೂ ಸೂರ್ಯ ನಮಸ್ಕಾರದಿಂದ ಲಘು ವ್ಯಾಯಾಮ ಸಿಗುತ್ತದೆ.

ಸೂರ್ಯ ನಮಸ್ಕಾರವು ಹತ್ತು ಭಂಗಿಗಳನ್ನೊಳಗೊಂಡಿದೆ. ಮೊದಲನೆಯ ನಿಲುವಿನಿಂದ ಪ್ರಾರಂಭವಾಗಿ ಕ್ರಮವಾಗಿ ಶರೀರವನ್ನು ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಸ್ಥಿತಿಗಳಲ್ಲಿ ಚಲಿಸಿ ಕೊನೆಗೆ ಬರುವ ಹತ್ತನೆಯ ನಿಲುವು ಮೊದಲನೆಯ



ಸೂರ್ಯ ನಮಸ್ಕಾರದ ಸ್ಥಿತಿಗಳು

ುಬಿಸಿನಂತೆ ಇರುತ್ತದೆ. ಮೊದಲನೆಯ ಮತ್ತು ಹತ್ತನೆಯ ನಿಲುವುಗಳಲ್ಲಿ ಲು ಜೋಡಿಸಿ ಸರಳವಾಗಿ ನಿಲ್ಲಬಹುದು. ಕೈಗಳನ್ನು ದೇಹಕ್ಕೆ ತಾಗಿಸಿ ಂಡು ಉದ್ದಕ್ಕೆ ಬಿಡಬಹುದು : ಅಥವಾ ಎದೆಯ ಎದುರು ಜೋಡಿಸಿ ಮಸ್ಕಾರ ಮಾಡಬಹುದು. ಪ್ರಾರಂಭದಲ್ಲಿ ಚಲನೆಗಳನ್ನು ಅವಸರ ವಸರವಾಗಿ ಮಾಡಬಾರದು. ದು ನಮಸ್ಕಾರ ಪೂರ್ಣ ಲು ಕನಿಷ್ಠ 12–15 ಸೆಕೆಂಡು ಾದರೂ ಬೇಕು. ಬೆಳೆಯು ುವ ಮಕ್ಕಳೂ ಪುರುಷರೂ ಹಿಳೆಯರೂ ಎಲ್ಲ ವಯೋ ರ್ಗದವರೂ ಸೂರ್ಯ ಮಸ್ಕಾರ ಮಾಡಬಹುದು. ದರಿಂದ ರಕ್ತ ಪರಿಚಲನೆ, ಣಕ್ರಿಯೆ, ಮಲವಿಸರ್ಜನೆ, ಹದ ಎಲ್ಲ ವಿಧ ನರಶ್ರೇಣಿ ಕಾರ್ಯ, ಆರೋಗ್ಯ ಇವು ಗೆಲ್ಲ ಒಳ್ಳೆಯದಾಗುತ್ತದೆ. ಸೂರ್ಯ ನಮಸ್ಕಾರವು ರತದಲ್ಲಿ ಪ್ರಾಚೀನ ಕಾಲ ದಿಂದ ರೂಢಿಯಲ್ಲಿತ್ತು. ನಿಸರ್ಗ ಪೂಜಕರಾದ ಆರ್ಯರಿಗೆ ಸೂರ್ಯ ನಮಸ್ಕಾರದಲ್ಲಿ ಧಾರ್ಮಿಕ ಭಾವನೆಯೂ ಇತ್ತು. ಮಂತ್ರೋಚ್ಚಾರ ಸಹಿತ ವೇದೋಕ್ತ ಸೂರ್ಯ ನಮಸ್ಕಾರವನ್ನು ಅವರು ಮಾಡುತ್ತಿದ್ದರು. ಇದರಿಂದ ಉಚ್ಛ್ವಾಸ–ನಿಶ್ವಾಸ ಕ್ರಮಬದ್ಧತೆ, ಶ್ವಾಸಕೋಶ ಮತ್ತು ಹೃದಯ ಚಲನ ವಲನ ಆರೋಗ್ಯ, ಸದೃಢತೆ ಎಲ್ಲವೂ ಲಭಿಸುತ್ತಿತ್ತು. ದೇಹಾರೋಗ್ಯಕ್ಕೆ ಅತ್ಯಗತ್ಯವಾದ ಸೂರ್ಯನ ಬೆಳಕಿನಿಂದ ಭೂಮಿಗೆ ಬರುವ, ದೇಹಾರೋಗ್ಯಕ್ಕೆ ಅಗತ್ಯವಾದ, ಹಾಗೂ ವಾತಾವರಣದ ಕೆಟ್ಟ ಹವೆಗಳನ್ನು ಹೋಗಲಾಡಿಸಿ, ಶ್ರೇಷ್ಠ ಆಮ್ಲಜನಕಕ್ಕೆ ಅವಕಾಶ ಕೊಡುವ ಅತಿ ನೇರಳೆ ಕಿರಣಗಳ ಸಂಪರ್ಕ ದೇಹಕ್ಕೆ ದೊರೆಯುತ್ತಿತ್ತು. ಈ ಕಿರಣಗಳು ಬೆಳೆಯುತ್ತಿರುವ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಅತ್ಯಾವಶ್ಯಕ.

ವೇದೋಕ್ತ ಸೂರ್ಯ ನಮಸ್ಕಾರದಲ್ಲಿ ಬೀಜಾಕ್ಷರಗಳ, ಉದಾತ್ತ ಅನುದಾತ್ತ ಸ್ವರಗಳ ಉಚ್ಚಾರಣೆಗಳಿಂದ ಸಹಜವಾಗಿಯೇ ಏರ್ಪಡುವ ಶ್ವಾಸೋಚ್ಛ್ವಾಸ ಕ್ರಮಗಳು ಸೂರ್ಯ ನಮಸ್ಕಾರಗಳಿಗೆ ಅನುಸಾರವಾಗಿಯೇ ಇರುತ್ತವೆ.

ಉಸಿರಾಟದ ವ್ಯಾಯಾಮ ಮತ್ತು ಬಿಸಿಲು ಸ್ನಾನ —ಸೂರ್ಯ ನಮಸ್ಕಾರದಿಂದ ಪರೋಕ್ಷವಾಗಿ ದೊರಕುವ ಪ್ರಯೋಜನಗಳು.

ನೋಡಿ : ಬೈಠಕ್

ಸೂರು ಚೆಂಡು

ಚೆಂಡಿನ ಹೊಡೆತವನ್ನು ತಪ್ಪಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದು ಸೂರುಚೆಂಡು ಆಟದ ಸ್ವಾರಸ್ಯ. ಎಂಟು–ಹತ್ತು ಹುಡುಗರು ಈ ಆಟ ಆಡಬಹುದು. ಮೊದಲಿಗೆ ಇವರು ಬಯಲಿನಲ್ಲಿ ಹರಡಿಕೊಂಡಿರುತ್ತಾರೆ. ಒಬ್ಬ ರಬ್ಬರ್ ಚೆಂಡನ್ನು ಎತ್ತರಕ್ಕೆ ಎಸೆಯುತ್ತಾನೆ. ಎಲ್ಲರೂ ಚೆಂಡನ್ನು ಹಿಡಿದುಕೊಳ್ಳಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುತ್ತಾರೆ. ಕೊನೆಗೆ ಇದು ಯಾರ ಕೈಗೆ ಸಿಗುತ್ತದೋ ಅವನು ಚೆಂಡಿನಿಂದ ಇತರರಿಗೆ ಹೊಡೆಯಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುತ್ತಾನೆ.



ಪುನಃ ಚೆಂಡು ಸಿಕ್ಕಿದ ಆಟಗಾರ ಇತರರಿಗೆ ಹೊಡೆಯಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುತ್ತಾನೆ. ಆಟದ ಕೊನೆಯವರೆಗೂ ಚೆಂಡಿನ ಏಟು ಪಡೆಯದವನು ಜಯಶಾಲಿ.

ಸ್ನೂಕರ್

ಒಂದು ಮೇಜಿನ ಮೇಲಿರುವ ಚೆಂಡುಗಳನ್ನು ನಿಗದಿಯಾದ ಕ್ರಮದಲ್ಲಿ ಮೇಜಿಗೆ ಲಗತ್ತಿಸಿರುವ ಚೀಲಗಳೊಳಕ್ಕೆ ಬೀಳಿಸುವುದು —ಸ್ನೂಕರ್ ಆಟದ ಉದ್ದೇಶ. ಬೇಕಾದ ಸಾಮಗ್ರಿ ಬಿಲಿಯರ್ಡ್ಸ್ ಆಟದಂತೆಯೇ. ಆದರೆ



ಸ್ನೂಕರ್ ಮೇಜು

ಇಲ್ಲಿ ಒಟ್ಟು 21 ಚೆಂಡುಗಳಿವೆ. 1875ರಲ್ಲಿ ಸ್ನೂಕರ್ ಭಾರತದಲ್ಲಿ ಪ್ರಾರಂಭವಾಯಿತು. ಸುಮಾರು 1886ರಲ್ಲಿ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನಲ್ಲಿ ಪ್ರಸಾರವಾಯಿತು. ಈಗ ಇದು ಜಗತ್ತಿನ ಅತ್ಯಂತ ಪ್ರಚಲಿತವಿರುವ ಆಟ.

15 ಕೆಂಪು ಚೆಂಡುಗಳು. ಪ್ರತಿ ಚೆಂಡು ಚೀಲದೊಳಕ್ಕೆ ಬಿದ್ದಾಗಲೂ ಆಟಗಾರನ ಲೆಕ್ಕಕ್ಕೆ ಒಂದು ಗೆಲ್ಲಂಕ. ಇನ್ನುಳಿದುವು ಹಳದಿ (ಎರಡು ಅಂಕ), ಹಸಿರು (ಮೂರು ಅಂಕ), ಕಂದು (ನಾಲ್ಕು ಅಂಕ), ನೀಲ (ಐದು ಅಂಕ), ಎಳೆಗೆಂಪು (ಆರು ಅಂಕ), ಕಪ್ಪು (ಏಳು ಅಂಕ) ಚೆಂಡುಗಳು. ಮೇಜಿನ ಅಳತೆ ಆರು ಅಡಿ ಅಗಲ, 12 ಅಡಿ ಉದ್ದ. ಆಟಗಾರ ನಿಲ್ಲುವ ತುದಿಯಿಂದ 29 ಅಂಗುಲ ದೂರದಲ್ಲಿ ಮೇಜಿನ ಮೇಲೆ ಒಂದು ಅಡ್ಡಗೆರೆ ಇರುತ್ತದೆ. ಇದರ ಮಧ್ಯಕ್ಕೆ 11½ ಅಂಗುಲ ತ್ರಿಜ್ಯದ ಅರ್ಧವರ್ತುಲವಿರುತ್ತದೆ. ಇಲ್ಲಿಂದ ಆಟ ಆರಂಭವಾಗುತ್ತದೆ.

ಬಿಳಿಯ ಚೆಂಡು ಒಂದು ಬಣ್ಣದ ಚೆಂಡಿನ ಹಿಂದೆ ಇರುವಂತೆ ಉರುಳಿಸಿ ಬಿಡುವುದಕ್ಕೆ 'ಸ್ನೂಕರ್' ಒಡ್ಡುವುದು ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ. ಇದರಿಂದಲೇ ಆಟಕ್ಕೆ 'ಸ್ನೂಕರ್' ಎಂಬ ಹೆಸರು ಬಂದಿದೆ.

'ಕ್ಯೂ' ದಂಡ ಉಪಯೋಗಿಸಿ ಚೆಂಡುಗಳನ್ನು ಹೊಡೆಯುವುದು ಆಟದ ರೀತಿ. ಮೊದಲು ಕೆಂಪು ಚೆಂಡನ್ನು ಚೀಲಕ್ಕೆ ಬೀಳಿಸಿದರೆ ಅನಂತರ ಯಾವ ಬಣ್ಣದ ಚೆಂಡನ್ನಾದರೂ ಬೀಳಿಸುವ ಹಕ್ಕು ಆಟಗಾರನಿಗಿದೆ. ಕೆಂಪು ಚೆಂಡು ಒಮ್ಮೆ ಚೀಲಕ್ಕೆ ಬಿದ್ದ ಮೇಲೆ ಮತ್ತೆ ಹಿಂದಕ್ಕೆ ಮೇಜಿನ ಮೇಲೆ ಇಡುವಂತಿಲ್ಲ. ಅ
ಬೇರೆ ಬಣ್ಣದ ಚೆಂಡುಗಳನ್ನಾದರೆ ಮತ್ತೆ ತೆಗೆದು ಅದರ ಯಥಾಸ್ಥಾ
ದಲ್ಲಿ ಇಡಬಹುದು.

ಒಂದು ಕೆಂಪು ಬಣ್ಣದ ಚೆಂಡು ಒಂದು ಬೇರೆ ಬಣ್ಣದ ಚೆಂಡು —
ಪರ್ಯಾಯವಾಗಿ ಹೊಡೆಯುವ ರೀತಿ ಮುಂದುವರಿಯುತ್ತದೆ.
ತಪ್ಪಿದ ಬಿಳಿಯ ಚೆಂಡು ಅಪೇಕ್ಷಿತ ಚೆಂಡನ್ನು ತಾಗಿ ಚೀಲಕ್ಕೆ ಬೀಳಿಸು
ಎಲ್ಲ ಕೆಂಪು ಚೆಂಡುಗಳೂ ಚೀಲಕ್ಕೆ ಬೀಳುವವರೆಗೆ ಈ ಪರ್ಯಾಯ ಕ್ರ
ಮುಂದುವರಿಯುತ್ತದೆ. ಅನಂತರ ಹಳದಿ, ಹಸಿರು, ಕಂದು, ನೀ
ಎಳೆಗೆಂಪು, ಕಪ್ಪು—ಈ ಕ್ರಮದಲ್ಲಿ ಉಳಿದ ಚೆಂಡುಗಳನ್ನು ಗುರಿಗೆ ತ
ಬೇಕು. ಆಡುವಾಗ ಬಣ್ಣದ ಚೆಂಡಿಗೆ ನೇರವಾಗಿ ಹೊಡೆಯಲು ಸಾಧ್ಯ
ಆಗ ಅವನು ಮೇಜಿನ ಕುಷನ್‌ಗಳಿಗೆ ತಗಲಿಸಿ ಹಿಂದಕ್ಕೆ ಬಂದು ಬ
ಚೆಂಡಿಗೆ ತಗಲುವಂತೆ ಹೊಡೆಯಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಯಾವುದೇ ಚೆಂಡಿಗೆ
ಕ್ಯೂ ಚೆಂಡು ತಗಲದಿದ್ದರೆ ಆವರೆಗೆ ಗಳಿಸಿದ ಗೆಲ್ಲಂಕಗಳಲ್ಲಿ ನಾಲ್ಕನ್ನು ಕ
ಕೊಳ್ಳುತ್ತಾನೆ. ಒಂದು ವೇಳೆ ಹಳದಿ ಚೆಂಡಿಗೆ ಗುರಿಯಿಟ್ಟು ಬದ
ನೀಲಿಗೋ ಕಪ್ಪು ಚೆಂಡಿಗೋ ತಾಗಿಸಿದನೆಂದರೆ, 5 ಅಥವಾ 7
ಆಯಾ ಚೆಂಡಿಗೆ ನಿಗದಿಯಾದ ಅಂಕಗಳನ್ನು ಕಳೆದುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾನೆ.
ಹೊಡೆತಗಳಿಂದ ಬಹಳಷ್ಟು ಗೆಲ್ಲಂಕಗಳು ಹೀಗೆ ನಷ್ಟವಾಗುತ್ತವೆ.

ಆಟದ ಅತಿ ಹೆಚ್ಚಿನ ಸ್ಕೋರು 147. ಒಂದೇ ಬ
147 ಅಂಕ ಸಾಧಿಸಿದವರು ಜೋ ಡೇವಿಸ್ ಎಂಬ ವೃತ್ತಿ
ಬಿಲಿಯರ್ಡ್ಸ್ ಆಟಗಾರ. ಇವರ ಪ್ರಯತ್ನದಿಂದ ಸ್ನೂಕರ್
ಜನಪ್ರಿಯವಾಯಿತು. 1965ರಲ್ಲಿ ಆಟದಿಂದ ಇವರು ನಿವೃತ್ತಿಯಾ
687 ಬಾರಿ 100 ಅಂಕಗಳ ಬ್ರೇಕ್‌ಗಳನ್ನು ಹೊಡೆದಿದ್ದರು.
ಡೇವಿಸರ ಸ್ನೂಕರ್ ಸಾಧನೆಗೆ ಇಂದೂ ಸಾಟಿಯಿಲ್ಲ.

ನೋಡಿ : ಬಿಲಿಯರ್ಡ್ಸ್

ಸೆಟ್ ಡ್ರಿಲ್

ಹಲವು ಬಗೆಯ ಉಪಕರಣಗಳಿಂದ ಬೇರೆ ಬೇರೆಯಾಗಿ ಕವಾ
ಮಾಡುವುದರ ಬದಲು ಒಟ್ಟಿಗೇ ಮಾಡುವ ಡ್ರಿಲ್ ಅಥವಾ ಕವಾಯ
ಸೆಟ್ ಡ್ರಿಲ್.



ಡಂಬೆಲ್ಸ್, ವ್ಯಾಂಡ್ (ಚಿಕ್ಕದೊಣ್ಣೆ), ಗದೆ, ಧ್ವಜ ಮುಂತಾದ ಹಗುರ ಉಪಕರಣಗಳನ್ನು ಇಟ್ಟುಕೊಂಡು ಸೆಟ್‌ಡ್ರಿಲ್ ಮಾಡಬಹುದು. ಸೆಟ್‌ಡ್ರಿಲ್ ಮಾಡುವಾಗ ಒಂದು ಗುಂಪಿನಲ್ಲಿ ಕನಿಷ್ಠ 30–40 ಮಂದಿ ಹುಡುಗ ಅಥವಾ ಹುಡುಗಿಯರಾದರೂ ಇರಬೇಕು. ಇನ್ನೂ ಹೆಚ್ಚು ಸಂಖ್ಯೆ ಇದ್ದರೆ ಉತ್ತಮ. ಒಂದೊಂದು ಗುಂಪಿನ ಹುಡುಗರ ಕೈಯಲ್ಲಿ ಒಂದೊಂದು ಬಗೆಯ ಉಪಕರಣಗಳನ್ನು ಕೊಡಬೇಕು. ಸಂಗೀತದ ತಾಳಕ್ಕೆ ಸರಿಯಾಗಿ ಅಥವಾ ಆದೇಶಗಳಿಗೆ ಸರಿಯಾಗಿ ಎಲ್ಲ ಗುಂಪಿನವರೂ ಒಟ್ಟಿಗೆ ಒಂದೇ ಬಗೆಯ ಕವಾಯತು ಮಾಡುವಾಗ ನೋಡಲು ಚಂದ.

ಸ್ಕೇಟ್ ಆಟ

ಚಳಿಗಾಲದ ಆಟಗಳ ವರ್ಗಕ್ಕೆ ಸೇರಿದ ಸ್ಕೇಟ್‌ಆಟ —ಸ್ಕೇಟಿಂಗ್— ಉತ್ತರ ಯೂರೋಪಿನಲ್ಲಿ ಸಾವಿರ ವರ್ಷಗಳ ಹಿಂದೆಯೇ ಅಸ್ತಿತ್ವದಲ್ಲಿದ್ದಿತು. ಮಂಜುಗಡ್ಡೆ ಕಟ್ಟಿದ ಕಾಲುವೆ, ಸರೋವರಗಳಲ್ಲಿ ಎಳೆಯರು 'ಹಾರುವ ಹಕ್ಕಿಯಂತೆ, ಬಿಲ್ಲಿನಿಂದ ಬಿಟ್ಟ ಬಾಣದಂತೆ ವೇಗವಾಗಿ ಓಡಾಡುತಿದ್ದು'ದರ ಪ್ರಸ್ತಾಪ 12ನೆಯ ಶತಮಾನದ ಕೆಲವು ಇಂಗ್ಲಿಷ್ ಬರಹಗಳಲ್ಲಿದೆ.

ಹಾಲೆಂಡಿನ ಸಂತ ಮಹಿಳೆ ಲಿಡ್‌ವಿನ್ (1380—1433) 16 ವರ್ಷದವಳಿದ್ದಾಗ ನೀರ್ಗಲ್ಲ ಹಾಸಿನ ಮೇಲೆ ಓಡಾಡುತ್ತಾ ಜಾರಿ ಬಿದ್ದುದರಿಂದ ಹೆಳವಳಾದಳು, ಈಗಲೂ, ಏಪ್ರಿಲ್ 14ರಂದು ಹಾಲೆಂಡಿನಲ್ಲಿ ಮಂಜುಗಡ್ಡೆ ಕಟ್ಟುವ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ಸಂತ ಲಿಡ್‌ವಿನಳ ಉತ್ಸವ ಆಚರಿಸುತ್ತಾರೆ.



[illegible] ಘನೀಕೃತವಾದಾಗ ಸ್ಕೇಟಿಂಗ್ -19ನೆಯ [illegible]

ಸಂತ ಲಿಡ್‌ವಿನಳು ಬಿದ್ದ ಘಟನೆಯನ್ನು ತೋರಿಸುವ ವರ್ಣಚಿತ್ರ ಒಂದಿದೆ. ಇದು ಸ್ಕೇಟಿಂಗ್‌ಗೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದಂತೆ ದೊರಕುವ ಪ್ರಥಮ ಚಿತ್ರ. ಮುಂದೆ 18ನೆಯ ಶತಮಾನದ ಫ್ರೆಂಚ್ ಚಿತ್ರಕಾರರು ಸ್ಕೇಟಿಂಗಿನ ಹಲವಾರು ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ರಚಿಸಿದ್ದಾರೆ.

ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ರಾಣಿ ವಿಕ್ಟೋರಿಯಳ (1819—1901) ಪತಿ ಪ್ರಿನ್ಸ್ ಆಲ್ಬರ್ಟ್ ತನ್ನ ಸ್ಕೇಟಿಂಗ್ ನೈಪುಣ್ಯದಿಂದ ಆಕೆಯ ಮನಸ್ಸನ್ನು ಆಕರ್ಷಿಸಿದ್ದನಂತೆ. ಜರ್ಮನಿಯ ಮಹಾಕವಿ ಗಯಟೆ (1749—1842), ಖ್ಯಾತ ಇಂಗ್ಲಿಷ್ ಕಾದಂಬರಿಕಾರ ವಾಲ್ಟರ್ ಸ್ಕಾಟ್ (1771—1832) ಇವರು ಸ್ಕೇಟಿಂಗ್ ಪ್ರಿಯರು. ವಾಲ್ಟರ್ ಸ್ಕಾಟ್ ಸ್ಕೇಟಿಂಗ್ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಲ್ಲೂ ಭಾಗವಹಿಸಿದ್ದರು.

ಪಾದಕ್ಕೆ ವಿಶಿಷ್ಟ ರಚನೆಯ ಪಾದರಕ್ಷೆ ತೊಟ್ಟುಕೊಂಡು ಮಂಜು ಗಡ್ಡೆಯ ಮೇಲೆ ಓಡಾಡುವ ಆಟವೇ ಸ್ಕೇಟಿಂಗ್. ಉತ್ತಮ ಆಟಗಾರನಿಗೆ ದೇಹದ ಸಮತೋಲನ, ಜಾಣ್ಮೆ ಹಾಗೂ ಚಲನ ನೈಪುಣ್ಯ ಅಗತ್ಯ. ಸ್ಕೇಟಿಂಗಿಗಾಗಿ ವಿಶಿಷ್ಟವಾಗಿ ರಚಿಸಿದ ಪಾದರಕ್ಷೆ ಸ್ಕೇಟ್. ಮೊದಲು ಪ್ರಾಣಿ ಮೂಳೆಯಿಂದ ರಚಿಸಿದ ಅಡಿಯನ್ನೂ ಪ್ರಾಣಿ ತೊಗಲಿನ ಬಿಗಿ ಪಟ್ಟಿಯನ್ನೂ ಸೇರಿಸಿ ಸ್ಕೇಟ್ ತಯಾರಿಸುತ್ತಿದ್ದರು. 17ನೆಯ ಶತಮಾನದ ಹೊತ್ತಿಗೆ ಮರ ಮತ್ತು ಲೋಹದ ಪಟ್ಟಿಯುಳ್ಳ ಇವನ್ನು ತಯಾರಿಸತೊಡಗಿದರು. 19ನೆಯ ಶತಮಾನದ ಉತ್ತರಾರ್ಧದಿಂದ ಉಕ್ಕಿನ ಪಟ್ಟಿಯಿಂದ ರಚಿಸಿದ ಸ್ಕೇಟ್ ಬಳಕೆಗೆ ಬಂದಿದೆ. ಚರ್ಮದ ಬೂಟುಗಳಿಗೆ ತಳದಲ್ಲಿ ಉಕ್ಕಿನ ಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ಹೊಂದಿಸಿದ ಆಧುನಿಕ ಸ್ಕೇಟ್ ವೇಗವಾದ ಅಥವಾ ಅನಿರ್ಬಂಧಿತ ಚಲನವಲನಕ್ಕೆ ತಕ್ಕುದಾಗಿದೆ. ಇದರಿಂದ ಆಧುನಿಕ ಸ್ಕೇಟಿಂಗ್‌ನಲ್ಲಿ ವೇಗ ಸ್ಕೇಟಿಂಗ್ ಮತ್ತು ಆಕಾರ ಸ್ಕೇಟಿಂಗ್ ಎಂಬ ಎರಡು ರೀತಿಗಳು ಬೆಳೆದುಬಂದಿವೆ.



ವೇಗ ಸ್ಕೇಟಿಂಗ್ : ಪ್ರಾರಂಭದಲ್ಲಿ ದೀರ್ಘ ದೂರ ಸ್ಪರ್ಧೆ, ಕಡಮೆ ದೂರದಲ್ಲಿ ತಿರುಗುವುದು



ಹಿಮ ಸ್ಕೇಟುಗಳು

ವೇಗ ಸ್ಕೇಟಿಂಗ್‌ನಲ್ಲಿ ವೇಗವಾಗಿ ಮಂಜುಗಡ್ಡೆಯ ಮೇಲೆ ಜಾರಲು ಅನುಕೂಲವಾದ ಸ್ಕೇಟ್ ಅಗತ್ಯ. ಅದಕ್ಕಾಗಿ ಸ್ಕೇಟ್‌ನಲ್ಲಿ ಉಕ್ಕಿನ ಪಟ್ಟಿ ಸುಮಾರು 15 ಅಂಗುಲ ಉದ್ದ ಇರುತ್ತದೆ. ಮಂಜುಗಡ್ಡೆಯ ಮೇಲೆ ಬಲವಾಗಿ ಆಧರಿಸಿ, ವೇಗವಾಗಿ ಜಾರಲು ಇದು ಸಹಾಯಕವಾಗುತ್ತದೆ. ವೇಗ ಸ್ಕೇಟಿಂಗ್‌ನಲ್ಲಿ ನಾಲ್ಕು ಮೈಲು ದೂರದ 'ಓಟ'ದ ಸ್ಪರ್ಧೆಯೂ ಇರುತ್ತದೆ.



8ರ ಆಕಾರದಲ್ಲಿ ಸ್ಕೇಟಿಂಗ್

ಆಕಾರ ಸ್ಕೇಟಿಂಗ್ ಅಥವಾ ಫಿಗರ್ ಸ್ಕೇಟಿಂಗ್ ಎಂದರೆ ಮಂಜು ಗಡ್ಡೆಯ ಹಾಸಿನ ಮೇಲೆ ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಆಕಾರ ಮೂಡುವಂತೆ ಜಾರಾಡುವುದು. ಮೂಡಿದ ಗುರುತು ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಆಕಾರವನ್ನು ಯಥಾವತ್ತಾಗಿ ಹೋಲುವಂತಿರುವುದೇ ಆಟಗಾರನ ಜಾಣ್ಮೆ. ಈ ಸ್ಕೇಟ್‌ನಲ್ಲಿ ಉಕ್ಕಿನ ಪಟ್ಟಿಯು ಚಿಕದಾಗಿ ಬಾಗುಪಟ್ಟಿಯಂತೆ ಇರುತ್ತದೆ. ಬೇಕಾದಂತೆ ತಿರುವು ತಿರುಗಲು

ಇದು ಅನುಕೂಲ. ಆಕಾರ ಸ್ಕೇಟಿಂಗ್‌ನಲ್ಲಿ ಮೂರು ವಿಧಾನಗಳಿವೆ; ಒ ಆಟ; ಇಬ್ಬರು ಜೊತೆಯಾಗಿರುವುದು – ಜೋಡಿ ಆಟ; ಒ ಜೋಡಿಯು ನರ್ತಿಸುತ್ತ ಸುತ್ತುವುದು ನೃತ್ಯ ಸ್ಕೇಟಿಂಗ್. ನೃತ್ಯ ಸ್ಕೇಟಿ ತುಂಬಾ ಜನಪ್ರಿಯವಾಗಿದೆ.

ಅಮೆರಿಕದ 1864ರ ಸ್ಕೇಟಿಂಗ್ ಚಾಂಪಿಯನ್ ಜಾಕ್‌ಸನ್ ಹೆ ಆಕಾರ ಸ್ಕೇಟಿಂಗ್‌ನ ಆದ್ಯ ಪ್ರವರ್ತಕನೆನಿಸಿದ್ದಾರೆ. ಸ್ಕೇಟಿಂಗ್ ಅನಿರ್ಬಂಧಿತ ಚಲನವಲನದ ಕ್ರಮವನ್ನು ಅವರು ಆರಂಭಿಸಿದರು. ಬ ನಿಪುಣರಾಗಿದ್ದು ಸಂಗೀತಕ್ಕೂ ಸ್ಕೇಟಿಂಗ್‌ಗೂ ಹೊಂದಾಣಿಕೆ ಸಾಧಿಸಿ ನ ಸ್ಕೇಟಿಂಗ್‌ನ್ನು ಅವರು ರೂಪಿಸಿದರು.

ಗಾಲಿ ಸ್ಕೇಟಿಂಗ್ ಮತ್ತು ಹಾಯಿ ಸ್ಕೇಟಿಂಗ್ ಎಂಬ ಇನ್ನೆರಡು ಕ್ರ ಗಳಲ್ಲೂ ಸ್ಕೇಟಿಂಗ್ ನೈಪುಣ್ಯ ಅಗತ್ಯವಿದೆ.

ಗಾಲಿ ಸ್ಕೇಟಿಂಗ್‌ನ ಸ್ಕೇಟಿನಲ್ಲಿ ಉಕ್ಕಿನ ಪಟ್ಟಿಯ ಬದಲು ಚಿಕ್ಕ ಗ ಗಳಿರುತ್ತವೆ. ಹಾಲೆಂಡಿನಲ್ಲಿ 18ನೆಯ ಶತಮಾನದಲ್ಲೇ ರಸ್ತೆಗಳ ಮ ಗಾಲಿ ಸ್ಕೇಟ್ ಹಾಕಿ ನಡೆದಾಡುವ ಆಟ ರೂಢಿಯಲ್ಲಿತ್ತು. 1863 ನ್ಯೂಯಾರ್ಕಿನ ಜೆ. ಎಲ್. ಸ್ಲಿಂಪ್‌ಟನ್ ರಬ್ಬರ್ ಮೆತ್ತೆ ಇರುವ ಗ ಸೇಟುಗಳನ್ನು ರಚಿಸಿದರು. ಅದು ಜನಪ್ರಿಯವಾಯಿತು.

ಆಕಾರ ಬಿಡಿಸುವ ಸ್ಕೇಟಿಂಗ್. ಛಾಯೆ



ಒಳಾಂಗಣದಲ್ಲಿ ಪುಟಾಣಿಗಳ ತರಬೇತಿ



ಸ್ಕೇಟಿಂಗ್ ಬೂಟು







ಒಲೆಗ್ ಪ್ರೊಟೊ ಪೋಪೋವ್, ಲುದ್ಮಿಲ ಬೆಲೊಸೋವಾ - ಆಕಾರ ಸ್ಕೇಟಿಂಗ್‌ನಲ್ಲಿ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ವಿಜೇತ ದಂಪತಿ (1964)



1973ರ ವಿಶ್ವ ಚಾ[illegible] ಲುದ್ಮಿಲ ಪಾ[illegible] ಅಲೆಕ್ಸಾಂಡರ್ [illegible]

ಹಾಯಿ ಸ್ಕೇಟಿಂಗ್ ಎಂಬುದು ಮಂಜುಗಡ್ಡೆಯ ಮೇಲೆ ಹಾಯಿಯನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿ ಗಾಳಿಯ ಸಹಾಯದಿಂದ, ಸ್ಕೇಟನ್ನು ತೊಟ್ಟುಕೊಂಡು ಓಡಾಡುವ ಆಟ. ಸ್ಕಾಂಡಿನೇವಿಯ ದೇಶದಲ್ಲಿ ಇದು ಹಿಂದಿನಿಂದಲೇ ಬಳಕೆಯಲ್ಲಿತ್ತು. ಈ ಶತಮಾನದ ಪ್ರಾರಂಭದಿಂದ ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್ ಮತ್ತು ಉತ್ತರ ಅಮೆರಿಕ ದೇಶಗಳಲ್ಲಿ ಹಾಯಿ ಸ್ಕೇಟಿಂಗ್ ಜನಪ್ರಿಯವಾಗಿದೆ.

ಹಲವು ದೇಶಗಳಲ್ಲಿ ವೇಗ ಮತ್ತು ಆಕಾರ ಸ್ಕೇಟಿಂಗ್‌ಗಳಲ್ಲಿ ಪುರುಷರು, ಮಹಿಳೆಯರು ಮತ್ತು ಕಿರಿಯರಿಗಾಗಿ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಶಿಪ್ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಿರುತ್ತವೆ.

1891ರಲ್ಲಿ ಸ್ಥಾಪಿಸಲ್ಪಟ್ಟ ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಸ್ಕೇಟಿಂಗ್ ಯೂನಿಯನ್ ಜಾಗತಿಕ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳನ್ನೇರ್ಪಡಿಸುತ್ತಿದೆ. 1924ರಿಂದ ಚಳಿಗಾಲದ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್ ಆಟಗಳು ಪ್ರಾರಂಭವಾದಾಗ ಸ್ಕೇಟಿಂಗ್ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳು ಅದರಲ್ಲಿ ಸೇರಿದ[illegible] ಪ್ರಸಿದ್ಧಿ. [illegible] ಚಳಿಗಾಲದ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಆಕಾರ ಸ್ಕೇಟಿಂಗ್‌ನಲ್ಲಿ ಸ್ಪರ್ಧಿಸಿದ ನಾರ್ವೆಯ ಸೋಂಜಾ ಹೆನಿ ಅವರಿಗೆ ಆಗ ಕೇವಲ ಹತ್ತು ವರ್ಷ. ಮೂರು ಚಳಿಗಾಲದ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ಗಳಲ್ಲಿ ಆಕೆ ಆಕಾರ ಸ್ಕೇಟಿಂಗ್‌ನ ಚಿನ್ನದ ಪದಕ ಗಳಿಸಿ, ಒಂದೇ ಆಟದಲ್ಲಿ ಮೂರು ಸಲ ಚಿನ್ನದ ಪದಕ ಪಡೆದ ಪ್ರಥಮ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಮಹಿಳೆ ಎನಿಸಿದರು.

ಸ್ವೀಡನ್ನಿನ 'ಅಲ್‌ರಿಕ್' ಸಾಲ್ ಚೊ (ಜನನ : 1877) ಅವರು ಹತ್ತು ಬಾರಿ ಜಗತ್ತಿನ ಸ್ಕೇಟಿಂಗ್ ಚಾಂಪಿಯನ್ ಆಗಿದ್ದಾರೆ. ಮಹಿಳೆಯರಲ್ಲಿ ಅತ್ಯಂತ ಹೆಚ್ಚು ಬಾರಿ ಪ್ರಶಸ್ತಿ ಗಳಿಸಿ ದಾಖಲೆ ಸ್ಥಾಪಿಸಿದವರು ನಾರ್ವೆಯ ಸೋಂಜಾ ಹೆನಿ (1912—1969). 1927ರಿಂದ 1936ರ ವರೆಗೆ ಪ್ರತಿವರ್ಷ ಪ್ರಶಸ್ತಿ ಗೆದ್ದಿದ್ದಾರೆ.

1880 ಸುಮಾರಿಗೆ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನಲ್ಲಿ ಪ್ರಥಮ ಬಾರಿಗೆ ಗಾಲಿ (ರೋಲರ್) ಹಾಕಿ ಆರಂಭಿಸಿದರು. ಗಾಲಿ ಸ್ಕೇಟಿಂಗ್‌ನಲ್ಲಿ ವೇಗದ ದಾಖಲೆ ಗಂಟೆಗೆ 25.78 ಮೈಲು. 1963ರಲ್ಲಿ ಇಟಲಿಯ ಗಿಸೊಪ್ಪ ಕ್ಯಾಂಟಾರೆಲಾ ಇದನ್ನು ಸ್ಥಾಪಿಸಿದರು.

ಈಗ ಹಲವು ದೊಡ್ಡ ಪಟ್ಟಣಗಳಲ್ಲಿ [illegible] ಕ್ರೀಡಾಂಗಣ ರಚಿಸಿ ಯಾವುದೇ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಬಳಸಬಹುದಾದಂತೆ ಸ್ಕೇಟಿಂಗ್ ಆಟದ ವ್ಯವಸ್ಥೆ ಮಾಡಿದ್ದಾರೆ. ಆಧುನಿಕ ವೈಜ್ಞಾನಿಕ ವ್ಯವಸ್ಥೆಯಿಂದ ಮಂಜುಗಡ್ಡೆಯ ಹಾಸು [illegible] ಆಟದ ವೈವಿಧ್ಯಕ್ಕೆ [illegible] ಬೆಳೆಯುತ್ತಿದೆ. ಇದರಿಂದ ಯಾವುದೇ ದೇಶ ಅಥವಾ ಪಟ್ಟಣದಲ್ಲಿ ಯಾವುದೇ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ಸ್ಕೇಟಿಂಗ್ ಆಟ ಸಾಧ್ಯವಾಗಿದೆ.

[illegible] : [illegible] : ಸೋಂಜಾ ಹೆನಿ

ಸ್ಕೇಟ್ ಧರಿಸಿ ಆಟ



ಸೈಕಲ್ ಸವಾರಿ



[illegible] ಸೈಕಲ್ [illegible]. [illegible] ಸೈಕಲಿಗೆ [illegible] ಸೈಕಲ್ ಸವಾರಿ ಜನಪ್ರಿಯ ಕ್ರೀಡೆಯಾಯಿತು. [illegible] ಸೈಕಲ್ [illegible] ಸ್ಪರ್ಧೆ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಮತ್ತು ಅಂತರ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಮಟ್ಟಗಳಲ್ಲಿ ಪ್ರಾರಂಭವಾಯಿತು.

ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಲ್ಲಿ ಉಪಯೋಗಿಸುವ ಸೈಕಲುಗಳಿಗೆ [illegible] ಗಟ್ಟಿಯಾದ [illegible] ಮತ್ತು [illegible] ಇರುತ್ತವೆ.



ತ್ರಿಚಕ್ರದ ಸವಾರಿ

ಸೈಕಲ್ ಸ್ಪರ್ಧೆ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನಲ್ಲಿ 1860ರಲ್ಲಿ ಮೊದಲಿಗೆ ಪ್ರಾರಂಭ ವಾಯಿತು. ಎತ್ತರ ಬೈಸಿಕಲ್ ಮೇಲೆ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್ ಸ್ಪರ್ಧೆ ನಡೆಯಲಾರಂಭವಾದದ್ದು 1878ರಲ್ಲಿ.

ಸೈಕಲ್ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಲ್ಲಿ ಎರಡು ಪ್ರಮುಖ ವಿಧಗಳು : ಮಾರ್ಗ ಸ್ಪರ್ಧೆ ಮತ್ತು ರಸ್ತೆ ಸ್ಪರ್ಧೆ.

ಮಾರ್ಗ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಾಗಿ ಜಗತ್ತಿನ ಎಲ್ಲ ದೊಡ್ಡ ಪಟ್ಟಣಗಳಲ್ಲೂ ಸೈಕಲ್ ಮಾರ್ಗವೊಂದು ಇದ್ದೇ ಇರುತ್ತದೆ. ಇದಕ್ಕೆ ಕಾಂಕ್ರೀಟ್, ಆಸ್ಫಾಲ್ಟ್ ಅಥವಾ ಮರದ ಹಲಗೆಯ ಮೇಲ್ಮೈ ಇರುತ್ತದೆ. ಮಾರ್ಗದ ಉದ್ದ 400—500 ಮೀಟರ್ ಇರುತ್ತದೆ. ತಿರುವುಗಳಲ್ಲಿ ದಂಡೆ ಕಟ್ಟುತ್ತಾರೆ.

ಸೈಕಲ್ ಸ್ಪ್ರಿಂಟ್ ಸುಮಾರು 1000 ಮೀಟರ್ ದೂರದ ಸ್ಪರ್ಧೆ. ಎರಡು ಅಥವಾ ಹೆಚ್ಚು ಸ್ಪರ್ಧಿಗಳಿರುತ್ತಾರೆ. ಇದರಲ್ಲಿ ಮೊದಲಿಗೆ ಸ್ವಲ್ಪ ದೂರವನ್ನು ಯಾವ ಅವಸರವೂ ಇಲ್ಲದೆ ನಿಧಾನವಾಗಿ ಸಾಗುತ್ತಾರೆ. ನಿಜವಾದ ಸ್ಪರ್ಧೆ ಆರಂಭವಾಗುವುದು ಅಂತ್ಯಭಾಗದ 200 ಮೀಟರ್ ಭಾಗದಲ್ಲಿ. ಆಗ ಎಲ್ಲ ಸ್ಪರ್ಧಿಗಳೂ ಗುರಿಮುಟ್ಟಲು ವೇಗವಾಗಿ ಮುನ್ನುಗ್ಗುತ್ತಾರೆ. ಸ್ಪರ್ಧಿ ಕೊನೆಯ 200 ಮೀಟರಿನ ದೂರ ಸಾಗಲು ಬೇಕಾದ ಸಮಯವನ್ನು ಗಣನೆಗೆ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ.

ರಸ್ತೆ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಎಲ್ಲರೂ ಏಕಕಾಲದಲ್ಲಿ ಗುರಿಯತ್ತ ಸಾಗುತ್ತಾರೆ. ಗುರಿಗೆರೆ ಮೊದಲು ತಲಪಿದವನು ಜಯಶಾಲಿ. 'ಟೂರ್ ದ ಫ್ರಾನ್ಸ್' ಎಂಬ ಸ್ಪರ್ಧೆ ಇದರಲ್ಲಿ ಪ್ರಸಿದ್ಧವಾದದ್ದು. ಈ ಸ್ಪರ್ಧೆ ಒಂದು ತಿಂಗಳ ಕಾಲ ನಡೆಯುತ್ತದೆ. ಸ್ಪರ್ಧಿಗಳು ಫ್ರಾನ್ಸಿನ ಸುತ್ತ ಸುಮಾರು 3000 ಮೈಲು ದೂರ ಕ್ರಮಿಸಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಪರ್ವತಗಳನ್ನು ಏರಿ, ಇಳಿಯ ಬೇಕು. ಬೆಲ್ಜಿಯಂ, ಸ್ಪೇನ್, ಸ್ವಿಟ್ಜರ್‌ಲೆಂಡ್ ಮತ್ತು ಇಟಲಿಗಳ ಮಾರ್ಗಗಳಲ್ಲಿ ಹಾಯಬೇಕು. ದಾರಿಯಲ್ಲಿ ವಿವಿಧ ಹಂತಗಳನ್ನು ಗುರುತಿಸಿದ್ದಾರೆ. ಒಂದೊಂದು ಹಂತದಲ್ಲೂ ಜಯಶಾಲಿಯಾದವನಿಗೆ ಬಹುಮಾನ ಉಂಟು. ಮೊತ್ತಮೊದಲ ಬಾರಿ 1903ರಲ್ಲಿ ಮಾರಿಸ್ ಗಾರಿನ್ ಎಂಬಾತ ಜಯಗಳಿಸಿದ. 1949 ಹಾಗೂ 1952ರಲ್ಲಿ ಈ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಫಾಸ್ಟೊ ಕೋಪಿ ಜಯಗಳಿಸಿದ.

ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನಲ್ಲಿ ನಡೆಸುವ ಒಂದು ರಸ್ತೆ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಸ್ಪರ್ಧಿಗಳು ಒಬ್ಬರಾದ ಮೇಲೊಬ್ಬರಂತೆ ಒಂದು ಮಿನಿಟು ಅಂತರ ಬಿಟ್ಟು ಹೊರಡಬೇಕು. ಇಲ್ಲಿ ಗುರಿ ಮುಟ್ಟುವುದೆಂದರೆ ಪುನಃ ಹೊರಟ ಸ್ಥಳಕ್ಕೆ



ಬಂದು ತಲಪುವುದು. ಅಲ್ಲಿ ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬ ಸ್ಪರ್ಧಿ ಬಂದು ತಲಪಿದ ಕಾಲವನ್ನು ಗುರುತು ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ.

1891ರಲ್ಲಿ ನ್ಯೂಯಾರ್ಕಿನಲ್ಲಿ ಮೊದಲ ಬಾರಿಗೆ ಆರು ದಿನಗಳ ಸ್ಪರ್ಧೆ ನಡೆಯಿತು. ಇದು ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಮಟ್ಟದ ಸ್ಪರ್ಧೆ. ಇದರಲ್ಲಿ ಇಬ್ಬಿಬ್ಬರು ಸ್ಪರ್ಧಿಗಳ ಒಂದೊಂದು ತಂಡವಿರುತ್ತದೆ. ಒಬ್ಬರಾದ ಮೇಲೊಬ್ಬರಂತೆ ಸೈಕಲ್ ಮೇಲೆ ಅಷ್ಟಷ್ಟು ದೂರ ಸಾಗುತ್ತಾರೆ. ಇಬ್ಬರಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬರು ಸದಾ ಮಾರ್ಗದಲ್ಲಿರಬೇಕು. 6 ದಿನಗಳಲ್ಲಿ ಹೆಚ್ಚು ದೂರ ಕ್ರಮಿಸಿದ ತಂಡ ಗೆಲ್ಲುತ್ತದೆ. ಈ ಸ್ಪರ್ಧೆ ಅನೇಕ ವರ್ಷಗಳಿಂದ ನ್ಯೂಯಾರ್ಕಿನಲ್ಲಿ ಮಾತ್ರ ನಡೆಯುತ್ತಿತ್ತು. ಬರಬರುತ್ತ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಜನಕ್ಕೆ ಆಸಕ್ತಿ ಕುಗ್ಗತೊಡಗಿತು. 1939ರಲ್ಲಿ ಸ್ಪರ್ಧೆಯನ್ನೇ ರದ್ದುಪಡಿಸಿದರು.

ಸೈಕಲ್ ಸವಾರಿ ಪ್ರಪಂಚದಾದ್ಯಂತ ಹೆಚ್ಚುಗೆಯ ಹವ್ಯಾಸವಾಗಿ ಬೆಳೆದಿದೆ. ಪ್ರತಿ ವ್ಯಕ್ತಿ ತನ್ನ ಗಾತ್ರಕ್ಕೆ ಹೊಂದುವಂತೆ ಸೈಕಲನ್ನು ಆರಿಸಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಚೌಕಟ್ಟಿನ ಆಕಾರ ಮತ್ತು ಪೀಠದಿಂದ ಹಿಡಿ ಸರಳಿನವರೆಗಿರುವ ದೂರಗಳನ್ನು ಮುಖ್ಯವಾಗಿ ಗಮನಿಸಬೇಕು. ಸೈಕಲ್ ಬಿಡುವಾಗ ಹಿತಕರವಾದಂಥ ಶರೀರಭಂಗಿಯನ್ನು ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು.

1878ರಲ್ಲೇ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನಲ್ಲಿ ಸೈಕ್ಲಿಸ್ಟ್ ಟೂರಿಂಗ್ ಕ್ಲಬ್ (ಸೈಕಲ್ ಸವಾರರ ವಿಹಾರ ಕ್ಲಬ್) ಆರಂಭವಾಯಿತು. ಉತ್ತರ ಅಮೆರಿಕ ಹಾಗೂ ಯೂರೋಪಿನಾದ್ಯಂತ ಇದಕ್ಕೆ ಸದಸ್ಯರಿದ್ದಾರೆ. ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಸಮಿತಿಗಳು ಸೈಕಲ್ ಸವಾರರಿಗಾಗಿ ರಸ್ತೆ ಪುಸ್ತಕಗಳನ್ನೂ ಭೂಪಟಗಳ ಪತ್ರಿಕೆಗಳನ್ನೂ ಪ್ರಕಟಿಸುತ್ತವೆ.

ಸೈಕಲ್ ಸವಾರಿ ಸ್ಪರ್ಧೆ 1896ರಲ್ಲೇ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಸೇರಿಸಲ್ಪಟ್ಟಿತು.

ನ್ಯಾಷನಲ್ ಸೈಕ್ಲಿಂಗ್ ಫೆಡರೇಷನ್ ಆಫ್ ಇಂಡಿಯ, ಭಾರತದಲ್ಲಿ ಸೈಕಲ್ ಸ್ಪರ್ಧೆಯನ್ನು ಏರ್ಪಡಿಸುವ ಸಂಸ್ಥೆ. ಸೊಹ್ರಾಬ್ ಭೂತ್ ಇದರ ಸ್ಥಾಪಕ ಅಧ್ಯಕ್ಷ. ಇದು ಪ್ಯಾರಿಸಿನಲ್ಲಿರುವ ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಸಂಸ್ಥೆಯಾದ 'ಯೂನಿಯನ್ ಸೈಕ್ಲಿಸ್ಟ್ ಇಂಟರ್‌ನ್ಯಾಷನಲ್'ನ ಸದಸ್ಯತ್ವ ಪಡೆಯಿತು. ಅನಂತರ 1946ರಿಂದ ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಲ್ಲಿ ಭಾರತ ಭಾಗವಹಿಸಲಾರಂಭಿಸಿತು.

ಸೈಕಲ್ ಸವಾರರು ಎದುರಿಸಬೇಕಾಗಿರುವ ಭಾರಿ ತೊಂದರೆ —ಗಾಳಿ ಒಡ್ಡುವ ನಿರೋಧ. ಸ್ಪರ್ಧೆಯ ಸೈಕಲಿಗೆ ಹಿಡಿ ಸರಳನ್ನು ಬಹುವಾಗಿ ಬಾಗಿಸಿರುವುದರಿಂದ ಸ್ಪರ್ಧಿಗಳು ಬಾಗಿ ಅದರ ನಿರೋಧವನ್ನು ಕಡಮೆಗೊಳಿಸಬಹುದು.

ಅಮೆರಿಕದ ಒಬ್ಬ ಸೈಕಲ್ ಸವಾರನಿಗೆ 'ಚಾರ್ಲ್ಸ್ ಮೈಲ್ ಎ ಮಿನಿಟ್ ಮರ್ಫಿ' ಎಂದು ಹೆಸರಿಟ್ಟಿದ್ದರು. 1899ರಲ್ಲಿ ರೈಲು ಮಾರ್ಗದ ಹಲಗೆಯ ಮೇಲೆ 1 ಮೈಲು ದೂರವನ್ನು ಆತ 57⅘ ಸೆಕೆಂಡುಗಳಲ್ಲಿ ಕ್ರಮಿಸಿದ್ದ. ಅವನ ಅಡ್ಡ ಹೆಸರಿಗೆ ಇದು ಕಾರಣ.

ಜಪಾನ್, ಡೆನ್ಮಾರ್ಕ್ ಹಾಗೂ ಮಧ್ಯ ಅಮೆರಿಕ ದೇಶಗಳಲ್ಲಿ ಸೈಕಲ್ ಸ್ಪರ್ಧೆಯ ಮೇಲೆ ಬಾಜಿ ಕಟ್ಟುವುದೂ ಇದೆ.

ಸೈಕಲ್ ಸವಾರಿ ಮಾಡುತ್ತ ಹಲವು ಆಟಗಳನ್ನು ಆಡಬಹುದು. ಬುಟ್ಟಿಯಲ್ಲಿರುವ ಆಲೂಗಡ್ಡೆ ತರುವುದು ; ಲೋಟದ ತುಂಬ ನೀರಿರುವಾಗ ಅದನ್ನು ಸೋಸಿಕೊಂಡು ಹೋಗುವುದು ; ಸವಾರಿ ಮಾಡುತ್ತಲೇ ಅಂಗಿ ಕಳಚಿ ತಿರುಗಿ ತೊಡುವುದು ; ಕುರ್ಚಿ, ಚೆಂಡು, ಮೊದಲಾದ ತಡೆಗಳ



ಸೈಕಲ್ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಗಾಳಿ ನಿರೋಧ ಕಡಮೆಗೊಳಿಸಲು ಮೋಟರ್ [illegible]

ನ್ನಿಟ್ಟಾಗ ಅವುಗಳ ಸುತ್ತ ಸವಾರಿ ಮಾಡಿ ಬೇಗನೆ ಗುರಿ ತಲಪುವುದು, ಹಿಡಿಸರಳನ್ನು ಮುಟ್ಟದೆ ಅದಕ್ಕೆ ಕಟ್ಟಿದ ನೂಲನ್ನು ಹಿಡಿದು ಸವಾರಿ ಮಾಡಿ ಗುರಿ ತಲಪುವುದು. ಸವಾರಿ ಮಾಡುತ್ತಿರುವಾಗಲೇ ಸೂಜಿದಾರ ಪೋಣಿಸಿ ಮೊದಲು ಗುರಿ ತಲಪುವುದು; ಒಂದು ಕೈಯಲ್ಲಿ ಕೊಡೆ ಹಿಡಿದುಕೊಂಡು ಸವಾರಿ ಮಾಡುವುದು; ಕಣ್ಣುಕಟ್ಟಿದರೂ ಗುರಿ ಸ್ಥಳದಿಂದ ಸಂಗೀತವನ್ನು ಕೇಳುತ್ತ ಅಲ್ಲಿಗೆ ಸವಾರಿ ಮಾಡುವುದು—ಹೀಗೆ ಹಲವು ವಿಧಗಳಲ್ಲಿ ಸೈಕಲ್ ಸವಾರಿ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳನ್ನು ಜರಗಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಇಬ್ಬರು ಸ್ಪರ್ಧಿಗಳು ಒಂದು ವೃತ್ತ ಮಾರ್ಗದಲ್ಲಿ ಸೈಕಲ್ ಸವಾರಿ ಮಾಡುತ್ತ ಮೃದುವಾದ ದಿಂಬಿನಿಂದ ಒಬ್ಬರಿಗೊಬ್ಬರು ಹೊಡೆಯುತ್ತ ಆಡಬಹುದು. ಮೊದಲಿಗೆ ಕಾಲನ್ನು ನೆಲಕ್ಕಿಟ್ಟ ಸೈಕಲ್ ಸವಾರ ಸೋತಂತೆ.

ಕುದುರೆಗಳ ಬದಲು ಸೈಕಲುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಪೋಲೋ ಆಡುತ್ತಾರೆ.

ನಿಧಾನ ಸೈಕಲ್ ಸ್ಪರ್ಧೆಯೂ ಪ್ರಚಲಿತವಾಗಿದೆ. ಇದರಲ್ಲಿ ಸೈಕಲು ಮಾರ್ಗಬಿಟ್ಟು ಹೋಗಬಾರದು; ಚಲಿಸುತ್ತಲೇ ಇರಬೇಕು. ಈ ಸ್ಥಿತಿಯಲ್ಲಿ ಅತಿ ನಿಧಾನವಾಗಿ ಹೋಗುವ ಸೈಕಲ್ ಸವಾರ ಜಯಶಾಲಿಯಾಗುತ್ತಾನೆ.

ಮೈಸೂರು—ಬೆಂಗಳೂರು ರಸ್ತೆಯಲ್ಲಿ ಸೈಕಲ್ ಸ್ಪರ್ಧೆ ಪ್ರತಿ ವರ್ಷ ನಡೆಯುತ್ತದೆ.

ಸೈಕಲ್ ಸವಾರಿಮಾಡುತ್ತಾ ವಿವಿಧ ಚಮತ್ಕಾರಗಳನ್ನು ಸರ್ಕಸ್‌ನಲ್ಲೂ ತೋರಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಸೈಕಲ್ ಸವಾರಿ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಲ್ಲಿ ಕೆಲವು ದಾಖಲೆಗಳಿವೆ.

ನಿಧಾನ ಸೈಕಲ್ ಸ್ಪರ್ಧೆ ನಿಂತೇ ಹೋಗುವಂಥ ಸಂದರ್ಭ ಒಮ್ಮೆ 1965ರಲ್ಲಿ ನಡೆಯಿತು. ಆ ವರ್ಷ ಟೋಕಿಯೋ ನಗರದ ತ್ಸುಗುನೋಬಾ ಮಿಂತ್ಸಿಷಿ ತುಸುವಾದರೂ ಮುಂದಕ್ಕೆ ಹೋಗದೆ ಒಂದೇ ಕಡೆ 5 ಗಂಟೆ 25 ಮಿನಿಟು ನಿಂತಿದ್ದರು.

ಫ್ರಾನ್ಸಿನ ಜೋಸ್ ಮಿಫೈಟ್ ಎಂಬವರು 1962 ಜೂಲೈಯಲ್ಲಿ ಗಂಟೆಗೆ 127.243 ಮೈಲು ವೇಗದಲ್ಲಿ ಸೈಕಲ್ ಸವಾರಿ ಮಾಡಿದರು. ಇವರು ಸೈಕಲ್‌ನಲ್ಲಿ ಗೇರುಗಳನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿದ್ದಲ್ಲದೆ ಗಾಳಿಯ ನಿರೋಧವನ್ನು ತಡೆಯಲು ಧಾವಿಸುತ್ತಿದ್ದ ಮೋಟರ್ ಕಾರಿನಲ್ಲಿ ಜೋಡಿಸಿದ್ದ ಗಾಜಿನ ಹಲಗೆಯ ರಕ್ಷಣೆ ಪಡೆದಿದ್ದರು.

ಗಾಳಿಯ ನಿರೋಧದಿಂದ ರಕ್ಷಣೆಯಿಲ್ಲದೆ ಸಾಧಿಸಲ್ಪಟ್ಟ ಅತಿಹೆಚ್ಚಿನ ವೇಗ ಗಂಟೆಗೆ 92. 21 ಮೈಲು. ಇಟಲಿಯ ಅಂಟೊನಿಯೊ ಮಾಸ್ಪೆಸ್ 1962ರ ಆಗಸ್ಟ್‌ನಲ್ಲಿ ಈ ದಾಖಲೆಯನ್ನು ಸ್ಥಾಪಿಸಿದರು.

ನೋಡಿ : ಸರ್ಕಸ್ ; ಬೈಸಿಕಲ್—ಸಂಪುಟ ೧ ಬೈಸಿಕಲ್—ಸಂಪುಟ ೯

ಸ್ಟೈಕ್ ಆಟ

ಸ್ಟೈಕ್ ಆಟ ಅನೇಕ ಶತಮಾನಗಳಿಂದ ಡೆನ್ಮಾರ್ಕಿನಲ್ಲಿ ಪ್ರಚಲಿತವಿದೆ. ಇಂದಿಗೂ ಅಲ್ಲಿ 9–12 ವರ್ಷ ವಯಸ್ಸಿನ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಈ ಆಟ ಇಷ್ಟ.

ಒಬ್ಬ ಆಟಗಾರನನ್ನು ಬಿಟ್ಟು ಉಳಿದವರೆಲ್ಲ ವೃತ್ತಾಕಾರದಲ್ಲಿ ನಿಂತಿರುತ್ತಾರೆ. ಆ ಒಂಟಿ ಹುಡುಗ ಬ್ಯಾಟುಗಾರ; ಅವನು ಉಳಿದವರ ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿರುತ್ತಾನೆ.

4–5 ಅಂಗುಲ ಅಂತರದಲ್ಲಿ ಎರಡು ಇಟ್ಟಿಗೆಗಳನ್ನು ಇಟ್ಟು ಅವುಗಳ ಮೇಲೆ ಒಂದು ಪುಟ್ಟ ಕೋಲನ್ನು ಇಡುತ್ತಾರೆ.

ಒಂದು ಉದ್ದ ಕೋಲನ್ನು ನೆಲಕ್ಕೆ ಆನಿಸಿ ತಟ್ಟನೆ ಪುಟ್ಟಕೋಲನ್ನು ಹಾರಿಸುತಾನೆ. ಅದು ನೆಲ ಮುಟ್ಟುವ ಮೊದಲು ಹಿಡಿಯಲು ಉಳಿದವರು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುತ್ತಾರೆ. ಯಾರಾದರೂ ಹಿಡಿದರೆ ಬ್ಯಾಟುಗಾರ ತನ್ನ ಉದ್ದ ಕೋಲನ್ನು ಇಟ್ಟಿಗೆಗಳ ಮೇಲೆ ಇಡುತ್ತಾನೆ. ಅವನ ಎದುರಾಳಿಗಳಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬ ಪುಟ್ಟ ಕೋಲನ್ನು ಎಸೆದು ಉದ್ದಕೋಲನ್ನು ಬೀಳಿಸಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುತ್ತಾನೆ. ಗೆದ್ದರೆ ಅವನೇ ಬ್ಯಾಟುಗಾರನಾಗುತ್ತಾನೆ. ಸೋತರೆ ಇಟ್ಟಿಗೆಗಳ ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ಪುಟ್ಟಕೋಲು ಬೀಳುವಂತೆ ಎಸೆಯುವ ಅವಕಾಶ ಅವನಿಗೆ ಇರುತ್ತದೆ.

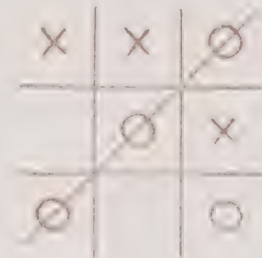
ಇದರಲ್ಲೂ ಅವನು ಯಶಸ್ವಿಯಾಗದಿದ್ದರೆ ಬ್ಯಾಟುಗಾರನಿಗೆ ಮತ್ತೆ ಆಡುವ ಅವಕಾಶ ಸಿಗುತ್ತದೆ. ಅವನು ಪುಟ್ಟಕೋಲನ್ನು ಸಾಧ್ಯವಿದ್ದಷ್ಟೂ ದೂರಕ್ಕೆ ಹಾರಿಸುತ್ತಾನೆ. ಉಳಿದವರಾರೂ ಅದನ್ನು ಹಿಡಿಯಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುವುದಿಲ್ಲ. ಎಷ್ಟು ಗಜ ದೂರವಿದೆಯೋ ಅಷ್ಟು ಗೆಲ್ಲಂಕಗಳು ಅವನಿಗೆ ಸಿಗುತ್ತವೆ.

ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬನಿಗೂ ಬ್ಯಾಟು ಹಿಡಿಯುವ ಮೂರು ಸರದಿ ಬರುವ ತನಕ ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಅತಿ ಹೆಚ್ಚು ಗೆಲ್ಲಂಕ ಪಡೆದವನು ಗೆದ್ದವನಾಗುತ್ತಾನೆ.

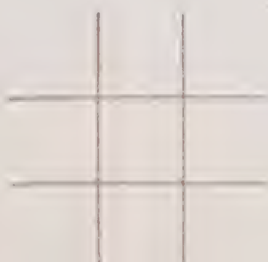
ನೋಡಿ : ಚಿಣ್ಣಿ ದಾಂಡು ; ಚೆಂಡುದಾಂಡು

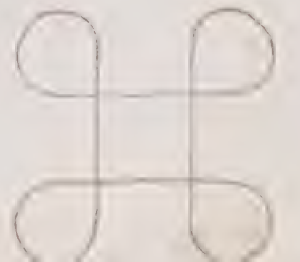
ಸೊನ್ನೆ, ಕತ್ತರಿ

ಸೊನ್ನೆ (0) ಮತ್ತು ಕತ್ತರಿ (×) – ಎರಡು ಗುರುತುಗಳು. ಇವುಗಳನ್ನು ಕಾಗದದಲ್ಲಿ ಗುರುತಿಸಿ ಆಡುವ ಆಟ ಒಂದಿದೆ.



ಆಟಕ್ಕೆ ಮನೆಗಳು, ಸೊನ್ನೆ ಗುರುತಿಸಿದವನ ಗೆಲುವು





ಒಂದು ಕಾಗದದ ಮೇಲೆ ಎರಡು ಉದ್ದ ಗೆರೆ ಹಾಗೂ ಎರಡು ಅಡ್ಡ ಗೆರೆಗಳನ್ನು ಎಳೆದರೆ, ಒಂಬತ್ತು ಮನೆಗಳಾಗುತ್ತವೆ. ಇಬ್ಬರು ಆಟಗಾರರು ಆಡಲು ಕೂಡುತ್ತಾರೆ. ಒಬ್ಬ ತನ್ನ ಚಿಹ್ನೆ '0' (ಸೊನ್ನೆ) ಎಂದಿಟ್ಟು ಕೊಂಡರೆ, ಇನ್ನೊಬ್ಬ 'ಕತ್ತರಿ' ಯನ್ನು ಚಿಹ್ನೆಯಾಗಿ ಇಟ್ಟುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾನೆ. ಹಾಗೆಯೇ ಸರಿ (√) ಅಥವಾ ತಪ್ಪು '(×)' ಗುರುತುಗಳನ್ನು ಇಟ್ಟು ಕೊಳ್ಳುವುದೂ ಇದೆ.

ಮೊದಲನೆಯವನು ಒಂದು ಮನೆಯಲ್ಲಿ ತನ್ನ ಗುರುತು ಹಾಕುತ್ತಾನೆ. ಒಬ್ಬನ ಮೂರು ಗುರುತುಗಳು ಒಂದು ಸಾಲಿನಲ್ಲಿ ಬರದಂತೆ ಮತ್ತೊಬ್ಬ ಪ್ರಯತ್ನಿಸುತ್ತಾನೆ. ಒಂದೇ ರೀತಿಯ ಗುರುತುಗಳು ಸಾಲಿನಲ್ಲಿ ಪಡೆದವನು ಗೆಲ್ಲುತ್ತಾನೆ.

ಮರುಮರು ಆಟವೆಂದೂ ಇದನ್ನು ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಅದರಲ್ಲಿ ಸೋತವನಿಗೆ 'ಮರುಮರು' ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ.

ಸೋಂಜಾ ಹೆನಿ

ಹತ್ತು ವರ್ಷದ ಹುಡುಗಿಯೊಬ್ಬಳು ನಾರ್ವೆಯ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಚಾಂಪಿಯನ್ ಆದಳು. 11 ವರ್ಷ ವಯಸ್ಸಿನಲ್ಲಿ ಈಕೆ ಸ್ಕೇಟ್‌ನಲ್ಲಿ ಅಪೂರ್ವ ಪ್ರದರ್ಶನ ನೀಡಿದಳು. ಆಗ ಅವಳು ಪ್ರಥಮ ಬಾರಿಗೆ 1924ರ ಚಳಿಗಾಲದ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಕ್ರೀಡೆಯಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಿದಳು.



ಸೋಂಜಾ ಹೆನಿ

ಈಕೆ — 'ಹಿಮ ರಾಣಿ' ಎನಿಸಿಕೊಂಡಿರುವ ಸೋಂಜಾ ಹೆನಿ.

14 ವರ್ಷದ ಹೆನಿ 1927 ರಲ್ಲಿ ಪ್ರಥಮ ವಿಶ್ವಪ್ರಶಸ್ತಿ ಗಳಿಸಿದಳು. ಮರುವರ್ಷವೇ ಸೇಂಟ್ ಮಾರಿಟ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ನಡೆದ ಚಳಿಗಾಲದ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಚಿನ್ನದ ಪದಕ ಪಡೆದಳು.

ಮುಂದೆ 1932ರ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಆಕಾರ ಸ್ಕೇಟಿಂಗ್ ಪ್ರಶಸ್ತಿ ತರುಣಿ ಸೋಂಜಾ ಹೆನಿಯದಾಯಿತು. 1936 ರಲ್ಲಿ ಮೂರನೆಯ ಬಾರಿಗೆ ಈ ಪ್ರಶಸ್ತಿಯನ್ನು ಹೆನಿ ಪಡೆದರು.

1927ರಿಂದ 1936ರ ವರೆಗೆ ಸತತವಾಗಿ ಹೆನಿ 10 ಬಾರಿ ವಿಶ್ವಪ್ರಶಸ್ತಿ ತೆಗೆದುಕೊಂಡರು. 1936ರಲ್ಲಿ ಸ್ಕೇಟಿಂಗ್‌ನ್ನೇ ವೃತ್ತಿಯಾಗಿ ಸ್ವೀಕರಿಸಿದ ಹೆನಿ ಅಮೆರಿಕ, ಕೆನಡ, ಯೂರೋಪ್ ಮತ್ತು ಇತರ ನಗರಗಳಲ್ಲಿ ಲಕ್ಷಾಂತರ ಜನರೆದುರು ಸ್ಕೇಟ್ ಪ್ರದರ್ಶನ ನೀಡಿದ್ದಾರೆ. ಅನೇಕ ಚಲನಚಿತ್ರಗಳಲ್ಲಿ ನಟಿಸಿದ್ದಾರೆ.

ಒಮ್ಮೆಯಂತೂ 19 ಬೇರೆ ಬೇರೆ ರೀತಿಗಳಲ್ಲಿ ತಿರುಗುವುದನ್ನು ತೋರಿಸಿದ ಆಟಗಾರ್ತಿ — ಹೆನಿ. ಕೆಲವೊಮ್ಮೆ ಬಹು ರಭಸದಿಂದ ಆಕೆ 80 ಸಲ ಗಿಂತಲೂ ಹೆಚ್ಚು ಸುತ್ತು ತಿರುಗುವುದಿತ್ತು.

ಸೌಂದರ್ಯ ಸ್ಪರ್ಧೆ

'ಪರಮ ಸುಂದರಿ' ಎನಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದು ಒಂದು ಹೆಮ್ಮೆಯ ವಿಷಯ. 'ಮಿಸ್ ವರ್ಲ್ಡ್', 'ಮಿಸ್ ಯೂನಿವರ್ಸ್', 'ಮಿಸ್ ಇಂಟರ್‌ನ್ಯಾಷನಲ್' ಆಗುವ ಕನಸುಗಳನ್ನು ಅನೇಕ ಯುವತಿಯರು ಕಾಣಬಹುದು. ಇವು ವಿಶ್ವಸುಂದರಿಯನ್ನು ಆರಿಸಲು ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಮಟ್ಟದಲ್ಲಿ ನಡೆಯುವ ಸೌಂದರ್ಯ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳು. ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಲ್ಲಿ ಗೆದ್ದ ಯುವತಿಯರು ಆ ವರ್ಷದ 'ಪರಮ ಸುಂದರಿ' ಪಟ್ಟ ಪಡೆಯುತ್ತಾರೆ. ಆಗ ಅವರಿಗೆ ಕೊಡುಗೆಗಳ ಸುರಿಮಳೆ: ವಿಶ್ವಪರ್ಯಟನೆಯ ಅವಕಾಶ ಹಾಗೂ ಅನೇಕ ವೃತ್ತಿ ಅವಕಾಶಗಳು.

ಚೆಲುವಿನ ರಾಣಿಪಟ್ಟ ದೊರಕಿಸಿಕೊಳ್ಳಬೇಕಾದರೆ ಮುಖ್ಯವಾಗಿ ದೈವದತ್ತ ಸೌಂದರ್ಯವಿರಬೇಕು. ಯಾವುದೇ ದೇಶದ ಯಾವ ಉಡುಗೆಯೇ ಇರಲಿ ಮುಖ ಎಷ್ಟೇ ಮನೋಹರವಾಗಿರಲಿ ಅಂತಿಮವಾಗಿ ಸ್ಪರ್ಧಿಯ ದೇಹಸೌಂದರ್ಯವನ್ನು ಈಜು ಉಡುಗೆಯಲ್ಲಿದ್ದಾಗ ನಿರ್ಧರಿಸುತ್ತಾರೆ. ಈ ಉಡುಗೆಯಲ್ಲಿ ಸಹಜವಾಗಿ ಲಲಿತವಾಗಿ ಚಲಿಸಬಲ್ಲ ಸುಂದರಿಯ ಭಾವ ಭಂಗಿಗಳು ಒರೆಗೆ ಹಚ್ಚಲ್ಪಡುತ್ತವೆ. ಹೀಗೆ ಮುಖ, ಅಂಗಾಂಗ ಸೌಷ್ಠವ, ಚಲನ ಲಾಲಿತ್ಯಗಳು ವಿಶ್ವಸುಂದರಿಯಾಗುವವಳ ಬಂಡವಾಳ.

ಅಂತಿಮ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳು ಒಂದು ವಾರ ಅಥವಾ ಹದಿನೈದು ದಿವಸಗಳು ನಡೆಯಬಹುದು. 'ಮಿಸ್ ವರ್ಲ್ಡ್' ಅಂತಿಮ ಸ್ಪರ್ಧೆ ಲಂಡನ್ನಿನಲ್ಲಿ ನಡೆಯುತ್ತದೆ. 'ಮಿಸ್ ಯೂನಿವರ್ಸ್' ಅಮೆರಿಕದ ಸಂಯುಕ್ತ ಸಂಸ್ಥಾನದಲ್ಲಿ ನಡೆಯುತ್ತದೆ. ಮಿಸ್ ಇಂಟರ್‌ನ್ಯಾಷನಲ್ ಜಪಾನಿನಲ್ಲಿ ನಡೆಯುತ್ತದೆ.

'ಮಿಸ್ ಏಷ್ಯ', 'ಮಿಸ್ ಪೆಸಿಫಿಕ್ ಕ್ವೀನ್' ಮುಂತಾಗಿ ಒಂದು ಭೂಖಂಡ ಅಥವಾ ಪ್ರದೇಶಕ್ಕೆ ಒಳಪಟ್ಟಂತೆಯೂ ಸೌಂದರ್ಯ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳು ನಡೆಯುತ್ತವೆ.

ಸ್ಪರ್ಧಾಕಾಲದಲ್ಲಿ ಕೇವಲ ಸೌಂದರ್ಯ, ಮಾದಕತೆ, ಬಾಗ್ಮಿತೆಗಳಲ್ಲದೆ ಮೆಚ್ಚಬಹುದಾದ ಅಂಶಗಳೂ ಗಮನಿಸಲ್ಪಡುತ್ತವೆ. ಈ ವ್ಯಕ್ತಿಯು ಅಂತಿಮ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಬೇರೆ



'ಮಿಸ್ ಇಂಡಿಯ ಅಮೆರಿಕ'



ಅರಾವಳಿ ಆದಿವಾಸಿ ಸುಂದರಿಯರು

ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಪ್ರಶಸ್ತಿಗಳನ್ನು ಕೊಡುವುದುಂಟು. 'ಮಿಸ್ ಚಾರ್ಮಿಂಗ್' (ರಮಣೀಯಳಾದವಳು). 'ಮಿಸ್ ಕಾನ್‌ವರ್ಸೇಷನಲಿಸ್ಟ್' (ಸಂಭಾಷಣಾ ಚತುರೆ). 'ಮಿಸ್ ಫೋಟೋಜನಿಕ್' (ಫೋಟೋ ಸೂಕ್ತವಾದ ಭಾವಪೂರ್ಣ ಮುಖ ಉಳ್ಳವಳು)—ಹೀಗೆ ನಾನಾ ಬಗೆಯ ಪ್ರಶಸ್ತಿಗಳಿವೆ.

ಸುಮಾರು ಎರಡನೆಯ ಮಹಾಯುದ್ಧದ ಅನಂತರ ವಿಶ್ವಸುಂದರಿ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳು ವ್ಯವಸ್ಥಿತ ರೂಪಕ್ಕೆ ಬಂದುವು. ಭಾರತವನ್ನು ಪ್ರತಿನಿಧಿಸಿದ ಮೊದಲ ಸ್ಪರ್ಧಿ ಎಂದರೆ ಇಂದ್ರಾಣಿ ರಹಮಾನ್ ಅವರು. ಅನಂತರ ವಿಶ್ವಮಟ್ಟದಲ್ಲಿ ಒಮ್ಮೆ ರನ್ನರ್ ಅಪ್ ಆಗಿ ಆಯ್ಕೆಯಾದ ಅಯೊನೊ



ಸೌಂದರ್ಯ ರಾಣಿ

ಪಿಂಟೊ ಅವರು. 1966ರಲ್ಲಿ ಭಾರತದ ರೀಟಾ ಫರಿಯಾ ಅವರು ವಿಶ್ವಸುಂದರಿಯಾಗಿ ಆಯ್ಕೆಯಾದರು.

ಸೌಂದರ್ಯ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಲ್ಲಿ ಜಾತಿ, ಮತ, ದೇಶಗಳ ಬಗೆಗಿನ ಪಕ್ಷಪಾತವಿಲ್ಲ. ಕೆಲವು ವರ್ಷಗಳಿಂದ 'ಮಿಸ್ ಯಂಗ್ ಇಂಟರ್‌ನ್ಯಾಷನಲ್' ಹಾಗೂ ಕಿಶೋರಿಯರಿಗಾಗಿ 'ಟೀನ್ ಪ್ರಿನ್ಸೆಸ್' ಎಂಬ ವಿಶ್ವಮಟ್ಟದ ಸೌಂದರ್ಯ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳು ನಡೆಯುತ್ತವೆ. ಮೊದಲನೆ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಿಗೆ ವಯೋಮಿತಿ 17–27. ಕಿಶೋರಿಯರ ಸ್ಪರ್ಧೆಗೆ ವಯೋಮಿತಿ 15–19.

ಭಾರತದಲ್ಲಿ ರಾಜ್ಯಮಟ್ಟ, ಅನಂತರ ರಾಷ್ಟ್ರಮಟ್ಟ, ಹೀಗೆ ರಾಷ್ಟ್ರ ಮಟ್ಟದಲ್ಲಿ ಸೌಂದರ್ಯ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳು ನಡೆಯುತ್ತವೆ. ಭಾರತದ 'ಈವ್ಸ್ ವೀಕ್ಲಿ' ಹಾಗೂ 'ಫೆಮಿನಾ' ಎಂಬ ಮಹಿಳೆಯರಿಗಾಗಿ ಮೀಸಲಾದ ಪತ್ರಿಕೆಗಳು ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳನ್ನು ಪ್ರತ್ಯೇಕವಾಗಿ ಏರ್ಪಡಿಸುತ್ತವೆ. ಸುಮಾರು 7 ವರ್ಷಗಳಿಂದ ಭಾರತದಲ್ಲಿ ವರ್ಷಕ್ಕೆ ಎರಡು ಬಾರಿ ಸೌಂದರ್ಯ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳು ಜರಗುತ್ತವೆ.

ಯಾವುದೇ ಸೌಂದರ್ಯ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಒಂದೊಂದು ಮಟ್ಟದಲ್ಲೂ ವಿಜಯಿಗಳಿಗೆ ಬಹುಮಾನಗಳು ದೊರೆಯುತ್ತವೆ. ಧನ, ಪ್ರಶಸ್ತಿಗಳೂ ಲಭಿಸುತ್ತವೆ. ಈ ಎಲ್ಲ ಖರ್ಚನ್ನು ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಸೌಂದರ್ಯವರ್ಧಕಗಳ ತಯಾರಕರು. ಈ ಮೂಲಕ ತಮ್ಮ ಸಾಮಾನಿನ ಜಾಹೀರಾತು ಬಯಸುವ ಯಾವುದೇ ತಯಾರಕರು ವಹಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಅಧಿಕೃತವಾಗಿಯಾವ ಸೌಂದರ್ಯ ಸ್ಪರ್ಧೆಯೂ ನಡೆಯುವುದಿಲ್ಲ. ಒಂದು ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಗೆದ್ದವರು ರೂಪದರ್ಶಿಗಳಾಗಬಹುದು. ರೂಪವತಿಯರನ್ನೇ ಆರಿಸಿಕೊಳ್ಳುವ 'ಗಗನಸಖಿ', 'ರಿಸೆಪ್ಷನಿಸ್ಟ್' ಉದ್ಯೋಗಗಳು ಅವರಿಗೆ ಸುಲಭವಾಗಿ ದೊರೆಯುತ್ತವೆ. ಚಲಚ್ಚಿತ್ರಗಳಲ್ಲಿ ಅವಕಾಶ ದೊರೆಯಬಹುದು. ಅದಲ್ಲದೆ ಅನೇಕ ಬಗೆಯ ಸಾಮಾನುಗಳ ಜಾಹಿರಾತುಗಳ ಫೋಟೊಗಳಿಗಾಗಿಯೂ ಬೇಡಿಕೆ ಬರಬಹುದು. ಸ್ಪರ್ಧೆಯ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಅವರಿಗೆ ವಸತಿ. ಉಡುಗೆ ತೊಡುಗೆ ಮುಂತಾದ ಸೌಕರ್ಯಗಳು ಶ್ರೀಮಂತ ಮಟ್ಟದಲ್ಲಿರುತ್ತವೆ.

ಮಾನವನ ಸೌಂದರ್ಯ ಪ್ರಜ್ಞೆ ಜಾಗ್ರತವಾದಂದಿನಿಂದ ಸುಂದರಿಯೊಬ್ಬಳ ಆಯ್ಕೆ ನಡೆದೇ ಇದೆ. ಈಗ ವ್ಯವಸ್ಥಿತವಾಗಿ ಸೌಂದರ್ಯ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳ ಮೂಲಕ ಇದು ನಡೆಯುತ್ತದೆ.

'ಪಕ್ಷಿಯ ಗೂಡು'

ಒಬ್ಬ 'ಪಕ್ಷಿ' ಮತ್ತು ಒಬ್ಬ 'ಬೇಟೆಗಾರ'ರ ನಡುವೆ ನಡೆಯುವ ಆಟ — 'ಪಕ್ಷಿಯ ಗೂಡು'.

ಇಬ್ಬಿಬ್ಬರು ಆಟಗಾರರು ಎದುರು-ಬದುರಾಗಿ ನಿಂತು ಒಬ್ಬರ ಕೈ ಒಬ್ಬರು ಹಿಡಿದು ಕಟ್ಟಿದ್ದೇ ಗೂಡು.

ಮೊದಲಿಗೆ ಪಕ್ಷಿ ಮತ್ತು ಬೇಟೆಗಾರ ಹೊರಗಿರುತ್ತಾರೆ. ಪಕ್ಷಿಯನ್ನು ಅಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡು ಬೇಟೆಗಾರ ಬರುವಾಗ ಪಕ್ಷಿ ಯಾವುದಾದರೂ ಗೂಡು ಹುಡುಕಿ ಅದರೊಳಗೆ ಸೇರಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು.

ಗೂಡು ಸೇರಿದ ಮೇಲೆ ತನ್ನ ಮುಂದಿನವರ ಕೈ ಹಿಡಿದು ಗೂಡು ಕಟ್ಟಿಕೊಂಡು ನಿಲ್ಲಬೇಕು. ಆಗ ಆ ಆಟಗಾರನ ಹಿಂದೆ ಇರುವವನು ಪಕ್ಷಿ ಆಗುತ್ತಾನೆ; ಅಂದರೆ ಅವನು ಜಾಗ ಬಿಟ್ಟು ಮತ್ತೊಂದು ಗೂಡು ಹುಡುಕಿಕೊಂಡು ಓಡಬೇಕು.

ಬೇಟೆಗಾರ ಮೊದಲನೆಯವನನ್ನು ಬಿಟ್ಟು ಎರಡನೆಯವನನ್ನು ಅಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡು ಬರುತ್ತಾನೆ.

ಬೇಟೆಗಾರನ ಕೈಗೆ ಪಕ್ಷಿ ಸಿಕ್ಕಿಬಿದ್ದರೆ ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡವನು ಬೇಟೆಗಾರನಾಗುತ್ತಾನೆ.



ಹರ್ಕ್ಯುಲೀಸ್ ಜಗತ್ತನ್ನು ಹೊತ್ತ ; ಅಟ್ಲಾಸ್ ಚಿನ್ನದ ಸೇಬು ತಂದ

ಹರ್ಕ್ಯುಲೀಸ್

ಗ್ರೀಕ್ ಪುರಾಣದ ಹರ್ಕ್ಯುಲೀಸ್ ಶಕ್ತಿ ಪರಾಕ್ರಮಗಳಿಗೆ ಹೆಸರಾದವನು. ಚಿಕ್ಕಂದಿನಿಂದಲೇ ಹರ್ಕ್ಯುಲೀಸನ ಶಕ್ತಿ ಸಾಟಿಯಿಲ್ಲದೆ ಬೆಳೆಯಿತು. ಒಂದು ವಿಷಗಳಿಗೆಯಲ್ಲಿ ಹರ್ಕ್ಯುಲೀಸ್ ತನ್ನ ಪತ್ನಿ ಮತ್ತು ಮಕ್ಕಳನ್ನೇ ಕೊಂದನೆಂದೂ ಈ ತಪ್ಪಿಗಾಗಿ ಹನ್ನೆರಡು ಕೆಲಸಗಳನ್ನು ಮಾಡಬೇಕಾಗಿ ಬಂದಿತೆಂದೂ ಪುರಾಣ ಕಥೆಯಿದೆ.

ಹೈಡ್ರಾ ಎಂಬ ಒಂಬತ್ತು ತಲೆಗಳ ದೈತ್ಯ, ಪ್ರಚಂಡ ಸಿಂಹ, ಹೊನ್ನ ಕೊಂಬಿನ ಜಿಂಕೆ, ಕಾಡುಹಂದಿಗಳನ್ನು ಕೊಂದದ್ದು—ಇವು ನಾಲ್ಕು ಇಂಥ ಕೆಲಸಗಳು. ಎರಡು ನದಿಗಳ ದಿಕ್ಕನ್ನೇ ಬದಲಿಸಿ ಅವುಗಳ ನೀರು ಹರಿಸಿ, ಅನೇಕ ವರ್ಷಗಳಿಂದ ಶುದ್ಧಿಗೊಳಿಸಿರದ 3000 ಎತ್ತುಗಳ ಕೊಟ್ಟಿಗೆಯನ್ನು ಚೊಕ್ಕಟಗೊಳಿಸಿದ್ದು ಐದನೆಯ ಕೆಲಸ. ಕಾಡುಕುದುರೆಗಳು ಪ್ರಚಂಡ ಹಕ್ಕಿ ಹಾಗೂ ಹೋರಿಗಳನ್ನು ಕೊಂದದ್ದು ಮತ್ತೆ ಮೂರು ಕೆಲಸಗಳು. ಅಮೆಜಾನರೆಂಬ ಶಕ್ತಿವಂತ ಸ್ತ್ರೀಯರ ರಾಣಿಯ ನಡುಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ದೊರಕಿಸಿಕೊಂಡದ್ದು ಒಂಬತ್ತನೆಯ ಕೆಲಸ. ಅನಂತರ ಸಮುದ್ರದಾಚೆಯಿಂದ ಎತ್ತುಗಳನ್ನು ಆತ ಹೊತ್ತು ತಂದ. ದಾರಿಯಲ್ಲಿ ಒಂದು ಪರ್ವತ ಬಂಡೆಯನ್ನು ಅವನು ಸೀಳಿದ್ದರ ಫಲವಾಗಿ ಜಿಬ್ರಾಲ್ಟರ್ ಜಲಸಂಧಿಯಾಯಿತಂತೆ. ಭೂಮಿತಾಯಿ ಸ್ವರ್ಗದೇವತೆಯಾದ ಹೆರಾಳಿಗೆ ಕೊಟ್ಟ 3 ಚಿನ್ನದ ಸೇಬುಗಳನ್ನು ಅಟ್ಲಾಸನ ಸಹಾಯದಿಂದ ಆತ ಪಡೆದ. ಪಾತಾಳದಿಂದ ಸೆರಬ್ರಸ್ ಎಂಬ ನಾಯಿಯನ್ನು ಬಿಡಿಸಿಕೊಂಡು ಬಂದದ್ದು ಅವನ ಕೊನೆಯ ಕೆಲಸ. ಶಕ್ತಿಗೆ ಇನ್ನೊಂದು ಹೆಸರು ಹರ್ಕ್ಯುಲೀಸ್ ಎನ್ನುವಷ್ಟು ಪ್ರಸಿದ್ಧ, ಅವನ ಹೆಸರು.

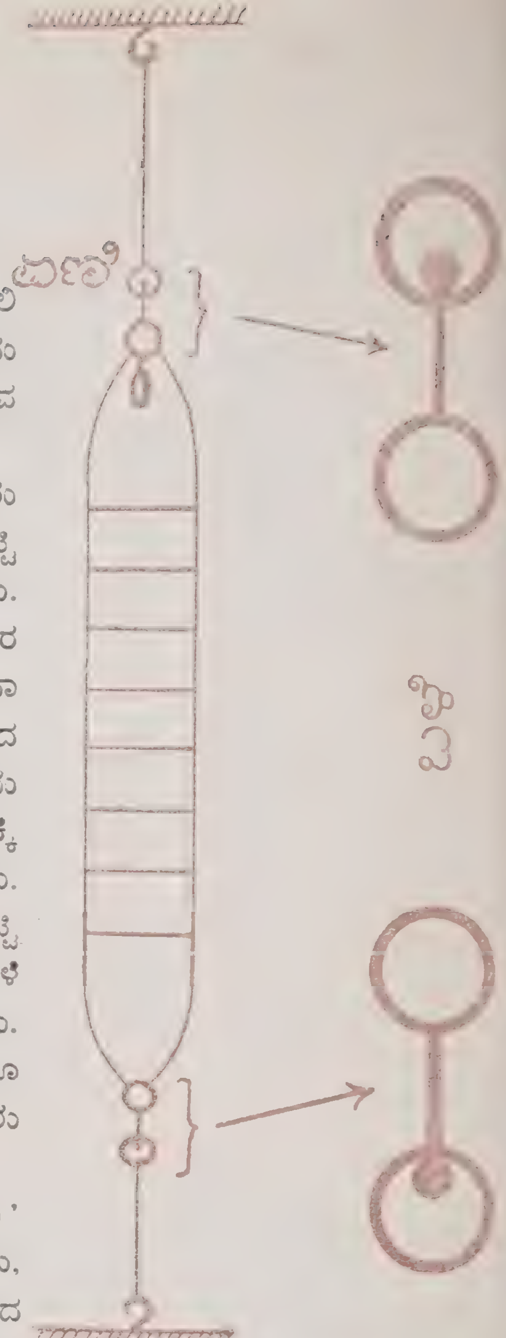
ನೋಡಿ : ಅಟ್ಲಾಸ್

ಹಗ್ಗ ಏಣಿಯಾಟ

ಹತ್ತುವವರು ಸ್ವಲ್ಪ ಜೋಲಿ ತಪ್ಪಿದರೂ ಹಗ್ಗ ಏಣಿ ತೊನೆದು ಸುತ್ತುತ್ತದೆ. ಇದನ್ನು ಹತ್ತುವ ಸ್ಪರ್ಧೆ ಮೋಜಿನದ್ದು.

ಏಣಿ ಮಾಡಲು ಸುಮಾರು 52 ಅಡಿ ಉದ್ದದ ಒಂದು ಗಟ್ಟಿ ಹಗ್ಗ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಸುಮಾರು 18–20 ಅಡಿ ಎತ್ತರದಲ್ಲಿ ಒಂದು ಮರಕ್ಕೆ ಅಥವಾ ಗೋಡೆಗೆ ಬಲವಾದ ಕಬ್ಬಿಣದ ಕೊಕ್ಕೆಯೊಂದನ್ನು ಜಡಿಯಬೇಕು. ಇನ್ನೊಂದು ಕೊಕ್ಕೆಯನ್ನು ನೆಲಕ್ಕೆ ಜಡಿಯಬೇಕು. ಎರಡೂ ಕೊಕ್ಕೆಗಳಿಗೆ ಗಟ್ಟಿಯಾದ ದಾರದ ಮೂಲಕ ಬಳೆ ಕೊಂಡಿಗಳನ್ನು ಬಂಧಿಸಬೇಕು. ಇವುಗಳಿಗೆ ಹಗ್ಗವನ್ನು ಎರಡೂ ಕಡೆಗೆ ಸಮಾನಾಂತರವಾಗಿ ಬರುವಂತೆ ಕಟ್ಟಬೇಕು.

ಹಗ್ಗ ಏಣಿಯ 'ಮೆಟ್ಟಿಲು'ಗಳನ್ನು ಸುಮಾರು ಎರಡು, ಎರಡೂವರೆ ಅಡಿ ಉದ್ದದ ಕೋಲುಗಳಿಂದ ಮಾಡಬಹುದು. ಕೋಲುಗಳನ್ನು ಅಕ್ಕಪಕ್ಕದಲ್ಲಿ ಬರುವ ಎರಡೂ ಹಗ್ಗಗಳಿಗೆ ಕಟ್ಟಬೇಕು. ಎರಡೆರಡು ಅಡಿ ದೂರದಲ್ಲಿ ಎಂಟು ಮೆಟ್ಟಿಲುಗಳನ್ನು ಕಟ್ಟಿಯಾದ ಮೇಲೆ ಕೊನೆಯ ಮೆಟ್ಟಿಲಿನಿಂದ ಸ್ವಲ್ಪ ದೂರದಲ್ಲಿ ಎರಡನೆಯ ಬಳೆ ಕೊಂಡಿಯನ್ನು ಏಣಿಗೆ ಜಿಗಿಯಬೇಕು.



ಹಗ್ಗದ ಏಣಿ ರಚನೆ

ಓಲಾಡುವ ಏಣಿಯ ಮೇಲೆ



ಇಂಥ ಎರಡು ಮೂರು ತಾತ್ಕಾಲಿಕ ನಿಚ್ಚಣಿಕೆಗಳನ್ನು ಮಾಡಿ ಅವುಗಳಲ್ಲಿ ಏರುವ ಸ್ಪರ್ಧೆ ಏರ್ಪಡಿಸಬಹುದು.

ಒಬ್ಬೊಬ್ಬರಿಗೆ ಒಂದಕ್ಕಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ಅವಕಾಶ ಕೊಡಬಹುದು.

ಹಗ್ಗ ಚಮತ್ಕಾರ

ಯಕ್ಷಿಣಿ ಚಮತ್ಕಾರಗಳಲ್ಲೇ ಅತ್ಯಂತ ಆಶ್ಚರ್ಯಕರವಾದದ್ದು ಭಾರತೀಯ ಹಗ್ಗ ಚಮತ್ಕಾರ.

ಯಕ್ಷಿಣಿಗಾರ ನೆಲದ ಮೇಲೆ ತನ್ನ ಕಾಲು ಮಡಚಿ ಕುಳಿತಿರುತ್ತಾನೆ. ಅನಂತರ ಒಂದು ಹಗ್ಗವನ್ನು ಮೇಲಕ್ಕೆ ಎಸೆಯುತ್ತಾನೆ. ಹಗ್ಗ ನೆಲದಿಂದ ಸುಮಾರು 20 ಅಡಿ ಎತ್ತರದಲ್ಲಿ ಗಾಳಿಯಲ್ಲಿ ನೆಟ್ಟಗೆ ಯಾವ ಆಧಾರವೂ ಇಲ್ಲದೆ ಕಂಬದಂತೆ ನಿಲ್ಲುತ್ತದೆ. ಹಗ್ಗದ ಇನ್ನೊಂದು ಕೊನೆ ನೆಲದ ಮೇಲೆ ಇರುತ್ತದೆ. ಯಕ್ಷಿಣಿಗಾರನ ಮೊದಲ ಸೂಚನೆಯಾದ ಕೂಡಲೇ ಚಿಕ್ಕ ಹುಡುಗನೊಬ್ಬ ಸರಸರನೆ ಹಗ್ಗದ ಮೇಲೇರುತ್ತಾನೆ. ಅವನು ಹಗ್ಗದ ತುದಿಗೆ ತಲಪುವುದೇ ತಡ ಯಕ್ಷಿಣಿಗಾರನಿಂದ ಎರಡನೇ ಸೂಚನೆ ಬರುತ್ತದೆ. ಕೂಡಲೇ ತುದಿಗೆ ತಲಪಿದ ಹುಡುಗ ಇದ್ದಕ್ಕಿದ್ದಂತೆ ಅದೃಶ್ಯನಾಗಿ ಬಿಡುತ್ತಾನೆ; ಸ್ವಲ್ಪ ಹೊತ್ತಿನಲ್ಲೇ ಎಲ್ಲರನ್ನೂ ಚಕಿತಗೊಳಿಸುತ್ತ ಯಕ್ಷಿಣಿಗಾರನ ಸಮೀಪದಲ್ಲೇ ಇರಿಸಿದ್ದ ಬುಟ್ಟಿಯೊಳಗಿಂದ ಹೊರಬರುತ್ತಾನೆ. ಇನ್ನು ಕೆಲವು ಸಂದರ್ಭಗಳಲ್ಲಿ ಜನಜಂಗುಳಿಯ ಮಧ್ಯದಿಂದ ದಾರಿಮಾಡಿಕೊಂಡು ಮುಂದೆ ಬಂದು ಪ್ರೇಕ್ಷಕರೆಲ್ಲರ ಎದುರು ಕಾಣಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾನೆ. ಯಕ್ಷಿಣಿಗಾರನಿಂದ ಮೂರನೆಯ ಬಾರಿ ಸೂಚನೆಯಾದ ತಕ್ಷಣವೇ ಅಷ್ಟರ ತನಕ ನೆಟ್ಟಗೆ ನಿಂತಿದ್ದ ಹಗ್ಗ ತಟ್ಟನೆ ನೆಲಕ್ಕುರುಳುತ್ತದೆ.

14ನೆಯ ಶತಮಾನದಲ್ಲಿ ಭಾರತವನ್ನು ಸಂದರ್ಶಿಸಿದ ಅರಬ್ ಪ್ರವಾಸಿ ಇಬ್ನ್ ಬತೂತ ಹಗ್ಗ ಚಮತ್ಕಾರದ ಬಗೆಗೆ ಪ್ರಸ್ತಾಪಿಸಿದ್ದಾನೆ.

ಮೊಗಲರ ಚಕ್ರವರ್ತಿ ಜಹಾಂಗೀರನ ಕಾಲದಲ್ಲಿ 7 ಜನ ಮಾಂತ್ರಿಕರು ಹಗ್ಗವನ್ನು ನೆಟ್ಟಗೆ ನಿಲ್ಲಿಸಿ ಹಗ್ಗವನ್ನು ಹತ್ತಿ ಮಾಯವಾಗುವ ಚಮತ್ಕಾರವನ್ನು ಪ್ರದರ್ಶಿಸಿದರೆಂಬ ಉಲ್ಲೇಖ ಜಹಾಂಗೀರನು ಬರೆದಿಟ್ಟ ಟಿಪ್ಪಣಿಗಳಲ್ಲಿದೆ.

ಹಗ್ಗ ಚಮತ್ಕಾರದ ವಿಷಯದಲ್ಲಿ ಅನೇಕ ಊಹಾಪೋಹಗಳು ಪ್ರಚಾರದಲ್ಲಿವೆ. ಯಕ್ಷಿಣಿಗಾರ ಸಮ್ಮೋಹಿನಿ ವಿದ್ಯೆಯಿಂದ ಪ್ರೇಕ್ಷಕರನ್ನು ಮರುಳುಗೊಳಿಸುತ್ತಾನೆ; ಅವರ ಮನಸ್ಸಿಗೆ ಮಂಕುಕವಿಯುವಂತೆ ಮಾಡುತ್ತಾನೆ. ಈ ಕಾರಣದಿಂದ ಹಗ್ಗ ನೆಟ್ಟಗೆ ಗಾಳಿಯಲ್ಲಿ ನಿಂತಿರುವಂತೆ ಅವರಿಗೆ ಕಂಡುಬರುತ್ತದೆ —ಎಂಬುದು ಒಂದು ವಿವರಣೆ.

ನೋಡಿ : ಯಕ್ಷಿಣಿ

ಹಗ್ಗ ಜಿಗಿತ

ಹಗ್ಗ ಜಿಗಿತ —ಸ್ಕಿಪಿಂಗ್—ಚಿಕ್ಕಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಇಷ್ಟವಾದ ಆಟ. ಶಾಲೆಯಲ್ಲೂ, ಮನೆಯಲ್ಲೂ ಹೆಚ್ಚು ಸಂಖ್ಯೆಯ ಜಿಗಿತ ಪ್ರದರ್ಶನ ಅವರಿಗೆ ಹೆಮ್ಮೆ. ಮಹಿಳೆಯರ ಅಂಗಸೌಷ್ಠವ ವ್ಯಾಯಾಮಗಳಲ್ಲಿ ಹಗ್ಗ ಜಿಗಿತವೂ ಒಂದು. ಇದು ಸಾಮರ್ಥ್ಯ ಹೆಚ್ಚಿಸಲು ಒಳ್ಳೆಯ ವ್ಯಾಯಾಮ.

ಹಗ್ಗದ ಎರಡು ತುದಿ ಹಿಡಿದು ಜಿಗಿಯುತ್ತಿದ್ದಾಗಲೇ, ಅದನ್ನು ಕಾಲಿನಡಿ ತೂರಿಸಬೇಕು. ಇನ್ನೊಮ್ಮೆ ಜಿಗಿಯುವ ಮೊದಲು ಹಗ್ಗ ತಲೆಯ ಮೇಲಿನಿಂದ ಒಂದು ಸುತ್ತು ಬರಬೇಕು. ಮತ್ತೆ ಜಿಗಿಯುವಾಗ ಪುನಃ ಹಗ್ಗ ಮೊದಲಿನಂತೆ ಕಾಲಿನಡಿ ಅದು ಹಾದು ಹೋಗಬೇಕು.

ಹಗ್ಗ ಜಿಗಿತದಲ್ಲಿ ಕೈ ಹಿಡಿಕೊಂಡು ಹಗ್ಗವನ್ನು ಸುತ್ತಿಸುತ್ತೇವೆ. ನೆಲದಿಂದ ಬಹಳ ಎತ್ತರಕ್ಕೆ ಜಿಗಿಯಬಾರದು. ಹಗ್ಗವನ್ನು ತಿರುಗಿಸುವಾಗ ಸರಿಯಾಗಿ ಕಾಲಿನಡಿ ಬರುವಂತೆ ತಿರುವು ಕೊಡುವುದೇ ಇದರಲ್ಲಿ ಮುಖ್ಯ ಜಾಣ್ಮೆ. ಜಿಗಿತದ ಗತಿಗೆ ಅನುಗುಣವಾಗಿ ಕೈಯಿಂದ ಹಗ್ಗ ಸುತ್ತಿಸಬೇಕು. ಹಗ್ಗವನ್ನು ಮುಂಭಾಗ ಮತ್ತು ಹಿಂಭಾಗದಿಂದ ಸುತ್ತಿಸಬಹುದು.



ಹಗ್ಗ ಜಿಗಿಯುತ್ತ ಮುಂದೆ ಮುಂದೆ . . . .

ಮುಂದಗತಿಯ ಜಿಗಿತ ಮತ್ತು ಚುರುಕಿನ ಜಿಗಿತ ಎಂದು ಎರಡು ವಿಧಗಳಿವೆ. ಹಗ್ಗ ಜಿಗಿಯುತ್ತಾ ಓಡುವುದೂ ಸಾಧ್ಯವಿದೆ. ಕೈಗಳನ್ನು ಒಂದಕ್ಕೊಂದು ಅಡ್ಡವಾಗಿ ಕತ್ತರಿಯಂತೆ ಇಟ್ಟುಕೊಂಡು ಹಗ್ಗ ಹಿಡಿದು ಆಡುವುದಕ್ಕೆ ಹಗ್ಗ ಜಿಗಿತದ ಕತ್ತರಿಯಾಟ ಎಂದು ಹೆಸರು. ಒಂಟಿ ಕಾಲಿನ ಜಿಗಿತ ಮತ್ತು ಕಾಲು ಬದಲಾಯಿಸಿ ಜಿಗಿತ ಕೂಡ ಇದೆ.

ಒಂದೇ ಹಗ್ಗ ಉಪಯೋಗಿಸಿ ಇಬ್ಬರು ಮೂವರು ಗೆಳೆಯರು ಹಗ್ಗ ಜಿಗಿತ ಆಡಬಹುದು. ಇದರಲ್ಲಿ ಎರಡು ಕ್ರಮಗಳಿವೆ. ಮೊದಲನೆಯದಾಗಿ, ಇಬ್ಬರು ಅಕ್ಕಪಕ್ಕದಲ್ಲಿ ನಿಂತು ಒಬ್ಬನ ಸೊಂಟದ ಸುತ್ತ ಇನ್ನೊಬ್ಬನು ಕೈಹಾಕಿ ನಿಲ್ಲಬೇಕು. ಖಾಲಿಯಿರುವ ಒಂದೊಂದು ಕೈಗಳಿಂದ ಹಗ್ಗದ



ಎರಡೂ ತುದಿಗಳನ್ನು ಇಬ್ಬರೂ ಹಿಡಿದಿರುತ್ತಾರೆ. ಅನಂತರ ಹಗ್ಗ ಸುತ್ತಿಸಬೇಕು. ಇದರಲ್ಲೂ ಮುಂಭಾಗದ ಮತ್ತು ಹಿಂಭಾಗದ ಸುತ್ತಿಸುವಿಕೆ ಸಾಧ್ಯ.

ಹಗ್ಗವನ್ನು ಜಿಗಿಯುತ್ತ ಯಾರು ಅತ್ಯಂತ ವೇಗವಾಗಿ ಓಡುತ್ತಾರೆ ಎಂದು ಸ್ಪರ್ಧೆ ನಡೆಸುವುದುಂಟು. ಅತಿ ಹೆಚ್ಚು ಬಾರಿ ಒಮ್ಮೆಯೂ ತಪ್ಪದೆ ಒಂದೆ ನಿಟ್ಟಿಗೆ ಯಾರು ಜಿಗಿಯುತ್ತಾರೆ ಎಂದು ನೋಡುವುದು ಇನ್ನೊಂದು ಬಗೆಯ ಸ್ಪರ್ಧೆ. ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯದ ಜೆ.ಎಮ್. ಬಾರ್ನೆಟ್ ಬಿಡದೆ 11,810 ಬಾರಿ ಹಗ್ಗ ಜಿಗಿದ. ಇದಕ್ಕೆ ಅವನಿಗೆ ಸುಮಾರು 4 ಗಂಟೆ ಕಾಲ ಬೇಕಾಯಿತು.

ಇನ್ನೊಂದು ವಿಧದಲ್ಲಿ ಹಗ್ಗ ಜಿಗಿಯುವವನ ಎದುರಿಗೆ ಅವನ ಗೆಳೆಯ ನಿಂತಿರಬೇಕು. ಹಗ್ಗ ಸುತ್ತುವಾಗ ಇಬ್ಬರನ್ನೂ ಒಳಗೊಂಡು ಸುತ್ತಬೇಕು. ಇದಕ್ಕೆ ಇಬ್ಬರ ಜಿಗಿತದ ಗತಿ ಏಕ ರೀತಿಯಲ್ಲಿರುವುದು ಅಗತ್ಯ. ಹಿಂದೆ ಇನ್ನೊಬ್ಬ ನಿಂತುಕೊಂಡರೆ ಮೂವರು ಸಹ ಈ ಆಟ ಆಡಬಹುದು.

ಹಗ್ಗಮುಟ್ಟು ಆಟ

ಇಬ್ಬರು ಆಟಗಾರರು ಒಂದು ವೃತ್ತದೊಳಗೆ ನಿಂತಿರುತ್ತಾರೆ. ಇಬ್ಬರ ಕೈಯಲ್ಲೂ ಒಂದೊಂದು ಹಗ್ಗ. ಹಗ್ಗದ ಒಂದು ತುದಿಗೆ ದಪ್ಪನಾದ ಗಂಟು. ಅದನ್ನು ಕೈಯಲ್ಲಿ ಹಿಡಿದು ಆಟಗಾರರು ಹಗ್ಗವನ್ನು ತಲೆಯ ಮೇಲ್ಗಡೆ ದುಂಡಗೆ ತಿರುಗಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಹಗ್ಗದ ಉದ್ದ ಆಟಕ್ಷೇತ್ರದ ಪರಿಧಿಗೆರೆಯನ್ನು ಇನ್ನೇನು ತಾಗಬಹುದು ಎನ್ನುವಷ್ಟಿರಬೇಕು. ಹಗ್ಗವನ್ನು ತಲೆಯ ಮೇಲೆ ಸುತ್ತುವಾಗ ಉಳಿದ ಆಟಗಾರರು ಅವರಿಂದ ದೂರಕ್ಕೆ ಆಟಕ್ಷೇತ್ರದ ಅಂಚನ್ನು ತಲಪಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುತ್ತಾರೆ. ಹಗ್ಗ ಯಾರಿಗಾದರೂ ತಾಗಿದರೆ ಮಾತ್ರ ಅವರು ಔಟಾಗುತ್ತಾರೆ. ಹಗ್ಗ ತಾಗಿದವರು ಸುತ್ತುವವರ ಸರದಿ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳಬಹುದು.

ಯಾರು ಕಡೆಯವರೆಗೆ ಹಗ್ಗ ತಾಗದೆ ಉಳಿಯುತ್ತಾರೋ ಅವರು ಗೆದ್ದಂತೆ.

ಸೊಂಟಕ್ಕೆ ಹಗ್ಗ ಸುತ್ತಿ ನೀರಲ್ಲಿ ಈಜಾಡುವಾಗ ಅದನ್ನು ಮುಟ್ಟುವ ಆಟವನ್ನೂ ಆಡಬಹುದು.

ಹಚ್ಚೆ ಹಾಕುವುದು

ದೇಹದ ಮೇಲೆಲ್ಲ ಬಣ್ಣದ ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ಮೂಡಿಸುವ ಪದ್ಧತಿ — ಹಚ್ಚೆ ಹಾಕುವುದು.

ಸುಮಾರು ಕ್ರಿಸ್ತ ಪೂರ್ವ 2000ಕ್ಕೆ ಸೇರಿದ ಈಜಿಪ್ಟಿನ ಮಮ್ಮಿ (ರಕ್ಷಿತ ಶವ) ಯೊಂದರ ಮೈಮೇಲೆ ಹಚ್ಚೆ ಇದ್ದುದು ಕಂಡುಬಂದಿದೆ.

ಕ್ಯಾಲಿಫೋರ್ನಿಯದ ನಿವಾಸಿಗಳು ದಟ್ಟನೀಲಿ ಮತ್ತು ಕೆಂಪು ಬಣ್ಣಗಳಿಂದ ಹಚ್ಚೆ ಹಾಕುತ್ತಿದ್ದರು. ಆಫ್ರಿಕ, ಶಾಂತಸಾಗರದ ದ್ವೀಪಗಳು ಮತ್ತು ಭಾರತದ ಅನೇಕ ವಂಶಗಳಲ್ಲಿ ಈ ಪದ್ಧತಿ ಇಂದಿಗೂ ಕಂಡುಬರುತ್ತಿದೆ.

[illegible] ದೇಶದ ನಾವಿಕರು ಪ್ರಥಮವಾಗಿ ವಿಶ್ವಪರ್ಯಟನಕ್ಕೆ ಹೊರಟಾಗ [illegible] ಹಚ್ಚೆ ಹಾಕಿಕೊಂಡಿದ್ದ ಜನರನ್ನು ಕಂಡು [illegible]. [illegible] ತನ್ನ ಸಂಚಾರ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ಇಂಥ [illegible]. ತನ್ನ ದೇಶದ ಜನರಿಗೆ ತೋರಿಸಲೆಂದು ಒಬ್ಬನನ್ನು [illegible] ಕರೆದುಕೊಂಡು ಹೋದ.

ಹಚ್ಚೆಯನ್ನು ಒಮ್ಮೆ ಹುಯ್ಯಿಸಿಕೊಂಡರೆ ಅದು ಶಾಶ್ವತವಾಗಿ ಉಳಿಯುತ್ತದೆ.

ವ್ಯಕ್ತಿಗತ ಸಾಧನೆಗಳ ಶಾಶ್ವತ ದಾಖಲೆಯಾಗಿ, ಸ್ಥಳ ಮತ್ತು ಆಕಾರದ ಮೇಲಿನಿಂದ ಅಧಿಕಾರಿಯ ಅಂತಸ್ತು ಸೂಚಕವಾಗಿ ಹಚ್ಚೆ ಹಾಕಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಿದ್ದರು. ಹಾಗೆಯೇ ರಾಜಪುರುಷರು, ಗುಲಾಮರು, ಅಪರಾಧಿಗಳು, ಬಂದಿಗಳನ್ನು ಗುರುತಿಸಲು ಹಚ್ಚೆ ಸಹಕಾರಿಯಾಗಿತ್ತು. ವ್ಯಕ್ತಿಗಳ ವ್ಯಾಪಾರ ಸಂಕೇತವಾಗಿಯೂ ಅದನ್ನು ಬಳಸುತ್ತಿದ್ದರು.

ಹನುಮಂತ, ಲಕ್ಷ್ಮಿ, ತಾವರೆ ಹೂ, ತಮ್ಮ ಪ್ರೀತಿಪಾತ್ರರ ಹೆಸರುಗಳ ಹಚ್ಚೆಗಳನ್ನು ನಮ್ಮಲ್ಲಿ ಹುಯ್ಯಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದು ಸಾಮಾನ್ಯ.

'ಹಟಮಾರಿ ಕುರಿ'

ಹಟಮಾರಿಯಾದ ಕುರಿ ಏನು ಮಾಡಿದರೂ ತಾನು ನಿಂತ ಜಾಗದಿಂದ ಜಗ್ಗುವುದಿಲ್ಲ, ಮೊಂಡು ಹಿಡಿಯುತ್ತದೆ. ಒಬ್ಬ ಆಟಗಾರ 'ಹಟಮಾರಿ ಕುರಿ' ಯಾಗಿ ಇನ್ನೊಬ್ಬ ಆಟಗಾರ ಅದನ್ನು ಜಗ್ಗುವವನಾಗಿ ಆಟ ಆಡಬಹುದು.

ಒಂದು ಗೆರೆಯ ಒಂದು ಕಡೆಗೆ 'ಕುರಿ' ಆದವನು ಅಂಬೆಗಾಲೂರಿ ಕೊಂಡು ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾನೆ. ಜಗ್ಗುವವ ಗೆರೆಯ ಆಚೆಗೆ ನಿಂತು 'ಹಟಮಾರಿ ಕುರಿ' ಯ ತಲೆಯನ್ನು ಹಿಡಿದು ಜಗ್ಗಿ ಎಳೆಯಲಾರಂಭಿಸುತ್ತಾನೆ.

ಆಟಕ್ಕೆ ಕೆಲವು ಮಿನಿಟುಗಳ ಕಾಲಾವಧಿ ಇಟ್ಟುಕೊಳ್ಳಬಹುದು.

ಅಷ್ಟರೊಳಗೆ ಕುರಿಯನ್ನು ಜಗ್ಗಿ ಎಳೆದರೆ ಜಗ್ಗಿದವನು ಗೆಲ್ಲುತ್ತಾನೆ. ಗೆರೆಬಿಟ್ಟು ಮುಂದಕ್ಕೆ ಕುರಿ ಬರದಿದ್ದರೆ ಕುರಿಯಾದ ಆಟಗಾರ ಗೆಲ್ಲುತ್ತಾನೆ.

ಅವರಿಬ್ಬರಲ್ಲಿ ಯಾರು ಹೆಚ್ಚು ಎಂದು ನಿರ್ಧರಿಸುವುದಕ್ಕೆ ಈ ಸ್ಪರ್ಧೆಯನ್ನು ಒಂದೇ ಜೋಡಿಯ ನಡುವೆ ಮೂರು ಬಾರಿ ನಡೆಸಬಹುದು.

ಹಡ್ಗ

ಮುಂಗಾರು ಕಳೆದು, ಬೆಳೆಗಳೆಲ್ಲ ಸೊಂಪಾಗಿ ಬೆಳೆದಾಗ ಗ್ರಾಮದಲ್ಲಿ ಹರ್ಷ ಕೂಟಗಳಿಗೆ ಸರಿಯಾದ ಸಮಯ. ಇಂಥ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಮಹಾರಾಷ್ಟ್ರದಲ್ಲಿ ಹೆಣ್ಣು ಮಕ್ಕಳು ಹಡ್ಗ ಆಡುತ್ತಾರೆ.

ಹಡ್ಗ —ಹದಿನಾಲ್ಕು ದಿನಗಳ ಆಟ. ಒಂದು ಚೌಕಮಣೆಯ ಮೇಲೆ ಆನೆ, ಶಂಖ ಹಾಗೂ ಚಕ್ರಗಳನ್ನು ರಂಗೋಲಿಯಲ್ಲಿ ಬರೆಯುತ್ತಾರೆ. ಇವು ಅಂದವಾಗಿ ಪ್ರಮಾಣಬದ್ಧವಾಗಿ ಇರುತ್ತವೆ. ಕೆಲವೆಡೆ ಎರಡು ಆನೆಗಳು ಅಭಿಮುಖವಾಗಿ ನಿಂತು ಹೂಮಾಲೆಗಳನ್ನು ಹಿಡಿದಿರುವಂತೆ ಚಿತ್ರಿಸುವುದೂ ಉಂಟು. ಇವುಗಳ ಮಧ್ಯೆ ಲಕ್ಷ್ಮಿಯ ಚಿತ್ರವಿರುತ್ತದೆ. ಆಟದ ಕೊನೆಯಲ್ಲಿ ಈ ಆನೆಗಳು ಲಕ್ಷ್ಮಿಗೆ ಮಾಲೆ ಹಾಕುತ್ತವೆ —ಎಂದು ಅಭಿಪ್ರಾಯ.

ಇಂಥ ರಂಗೋಲೆ ಅಥವಾ ಚಿತ್ರವನ್ನು ನಡುವಿನಲ್ಲಿರಿಸಿ ಸುತ್ತಲೂ ವೃತ್ತಾಕಾರದಲ್ಲಿ ಹುಡುಗಿಯರು ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ಒಬ್ಬರ ಕೈ ಒಬ್ಬರು ಹಿಡಿದು ಹಾಡುಗಳನ್ನು ಹಾಡುತ್ತ ನಡುವಿನ ರಂಗೋಲೆ ಅಥವಾ ಚಿತ್ರದ ಸುತ್ತಲೂ ಸುತ್ತುತ್ತಾರೆ.

ಮೊದಲನೆಯ ದಿನ ಒಂದು ಹಾಡು, ಎರಡನೆಯ ದಿನ ಎರಡು. ಮೂರನೆಯ ದಿನ ಮೂರು —ಹೀಗೆ ಹಾಡುಗಳ ಸಂಖ್ಯೆ ಹೆಚ್ಚುತ್ತ ಹೋಗುತ್ತದೆ. ಆ ಋತುವಿಗೆ ಸಂಬಂಧಪಟ್ಟಂತೆ ಅವರು 14ನೆಯ

ದಿನದ ಹಾಡುಗಳನ್ನೂ ಸೇರಿಸಿ ಒಟ್ಟು 105 ಹಾಡುಗಳನ್ನು ಹಾಡುತ್ತಾರೆ. ಹಾಡುಗಳ ಕೊನೆಯಲ್ಲಿ ಸಿಹಿ ತಿಂಡಿ ಹಂಚುತ್ತಾರೆ.

ಆಟದ ವಿಶೇಷವೆಂದರೆ ಹಂಚಲ್ಪಡುವ ತಿಂಡಿಯನ್ನು ಊಹಿಸಿ ಹೇಳುವುದು. ಅದೊಂದು ಮೋಜು. ಅಷ್ಟು ಜನರೂ ತಮ್ಮ ಕಲ್ಪನೆಗೆ ಬಂದುದನ್ನೆಲ್ಲ ಹೇಳಿದರೂ ಬಹುಪಾಲು ಹೆಸರುಗಳು ಸರಿಯಾಗಿರುವುದಿಲ್ಲ. ತಿಂಡಿ ಮಾಡುವವರು ಅಪರೂಪದ ತಿಂಡಿಗಳನ್ನು ಮಾಡುವುದೇ ಇದಕ್ಕೆ ಕಾರಣ.

ಹಣ್ಣು ಸ್ನೇಹ

ಒಂದು ತಂಡದಲ್ಲಿ ಇಬ್ಬರು ಆಟಗಾರರು. ಇಂಥ ಹಲವು ತಂಡಗಳಲ್ಲಿ ಕಣ್ಣು ಕಟ್ಟಿಕೊಂಡು ಮೊದಲು ಬಾಳೆಹಣ್ಣು ಯಾರು ತಿನ್ನುವರೆಂಬುದೇ ಸ್ಪರ್ಧೆ.

ಇಬ್ಬರ ಕಣ್ಣುಗಳನ್ನೂ ವಸ್ತ್ರದಿಂದ ಮುಚ್ಚಿ ಎದುರು ಬದುರಾಗಿ ಸುಮಾರು ಇಪ್ಪತ್ತು ಹೆಜ್ಜೆ ದೂರದಲ್ಲಿ ಗೆರೆಗಳ ಮೇಲೆ ನಿಲ್ಲಿಸುತ್ತಾರೆ. ಒಬ್ಬನ ಕೈಯಲ್ಲಿ ಒಂದು ಬಾಳೆಹಣ್ಣು ಕೊಡುತ್ತಾರೆ.

ಆಟ ಪ್ರಾರಂಭವಾದಾಗ ಪ್ರತಿಯೊಂದು ತಂಡದ ಎರಡು ಜನ ಆಟಗಾರರು ಒಬ್ಬರ ಹೆಸರನ್ನು ಒಬ್ಬರು ಕೂಗಿಕೊಳ್ಳುತ್ತ ಬಳಿಸಾರುತ್ತಾರೆ. ಹಣ್ಣು ಇರುವ ಆಟಗಾರ ಕೈ ಮುಟ್ಟದೆ ತನ್ನ ಜೋಡಿ ಆಟಗಾರನಿಗೆ ಬಾಳೆಹಣ್ಣು ತಿನ್ನಿಸಬೇಕು.

ಯಾವ ಜೋಡಿ ಈ ನಿಯಮಗಳನ್ನೆಲ್ಲ ಪಾಲಿಸಿ ಹಣ್ಣು ತಿನ್ನಿಸುವ ಕೆಲಸ ಮುಗಿಸುತ್ತದೆಯೋ ಅದು ಗೆಲ್ಲುತ್ತದೆ.

ನೋಡಿ : ಕಣ್ಣು ಕಟ್ಟಾಟ

ಹತ್ತೊಂಬಳ್ಳಿ ಹರಗಿಬಳ್ಳಿ

ಹಾಡಲು ಬರುವ ಪುಟ್ಟ ಮಕ್ಕಳು ಈ ಆಟ ಆಡಬಹುದು. ಗಂಡು ಹುಡುಗರು ಮತ್ತು ಹೆಣ್ಣು ಹುಡುಗಿಯರು ಕೂಡಿ ಆಡುವುದು ಇದರ ವೈಶಿಷ್ಟ್ಯ.

ಆಟವಾಡುವುದಕ್ಕೆ ಕನಿಷ್ಠ ಹದಿನೈದು ಮಕ್ಕಳು ಸೇರಬೇಕು. ಎಲ್ಲ ಹುಡುಗರನ್ನು ದುಂಡಗೆ ನಿಲ್ಲಿಸುತ್ತಾರೆ. ಇಬ್ಬರು ಮುಖಂಡರಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬನು ದುಂಡಗೆ ನಿಂತ ಹುಡುಗರ ಹೊರಗೂ ಮತ್ತೊಬ್ಬನು ಒಳಗೂ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ ; ಕೈ ಕೈ ಜಿಪ್ಪಹಾಕುತ್ತಾರೆ. ನಿಂತ ಹುಡುಗರ ನೆತ್ತಿಯ ಮೇಲಿದ್ದ ಕೈ ಜಿಪ್ಪನ್ನು ದಾಟಿಸುತ್ತ ನಿಂತ ಹುಡುಗರಿಗೆ ಸುತ್ತು ಹಾಕುತ್ತಾರೆ.

‘ ಹತ್ತೊಂಬಳ್ಳಿ ಹರಗಿಬಳ್ಳಿ
ನಾಯಿಗೆ ನುಚ್ಚ ಹಾಕಲಿಲ್ಲ
ಗಿಳಿಗೆ ಬೆಲ್ಲ ತಿನಿಸಲಿಲ್ಲ
ಗುಳುಂ—ಗುಟುಕ ’

ಎಂದು ಹಾಡಿ ತಮ್ಮ ಕೈ ಜಿಪ್ಪನ್ನು ಒಬ್ಬಳು ಹುಡುಗಿಯ ನೆತ್ತಿಯ ಮೇಲೋ ಹುಡುಗನ ನೆತ್ತಿಯ ಮೇಲೋ ಇರಿಸುತ್ತಾರೆ. ಆ ಹುಡುಗನು ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳುವಂತೆ ಹೇಳುತ್ತಾರೆ.

ಆ ಹುಡುಗ ಮಾತ್ರ ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳುವುದಿಲ್ಲ. ಆಗ “ ಉಂಡಿ ಕೊಡುವೆ ಕೂಡು ” (ಹುಡುಗಿಯಾದರೆ “ ಮುತ್ತಿನಂಥ ಗಂಡನನು ಕೊಡುವೆ ಕೂಡು ”) ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ. ಆಗ ಮಾತ್ರ ಅವನು ಅಥವಾ ಆಕೆ ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ.

ಎಲ್ಲರೂ ಈ ರೀತಿ ಕುಳಿತುಕೊಂಡಾಗ ಆಟ ಮುಕ್ತಾಯವಾಗುತ್ತದೆ.

ಹನ ಹನ ಹನ ಕುಪಿ

ಜಪಾನಿನ ಹುಡುಗರು ಆಡುವ ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬ [illegible]ಗಾರ ; ಅವನ ಸುತ್ತಲೂ ವೃತ್ತಾಕಾರದಲ್ಲಿ ಉಳಿದ ಆಟಗಾರರು.

ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ಇರುವವನು ಮೂಗನ್ನು ಮೂರು ಬಾರಿ, [illegible] ಒಮ್ಮೆ ಮುಟ್ಟಿ ‘ ಹನ ಹನ ಹನ ಕುಪಿ ’ (ಮೂಗು ಮೂಗು ಮೂಗು ಬಾಯಿ) ಎನ್ನುತ್ತಾನೆ. ಉಳಿದವರೂ ಅದೇ ರೀತಿ ಮಾಡುತ್ತಾರೆ.

ಎರಡನೆಯ ಬಾರಿ ಮಧ್ಯದ ಆಟಗಾರ ತಾನು ಮುಟ್ಟಿದ ಅಂಗಗಳನ್ನೆಲ್ಲ ಸರಿಯಾಗಿ ಹೇಳುವುದಿಲ್ಲ. ಉಳಿದ ಆಟಗಾರರು ಅವನು ಹೇಳಿದ್ದನ್ನು ಪಾಲಿಸದೆ ಕ್ರಿಯೆಗಳನ್ನು ಅನುಕರಿಸಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಹನೀಫ್ ಮುಹಮ್ಮದ್

ತಮ್ಮ ದೇಶ ಭಾಗವಹಿಸಿದ ಎಲ್ಲ ಟೆಸ್ಟ್ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಮುಹಮ್ಮದ್ ಸಹೋದರರಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬರಲ್ಲದಿದ್ದರೆ ಇನ್ನೊಬ್ಬರು ಆಡಿದ್ದಾರೆ. ಮೂವರು ಸಹೋದರರು ಒಟ್ಟಿಗೆ ಒಂದು ಟೆಸ್ಟ್‌ನಲ್ಲಿ ಆಡಿದ್ದೂ ಉಂಟು. ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಟೂರ್ನಮೆಂಟ್‌ನಲ್ಲಿ ಒಮ್ಮೆ ಮೂವರು ಸಹೋದರರಲ್ಲಿ ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬರೂ ಶತಕ ಬಾರಿಸಿದರು. ಕ್ರಿಕೆಟ್ ರಂಗದಲ್ಲಿ ಪಾಕಿಸ್ತಾನದ ಈ ಮಹಮ್ಮದ್ ಸಹೋದರರ ಸ್ಥಾನ ಅದ್ವಿತೀಯ.

ಮುಹಮ್ಮದ್ ಸಹೋದರರಲ್ಲಿ ಅತ್ಯಂತ ಪ್ರಸಿದ್ಧರಾದ ಹನೀಫ್ ಮೂರನೆಯವರು. ಮೊದಲನೆಯ ನಝರ್ (ರಾಯಿಸ್)ರನ್ನು ಬಿಟ್ಟರೆ ಉಳಿದವರೆಲ್ಲ ಪಾಕಿಸ್ತಾನದ ಪರವಾಗಿ ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಿದ್ದಾರೆ. 1954–55ರಲ್ಲಿ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಮಟ್ಟದ ಕ್ವಾಯ್ದ್—ಎ—ಅಜಂ ಟೂರ್ನಮೆಂಟ್ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ನಝರ್, ಎರಡನೆಯ ಸೋದರ ವಝೀರ್ ಮತ್ತು ಹನೀಫ್ ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬರೂ ಶತಕ ಬಾರಿಸಿದ್ದರು.



ಮುಹಮ್ಮದ್ ಸಹೋದರರ ತಂದೆ ಜುನಾಗಢದಲ್ಲಿ ವಾಸಿಸುತ್ತಿದ್ದರು. ಅವರು ಸ್ಥಳೀಯ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಕ್ಲಬ್‌ನ ಉತ್ತಮ ಆಟಗಾರರಾಗಿದ್ದರು. ತಾಯಿ ಬ್ಯಾಡ್ಮಿಂಟನ್ ಮತ್ತು ಟೇಬಲ್ ಟೆನಿಸ್‌ಗಳಲ್ಲಿ ಪ್ರಾದೇಶಿಕ ಚಾಂಪಿಯನ್ ತಂದೆ ತಾಯಿ ಇಬ್ಬರೂ ಮಕ್ಕಳ ಕ್ರೀಡಾಭ್ಯಾಸಕ್ಕೆ ಪ್ರೋತ್ಸಾಹ ನೀಡಿದರು. 1934ರ ಡಿಸೆಂಬರ್ 21 ರಂದು ಜನಿಸಿದ ಹನೀಫ್‌ಗೆ, ಭಾರತದ ವಿಭಜನೆಯಾಗಿ ಪಾಕಿಸ್ತಾನ ಅಸ್ತಿತ್ವಕ್ಕೆ ಬಂದಾಗ 13 ವರ್ಷ. ಆಗ ಮುಹಮ್ಮದ್ [illegible] [illegible] ಹೋಗಿ [illegible].

[illegible]

ಜುನಾಗಢದಿಂದ ಕರಾಚಿಗೆ ತೆರಳಿದಾಗ ನಾಲ್ಕನೆಯವನಾದ ಮುಷ್ತಾಕ್ ಮಹಮ್ಮದ್ ಐದು ವರ್ಷದ ಬಾಲಕ. 15 ವರ್ಷ 124 ದಿನ ವಯಸ್ಸಾದಾಗ ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಿದ ಮುಷ್ತಾಕ್ ಜಗತ್ತಿನಲ್ಲಿ ಅತ್ಯಂತ ಕಿರಿಯ ಟೆಸ್ಟ್ ಆಟಗಾರ ಎಂಬ ದಾಖಲೆಯನ್ನೂ 17 ವರ್ಷ 82 ದಿನ ವಯಸ್ಸಿಗೆ, ಟೆಸ್ಟ್‌ನಲ್ಲಿ ಶತಕ ಬಾರಿಸಿದ ಅತ್ಯಂತ ಕಿರಿಯ ಬ್ಯಾಟುಗಾರ ಎಂಬ ದಾಖಲೆಯನ್ನೂ ನಿರ್ಮಿಸಿದರು. ಕೊನೆಯ ಸೋದರ ಸಾದಿಕ್, ಮುಷ್ತಾಕ್‌ಗಿಂತ ಐದು ವರ್ಷ ಕಿರಿಯವರು. ಅವರು ಉತ್ತಮ ಎಡಗೈ ಆಟಗಾರ.

ಹನೀಫ್ ತಮ್ಮ ಶಾಲಾ ದಿನಗಳಿಂದಲೂ ಉತ್ತಮ ರನ್‌ಗಳಿಸುವ ಬ್ಯಾಟುಗಾರನಾಗಿದ್ದರು. ಒಮ್ಮೆ ಒಂದು ಇನ್ನಿಂಗ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ 305 ರನ್ ಮಾಡಿ, ಅನಂತರ ರಾಜ್ಯ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಆಡಲು ಆಯ್ಕೆಗೊಂಡರು. 1952ರಲ್ಲಿ ಅಭ್ಯಾಸಿ ಪ್ರವಾಸಕ್ಕಾಗಿ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿಗೆ ಕಳುಹಿಸಲ್ಪಟ್ಟು ಕ್ರಿಕೆಟ್‌ನಲ್ಲಿ ವಿಶೇಷ ತರಪೇತಿ ಪಡೆದರು. 18 ವರ್ಷದ ಹೊಸ್ತಿಲಿನಲ್ಲಿದ್ದಾಗ ಪ್ರಥಮವಾಗಿ ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಿದರು. ಮುಂದೆ ಅವರು 1970ರ ತನಕ ತಮ್ಮ ದೇಶದ ಪರವಾಗಿ ಎಲ್ಲ ಟೆಸ್ಟ್ ಸರಣಿಗಳಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಿದರು. 59 ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯಗಳ ಪೈಕಿ 55ರಲ್ಲಿ ಅವರು ಆಡಿದರು. ಎಂಟು ಸಲ ಪಾಕ್ ತಂಡದ ನಾಯಕತ್ವವನ್ನು ಹನೀಫ್ ವಹಿಸಿದರು.

ಹನೀಫ್ ಮಹಮ್ಮದ್ ಎರಡು ಪ್ರಮುಖ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ದಾಖಲೆಗಳನ್ನು ನಿರ್ಮಿಸಿದ್ದಾರೆ. 1958ರ ಜನವರಿಯಲ್ಲಿ ವೆಸ್ಟ್ ಇಂಡೀಸ್ ವಿರುದ್ಧ ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಪಾಕಿಸ್ತಾನ ಸೋಲುವ ಸ್ಥಿತಿಯಲ್ಲಿದ್ದಾಗ 15 ಗಂಟೆ 39 ನಿಮಿಟ ಆಟ ಆಡುತ್ತ ಪಂದ್ಯ ಡ್ರಾ ಆಗಲು ಕಾರಣರಾದರು. ಹೀಗೆ ಸತತ 939 ನಿಮಿಟ ಕಾಲ ಬ್ಯಾಟುಮಾಡಿದ್ದು ಟೆಸ್ಟ್ ಅಥವಾ ಪ್ರಥಮ ದರ್ಜೆಯ ಯಾವುದೇ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಹೊಸ ದಾಖಲೆ. ಆ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಅವರು ಗಳಿಸಿದ 337 ರನ್ ಟೆಸ್ಟ್ ಕ್ರಿಕೆಟ್‌ನಲ್ಲಿ ಮೂರನೆಯ ಅತ್ಯುಚ್ಚ ಸ್ಥಾನ. (ಪ್ರಥಮ–ಸೋಬರ್ಸ್ ಔಟಾಗದೆ 365 ; ದ್ವಿತೀಯ : ಹಟನ್ 364) 1959ರ ಜನವರಿಯಲ್ಲಿ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಮಟ್ಟದ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಕರಾಚಿಯ ಪರವಾಗಿ ಆಡುತ್ತ 10 ಗಂಟೆ 40 ನಿಮಿಟುಗಳಲ್ಲಿ 64 ಬೌಂಡರಿಗಳ ಸಹಿತ 499 ರನ್‌ಗಳಿಸಿದರು. 30 ವರ್ಷಗಳ ಹಿಂದೆ ಬ್ರಾಡ್‌ಮನ್ ಪ್ರಥಮ ದರ್ಜೆಯ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಔಟಾಗದೆ 452 ರನ್ ಗಳಿಸಿದ ದಾಖಲೆ ಆಗ ಮುರಿಯಲ್ಪಟ್ಟಿತು. ಸ್ವತಃ ಬ್ರಾಡ್‌ಮನ್ ಹನೀಫ್‌ರಿಗೆ ಅಭಿನಂದನಾ ಸಂದೇಶ ಕಳುಹಿಸಿದರು.

ತಮ್ಮ ತಂಡ ಸೋಲುವ ಸ್ಥಿತಿಯಲ್ಲಿದ್ದಾಗ ಔಟಾಗದೆ ಬ್ಯಾಟು ಮಾಡುತ್ತಾ ಡ್ರಾದಲ್ಲಿ ಕೊನೆ ಮಾಡುವ ಪಟ್ಟನ್ನು ಹನೀಫ್ ಉಪಯೋಗಿಸುವುದು ಸ್ವಾರಸ್ಯಕರವಾಗಿದೆ. 1954ರಲ್ಲಿ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನೊಡನೆ ಪಾಕಿಸ್ತಾನದ ಪ್ರಥಮ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಕೇವಲ 20 ರನ್ ಗಳಿಸಿದರೂ 195 ನಿಮಿಟು ಆಡಿದ್ದು, 1955ರಲ್ಲಿ ತನ್ನ ಪ್ರಥಮ ಟೆಸ್ಟ್ ಶತಕವನ್ನು ಭಾರತದ ವಿರುದ್ಧ ಗಳಿಸಿದಾಗ ಅದಕ್ಕೆ 510 ನಿಮಿಟು ಉಪಯೋಗಿಸಿದ್ದು, 1956ರಲ್ಲಿ ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್ ವಿರುದ್ಧ 264 ರನ್ ಗಳಿಸಲು 630 ನಿಮಿಟ ಸಮಯ ತೆಗೆದದ್ದು, 1961–62ರಲ್ಲಿ ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್ ವಿರುದ್ಧ ಒಂದು ಟೆಸ್ಟ್‌ನ ಎರಡೂ ಇನ್ನಿಂಗ್ಸ್‌ಗಳಲ್ಲಿ ಶತಕ (111 ಮತ್ತು 104) ಗಳಿಸಿ 215 ರನ್ ಮಾಡುವುದಕ್ಕೆ 893 ನಿಮಿಟಗಳನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿದ್ದು ಇಂಥ ಉದಾಹರಣೆಗಳು.

ಮೊದಲು ಹನೀಫ್‌ರನ್ನು ಅಭಿಮಾನಿಗಳು 'ಪುಟಾಣಿ ಯಜಮಾನ' ಎಂದು ಕರೆಯುತ್ತಿದ್ದರು. ಮುಂದೆ 'ಪಾಕಿಸ್ತಾನದ ಅದ್ಭುತ' 'ಶ್ರೀಮಾನ್ ಏಕಾಗ್ರಚಿತ್ತ' ಎಂಬ ಹೆಸರುಗಳಿಂದಲೂ ಅವರನ್ನು ಕ್ರೀಡಾಭಿಮಾನಿಗಳು ಕರೆದರು.

ಹನೀಫ್ ಏಕಾಗ್ರ ಮನಸ್ಸು ಮತ್ತು ತಾಳ್ಮೆಯಿಂದ ಆಡುವ ಆಟ ನೋಡುವುದಕ್ಕೆ ಆಕರ್ಷಕ. ಹನೀಫ್, ಒಳ್ಳೆಯ ವಿಕೆಟ್‌ಕೀಪರ್ ಮತ್ತು ಫೀಲ್ಡರ್ ಮುಷ್ತಾಕ್ ಮತ್ತು ಸಾದಿಕ್ ಅವರೂ ಚೆನ್ನಾಗಿ ಬೌಲ್ ಮಾಡಬಲ್ಲರು. ಮಹಮ್ಮದ್ ಸಹೋದರರಲ್ಲಿ ಮುಷ್ತಾಕ್ ಅತ್ಯಂತ ಆಕರ್ಷಣೀಯ ಬ್ಯಾಟುಗಾರ ಮತ್ತು ಉಪಯುಕ್ತ ಲೆಗ್‌ಸ್ಪಿನ್ ಬೌಲರ್.

ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಜಗತ್ತಿನಲ್ಲಿ ಮುಷ್ತಾಕ್‌ರನ್ನು 1962ರಲ್ಲೂ ಹನೀಫ್‌ರನ್ನು 1967ರಲ್ಲೂ ವರ್ಷದ ಅತ್ಯುತ್ತಮ ಆಟಗಾರರಲ್ಲಿ ಹೆಸರಿಸಲಾಗಿತ್ತು. 1970ರ ಪ್ರಾರಂಭದ ಹೊತ್ತಿಗೆ ಹನೀಫ್ 55 ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ, ವಝೀರ್ 20ರಲ್ಲಿ, ಮುಷ್ತಾಕ್ 22ರಲ್ಲಿ ಮತ್ತು ಸಾದಿಕ್ 3ರಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಿ ಮುಗಿಸಿದ್ದು, ವೈಯಕ್ತಿಕ ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯಗಳ ಮೊತ್ತ 100 ಆಗಿ, ಕ್ರಿಕೆಟ್ ರಂಗದಲ್ಲಿ ಒಂದು ಅಪೂರ್ವ 'ಶತಕ' ಎನಿಸಿತು.

ಹನುಮಂತ

ಆಗ ತಾನೇ ಹುಟ್ಟಿದ ಮಗು ಉದಯಿಸುತ್ತಿದ್ದ ಸೂರ್ಯನನ್ನು ಕಂಡು ಅದೊಂದು ಹಣ್ಣು ಅಂದುಕೊಂಡಿತು. ವಾಯುದೇವನ ಮಗ ಎಂದ ಮೇಲೆ ಕೇಳಬೇಕೆ ? ಆಕಾಶಕ್ಕೆ ನೆಗೆದು ಸೂರ್ಯನನ್ನು ಪೀಡಿಸತೊಡಗಿತು.

ಎಲ್ಲಿ ಸೂರ್ಯನನ್ನೇ ನುಂಗಿಬಿಟ್ಟೀತೋ ಎಂದು ಹೆದರಿ ಇಂದ್ರ ತನ್ನ ವಜ್ರಾಯುಧದಿಂದ ಮಗುವಿನ ಮುಖಕ್ಕೆ ಹೊಡೆದ. ಮುಖ ಸೊಟ್ಟಗಾಯಿತು. ಆದಕ್ಕೇ ಮಗುವಿಗೆ ಹನುಮಂತ (ದೊಡ್ಡ ದವಡೆಯವ) ಎಂಬ ಹೆಸರಾಯಿತು.

ಶಕ್ತಿಯ ಸಾಕಾರಮೂರ್ತಿ : ಹನುಮಂತ



ಆದರೂ ಹನುಮಂತ ದೊಡ್ಡವನಾದ ಮೇಲೆ ಸುಂದರ, ಸ್ನಾಯು ಭರಿತ ದೇಹವನ್ನು ಪಡೆದ. ವಾಯುವಿನ ವೇಗವನ್ನೂ ಅಸದೃಶ ಶಕ್ತಿ ಸಾಮರ್ಥ್ಯಗಳನ್ನೂ ಪಡೆದ; ಅಂಗಸಾಧಕರ ಆರಾಧ್ಯದೇವತೆಯಾದ.

ಹನುಮಂತ ಗದಾಧಾರಿ. ಭಾರತದಲ್ಲಿ ಹೆಚ್ಚು ಕಡಮೆ ಪ್ರತಿ ವ್ಯಾಯಾಮಶಾಲೆಯಲ್ಲೂ ಹನುಮಂತನ ಚಿತ್ರ ಅಥವಾ ವಿಗ್ರಹ ಇರುತ್ತದೆ. ಎಷ್ಟೋ ಕಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಹನುಮಂತನ ದೇವಸ್ಥಾನಕ್ಕೆ ಹೊಂದಿಕೊಂಡೇ ವ್ಯಾಯಾಮಶಾಲೆಗಳಿರುತ್ತವೆ. ದೇಹದಾರ್ಢ್ಯವನ್ನು ಸಾಧಿಸುವವರಿಗೆ ಹನುಮಂತ ಸ್ಫೂರ್ತಿಯ ಸೆಲೆ.

ಬಾಲಕ್ಕೆ ಬೆಂಕಿಯಿಟ್ಟು ಅವಮಾನಿಸಲು ರಾವಣ ಪ್ರಯತ್ನಿಸಿದಾಗ ಹನುಮಂತ ನೆಗೆದಾಡಿ ಲಂಕೆಯನ್ನೇ ಸುಟ್ಟುಬಿಟ್ಟ.

ಗಾಯಗೊಂಡ ಲಕ್ಷ್ಮಣನನ್ನು ಗುಣಪಡಿಸಲು ಮೂಲಿಕೆ ತರಲೆಂದು ಹೊರಟು ಅದು ಸಿಗದಿದ್ದಾಗ ಮಹೌಷಧ ಪರ್ವತವನ್ನೇ ಹೊತ್ತು ಸಾಗರೋಲ್ಲಂಘನ ಮಾಡಿದ. ಚಂದ್ರೋದಯಕ್ಕೆ ಮೊದಲೇ ಅವನು ಮೂಲಿಕೆ ತರಬೇಕಿತ್ತು. ಅದು ಅಸಾಧ್ಯವೆಂದು ಕಂಡಾಗ ಚಂದ್ರನನ್ನೇ ನುಂಗಿ ತನ್ನ ಕೆಲಸ ಮುಗಿಸಿದ ಬಳಿಕ ಹೊರಕ್ಕೆಬಿಟ್ಟ.

ವನವಾಸ ಮುಗಿಸಿ ರಾಮ ಅಯೋಧ್ಯೆಗೆ ಹಿಂದಿರುಗಿದಾಗ ಹನುಮಂತನೂ ಜೊತೆಗಿದ್ದ; ಚಿರಯೌವನದಿಂದ ಚಿರಂಜೀವಿಯಾಗಿ ಬಾಳುವ ವರ ಪಡೆದ.

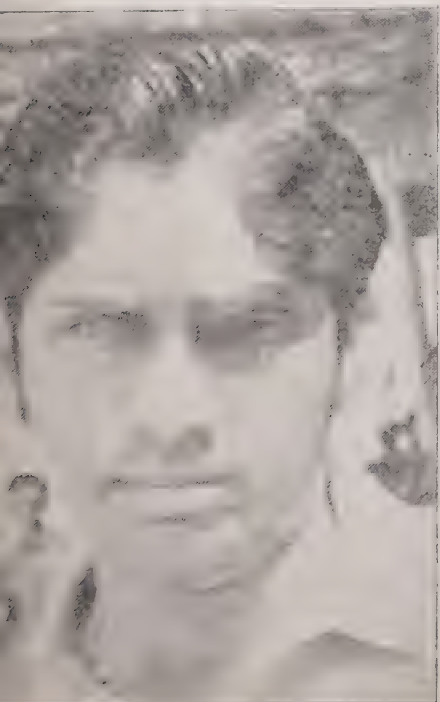
ಮಾರುತಿ, ಅನಿಲ, ಆಂಜನೇಯ ಮೊದಲಾದುವು ಹನುಮಂತನ ಇತರ ಹೆಸರುಗಳು.

ಹನುಮಂತ ಸಿಂಗ್

ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಆಟಗಾರರಲ್ಲಿ ಇವರು 'ರಾಜಕುಮಾರ.'

ಬನ್ಸ್‌ವಾರಾ ರಾಜಮನೆತನದ ಹನುಮಂತಸಿಂಗ್ ತನ್ನ ಪ್ರಥಮ ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲೇ ಶತಕವನ್ನು ಬಾರಿಸಿದ ವೀರ. ವೆಸ್ಟ್ ಇಂಡೀಸ್‌ನ ಶ್ರೇಷ್ಠ ಆಟಗಾರ ಸೋಬರ್ಸ್‌ರಿಂದ "ಜಗತ್ತಿನ ಉತ್ತಮ ಆಟಗಾರರಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬರು" ಎಂದು ಇವರು ಕರೆಸಿಕೊಂಡರು.

ಡೆಹ್ರಾಡೂನಿನ ವೆಲ್‌ಹಾಮ್ ಶಾಲೆಯ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಯಾಗಿದ್ದಾಗಲೇ ಹನುಮಂತಸಿಂಗ್ ಅವರ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಪ್ರತಿಭೆ ಪ್ರಕಟವಾಯಿತು. ಹಾಕಿ, ಫುಟ್ ಬಾಲ್, ಹಾಗೂ ಈಜುಗಳಲ್ಲಿ ತಮ್ಮ ಶಾಲೆಯನ್ನು ಇವರು ಪ್ರತಿನಿಧಿಸಿದ್ದರು. ಇಂದೂರಿನ ಡಾಲೀ ಕಾಲೇಜನ್ನು ಸೇರಿದಾಗ ಮುಷ್ತಾಕ್ ಅಲಿ ಮತ್ತು ನಿಂಬಾಳ್ಕರ್‌ರ ಮಾರ್ಗದರ್ಶನದಲ್ಲಿ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ತರಬೇತಿ ಪಡೆಯುವ ಅವಕಾಶ ಸಿಕ್ಕಿತು.



ಅಣ್ಣ ಸೂರ್ಯವೀರ ಸಿಂಗ್ ಸ್ವತಃ ಒಳ್ಳೆಯ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಆಟಗಾರರು. ಹನುಮಂತ ಸಿಂಗ್ ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಅಣ್ಣನನ್ನೂ ಮೀರಿಸಿದರು. ಅವರು ಎಲ್ಲ ಬಗೆಯ ಹೊಡೆತಗಳಲ್ಲಿ ಪ್ರಭುತ್ವ ಪಡೆದಿದ್ದಾರೆ. ಯಾವ ಸ್ಥಾನದಲ್ಲಾದರೂ ಚೆನ್ನಾಗಿ ಫೀಲ್ಡ್ ಮಾಡಬಲ್ಲರು. 1956–57 ರಿಂದಲೇ ಇವರು ರಣಜಿ ಟ್ರೋಫಿ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಆಡಲು ಪ್ರಾರಂಭಿಸಿದರು. ಇವರು ಟೆಸ್ಟ್ ಕ್ರಿಕೆಟ್‌ಗೆ ಪ್ರವೇಶಿಸಿದ್ದು 1963–64 ಸಾಲಿನಲ್ಲಿ.

1972ರ ದುಲೀಪ್ ಟ್ರೋಫಿ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಇವರು ಕೇಂದ್ರ ವಲಯದ ಕ್ಯಾಪ್ಟನ್ ಆಗಿ ಪಶ್ಚಿಮ ವಲಯದ ವಿರುದ್ಧ ಆಡಿದರು.

14 ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯ (23 ಇನ್ನಿಂಗ್ಸ್)ಗಳಲ್ಲಿ ಆಡಿದ ಹನುಮಂತ ಸಿಂಗ್ ಎರಡುಬಾರಿ ಔಟಾಗದೆ 646 ರನ್ ಗಳಿಸಿದ್ದಾರೆ (ಸರಾಸರಿ : 33). ಅವರ ಅತಿ ಹೆಚ್ಚಿನ ವೈಯಕ್ತಿಕ ಸ್ಕೋರು 105. ಫೀಲ್ಡರ್ ಆಗಿ 11 ಕ್ಯಾಚುಗಳನ್ನು ಹಿಡಿದಿದ್ದಾರೆ.

ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಪಂದ್ಯಗಳು ಇಲ್ಲದಾಗ ಈಜು ಮತ್ತು ಸ್ಕ್ವಾಷ್ ರಾಕೆಟ್ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಇವರು ನಿರತರಾಗುತ್ತಾರೆ. ಗಾಲ್ಫ್ ಇವರ ಮೆಚ್ಚಿನ ಆಟ.

'ಹರಗು, ಬಿತ್ತು'

ಬಿತ್ತನೆಯಿಂದ ಕುಯಿಲಿನವರೆಗೆ ಏನೇನು ಮಾಡಬೇಕು? ಬೀಜ ಬಿತ್ತಬೇಕು; ನೀರು ಒದಗಿಸಬೇಕು: ಬೆಳೆಬಂದು ಕುಯ್ಲಿಗೆ ನಿಂತಾಗ ಅದನ್ನು ಕಾಯಬೇಕು.

ಈಯೆಲ್ಲ ಘಟ್ಟಗಳುಳ್ಳ ಹುಡುಗಿಯರ ಆಟ—' ಹರಗು, ಬಿತ್ತು'.

ಉತ್ತು ಬಿತ್ತಿ ಬೆಳೆ ತೆಗೆಯುವವಳು ಒಬ್ಬಳು ಮಾತ್ರ. ಇವಳು ಸುಮಾರು 20 ಅಡಿ ವ್ಯಾಸದ ಒಂದು ವೃತ್ತದಲ್ಲಿ ಈ ಎಲ್ಲ ಕೆಲಸ ಮಾಡುತ್ತಾಳೆ. ಪುಟ್ಟಕಲ್ಲುಗಳನ್ನು ಅಥವಾ ಯಾವುದಾದರೂ ಬೇರೆ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ತಂದು, ಬಿತ್ತುವವಳಂತೆ ವೃತ್ತದೊಳಗೆ ಚೆಲ್ಲುತ್ತಾಳೆ. ಅನಂತರ ಅವಳೇ ಮಳೆಯಾಯಿತು ಎನ್ನುವಂತೆ ಅಭಿನಯ ಮಾಡುತ್ತಾಳೆ. (ಮಳೆ ಹನಿ ಬೀಳುವ ಸದ್ದು ಮಾಡಬಹುದು.)

ಮುಂದಿನದು ಫಸಲಿನ ಘಟ್ಟ. ಬೆಳೆ ಕುಯ್ಲಿಗೆ ಬಂದು ನಿಂತಾಗ ಕೋತಿಗಳು ಹೊಲಕ್ಕೆ ನುಗ್ಗುತ್ತವೆ. ಫಸಲನ್ನು ತಿನ್ನಲು ಹವಣಿಸುತ್ತವೆ. ಈ ಚಲನೆಯನ್ನು ದೂರ ನಿಂತ ಆಟಗಾರರು ಬಂದು ವೃತ್ತದೊಳಗೆ ಮಾಡಬೇಕು. ಬೆಳೆ ಬೆಳೆದ ಆಟಗಾರ್ತಿ ವೃತ್ತದೊಳಗೇ ಅವರನ್ನು ಮುಟ್ಟಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸಬೇಕು. ಹಾಗೆ ಸಿಗದೆ ತಪ್ಪಿಸಿಕೊಂಡವರು, ಅವಳು ಬೆಳೆದ ಫಸಲನ್ನು (ಕಲ್ಲು ಅಥವಾ ಬೇರೆ ವಸ್ತುವನ್ನು) ವೃತ್ತದಿಂದ ಹೊರಗೆ ತಂದು, ತಮ್ಮ ತಮ್ಮ ರಾಶಿಗಳನ್ನು ಮಾಡುತ್ತಾರೆ. ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡವರು ಬೆಳೆ ಬೆಳೆದವಳಿಗೆ ನೆರವಾಗಿ ಇತರ ಕೋತಿಗಳನ್ನು ಹಿಡಿಯಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸಬೇಕು.

ಹೆಚ್ಚಿನ ಫಸಲನ್ನು ವೃತ್ತದಿಂದ ಹೊರತಂದು ಗುಡ್ಡೆಹಾಕಿದ 'ಕೋತಿ' ಗೆ ಜಯ. ಮುಂದೆ ಬೆಳೆ ಬೆಳೆಯುವ ಸರದಿ ಅವಳದು.

ಹರ್ಲ್ ಆಟ

ಚೆಂಡು ಮತ್ತು ದಾಂಡುಗಳಿಂದ ಆಡುವ ಐರ್‌ಲೆಂಡಿನ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಕ್ರೀಡೆ—ಹರ್ಲ್ ಆಟ (ಹರ್ಲಿಂಗ್) ಅಥವಾ ಹರ್ಲಿ. ಹೆಚ್ಚಿನ ವೇಗ, ನೈಪುಣ್ಯ ಮತ್ತು ಆಕ್ರಮಣಕಾರಿ ಪ್ರವೃತ್ತಿಯ ಚಳಿಗಾಲದ ಆಟ ಇದು. ಕ್ರಿ. ಶ. ಒಂದನೆಯ ಶತಮಾನದ ಮೊದಲೇ ಐರ್‌ಲೆಂಡಿನಲ್ಲಿ ಈ ಆಟ

೭೫೭

ಪ್ರಚಾರದಲ್ಲಿತ್ತು. ಆಗ ಅದು ರಾಜರ ಆಟ ಎನಿಸಿತ್ತು. ಆಟ ಬಿರುಸಿನಿಂದ ನಡೆಯುತ್ತಿದ್ದಾಗ ಕೆಲವೊಮ್ಮೆ ಆಟಗಾರರು ಗಾಯಗೊಂಡು ಸಾಯುತ್ತಿದ್ದರು.

ಅಕ್ಕಪಕ್ಕದ ಊರುಗಳ ನಡುವೆ ಅಥವಾ ಪರಸ್ಪರ ವಿರೋಧಿ ಬಣಗಳ ನಡುವೆ ಹರ್ಲಿಂಗ್ ಪಂದ್ಯ ನಡೆಯುತ್ತಿತ್ತು. ಇಂಥ ಸಂದರ್ಭಗಳಲ್ಲಿ ಆಟಗಾರರ ಸಂಖ್ಯೆ ಇಷ್ಟೇ ಇರಬೇಕೆಂಬ ನಿರ್ಬಂಧ ಇರಲಿಲ್ಲ. ಆದರೆ ಎರಡೂ ತಂಡಗಳ ಆಟಗಾರರ ಸಂಖ್ಯೆ ಸರಿಸಮವಾಗಿರಬೇಕಿತ್ತು. ಕೆಲವೊಮ್ಮೆ ಪಣಕ್ಕಾಗಿ ಹರ್ಲಿಂಗ್ ಪಂದ್ಯ ನಡೆಯುತ್ತಿತ್ತು.

ಹರ್ಲಿಂಗ್‌ನ್ನು ಮತ್ತೆ ಬಳಕೆಗೆ ತರುವುದಕ್ಕೋಸ್ಕರ 1884ರಲ್ಲಿ ಐರ್‌ಲೆಂಡಿನ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಸಂಘವೊಂದು ಸ್ಥಾಪಿಸಲ್ಪಟ್ಟಿತು. ಅದು ಆಟದ ನಿಯಮಗಳನ್ನು ರೂಪಿಸಿತು. ಆ ನಿಯಮಗಳಿಗೆ ಅನುಗುಣವಾಗಿ ಈಗ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್ ಪಂದ್ಯಗಳೂ ಟೂರ್ನಮೆಂಟ್ ಪಂದ್ಯಗಳೂ ಪ್ರತಿ ವರ್ಷ ನಡೆಯುತ್ತವೆ.

ಹರ್ಲಿಂಗ್ ದಾಂಡಿನ ತುದಿ ಗಿಡ್ಡದಾಗಿ ಹರವಾಗಿ ಇರುತ್ತದೆ. ಎಳೆಯ ಆ್ಯಷ್ ಮರದ ಕೊಂಬೆಯಿಂದ ಇದನ್ನು ತಯಾರಿಸುತ್ತಾರೆ. ಇದರ ಉದ್ದ ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ 0.9 ಮೀಟರ್. ದಾಂಡಿನ ತುದಿಯಲ್ಲಿ ಚೆಂಡನ್ನು ಹೊಡೆಯುವ ಹಿಡೆ 7.5 ಸೆ.ಮೀ. ರಿಂದ 10 ಸೆ.ಮೀ. ವರೆಗೆ ಅಗಲವಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಚೆಂಡನ್ನು ಗಾಳಿಯಲ್ಲಿ ಹೊಡೆಯಲು ಅಥವಾ ನೆಲದಲ್ಲಿ ದಬ್ಬಲು ಈ ಹಿಡೆ ಅನುಕೂಲಕರ.

ಹರ್ಲಿಂಗ್ ಚೆಂಡನ್ನು ಕಾರ್ಕಿನಿಂದ ಮಾಡುತ್ತಾರೆ. ಅದಕ್ಕೆ ಉಣ್ಣೆ ಮತ್ತು ಚರ್ಮದ ಹೊದಿಕೆ ಸುತ್ತಲ್ಪಟ್ಟಿರುತ್ತದೆ. ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಅದರ ಬಣ್ಣ ಬಿಳಿ ಅಥವಾ ಹಳದಿ ಕಂದು.

ಹರ್ಲಿಂಗ್ ಆಟದ ಬಯಲಿನ ಉದ್ದ 145 ಮೀಟರ್; ಅಗಲ 81 ಮೀಟರ್. ಎರಡು ತುದಿಗಳಲ್ಲಿ ಗೋಲುಸ್ಥಾನಗಳಿರುತ್ತವೆ. ಪ್ರತಿ ಗೋಲುಸ್ಥಾನದಲ್ಲಿ 4.8 ಮೀಟರ್ ಉದ್ದದ ಎರಡು ಕಂಬಗಳನ್ನು 6.8 ಮೀಟರ್ ಅಂತರದಲ್ಲಿ ನೆಟ್ಟು, ನೆಲದಿಂದ 2.4 ಮೀಟರ್ ಎತ್ತರದಲ್ಲಿ ಅಡ್ಡಪಟ್ಟಿ ಜೋಡಿಸಿರುತ್ತಾರೆ.

ಹರ್ಲಿಂಗ್ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಪ್ರತಿ ತಂಡದ ಆಟಗಾರರ ಸಂಖ್ಯೆ 15. ಎದುರು ತಂಡದ ಗೋಲುಸ್ಥಾನಕ್ಕೆ ಚೆಂಡನ್ನು ತಲಪಿಸುವುದೇ ಪಂದ್ಯದ ಗುರಿ. ಗೋಲುಸ್ಥಾನದ ಎರಡು ಕಂಬಗಳ ನಡುವೆ ಚೆಂಡನ್ನು ತೂರಿಸಿದರೆ ಒಂದು ಗೆಲ್ಲಂಕ ಸಿಗುತ್ತದೆ. ಅಡ್ಡಪಟ್ಟಿಯ ಅಡಿಯಲ್ಲೇ (ಅಂದರೆ ನೆಲದಿಂದ 2.4 ಅಡಿ ಎತ್ತರದೊಳಗೆ) ತೂರಲ್ಪಟ್ಟರೆ ಗೋಲು ಆಗುತ್ತದೆ. ಒಂದು ಗೋಲು, ಮೂರು ಗೆಲ್ಲಂಕಗಳಿಗೆ ಸಮ.

[illegible]



ಚೆಂಡನ್ನು ದಾಂಡಿನಿಂದ ನೆಲದಲ್ಲಿ ದಬ್ಬಿ ಉರುಳಿಸಬಹುದು ಅಥವಾ ಗಾಳಿಯಲ್ಲಿ ಹೊಡೆಯಬಹುದು. ಅದನ್ನು ಎದುರು ತಂಡದವರು ತಡೆಯುತ್ತಾರೆ. ಗಾಳಿಯಲ್ಲಿ ಹೊಡೆಯಲ್ಪಟ್ಟ ಚೆಂಡನ್ನು ಕೈಯಿಂದಲೂ ಹಿಡಿದು ತಡೆಯಬಹುದು. ಆದರೆ ಕೈಯಿಂದ ಚೆಂಡನ್ನು ಎತ್ತಿಕೊಳ್ಳುವಂತಿಲ್ಲ, ಎಸೆಯುವಂತಿಲ್ಲ.

ಹರ್ಲಿ ಎಂಬ ಹೆಸರುಳ್ಳ ಇನ್ನೊಂದು ಪಂದ್ಯವನ್ನು ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ಹಬ್ಬ ಜಾತ್ರೆಗಳಲ್ಲಿ ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಬೆಳ್ಳಿಲೇಪಿತ ಚಿಕ್ಕ ಚೆಂಡನ್ನು ಇದಕ್ಕೆ ಉಪಯೋಗಿಸುತ್ತಾರೆ. ಕಂಬ ಮತ್ತು ಅಡ್ಡಪಟ್ಟಿ ಬದಲು ಗೋಲು ಸ್ಥಾನವನ್ನು ಯಾವುದಾದರೂ ವಸ್ತು ಅಥವಾ ಗುರುತು ಸೂಚಿಸುತ್ತದೆ. ಚೆಂಡನ್ನು ಒಂದು ತಂಡದವರು ತಮ್ಮ ತಂಡದ ಗೋಲುಸ್ಥಾನಕ್ಕೆ ತಲಪಿಸಲು ಯತ್ನಿಸುತ್ತಾರೆ. ಆಟದ ಪ್ರಾರಂಭದಲ್ಲಿ ಒಂದು ತಂಡದ ಒಬ್ಬ ಆಟಗಾರ ಚೆಂಡನ್ನು ಹಿಡಿದುಕೊಂಡು ಓಡುತ್ತಾನೆ. ಇನ್ನೊಂದು ತಂಡದ ಆಟಗಾರರು ಅವನನ್ನು ತಡೆಹಿಡಿಯುತ್ತಾರೆ. ಅವನು ಆಗ ಚೆಂಡನ್ನು ತನ್ನ ಗೋಲು ಸ್ಥಾನದತ್ತ ಎಸೆಯುತ್ತಾನೆ.

ಸ್ಕಾಟ್‌ಲೆಂಡಿನಲ್ಲಿ ಆಡುವ ಷಿಂಟಿ ಆಟ ಕೆಲವು ಅಂಶಗಳಲ್ಲಿ ಹರ್ಲಿಂಗನ್ನು ಹೋಲುತ್ತದೆ. ಹಲವಾರು ಸಲ ಸ್ಕಾಟ್‌ಲೆಂಡಿನ ಷಿಂಟಿ ಆಟಗಾರರೂ ಐರ್‌ಲೆಂಡಿನ ಹರ್ಲಿಂಗ್ ಆಟಗಾರರೂ ತಮ್ಮ ತಮ್ಮ ಆಟಗಳ ಕೆಲವು ನಿಯಮಗಳನ್ನು ಬದಲಾಯಿಸಿಕೊಂಡು ಪಂದ್ಯಗಳನ್ನು ಆಡಿದ್ದಾರೆ.

ನೋಡಿ : ಚಳಿಗಾಲದ ಆಟಗಳು ; ಷಿಂಟಿ

ಹವ್ಯಾಸ

ಅಂಚೆ ಚೀಟಿ ಸಂಗ್ರಹ, ನಾಣ್ಯ ಸಂಗ್ರಹ, ಹಡಗು–ವಿಮಾನಗಳ ಮಾದರಿ ತಯಾರಿ, ಮರಗೆಲಸ–ಹೀಗೆ ಬಿಡುವಿನ ವೇಳೆಯಲ್ಲಿ ಆಸಕ್ತಿಯಿಂದ ಮಾಡುವಂಥ, ಮನೋಲ್ಲಾಸ ನೀಡುವ ಹಾಗೂ ಲಾಭದಾಯಕವಾಗುವ ಹವ್ಯಾಸಗಳು ಹಲವು.

ವಸ್ತುಗಳ ತಯಾರಿ, ವಸ್ತುಗಳ ಸಂಗ್ರಹಣೆ ಮತ್ತು ಕಲಿಕೆ–ಹೀಗೆ ಹವ್ಯಾಸಗಳನ್ನು ಮುಖ್ಯ ವಿಧಗಳಾಗಿ ವರ್ಗೀಕರಿಸಬಹುದು.

ಮನೆಯ ಹಿಂದುಗಡೆ ಕೊಂಚ ಸ್ಥಳವಿದ್ದಲ್ಲಿ ತೋಟಗಾರಿಕೆ ಆರಂಭಿಸಬಹುದು. ಇರುವ ಜಾಗದಲ್ಲೆ ಕೆಲ ಹೂ ಗಿಡಗಳನ್ನೂ ಒಂದಿಷ್ಟು ತರಕಾರಿ ಗಿಡಗಳನ್ನು ಹಾಕಿದರೆ ಕಣ್ಣಿಗೂ ಹಬ್ಬ ಮನೆಗೂ ಉಪಯುಕ್ತ.

ನೃತ್ಯ. ಹೈಕಿಂಗ್, ಜೂಡೋ, ಈಜು, ನಡೆಯುವುದು, ಕುಸ್ತಿ ಮುಂತಾದ ಕ್ರಿಯೆಗಳು ವ್ಯಕ್ತಿ ತಾನಾಗಿ ಮಾಡಬಲ್ಲ ಹವ್ಯಾಸಗಳು.

ಸಂಗೀತ, ಚಿತ್ರಕಲೆ, ಶಿಲ್ಪ ಮೊದಲಾದ ಲಲಿತ ಕಲೆಗಳು ಉತ್ತಮ [illegible] ಹವ್ಯಾಸಗಳು. ಸಾಬೂನು ತುಂಡಿನಿಂದ ಮೂರ್ತಿಗಳನ್ನು ಮಾಡುವುದು [illegible] ದೋಣಿ ಕಟ್ಟುವಿಕೆ. ಮಾದರಿ ತಯಾರಿ, ಆಭರಣಗಳನ್ನು ಮಾಡುವುದು [illegible] ಛಾಯಾಚಿತ್ರಣ — ಈ ಹವ್ಯಾಸಗಳಿಗೆ ಕರಕೌಶಲ ಬೇಕು.

ಅಂಚೆ ಚೀಟಿ ಮತ್ತು ನಾಣ್ಯಗಳಂತೆ ಅನೇಕ [illegible] ವಸ್ತುಗಳು ನಮ್ಮ ದೃಷ್ಟಿಗೆ ಬೀಳಬಹುದು. [illegible]



ಅಣಕ ಟೆಲಿಫೋನ್

ಬೊಂಬೆಗಳು, ದೀಪಗಳು, ಬೀಗ ಹಾಗೂ ಬೀಗದ ಕೈಗಳು, ಸಂಗೀತ ವಾದ್ಯಗಳು, ಗ್ರಾಮಫೋನ್ ರಿಕಾರ್ಡುಗಳು, ಇಸ್ಪೀಟು ಎಲೆಗಳು, ಆಟದ ಸಾಮಾನುಗಳು ಇವುಗಳ ಸಂಗ್ರಹ ಅಮೂಲ್ಯವಾಗಬಹುದು.

ವಿಜ್ಞಾನ, ಎಂಜಿನಿಯರಿಂಗ್‌ಗಳ ಪ್ರಗತಿಯಿಂದ ಹೊಸ ಹವ್ಯಾಸಗಳು ಹುಟ್ಟಿಕೊಂಡಿವೆ. ಉದಾ : ಸರಳ ರೇಡಿಯೋ ಗ್ರಾಹಕಗಳನ್ನು ಜೋಡಿಸುವುದು, ಗೃಹ ವಿದ್ಯುದೀಕರಣಕ್ಕೆ ತಂತಿ ಹಾಕುವುದು, ದೂರದರ್ಶಕ–ಸೂಕ್ಷ್ಮದರ್ಶಕಗಳ ತಯಾರಿ. [illegible] ದೂರದರ್ಶಕಗಳನ್ನು ನಕ್ಷತ್ರ ವೀಕ್ಷಣೆಗಾಗಿ ಉಪಯೋಗಿಸುವ ಹವ್ಯಾಸೀ ಜನರಿದ್ದಾರೆ. ಕೃತಕ ಉಪಗ್ರಹಗಳು ಕಳುಹಿಸುವ ಸಂದೇಶ,ಫೋಟೋಗಳನ್ನು ಪಡೆಯಲು ಅಂಟೆನಾಗಳನ್ನು ತಯಾರಿಸುವ ಎಲೆಕ್ಟ್ರಾನಿಕ್ಸ್ ಹವ್ಯಾಸಿಗಳು ಪಾಶ್ಚಾತ್ಯ ದೇಶಗಳಲ್ಲಿ ಇದ್ದಾರೆ.

ಮರಗೆಲಸ, ತೋಟಗಾರಿಕೆ, ಪದರ ಹಲಗೆಯಲ್ಲಿ ಗರಗಸದಿಂದ ವಿನ್ಯಾಸಗಳನ್ನು ತಯಾರಿಸುವುದು—ಇಂಥವು ವ್ಯಾಯಾಮ, ಉಲ್ಲಾಸಗಳನ್ನು ನೀಡುವ ಉಪಯುಕ್ತ ಹವ್ಯಾಸಗಳು.

ಆಸಕ್ತಿ ಕೆರಳಿಸುವ ಯಾವುದೇ ಸಂದರ್ಭ ಅಥವಾ ಸನ್ನಿವೇಶ ಉತ್ತಮ ಹವ್ಯಾಸಕ್ಕೆ ಎಡೆ ಮಾಡಬಹುದು. ಹುಟ್ಟಿದ ಹಬ್ಬ ಅಥವಾ ಹೊಸ ವರ್ಷಕ್ಕೆಂದು ಬಂದ ಕಾಣಿಕೆ, ಸಾಗರ ತೀರ ಪ್ರದೇಶದಲ್ಲಿರುವ ಸುಂದರ ಚಿಪ್ಪುಗಳು, ವಸ್ತು ಪ್ರದರ್ಶನದಲ್ಲಿರುವ ವಿಮಾನಗಳ ಮಾದರಿ—ಇವುಗಳನ್ನು ಪಡೆದವನಿಗೆ, ಕಂಡವನಿಗೆ, ಸಂಬಂಧಿತ ಹವ್ಯಾಸದಲ್ಲಿ ಆಸಕ್ತಿ ಉಂಟಾಗಬಹುದು.

[illegible] ನಿರ್ಧರಿಸಿದ ಮೇಲೆ ಹೆತ್ತವರ ಅನುಮತಿ ಪಡೆದು ಅದನ್ನು ಮುಂದುವರಿಸಬಹುದು. ಮನೆಯವರ ಆದಾಯ ತಾನು ಆರಿಸುವ ಹವ್ಯಾಸಕ್ಕೆ ಸರಿಹೊಂದಬಲ್ಲುದೆ ಎಂಬುದನ್ನು ಯೋಚಿಸಬೇಕು. ತನ್ನಂತೆಯೇ ಆಸಕ್ತಿಯುಳ್ಳ ಸ್ನೇಹಿತನ ಜೊತೆಗೂಡಿ ಪ್ರಾರಂಭಿಸಿದರೆ ವೆಚ್ಚವೂ ಕಡಮೆ, ಎಷ್ಟೋ ಹೊಸ ವಿಷಯಗಳೂ ತಿಳಿದು ಬರುತ್ತವೆ. ಹವ್ಯಾಸಕ್ಕೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ಕ್ಲಬ್ ಮತ್ತು ನಿಯತಕಾಲಿಕಗಳು ಹೊಸಬರಿಗೆ ಮಾರ್ಗದರ್ಶನ ಮಾಡಬಲ್ಲುವು.

ನೋಡಿ : ಅಂಚೆ ಚೀಟಿ ಸಂಗ್ರಹ ; ಎಲೆ ಸಂಗ್ರಹ ; ಗೊಂಬೆ ತಯಾರಿ ; ಚಿಟ್ಟೆ ಸಂಗ್ರಹ ; ನಾಣ್ಯ ಸಂಗ್ರಹ

ಹಸ್ತಾಂತರ

ಹಲವಾರು ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಕೈಗೆ ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಹಾಗೆಯೇ ಇನ್ನೊಬ್ಬರಿಗೆ ಕೊಡುವುದು, ಏನೆಲ್ಲ ಹಸ್ತಾಂತರಿಸಿದೆವೆಂದು ಕೊನೆಗೆ ನೆನಪಿನಿಂದ ಹೇಳುವುದು —ಹಸ್ತಾಂತರ ಆಟದ ರೀತಿ.

ಆಡುವ ಮಕ್ಕಳೆಲ್ಲ ಸಾಲಾಗಿ ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಸಾಲಿನ ಒಂದು ತುದಿಯಲ್ಲಿ ಹತ್ತು, ಹನ್ನೆರಡು ಸಣ್ಣಪುಟ್ಟ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಇಟ್ಟಿರಬೇಕು. ಮುಖಂಡ ಸೀಟಿ ಊದಿದ ಕೂಡಲೆ ತುದಿಯಲ್ಲಿ ಕುಳಿತವನು ಒಂದು ವಸ್ತುವನ್ನು ಕೈಗೆತ್ತಿಕೊಂಡು ತನ್ನ ಪಕ್ಕದವನಿಗೆ ಕೊಡುತ್ತಾನೆ. ಹೀಗೆ ಕೈ ಬದಲಿಸುತ್ತ ಹೋಗಿ ಸಾಲಿನ ತುದಿಯವನಿಗೆ ತಲಪಿದಾಗ ಅದನ್ನು ಅವನು ಬೆನ್ನ ಹಿಂದಿನಿಂದ ತನಗಿಂತ ಮೊದಲಿನವನಿಗೆ ಮರಳಿ ಕೊಡಬೇಕು. ಇದೇ ರೀತಿ ಬೆನ್ನ ಹಿಂದಿನಿಂದ ಮರಳಿಸುತ್ತ ಆ ವಸ್ತುವನ್ನು ಮೊದಲಿನ ಸ್ಥಾನಕ್ಕೆ ತಲಪಿಸುತ್ತಾರೆ. ಆದರೆ ಈ ರೀತಿ ಜರಗುತ್ತಿರುವಾಗ ಮೊತ್ತ ಮೊದಲಿನವರು ಇನ್ನೊಂದು ವಸ್ತುವನ್ನು ಕೈಗೆತ್ತಿಕೊಂಡು ಇದೇ ರೀತಿ ಕೈ ಬದಲಾವಣೆ ಪ್ರಾರಂಭಿಸಿರುತ್ತಾರೆ. 3–4 ಮಿನಿಟುಗಳೊಳಗೆ ಎಲ್ಲ ವಸ್ತುಗಳು ಹಸ್ತಾಂತರವಾಗುತ್ತ ಮೊದಲಿನ ಸ್ಥಾನಕ್ಕೆ ಬಂದಿರುತ್ತವೆ.

ಇಷ್ಟು ಮುಗಿದ ಅನಂತರ ಆಟದಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಿದವರೆಲ್ಲರೂ ತಾವು ಕೈಗೆ ತೆಗೆದುಕೊಂಡ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಅನುಕ್ರಮವಾಗಿ ಬರೆದು ಮುಖಂಡನಿಗೆ ತೋರಿಸಬೇಕು. ಆಟ ನಡೆಯುತ್ತಿರುವಾಗ ಮುಖಂಡನು ಅನುಕ್ರಮವಾಗಿ ಕೈ ಬದಲಾಯಿಸುತ್ತಿರುವ ವಸ್ತುಗಳ ಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ಬರೆದಿಡುತ್ತಾನೆ. ಆಟಗಾರರಲ್ಲಿ ಯಾರು ಹೆಚ್ಚು ಸರಿಯಾಗಿ ವಸ್ತುಗಳ ಅನುಕ್ರಮ ಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ಬರೆಯುತ್ತಾರೋ ಅವರು ಜಾಣರೆಂದು ಮುಖಂಡ ಹೇಳುತ್ತಾನೆ.

ನೋಡಿ : ಗ್ರಹಣಶಕ್ತಿ ಆಟ

ಹಸಿದ ' ಹಕ್ಕಿಗಳು '

ಒಂದು ವರ್ತುಲ ಆಟಕ್ಷೇತ್ರ. ಇದರೊಳಗೆ ಹುಡುಗರೆಲ್ಲ ('ಹಸಿದ ಹಕ್ಕಿಗಳು') ಅತ್ತಿತ್ತ ಜಿಗಿದಾಡುತ್ತಾರೆ. 'ಆಹಾರ' ವಾಗಿ ಹುಣಸೆ ಬೀಜಗಳನ್ನು ಆಟದ ಹೊರಗಿರುವವರೊಬ್ಬರು ವರ್ತುಲದಲ್ಲಿ ಚೆಲ್ಲಬೇಕು. ಆಟಗಾರರನ್ನು ಹಲವು ಗುಂಪುಗಳಾಗಿ ಮಾಡಿ ವರ್ತುಲದ ಒಂದೊಂದು ಅಂಚಿನಲ್ಲಿ ಅವರವರ ಗೂಡುಗಳನ್ನು ಗೊತ್ತುಮಾಡಬೇಕು.

ಆಟದ ಹೊರಗಿರುವವರು ಸೂಚನೆ ಕೊಟ್ಟಕೂಡಲೇ ಜಿಗಿದಾಡುತ್ತಿರುವ ಆಟಗಾರರೆಲ್ಲ ಹುಣಸೆಬೀಜಗಳನ್ನು ಆರಿಸಲು ಮೊದಲು ಮಾಡುತ್ತಾರೆ. ಎರಡನೆಯ ಬಾರಿ ಸೂಚನೆ ಬಂದ ಕೂಡಲೇ ಎಲ್ಲ ಹಕ್ಕಿಗಳೂ ತಮ್ಮ ತಮ್ಮ ಗೂಡು ಸೇರುತ್ತವೆ. ಒಬ್ಬೊಬ್ಬ ಒಂದೊಂದು ಹುಣಸೆಬೀಜವನ್ನು ಮಾತ್ರ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಯಾವ ಗುಂಪಿನ ಹಕ್ಕಿಗಳು ಹೆಚ್ಚು ಆರಿಸಿಕೊಂಡಿರುತ್ತಾರೋ ಅವರು ಗೆದ್ದಂತೆ.

ಕಡಮೆ ಆಟಗಾರರಿದ್ದರೆ ಒಬ್ಬೊಬ್ಬರೂ ತಮ್ಮ ಕೈಲಾದಷ್ಟು ಹುಣಸೆ ಬೀಜಗಳನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳುವಂತೆ ಹೇಳಬಹುದು. ಯಾರು ಹೆಚ್ಚು [illegible] ಅವರು ವಿಜಯಿಗಳು.

ಅಳಗುಳಿ ಮಣೆ

'ಲಟ್, ಲಟ್' ಎಂದು ಸದ್ದುಮಾಡುತ್ತ, ಮರದ ಗುಳಿಗಳಲ್ಲಿ ಹುಣಸೇಬೀಜಗಳನ್ನು ಹಾಕಿ ಆಡುವ ಆಟ —ಅಳಗುಳಿ ಮಣೆ. ಇದನ್ನೇ [illegible] ಮಣೆ, ಚೆನ್ನೆಮಣೆ, [illegible] ಎಂದೂ ಕರೆಯುತ್ತಾರೆ. ಅತಿ ಪುಟ್ಟ ಗುಲಗಂಜಿಗಳನ್ನು [illegible] ಆಟ ಆಡುತ್ತಾರೆ.

ಇಬ್ಬರು ಆಟಗಾರರು : ಒಂದು ಅಳಗುಳಿ ಮಣೆ : ಹುಣಸೆ ಬೀಜಗಳು [illegible] ಈ ಆಟಕ್ಕೆ. ಸಾಧಾರಣವಾಗಿ ಹೆಣ್ಣು ಮಕ್ಕಳು ಇದನ್ನು ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಮಣೆ [illegible]. [illegible] ಅದರ ಎರಡು [illegible] ಜೋಡಿಸಲಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಒಂದರ ಮೇಲೆ ಒಂದು



[illegible] ಅಳಗುಳಿ ಮಣೆ

ಜೋಡಿಸಿಕೊಳ್ಳುವಂತೆ ಮಾಡಬಹುದು. ಮಣೆಯಲ್ಲಿ ಎರಡು ಸಾಲು [illegible] ಇರುತ್ತವೆ. ಒಂದೊಂದು ಸಾಲಿಗೂ ಏಳು ಗುಳಿಗಳು. ಒಂದೊಂದು ಗುಳಿಯಲ್ಲೂ ಐದೈದು ಬೀಜಗಳನ್ನು ತುಂಬಿ ಆಡುವುದು ಸಾಧಾರಣ ಆಟ. ಯಾರು ಮೊದಲು ಆಟ ಆರಂಭಿಸಬೇಕು ಎಂಬುದನ್ನು ಚಿಮ್ಮುತ [illegible] ನಿರ್ಧರಿಸಬಹುದು. ಅನಂತರ ಆಟ ಪ್ರಾರಂಭ.

[illegible] ಕುಳಿತಿರುವ ಆಟಗಾರರಿಗೆ ಸೇರಿದ್ದು. ಆರಂಭಿಸುವವರು ತಮ್ಮ ಸಾಲಿನ ಏಳು ಗುಳಿಗಳಲ್ಲಿ [illegible] ಗುಳಿಯಿಂದ ಬೀಜಗಳನ್ನು ಎತ್ತಿ [illegible] ಒಂದರ [illegible]. ಕೊನೆಯ ಬೀಜ ಎಲ್ಲಿ [illegible] ಅದರ ಮುಂದಿನ 'ಮನೆ' [illegible]—ಎಂದರೆ ಎತ್ತಿ— ಆಡಬೇಕು. ಒಂದೆರಡು ಸುತ್ತು ಆಡಿದ ಅನಂತರ ಕೊನೆಯ [illegible] ಬೀಳುವ ಮನೆಯ ಪಕ್ಕದ ಮನೆ ಖಾಲಿಯಿದ್ದಿತೆನ್ನಿ. ಆಗ ಖಾಲಿ ಮನೆ [illegible] ಅದರ ಪಕ್ಕದ ಮನೆಯ ಬೀಜಗಳನ್ನೆಲ್ಲ ಎತ್ತಿಟ್ಟುಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಅದರ ಎದುರುಬದಿಯ ಮನೆಯಲ್ಲಿ ಕಾಳುಗಳಿದ್ದರೆ ಅವೂ ಆಡುವವರಿಗೆ ಸೇರುತ್ತವೆ. ಹೀಗೆ ಜೋಡಿಯಾಗಿ ಸಿಕ್ಕ ಮನೆಗಳಿಗೆ 'ರಟ್ಟೆ ಅಳಿ'ಗಳೆಂದು ಹೆಸರು. ಇದರಿಂದ ತುಂಬ ಬೀಜಗಳು ಆಟಗಾರನದಾಗುತ್ತವೆ.

ಹೀಗೆ ಖಾಲಿ ಬಿದ್ದ ಮನೆ ಸಮೇತ ತೆಗೆದುಕೊಂಡ ಮೇಲೆ ಒಂದು ಸರದಿ ಮುಗಿದಂತೆ. ಆಗ ಇನ್ನೊಬ್ಬರ ಸರದಿ.

ಎರಡು ಮನೆಗಳು ಖಾಲಿಬಿದ್ದಿದ್ದರೆ ಆಗ ಏನೂ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳುವಂತಿಲ್ಲ. ಆಟದಲ್ಲಿ ಖಾಲಿಯಾದ ಮನೆಗೆ ಒಂದೊಂದೇ ಕಾಳುಗಳು ಬೀಳುತ್ತ ನಾಲ್ಕು ಕಾಳುಗಳಾದಾಗ ಅದಕ್ಕೆ 'ಕರು' ಎಂದು ಹೆಸರು. ಅದನ್ನು ಸರದಿಯ ಆಟಗಾರರು ಹಾಗೆಯೇ ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಆಟ ಮುಂದುವರಿಸುತ್ತ ಹೋಗಬಹುದು. ಒಂದು ಬಾರಿ ಕಾಳುಗಳೆಲ್ಲ ಮುಗಿದ ಮೇಲೆ ಯಾರ ಬಳಿ ಕಡಮೆ [illegible] ಅದಕ್ಕೆ ಸಮನಾಗಿ ಕಾಳುಗಳನ್ನು [illegible] ಗೆದ್ದವರು ಹಾಕಿ ಎರಡನೆಯ ಸುತ್ತಿನ ಆಟ ಆರಂಭಿಸುತ್ತಾರೆ. (ಎಂದರೆ, ಕಡಮೆ ಇರುವವರಿಗೆ ಐದು ಮನೆಗೆ ಮಾತ್ರ ತುಂಬುವಷ್ಟು ಕಾಳುಗಳಿದ್ದರೆ, ಅಷ್ಟೇ ಕಾಳು ಇನ್ನೊಬ್ಬರು ಹಾಕಿ. ಎರಡನೆಯ ಸುತ್ತು ಆಟ ಆರಂಭವಾಗುತ್ತದೆ. ಕಾಳು ಹಾಕದ ಉಳಿದ ಮನೆಗಳಲ್ಲಿ ಸಣ್ಣ ಕಡ್ಡಿ, ಕಲ್ಲು ಅಥವಾ [illegible] ಗುರುತಿಗಾಗಿ ಹಾಕಿಡಬೇಕು. ಇವುಗಳಿಗೆ ಕಾಳು ಹಾಕುವಂತಿಲ್ಲ. 'ಬಗ್ಗ'ಗಳೆಂದು ಇವುಗಳಿಗೆ ಹೆಸರು. ಹೀಗಾ ಆಟದಲ್ಲಿ ಒಂದೊಂದು ಮನೆಗೆ ಏಳು ಬೀಜಗಳನ್ನು ಹಾಕಿ ಆಡಲೂಬಹುದು. ಕಾಳುಗಳೆಲ್ಲ ಮುಗಿದು ಒಬ್ಬರು 'ಪಾಪರ್' ಆಗುವವರೆಗೆ ಆಟ ಮುಂದುವರಿಯುತ್ತದೆ.

ಇನ್ನೊಂದು ಬಗೆಯದ್ದು ಜೋಡಿ ಆಟ. ಇದರಲ್ಲಿ ಕಾಳುಗಳನ್ನು ಒಂದೊಂದೇ ಹಾಕುವಂತಿಲ್ಲ. ಎಲ್ಲ ಐದು ಕಾಳುಗಳನ್ನೂ ಹಾಗೆಯೇ ಎತ್ತಿ ಪಕ್ಕದ ಮನೆಗೆ ಹಾಕಬೇಕು. ಹಾಗೆಯೇ ಆಟ ಮುಂದುವರಿಯುತ್ತದೆ. ಇಲ್ಲಿಯೂ ಹಿಂದಿನಂತೆ ಖಾಲಿ ಬಿದ್ದ ಮನೆಯಿಂದ ಕೈ ಸಮೇತ 'ಅಳಿ'ಗಳನ್ನು ಎತ್ತಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಇದರಲ್ಲಿಯೂ ಮನೆಗಳಿಗೆ ತುಂಬಲು ಕಾಳುಗಳೇ ಇಲ್ಲದೆ ಒಬ್ಬ ಆಟಗಾರ 'ಪಾಪರ್' ಆಗುವವರೆಗೆ ಆಟ ಮುಂದುವರಿಯುತ್ತದೆ.

'ಕಾಶಿ' ಆಟ ಇನ್ನೊಂದು ಬಗೆಯದ್ದು. ಇದರಲ್ಲಿ ಮಧ್ಯದ ಮನೆಗೆ ಒಂದೇ ಕಾಳು. ಈ ಮಧ್ಯದ ಮನೆಗೆ 'ಕಾಶಿ' ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ. ಅಕ್ಕಪಕ್ಕದ ಮೂರು ಮೂರು ಮನೆಗಳಲ್ಲಿ ಐದು, ಏಳು ಅಥವಾ ಹನ್ನೆರಡು ಕಾಳುಗಳು ಹಾಕಲ್ಪಟ್ಟಿರುತ್ತವೆ. ಇದರಲ್ಲಿ ಖಾಲಿ ಬಿದ್ದ ಮನೆ ಸಮೇತ ಎತ್ತಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಕಾಶಿಮನೆ ಆಕಸ್ಮಾತಾಗಿ ಹೀಗೆ ದೊರೆತರೆ ಅದರಲ್ಲಿ ಒಂದು ಕಾಳು ಉಳಿಸಿ ಉಳಿದೆಲ್ಲವನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಕಡೆಯ ಕಾಳು ಕಾಶಿ ಮನೆಯ ಹಿಂದಿನ ಮನೆಯವರೆಗೆ ಬಂದರೆ ಸರದಿ ಹೋಯಿತು. ಏಕೆಂದರೆ ಕಾಶಿ ಮನೆಯ ಕಾಳುಗಳನ್ನು ಎತ್ತಿ ಆಡುವಂತಿಲ್ಲ. ಕಾಶಿ ಆಟದಲ್ಲಿಯೂ ಒಂದೊಂದೇ ಕಾಳನ್ನು ಒಂದೊಂದು ಮನೆಗೆ ಹಾಕಬೇಕು. ಐದು ಕಾಳುಗಳ ಆಟವಾದರೆ ಮೂರು ಕಾಳುಗಳಿಗೆ ಒಂದು 'ಕರು'. ಏಳು ಕಾಳುಗಳ ಆಟವಾದರೆ [illegible] ಕಾಳುಗಳಿಗೆ ಒಂದು 'ಕರು'. 12 ಕಾಳುಗಳ ಆಟವಾದರೆ [illegible] ಕಾಳುಗಳಿಗೆ ಒಂದು 'ಕರು'. ಆಯಾ ಕಡೆಯವರು ತಮ್ಮ ಸಾಲಿನ ಕರುಗಳನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳಬಹುದು.

ಸೀತೆ ಆಟ ; ಇದು ಒಬ್ಬರೇ ಆಡುವ ಸ್ವಾರಸ್ಯವಾದ ಆಟ. ಇದನ್ನು ಶ್ರೀರಾಮನ ಹೆಂಡತಿ ಸೀತೆ ವನವಾಸದಲ್ಲಿದ್ದಾಗ ಆಡುತ್ತಿದ್ದಳೆಂಬ ಪ್ರತೀತಿ ಇದೆ. ಆದ್ದರಿಂದಲೇ ಇದಕ್ಕೆ ಸೀತೆ ಆಟ ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ.

[illegible] ಪ್ರಾರಂಭದಲ್ಲಿ ಪ್ರತಿ [illegible] ಒಂದನೇ ಗುಳಿಗೆ [illegible], ಎರಡನೇ ಗುಳಿಗೆ ಎರಡು ಕಾಯಿ, ಮೂರನೇ ಗುಳಿಗೆ ಮೂರು ಕಾಯಿ.........ಹೀಗೆ [illegible] ಗುಳಿಗೆ [illegible] ಕಾಯನ್ನು ಹಾಕಬೇಕು. [illegible] ಒಂದನೇ ಗುಳಿಯನ್ನು ಮುಗಿದು [illegible] ಒಂದೊಂದು ಗುಳಿಗೆ ಒಂದೊಂದೇ ಕಾಯನ್ನು ಹಾಕುತ್ತ ಹೋಗಬೇಕು. ಕಾಯಿಗಳು ಯಾವ ಗುಳಿಗೆ ಮುಗಿಯುತ್ತವೋ ಆ ಗುಳಿಯ ಪಕ್ಕದ ಗುಳಿಯನ್ನು ಮುಗಿದು ಹೊಡೆದಂತೆ ಆಟ ಮುಂದು ವರಿಸಬೇಕು. ಹೀಗೆ ಹದಿನಾಲ್ಕು ಗುಳಿಗಳನ್ನು ಮುಗಿದು ಆಡಿದ ಮೇಲೆ ಹದಿನಾಲ್ಕು ಕಾಯಿಗಳಿರುವ ಗುಳಿ [illegible]. ಇದಕ್ಕೆ 'ಪೆಗ್ಗ' ವೆನ್ನುತ್ತಾರೆ. ಈಗ ಈ ಪೆಗ್ಗವನ್ನು ಮುಗಿದು ಹೊಡೆದಂತೆ ಆಟ ಮುಂದುವರಿಸಬೇಕು. ಆಟ [illegible], ಇಂಥ [illegible] 'ಪೆಗ್ಗ' ಗಳನ್ನು ಮುಗಿದು ಆಡಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. [illegible] ಪೆಗ್ಗವನ್ನು ಮುಗಿದು ಆಟ [illegible] ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಗುಳಿಯಲ್ಲೂ ಪ್ರಾರಂಭದಲ್ಲಿ ತುಂಬಿದ್ದ ಕಾಯಿಗಳಷ್ಟೇ ಇರುವುದು ಕಂಡುಬರುತ್ತದೆ. ಇದೇ ಈ ಆಟದ ಸ್ವಾರಸ್ಯ.

[illegible] ಮಣೆಯಂತೆ ಕಲ್ಲಿನ ನೆಲದಲ್ಲಿ [illegible] ಉಂಟು. ಆದರೆ ಇದು ಅಪರೂಪ. ಸಾಧಾರಣವಾಗಿ ಅದಕ್ಕಾಗಿ ತಯಾರಾಗಿರುವ ಮರದ ಮಣೆಯನ್ನೇ ಉಪಯೋಗಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಹಳ್ಳಿಗಾಡು ಓಟ ಸ್ಪರ್ಧೆ

ಹಳ್ಳಿಯ ವಾತಾವರಣ. ಸುಂದರ ಪ್ರಕೃತಿ, ಹಾಗೂ ಓಟದ ಉತ್ಸಾಹ ವ್ಯಾಯಾಮ — [illegible] ಹಳ್ಳಿಗಾಡು ಓಟದಲ್ಲಿ. [illegible] ಗೆಳೆಯರ ಗುಂಪು ಓಡುವುದಾದರೆ ಇದು ಬರೀ ವ್ಯಾಯಾಮವಲ್ಲ. ವಿಹಾರ ಕೂಡ.

ಗುಡ್ಡ, ರಸ್ತೆ, ಹೊಲ, ತೋಟ — ದಾರಿಯಲ್ಲಿ ಯಾವುದು ಅಡ್ಡ ಬಂತೋ ಅದನ್ನೆಲ್ಲ ದಾಟಿ ಓಡುವುದು ಹಳ್ಳಿಗಾಡು ಓಟ.

19ನೆಯ ಶತಮಾನದ ಮೊದಲ ಭಾಗದಲ್ಲಿ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ಕೆಲವು ಶಾಲೆಗಳಲ್ಲಿ ವಾರ್ಷಿಕ [illegible] ಅಂಗವಾಗಿ ಹಳ್ಳಿಗಾಡು ಓಟ ಮೊದಲಿಗೆ ನಡೆಯಿತು. ಅನಂತರ ಜನರ ಆಸಕ್ತಿ ಇದರಲ್ಲಿ ಬೆಳೆಯಿತು. ಅಲ್ಲಲ್ಲಿ ಹಳ್ಳಿಗಾಡು ಓಟಗಾರರ ಕ್ಲಬ್‌ಗಳು ರೂಪುಗೊಂಡುವು. ಮೊದಲನೆಯ ಅಂಗ್ಲ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಶಿಪ್ ಪಂದ್ಯ 1876ರಲ್ಲಿ [illegible] ಕಾಡಿನಲ್ಲಿ ನಡೆಯಿತು. ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಮಟ್ಟದಲ್ಲಿ ಹಳ್ಳಿಗಾಡು ಓಟ ಸ್ಪರ್ಧೆ ಆರಂಭ ವಾದದ್ದು 1903ರಲ್ಲಿ. ಮೊದಲಿಗೆ ಇದು [illegible]. ಆದರೆ 1924ರಲ್ಲಿ [illegible] ನಡೆದಾಗ [illegible] ಸಕಿ ಹಳ್ಳಿಗಾಡು ಓಟಕ್ಕೆ [illegible] — ಎಂದು [illegible]ವಾಯಿತು. ಮುಂದೆ ಇದನ್ನು [illegible] ಕಾರ್ಯಕ್ರಮದಿಂದ [illegible]ವಾಯಿತು.

[illegible]ದಲ್ಲಿ [illegible] ಓಟಗಾರರಿಗೆ [illegible] ಹಳ್ಳಿಗಾಡು ಓಟ [illegible] ಎಂದು ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ [illegible] ಅಥ್ಲೆಟಿಕ್ಸ್ ಅಭ್ಯಾಸ [illegible] ಹಳ್ಳಿಗಾಡು ಓಟ ಸಹಕಾರಿ ಎಂದು ಕಂಡುಕೊಂಡರು. ಕ್ರಮೇಣ ಹಳ್ಳಿಗಾಡು ಓಟ ಒಂದು ಪ್ರತ್ಯೇಕ ಕ್ರೀಡೆಯಾಯಿತು. ಈಗ ಈ ಓಟಕ್ಕಾಗಿ [illegible] ಬರೀ ಗುಡ್ಡ ಬೆಟ್ಟಗಳಲ್ಲಿ ಓಡದೆ ಟ್ರ್ಯಾಕ್‌ಗಳಲ್ಲೂ ರಸ್ತೆಗಳಲ್ಲೂ ಓಡುತ್ತಾರೆ. ಇವರು ದಾರಿಕ್ಕೆ ನೂರು ಮೈಲುಗಳಿಗಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ಓಡುವುದುಂಟು.

ಹಳ್ಳಿಗಾಡು ಸ್ಪರ್ಧೆ [illegible] ಓಟಗಾರರಿಗೆ [illegible] ಇಲ್ಲ. [illegible]ಗಳಲ್ಲಿ ಪ್ರತಿವರ್ಷ 60–100 ಮೈಲುಗಳ ಹಳ್ಳಿಗಾಡು ಟ್ರೈಪಿಕಲ್ ಸ್ಪರ್ಧೆ ನಡೆಯುತ್ತದೆ. [illegible] ದೇಶಗಳಲ್ಲಿ [illegible] ಕಾರ್ಯಕ್ರಮಗಳ [illegible]. ಹಳ್ಳಿಗಾಡು [illegible] ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಲ್ಲಿ 15, 30 ಅಥವಾ 50 ಕಿಲೋಮೀಟರ್ ದೂರ ಹೋಗಬೇಕಾಗುವುದುಂಟು.

ಹಳ್ಳಿಗಾಡು ನಡಿಗೆ

[illegible] ಈ ಕಾಲದಲ್ಲಿ [illegible] ದೂರದೂರಕ್ಕೆ ನಡೆಯುವುದು ಅಪರೂಪ. ಆದರೆ ಉತ್ಸಾಹಿಗಳು ಗುಂಪುಕಟ್ಟಿಕೊಂಡು [illegible] ಅಥವಾ ಕೆಲವು ದಿನಗಳ [illegible] ದೂರ ಹೊರಗೆ ಹಳ್ಳಿಗಾಡುಗಳಲ್ಲಿ ವಿಹಾರಕ್ಕಾಗಿ ನಡೆಯುವ ಅಭ್ಯಾಸ ಇಟ್ಟುಕೊಂಡಿರುತ್ತಾರೆ. ಇದು ಹೈಕಿಂಗ್ ಅಥವಾ ಹಳ್ಳಿಗಾಡು ನಡಿಗೆ. [illegible] ದೇಶಗಳಲ್ಲಿ [illegible] ಹೈಕಿಂಗ್ [illegible] ಬೆಳೆಯುತ್ತಲೇ ಇದೆ. ಪ್ರಕೃತಿ ಸೌಂದರ್ಯವನ್ನು ನೋಡುವುದಕ್ಕೂ ವ್ಯಾಯಾಮಕ್ಕೂ ಹಳ್ಳಿಗಾಡು ನಡಿಗೆ ಉತ್ತಮ.

ಸಾರ್ವಜನಿಕ [illegible] ಇರಲಿಲ್ಲವಾಗ [illegible] ನಡೆಯುವುದು ಅನಿವಾರ್ಯವಾಗಿತ್ತು. ನಡೆಯುವುದೂ ಒಂದು [illegible] ಆಗ [illegible] ಇರಲಿಲ್ಲ. 19[illegible]ರ ಅನಂತರ ಕೆಲವು ಪಾಶ್ಚಾತ್ಯ ದೇಶಗಳಲ್ಲಿ [illegible] ಹಳ್ಳಿಗಾಡಿನಲ್ಲಿ [illegible] ರೂಪಿಸಿದರು. [illegible] ಯೂತ್ [illegible] ಈಗ ಯೂತ್ ಹಾಸ್ಟೆಲ್ [illegible]. [illegible] ನಡಿಗೆ [illegible] ಹಾಸ್ಟೆಲುಗಳಿವೆ. [illegible] ಹಾಸ್ಟೆಲ್‌ಗಳು [illegible]. ಈ [illegible] ಅನೇಕ ಯೂತ್ ಹಾಸ್ಟೆಲುಗಳು ಇವೆ.



ಹಳ್ಳಿಗಾಡಿನಲ್ಲಿ [illegible]

ಇಂಥ ಸೌಕರ್ಯವಿಲ್ಲದಲ್ಲಿ ನಡೆಯುವವರು ತಮಗೆ ಬೇಕಾದ ಸಾಮುಗ್ರಿ ಸಲಕರಣೆಗಳನ್ನು ತಮ್ಮೊಂದಿಗೆ ಕೊಂಡೊಯ್ಯಬೇಕು. ಬಹಳ ದೂರ ಹೋಗುವ ಕಾರ್ಯಕ್ರಮ ಇಲ್ಲದಿದ್ದರೆ ಹೆಚ್ಚೇನೂ ಒಯ್ಯ ಬೇಕಾಗಿಲ್ಲ. ಸಾಕಷ್ಟು ಸಡಿಲವಾದ ಬಟ್ಟೆ, ಬೂಟು ತೊಟ್ಟುಕೊಂಡರೆ ಸಾಕು. ಶಿಬಿರ ಏರ್ಪಡಿಸುವುದಿದ್ದರೆ ಅದಕ್ಕೆ ಬೇಕಾದ ಸಾಮಾನು ಗಳನ್ನು ಒಂದು ಚೀಲದಲ್ಲಿ ತುಂಬಿ ಅದನ್ನು ಎರಡೂ ಹೆಗಲುಗಳ ಮೇಲಿಂದ ತೂಗಂಬಿಟ್ಟು ಬೆನ್ನಿಗೆ ಕಟ್ಟಿಕೊಳ್ಳುವುದು ಸಾಮಾನ್ಯ. ಟಾರ್ಚು, ಟವೆಲು, ಸಾಬೂನು, ಟೂತ್ ಬ್ರಷ್, ಚಳಿಯಾದಾಗ ಧರಿಸಲು ಸ್ವೆಟರ್, ಪ್ರಥಮ ಚಿಕಿತ್ಸೆಯ ಉಪಕರಣಗಳನ್ನು ಇಟ್ಟು ಕೊಳ್ಳುವುದು ಒಳ್ಳೆಯದು. ಥರ್ಮಾಸ್ ಫ್ಲಾಸ್ಕ್, ಕ್ಯಾಮರಾ, ಟ್ರಾನ್ಸಿಸ್ಟರ್, ರೇಡಿಯೋ, ದುರ್ಬೀನು ಮುಂತಾದುವನ್ನು ಬಹಳ ಅಗತ್ಯ ವೆನಿಸಿದರೆ ಮಾತ್ರ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ದೊಡ್ಡ ಹುಡುಗರಿಗೆ ದಿನಕ್ಕೆ ಇಪ್ಪತ್ತೈದು ಮೈಲು ನಡೆಯುವುದು ಕಷ್ಟವಾಗದು. ಗುಡ್ಡ—ಕಾಡು ಇದ್ದಲ್ಲಿ 15 ಮೈಲಿನಷ್ಟು ದೂರವನ್ನು ಕ್ರಮಿಸಲು ಸಾಧ್ಯವಾಗ ಬಹುದು. ವಾಹನಗಳಿಗೆ ಹೋಗಲು ಆಗದ ಸ್ಥಳಗಳಿಗೆ ಹೀಗೆ ಹೋಗುವುದೆಂದರೆ ಕೆಲವು ಜನರಿಗೆ ಹೆಚ್ಚು ಇಷ್ಟ. ದಾರಿ ತಪ್ಪುವುದನ್ನು ನಿವಾರಿಸಲು ಸಾಕಷ್ಟು ವಿವರವುಳ್ಳ ಭೂಪಟವನ್ನು ಇಟ್ಟುಕೊಳ್ಳುವುದು ಅಗತ್ಯ. ಪಕ್ಷಿ–ಪ್ರಾಣಿಗಳ ವೀಕ್ಷಣೆ, ಚಾರಿತ್ರಿಕ ಸ್ಥಳಗಳ ಅಭ್ಯಾಸ, ಜನಜೀವನದ ಅಧ್ಯಯನ –ಇವುಗಳಿಂದ ಹಳ್ಳಿಗಾಡು ನಡಿಗೆ ಬೋಧಪ್ರದವೂ ರಂಜನೀಯವೂ ಆಗುತ್ತದೆ.

ನೋಡಿ: [illegible]

ಹಾಕಿ

ಭಾರತದ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಆಟ —ಹಾಕಿ. 1928ರಿಂದ [illegible] ಸತತ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಕೂಟಗಳಲ್ಲಿ ಚಿನ್ನದ ಪದಕವನ್ನು [illegible] ಭಾರತದ್ದು. ಪ್ರಾಚೀನ ಈಜಿಪ್ಟ್, ಗ್ರೀಕ್, [illegible] ಗಳಲ್ಲಿ ಹಾಕಿ ಆಡುತ್ತಿದ್ದರು. ಅಥೆನ್ಸಿನಲ್ಲಿ ಕಲ್ಲಿನಲ್ಲಿ ಕೊರೆದ ಕೆಲವು ಉಬ್ಬು ಚಿತ್ರಗಳಲ್ಲಿ ಈ ಆಟದ ಸನ್ನಿವೇಶ ಗಳಿವೆ. ಪ್ರಾಚೀನ ರೋಮನರು ಈ ಆಟವನ್ನು ತಮ್ಮದೇ ಬಗೆಯಲ್ಲಿ ಬೆಳೆಸಿದರು.



ಅಮೆರಿಕದ ಅಜ್‌ಟೆಕ್ ಇಂಡಿಯನರು ಹಾಕಿಯನ್ನು ಹೋಲುವ ಆಟ ಆಡುತ್ತಿದ್ದರು. ಅವರ ಒಂದೊಂದು ತಂಡದಲ್ಲೂ 1,000 ಜನರು ಇರುತ್ತಿದ್ದರು. ಆಟದ ಕ್ಷೇತ್ರ ಹಲವು ಮೈಲಿಗಳ ವಿಸ್ತಾರದ್ದು. ಗೋಲಿನೊಳಕ್ಕೆ ಚೆಂಡನ್ನು ನುಗ್ಗಿಸುವುದೇ ಆಟದ ಉದ್ದೇಶ. ಅವರ ಆಟ ಒರಟಾಗಿರುತ್ತಿತ್ತು. ಹಾಕಿಯನ್ನು ಹೋಲುವ ಸ್ಕಾಟ್ಲೆಂಡಿನ ಷಿಂಟಿ, ಐರ್ಲೆಂಡಿನ ಹರ್ಲಿಂಗ್, ವೇಲ್ಸಿನ ಬ್ಯಾಂಡಿ ಆಟಗಳು

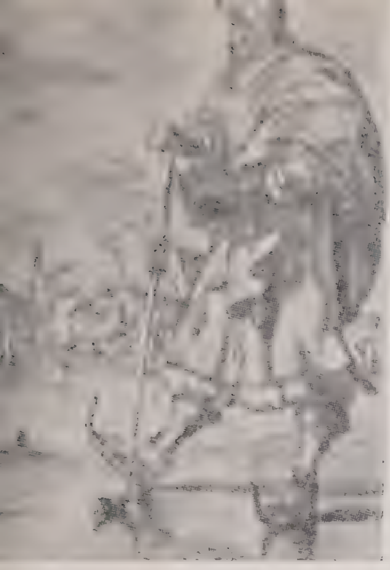


ನಿಯಮಗಳು ರೂಪುಗೊಳ್ಳುವ ಮೊದಲು ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನಲ್ಲಿ ಹಾಕಿ–19ನೆಯ ಶತಮಾ

ಬಹಳ ಕಾಲದಿಂದ ಬಳಕೆಯಲ್ಲಿವೆ. 'ಹೋಕೆ' (ಎಂದರೆ 'ಬಾಗಿದ') ಎಂಬ ಫ್ರೆಂಚ್ ಪದದಿಂದ 'ಹಾಕಿ' ಎಂಬ ಹೆಸರು ಬಂದಿದೆ ಎಂದು ಊಹೆ. ಕಳೆದ ಶತಮಾನದಲ್ಲಿ ಸುಮಾರು 1875ರಲ್ಲಿ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನಲ್ಲಿ ಇಂದಿನ



ಐರ್ಲೆಂಡಿನಲ್ಲಿ ಹಾಕಿಯನ್ನು ಹೋಲುವ ಆ



ರೂಪದ ಹಾಕಿ ಆರಂಭವಾಯಿತು. ಆಧುನಿಕ ಹಾಕಿ ಸಂಘಟನೆಯಲ್ಲಿ ಒಂದು ಮುಖ್ಯ ಘಟನೆ - 1883ರಲ್ಲಿ ವಿಂಬ್‍ಲ್ಡನ್ ಕ್ಲಬ್‍ನ ಸ್ಥಾಪನೆ. 1895 ರಲ್ಲಿ ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್ ಹಾಗೂ ಐರ್ಲೆಂಡ್‍ಗಳ ನಡುವೆ ಪ್ರಥಮ ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಹಾಕಿ ಪಂದ್ಯ ನಡೆಯಿತು.

ಅಧಿಕೃತ ಹಾಕಿ ಆಟದ ಮೈದಾನ ಎಂದರೆ ಹುಲ್ಲು ಅಥವಾ ಕೇವಲ ಮಣ್ಣನ್ನು ಒಳಗೊಂಡ 100 ಗಜ ಉದ್ದ 60 ಗಜ ಅಗಲಗಳ ಆಟದಂಗಳ, ಆಚೀಚಿನ ಅಡ್ಡಗೆರೆಗಳ —ಗೋಲ್ ಗೆರೆಗಳ— ನಡುವೆ ಸರಿಯಾಗಿ 12 ಅಡಿಗಳ ದೂರದಲ್ಲಿ ಎರಡು ಗೋಲ್ ಕಂಬಗಳು ನೆಡಿಸಲ್ಪಟ್ಟಿರುತ್ತವೆ. ಇವುಗಳ ನಡುವಿನ ಅಡ್ಡಕಂಬಿ 7 ಅಡಿ ಎತ್ತರದಲ್ಲಿ ಇರುತ್ತದೆ. ಒಂದೊಂದು ಗೋಲಿನ ಮುಂದೆಯೂ 16 ಗಜ ವ್ಯಾಸದ ಒಂದು ಅರ್ಧ ವರ್ತುಲವಿರುತ್ತದೆ. ಗೋಲು ಹೊಡೆಯಬೇಕಾದರೆ ಎಂದರೆ ಚೆಂಡನ್ನು ಇದರೊಳಗೆ ದಾಟಿಸಬೇಕಾದರೆ ಈ ಅರ್ಧವರ್ತುಲದಲ್ಲಿ ಆಕ್ರಮಣ ತಂಡದವರ ದಾಂಡಿಗೆ ತಗುಲಿರಬೇಕು ; ಅಥವಾ ಅಲ್ಲಿಂದ ಹೊಡೆಯಲ್ಪಟ್ಟಿರಬೇಕು. ಹಾಕಿ ದಾಂಡು ಸಾಧಾರಣವಾಗಿ ಆಕ್‍ಮರದಿಂದ ಮಾಡಲ್ಪಟ್ಟಿರುತ್ತದೆ. ಇದಕ್ಕೆ ಬೆತ್ತದ ಹಿಡಿ ಇರುತ್ತದೆ. ಶಿರೋಭಾಗದಲ್ಲಿ ಚೆಂಡನ್ನು ಹೊಡೆಯುವ ಭಾಗ ಸಪಾಟಾಗಿಯೂ ಅದರ ಹಿಂಬದಿ ಉರುಟಾಗಿಯೂ ಇರುತ್ತದೆ. ಬ್ಯಾಟಿನ ಉದ್ದ 36ರಿಂದ 38 ಅಂಗುಲ : ತೂಕ 18ರಿಂದ 22 ಔನ್ಸ್. ಹಾಕಿ ಚೆಂಡಿನ ಒಳಗೆ ಕಾರ್ಕ್ ಇರುತ್ತದೆ. ಅದರ ಸುತ್ತಲೂ ಟ್ವೈನ್‍ದಾರ ಸುತ್ತುತ್ತಾರೆ. ಮೇಲೆ ತೊಗಲಿನ ಹೊದಿಕೆ ಹಾಕುತ್ತಾರೆ.

ಒಂದು ತಂಡದಲ್ಲಿ 11 ಜನ ಆಟಗಾರರು ಇರುತ್ತಾರೆ. ಇದರಲ್ಲಿ 5 ಜನ ಫಾರ್‍ವರ್ಡ್ಸ್. 3 ಜನ ಹಾಫ್‍ಬ್ಯಾಕ್ಸ್. ಇಬ್ಬರು ಫುಲ್ ಬ್ಯಾಕ್ಸ್ ಹಾಗೂ ಒಬ್ಬ ಗೋಲ್‍ಕೀಪರ್ ಅಥವಾ ಗೋಲಿ ಇರುತ್ತಾರೆ. ಗೋಲ್‍ಕೀಪರನು ಮಾತ್ರ ರಕ್ಷಕ ಸಾಮಗ್ರಿಯನ್ನು ತನ್ನ ಕಾಲಿಗೆ ಬಿಗಿದಿರುತ್ತಾನೆ. ಇಬ್ಬರು ಅಂಪೈರುಗಳಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬೊಬ್ಬರು ಆಟ ಕ್ಷೇತ್ರದ ಒಂದು ಅರ್ಧ ಹಾಗೂ ಒಂದು ಪಾರ್ಶ್ವದ ಎಲ್ಲೆಗೆರೆಯ ಹೊಣೆ ಹೊತ್ತಿರುತ್ತಾರೆ. 35 ಮಿನಿಟುಗಳ ಎರಡು ಅವಧಿಗಳಲ್ಲಿ ಆಟ ನಡೆಯುತ್ತದೆ.



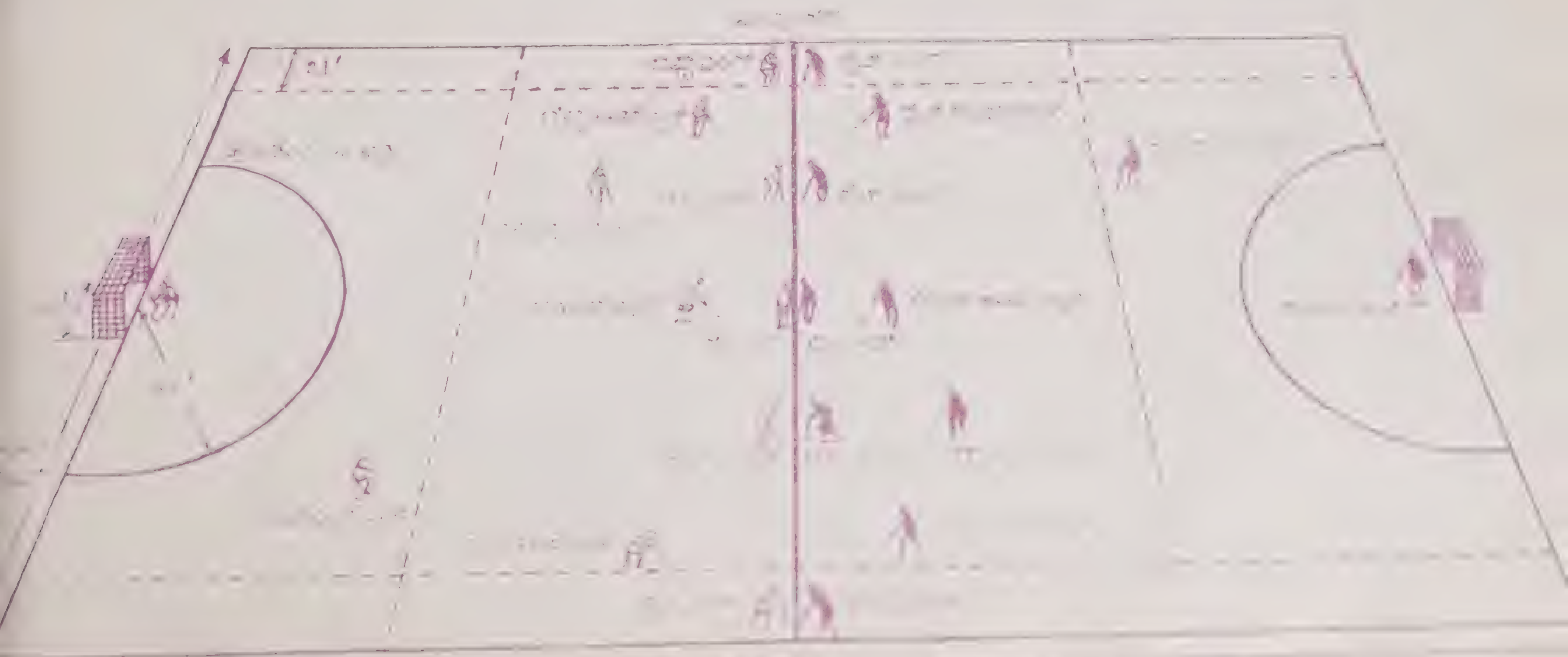
ಹಾಕಿ ಚೆಂಡು





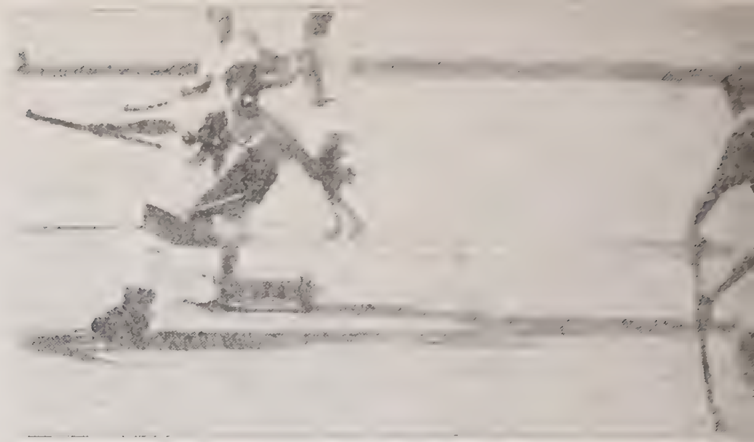
ಚೆಂಡಿನ ಬೆಂಬತ್ತಿ ಓಟ

ಹಾಕಿ ಅಂಗಣ, ಆಟಗಾರರು





ಏಳಿಪೆಯುಲ್ಲೀ ಹಾಕಿ ಪಂದ್ಯ



ಚೆಂಡು ತಡೆಯುವ ಗೋಲಿ

ಎದುರು ತಂಡದ ಮೈದಾನದೊಳಕ್ಕೆ ಚೆಂಡನ್ನು ಸಾಗಿಸಿಕೊಂಡು ಹೋಗಿ ಅಲ್ಲಿನ ಗೋಲಿನೊಳಗೆ ಚೆಂಡನ್ನು ನುಗ್ಗಿಸಿ 'ಗೋಲ್' ಹೊಡೆಯುವುದು —ಆಟದ ಉದ್ದೇಶ. ಹಾಕಿಯ ಕೆಲವು ನಿಯಮಗಳಿಂದಾಗಿ ಈ ಆಟ ಬಹಳ ಸುರಕ್ಷಿತ; ದಾಂಡಿನಿಂದ ಯಾರಿಗೂ ಪೆಟ್ಟು ತಾಗಲು ಆಸ್ಪದವಿಲ್ಲ.

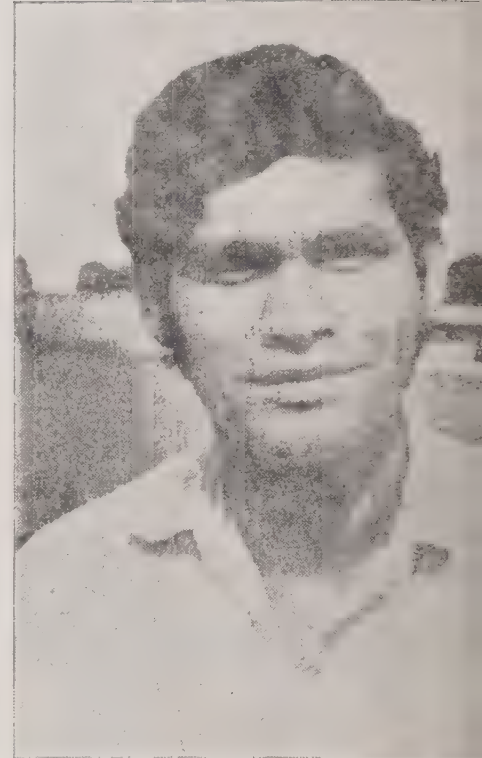
1956, 60 ...: ರಘುವೀರ ಭೋಲ



1948 ...



ಚೆಂಡನ್ನು ಯಾರೂ ಕಾಲಿನಿಂದ ಒದೆಯುವಂತಿಲ್ಲ. ಗೋಲ್ ಕೀಪರ್ ಆದವನಿಗೆ ಮಾತ್ರ ಈ ಹಕ್ಕು. ಉಳಿದವರೆಲ್ಲರೂ ಚೆಂಡನ್ನು ದಾಂಡಿನಿಂದ ಹೊಡೆಯಬೇಕು. ಒಂದು ವೇಳೆ ಚೆಂಡೇನಾದರೂ ಮೇಲಕ್ಕೆ ಚಿಮ್ಮಲ್ಪಟ್ಟರೆ ಅದನ್ನು ಕೈಗಳಿಂದ ಹಿಡಿಯುವಂತಿಲ್ಲ; ಆದರೆ ತಡೆಯಬಹುದು. ಹೀಗೆ ಮಾಡಿದಾಗ ಚೆಂಡು ನೇರವಾಗಿ ನೆಲ ತಾಗಬೇಕು.



ಅರ್ಜುನ ಪ್ರಶಸ್ತಿ (1971) : ...

ದಾಂಡನ್ನು ಹೆಗಲಿನ ಮಟ್ಟಕ್ಕಿಂತ ಎತ್ತರದಲ್ಲಿ ಹಿಂದಕ್ಕಾಗಲೀ ಮುಂದಕ್ಕಾಗಲೀ ಬೀಸುವಂತಿಲ್ಲ. ಚೆಂಡಿನ ಮಧ್ಯಭಾಗಕ್ಕಿಂತ ಕೆಳಕ್ಕೆ ಬ್ಯಾಟಿನಿಂದ ಹೊಡೆದು ಅದು ಮೇಲೇಳುವಂತೆ ಮಾಡಲಾಗದು. ಇದಕ್ಕೆ 'ಅಂಡರ್ ಕಟ್' ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ. ಎದುರಾಳಿಯನ್ನು ಬ್ಯಾಟಿನಿಂದ ಹಿಡಿಯುವುದು, ಹೊಡೆಯುವುದು ಕೂಡದು. ತಪ್ಪು ನಡೆಗೆ ಹಾಕಿಯಲ್ಲಿ ಮೂರು ಬಗೆಯ ಶಿಕ್ಷೆಗಳಿವೆ. ಫ್ರೀಹಿಟ್, ಪೆನಾಲ್ಟಿ ಕಾರ್ನರ್ ಹಾಗೂ ಪೆನಾಲ್ಟಿ ಪುಷ್. 'ಫ್ರೀಹಿಟ್' ಎಂದರೆ ಒಂದು ತಂಡದವರು ಎಲ್ಲಿ ತಪ್ಪುನಡೆ ಮಾಡಿದರೋ ಅಲ್ಲಿಂದ ಚೆಂಡನ್ನು ಹೊಡೆಯುವುದು. ರಕ್ಷಕ ತಂಡದವರು ಚೆಂಡನ್ನು ಗೋಲು ಗೆರೆಯಿಂದಾಚೆ ಹೋಗುವಂತೆ ಉದ್ದೇಶಪೂರ್ವಕವಾಗಿ ದಾಟಿಸಿದರೆ.

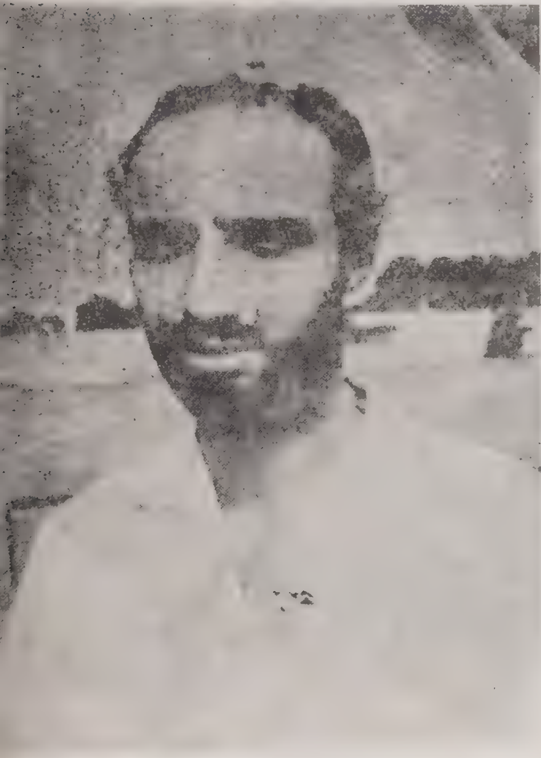
ಅರ್ಜುನ ಪ್ರಶಸ್ತಿ (1971) : ...



ಅಥವಾ ಗೋಲು ಪಕ್ಕದ ಅರ್ಧವೃತ್ತದಲ್ಲಿ ತಪ್ಪು ನಡೆದಾಡಿದರೆ ಆಕ್ರಮಣಕಾರರಿಗೆ ಗೋಲು ಕಂಬದಿಂದ 10 ಗಜ ದೂರದಲ್ಲಿ ಗೋಲು ಗೆರೆಯಿಂದ ಚೆಂಡನ್ನು ಹೊಡೆಯುವ ಅವಕಾಶ — ಪೆನಾಲ್ಟಿ ಕಾರ್ನರ್. ಆಗ ರಕ್ಷಕ ತಂಡದ ಐದು ಜನ ಮಧ್ಯಭಾಗದ ಗೆರೆಯಿಂದ 25 ಗಜದಾಚೆ ಇರಬೇಕು.

'ಪೆನಾಲ್ಟಿ ಪುಷ್' ಎಲ್ಲಕ್ಕಿಂತ ಕಠಿಣವಾದ ದಂಡ. ರಕ್ಷಕ ತಂಡದವರು ಮಾಡುವ ದೊಡ್ಡ ತಪ್ಪುಗಳಿಗೆ ಮಾತ್ರ ಇದು ಶಿಕ್ಷೆ. ಇದು ಆಕ್ರಮಣಕಾರೀ ತಂಡದವರಿಗೆ ಎಂದರೆ ಗೋಲು ಹೊಡೆಯಬೇಕಾದ ತಂಡದವರಿಗೆ ಲಭಿಸುವ ಹಕ್ಕು. ಗೋಲುಗೆರೆಯ ಮಧ್ಯದಿಂದ ಐದು ಗಜಗಳಾಚೆ ನಿಂತು ಆಕ್ರಮಣ ತಂಡದ ನಾಯಕ ಹೆಸರಿಸಿದ ಯಾವುದೇ ಆಟಗಾರ ಇದನ್ನು ಹೊಡೆಯಬಹುದು. ಚೆಂಡು ಗೋಲಿನೊಳಗೆ ಸಂಗ್ರಹ ವರೆಗೆ ಅಥವಾ ಗೋಲು ಮುಂದಿನ ಅರ್ಧ ವೃತ್ತದಿಂದಾಚೆ ಹೋಗುವವರೆಗೆ ಯಾರೂ ಆ ಚೆಂಡನ್ನು ಸಮೀಪಿಸುವಂತಿಲ್ಲ.

ಆಟದ ಆರಂಭದಲ್ಲಿ ಎರಡು ತಂಡದ ಇಬ್ಬರು ಆಟಗಾರರು ಎದುರುಬದುರು ಆಟ ಕ್ಷೇತ್ರದ ಮಧ್ಯಗೆರೆಯ ಕೇಂದ್ರ ಭಾಗದಲ್ಲಿ ಪಾರ್ಶ್ವ ಎಲೆಗೆರೆಗಳ ಕಡೆಗೆ ಮುಖಮಾಡಿ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ಇವರಿಬ್ಬರ ನಡುಮಧ್ಯಕ್ಕೆ ಚೆಂಡು ನೆಲದ ಮೇಲಿರುತ್ತದೆ. ಇಬ್ಬರೂ ತಮ್ಮ ತಮ್ಮ ಹಾಕಿದಾಂಡಿನಿಂದ ಚೆಂಡಿನ ಬಲಬದಿಗೆ ಒಂದು ಬಾರಿ ನೆಲವನ್ನು ತಟ್ಟುತ್ತಾರೆ. ಅನಂತರ ಕೂಡಲೇ ಚೆಂಡಿನ ಮೇಲೆ ತಮ್ಮ ಎದುರಿನವನ ದಾಂಡನ್ನು ತಟ್ಟುತ್ತಾರೆ. ಹೀಗೆ ಅವರು ಮೂರು ಬಾರಿ ಮಾಡಿದ ಅನಂತರ ಇಬ್ಬರು ಒಟ್ಟಿಗೆ ಚೆಂಡನ್ನು ಉರುಳಿಸಲು ಪ್ರಯತ್ನಪಡುತ್ತಾರೆ. ಯಾರಾದರೊಬ್ಬರು ಹೀಗೆ ಯಶಸ್ವಿಯಾದ ಕೂಡಲೇ ಆಟ ಆರಂಭವಾಗುತ್ತದೆ. ಇದಕ್ಕೆ 'ಬುಲಿ' ಎಂದು ಹೆಸರು. ಯಾವ ಆಟಗಾರ ಚೆಂಡು ಉರುಳಿಸುವುದರಲ್ಲಿ ಯಶಸ್ವಿಯಾಗುವನೋ



[illegible] (1967) [illegible]

— ಅಂದರೆ 'ಬುಲಿ' ಗೆಲ್ಲುವನೋ — ಅವನ ತಂಡಕ್ಕೆ ಗೋಲು ಮಾಡುವ ಅವಕಾಶವೂ ಹೆಚ್ಚು. ಆಟಗಾರ ಇಡೀ ಮೈದಾನದಲ್ಲಿ ವೇಗದಿಂದ ಅತ್ತಿಂದಿತ್ತ ಓಡಾಡಿ, ತನ್ನ ತಂಡದವರಿಗೆ ಚೆಂಡು ದಾಟಿಸುತ್ತ ಎದುರಿನವರ ಚಲನವಲನಗಳನ್ನು ಗಮನಿಸುತ್ತ ಸಾಗಬೇಕು.

ಹಾಕಿ ಆಟವನ್ನು ಚೆನ್ನಾಗಿ ಆಡಬೇಕಾದರೆ ಚುರುಕಾದ ದೃಷ್ಟಿ. ವೇಗದ ಓಟ. ಬಲಯುತವಾದ ಮಣಿಕಟ್ಟು. ದಾಂಡಿನ ಸಮರ್ಪಕ ಬಳಕೆ. ಚೆಂಡಿನ ಮೇಲೆ ಹತೋಟಿ ಇರಬೇಕು. ಒಬ್ಬರ ಮೇಲೊಬ್ಬರು ಬೀಳುವುದು. ಒದೆಯುವುದು, ತಳ್ಳುವುದು, ಎಡಹುವುದು, ದಾಂಡಿನಿಂದ ಹೊಡೆಯುವುದು ಅಥವಾ ತಡೆಯುವುದು ಇವು ನಿಯಮಬಾಹಿರ. ಆದ್ದರಿಂದ ದೃಢಕಾಯರಿಗೂ ದುರ್ಬಲಕಾಯರಿಗೂ ಆಟದಲ್ಲಿ ಸಮಾನಾವಕಾಶವಿದೆ.

ಹಾಕಿಯ ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಮಂಡಳಿಯೊಂದಿದೆ. ಅಲ್ಲದೆ ಇಂಟರ್‌ನ್ಯಾಷನಲ್ ಹಾಕಿ ಫೆಡರೇಷನ್ ಎಂಬ ಸಂಸ್ಥೆ ಇದೆ. ಇವುಗಳ ಸಹಾಯದಿಂದ ಎಲ್ಲ ರಾಷ್ಟ್ರಗಳಿಗೆ ಅನ್ವಯಿಸುವಂತೆ ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ನಿಯಮಗಳು ರೂಪಿಸಲ್ಪಡುತ್ತವೆ.

ಭಾರತೀಯ ಹಾಕಿ ಫೆಡರೇಷನ್ 1925ರಲ್ಲಿ ಪ್ರಾರಂಭವಾಯಿತು.

ಹಾಕಿ ಆಟದಲ್ಲಿ ರೋಲ್, ಪೆನಾಲ್ಟಿ ಪುಷ್, ಅಫ್‌ಸೈಡ್ ಮೊದಲಾದ ಕೆಲ ನಿಯಮಗಳಲ್ಲಿ ಬದಲಾವಣೆ ಆಗಿದೆ.

ನೋಡಿ : ಧ್ಯಾನ್‌ಚಂದ್ : ಬಲಬೀರ್‌ಸಿಂಗ್ : ರಾಜಗೋಪಾಲ್ : ಸಿ. ಪೆರುಮಾಳ್

ಹಾಡುವ ಆಟಗಳು

ಹಳ್ಳಿಯಲ್ಲಿ ಹೆಣ್ಣು ಮಕ್ಕಳು ಕುಟ್ಟುವ ಬೀಸುವಂಥ ಶ್ರಮದಾಯಕ ಕೆಲಸಗಳನ್ನು ಹಗುರ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಲು ಹಾಡುಗಳನ್ನು ಹೇಳಿಕೊಂಡು ಕೆಲಸ ಮಾಡುತ್ತಾರೆ. ಬರಿದೇ ಮನೋಲ್ಲಾಸಕ್ಕಾಗಿಯೂ ಹಾಡು ಹೇಳಿಕೊಂಡು ಆಡುವುದುಂಟು. ನೂರಾರು ವರ್ಷಗಳಿಂದ ಬಳಕೆಯಲ್ಲಿರುವ ಹಲವು ಹಾಡಿನ ಆಟಗಳಿವೆ.

ಶಾಲೆಗಳಲ್ಲಿ ನಡೆಯುವ ಆಟದಲ್ಲಿ ಹುಡುಗಿಯರು ವೃತ್ತಾಕಾರದಲ್ಲಿ ಇಬ್ಬಿಬ್ಬರು ಕೈಸೇರಿಸಿ ಹಿಡಿದುಕೊಂಡು ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. 8–10 ಹುಡುಗಿಯರು ವೃತ್ತದ ಹೊರಗಿರುತ್ತಾರೆ. ನಾಯಕಿ 'ಹಳ್ಳಿಯ ಸುತ್ತ ಹೋಗಿ' ಎಂದು ಹಾಡಿದಾಗ ಹೊರಗಿರುವ ಹುಡುಗಿಯರು ವೃತ್ತದ ಸುತ್ತ ಸುತ್ತುತ್ತ ಸಾಗುತ್ತಾರೆ. 'ಕಿಟಕಿಗಳಲ್ಲಿ ನುಗ್ಗಿ' ಎಂದು ಹಾಡಿದಾಗ ಕೈಗಳ ನಡುವೆ ತೂರಿ ಒಳಗೆ ಹೋಗಲು ಯತ್ನಿಸುತ್ತಾರೆ. ವೃತ್ತದಲ್ಲಿರುವವರು ಹೊರಗಿರುವವರನ್ನು ಅಡ್ಡ ತಡೆಯುತ್ತಾರೆ. ಆದರೂ ಇವರು ಒಳಗೆ ಹೋಗುತ್ತಾರೆ. ನಾಯಕಿ 'ಗೆಳತಿಯ ಮುಂದೆ ನಿಲ್ಲು'



ಎಂದು ಹಾಡಿದಾಗ ವರ್ತುಲದಲ್ಲಿರುವ ಹುಡುಗಿ ತಾನು ಹೊರಬಂದು ಕುಣಿಯುವವಳಾಗುತ್ತಾಳೆ. ಅವಳ ಎದುರು ಕುಣಿಯುತ್ತಿದ್ದವಳು ವರ್ತುಲದಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾಳೆ. ಎಲ್ಲ ಹುಡುಗಿಯರಿಗೂ ಕುಣಿಯುವ ಅವಕಾಶ ಸಿಗುವ ವರೆಗೆ ಆಟ ಆಡುತ್ತಾರೆ.

ಮಕ್ಕಳು ಪರಸ್ಪರ ಕೈ ಹಿಡಿದುಕೊಂಡು ವೃತ್ತಾಕಾರದಲ್ಲಿ ಒಳ ಮುಖ ಮಾಡಿಕೊಂಡು 'ಲಾಜಿ ಲೂ. ಲಾಜಿ ಲೂ. ಶನಿವಾರ ರಾತ್ರೆ ಲಾಜಿ ಲೂಗೆ ಹೋಗುತ್ತೇವೆ' ಎಂದು ಹಾಡುತ್ತ ಹಾರುತ್ತ ಆಡುವುದುಂಟು.

'ಜಾಲಿ ಈಸ್ ದ ಮಿಲ್ಲರ್ ಹು ಲಿವ್ಸ್ ಬೈ ದ ಮಿಲ್. ದ ವ್ಹೀಲ್ ಗೋಸ್ ರೌಂಡ್ ವಿತ್ ಎ ರೈಟ್ ಗುಡ್ ವಿಲ್' ಎಂಬ ಹಾಡನ್ನು ಹಾಡುತ್ತ ವೃತ್ತಾಕಾರದಲ್ಲಿ ಸಾಗುವ ಆಟವನ್ನು ಆಂಗ್ಲ ಬಾಲಕರು ಆಡುತ್ತಾರೆ.

ಪಾಶ್ಚಾತ್ಯ ಮಕ್ಕಳ ಇನ್ನೊಂದು ಆಟದಲ್ಲಿ ಎರಡು ಗೆರೆಗಳನ್ನೆಳೆದು ಅವುಗಳ ಮಧ್ಯದ ಜಾಗ ಟಾಮ್ ಟಿಡ್ಲರನದು ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ. ಒಬ್ಬ ಆಟಗಾರ ಟಾಮ್ ಆಗುತ್ತಾನೆ. ಉಳಿದವರು 'ವಿ ಆರ್ ಆನ್ ಟಾಮ್ ಟಿಡ್ಲರ್ಸ್ ಗ್ರೌಂಡ್. ಪಿಕಿಂಗ್ ಅಪ್ ಗೋಲ್ಡ್ ಅಂಡ್ ಸಿಲ್ವರ್' (ನಾವು ಟಾಮ್ ಟಿಡ್ಲರ್‌ನ ಜಾಗದಲ್ಲಿದ್ದೇವೆ. ಚಿನ್ನ, ಬೆಳ್ಳಿ ಆರಿಸುತ್ತಿದ್ದೇವೆ.) ಎಂದು ಹಾಡುತ್ತ ಒಂದು ಗೆರೆಯಿಂದ ಇನ್ನೊಂದಕ್ಕೆ ಓಡಾಡುತ್ತಿರುತ್ತಾರೆ. ಗೆರೆಯ ಹಿಂದೆ ತಲಪಿಬಿಟ್ಟರೆ ಅದು ಅವರ ಜಾಗ. ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿರುವಾಗ ಟಾಮ್ ಇವರನ್ನು ಹಿಡಿಯಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುತ್ತಾನೆ.

ತಲೆಯ ಮೇಲೆ ಕೈಯಿಟ್ಟು ಆಡುವ 'ರತ್ನೋ ರತ್ನೋ ರಾಯನ ಮಗಳೆ' ವೃತ್ತಾಕಾರದಲ್ಲಿ ತಿರುಗುತ್ತ ಆಡುವ 'ಬಗಾಟ ಬಗರಿ' ಮೊದಲಾದ ಹಲವು ಹಾಡಿನ ಆಟಗಳು ನಮ್ಮಲ್ಲಿ ಬಳಕೆಯಲ್ಲಿವೆ.

ಬಹಳ ಪುಟ್ಟ ಮಕ್ಕಳು ವೃತ್ತಾಕಾರದಲ್ಲಿ ಕುಳಿತು ಎರಡು ಕೈಗಳನ್ನು ಪಕ್ಕದವರ ಬೆನ್ನ ಮೇಲಿರಿಸಿ 'ಗುಂಡಾ ಗುಂಡಾ ಮತ್ತಾರಿ' ಎಂದು ಹಾಡುತ್ತಾರೆ. ಹಾಡಿನ ಲಯಕ್ಕೆ ಸರಿಯಾಗಿ ಹಿಂದೆ, ಮುಂದೆ ಬಾಗುತ್ತಾರೆ.

ನೋಡಿ : ರತ್ನೋ ರತ್ನೋ ರಾಯನ ಮಗಳೆ : ಗುಂಡಾ ಗುಂಡಾ ಮತ್ತಾರಿ: ಬಗಾಟ ಬಗರಿ

ಹಾರ್‌ಗಟಕು

ಕುಣಬರ ಪ್ರಧಾನವಾದ ಕೋಲಾಟ 'ಹಾರ್‌ಗಟಕು'.

ಆಟಗಾರ ತನ್ನ ಎಡಗೈಯಲ್ಲಿರುವ ಕೋಲಿನಿಂದ ಪಕ್ಕದಲ್ಲಿರುವವನ ಎಡಕೋಲಿಗೆ ಹೊಡೆದು ಅನಂತರ ಬಲಗೈಲಿರುವ ಕೋಲಿನಿಂದ ಪಕ್ಕದವನ ಬಲಕೋಲಿಗೆ ಹೊಡೆಯುವುದು ಒಂದು ವಿಧ.

ಎರಡು ಕೋಲುಗಳನ್ನೂ ಒಂದು ಕೈಯಲ್ಲಿ ಹಿಡಿದುಕೊಂಡು ಇತರರ ಕೋಲಿಗೆ ಹೊಡೆಯುವುದು ಹಾರ್‌ಗಟಕಿನ ಇನ್ನೊಂದು ವಿಧ.

ಹಾರು ರಿಲೇ

ಗುಂಪುಗಳ ನಡುವಣ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಾಟ ಹಾರು ರಿಲೇ.

ಹೊರಡುಗೆರೆ ಹಾಕಿ, ಅಲ್ಲಿಂದ 50 ಅಡಿ ದೂರಕ್ಕೆ ಗುರಿಗೆರೆ ಎಳೆಯುತ್ತಾರೆ. ಎರಡು ತಂಡಗಳು ಇರುತ್ತವೆ. ತಮ್ಮ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಆಯಾ ತಂಡದ ಎದುರಿಗೆ ಗುರಿಗೆರೆಯಲ್ಲಿ ಇಡುತ್ತಾರೆ.

ಒಂದೊಂದು ತಂಡದ ಆಟಗಾರರು ಹೊರಡುಗೆರೆಯ ಹಿಂದೆ ಒಬ್ಬರ ಹಿಂದೆ ಒಬ್ಬರು ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ಸಂಜ್ಞೆ ದೊರೆತೊಡನೆ ಎಲ್ಲ ತಂಡಗಳ ಮೊದಲ ಆಟಗಾರರು ಕುಪ್ಪಳಿಸುತ್ತ ಗುರಿಗೆರೆಯಲ್ಲಿ ಇಟ್ಟಿರುವ ಸಾಮಾನನ್ನು ಸುತ್ತಿಕೊಂಡು ಹೊರಟ ಜಾಗಕ್ಕೆ ಬಂದು, ಎರಡನೆಯ ಆಟಗಾರನನ್ನು ಮುಟ್ಟಿ, ಹಿಂದಕ್ಕೆ ಹೋಗಿ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ.

ಈಗ ಎರಡನೆಯ ಆಟಗಾರರು ಕುಪ್ಪಳಿಸುತ್ತ ಗುರಿ ಪ್ರದೇಶ ಸುತ್ತಿಕೊಂಡು ಬಂದು ಮೂರನೆಯವನನ್ನು ಮುಟ್ಟಿ, ಮೊದಲನೆಯವನ ಹಿಂದೆ ಹೋಗಿ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ಹೀಗೆ ಯಾವ ತಂಡದ ಎಲ್ಲ ಆಟಗಾರರೂ ಕುಪ್ಪಳಿಸಿ ಹಿಂದೆ ಹೋಗಿ ನಿಲ್ಲುವುದರಲ್ಲಿ ಮೊದಲಿಗರಾಗುವರೋ ಆ ತಂಡ ಗೆದ್ದ ಹಾಗೆ.

ಹಾವಾಡಿಗ

ಹಾವು ಹಿಡಿದು ಆಡಿಸುವವನು ಹಾವಾಡಿಗ. ಮನೆ ಮನೆ ತಿರುಗಿ ಹಾವನ್ನು ತೋರಿಸಿ, ಆಡಿಸಿ ಮನೋರಂಜನೆ ನೀಡುತ್ತಾನೆ; ಧಾನ್ಯ–ದುಡ್ಡು ಸಂಪಾದಿಸುತ್ತಾನೆ.

ಹಾವಾಡಿಗ ಬುಟ್ಟಿಯ ಮುಚ್ಚಳ ತೆರೆದೊಡನೆಯೇ ಹಾವು ಹೊರ ಬರಲು ನೋಡುತ್ತದೆ. ಹಾವಾಡಿಗ ತಲೆ ಸವರಿದರೆ ನಾಗರ ಹಾವು ಹೆಡೆ ಬಿಚ್ಚುತ್ತದೆ. ಹೆಡೆ ನೋಡಲು ಬಲು ಅಂದ. ಅವನು ಪುಂಗಿ ಊದಿದರೆ ಹಾವು ಮೈ ಕುಣಿಸಿ ತೂಗುತ್ತ ಆಡುತ್ತದೆ. ಅನಂತರ ಅದನ್ನು ಹಿಡಿದು ಬುಟ್ಟಿಯೊಳಕ್ಕೆ ಸೇರಿಸಿ ಮುಂದಿನ ಮನೆಗೆ ಹೊರಡುತ್ತಾನೆ.



ಹಾವಾಡಿಗನ ಪುಂಗಿಗೆ ತಲೆಯಾಡಿಸುವ ಹಾವು

ಹಾವು, ಏಣಿ

ಕಿರಿಯ ವಯಸ್ಸಿನ ಹುಡುಗ ಹುಡುಗಿಯರು ಆಡಬಹುದಾದ ಒಳಾಂಗಣ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ 'ಹಾವು, ಏಣಿ ಆಟ' ವೂ ಒಂದು.

ರಟ್ಟಿಗೆ ಅಂಟಿಸಿದ ವಿವಿಧ ಚಿತ್ರಗಳುಳ್ಳ ಕಾಗದ — ಈ ಆಟದ ಮುಖ್ಯ ಸಾಧನ. ಚಿತ್ರವು ನೂರು ಮನೆಗಳಾಗಿ ವಿಂಗಡಿಸಲ್ಪಟ್ಟಿರುತ್ತದೆ



'ಹಾವು, ಏಣಿ' ಮನೆಗಳು

ನೋಡಿದ ತತ್‌ಕ್ಷಣ ಕಣ್ಣಿಗೆ ಎದ್ದುಕಾಣುವುದು ಹಾವುಗಳು ಮತ್ತು ಏಣಿಗಳು.

ಹಾವಿನ ತಲೆಯಾಗಲೀ ಬಾಲವಾಗಲೀ ಏಣಿಯ ಮೇಲುತುದಿಯಾಗಲೀ ಕೆಳತುದಿಯಾಗಲೀ ಯಾವಾಗಲೂ ಒಂದು ಮನೆಯಲ್ಲಿ ಇರುತ್ತದೆ. ಆಟ ಆಡುವುದಕ್ಕೆ ಎಷ್ಟು ಜನರಿರುತ್ತಾರೋ ಅಷ್ಟು 'ಕಾಯಿ'ಗಳು ಬೇಕು. ಒಬ್ಬರು ಕವಡೆ, ಒಬ್ಬರು ಹುಣಸೇಬೀಜ ಹೀಗೆ ಬೇರೆ ಬೇರೆಯಾಗಿ ಗುರುತಿಸಲು ಸುಲಭವಾದ ಪದಾರ್ಥಗಳನ್ನು ಇಟ್ಟುಕೊಂಡು ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಕಾಯಿಗಳನ್ನು ಒಂದರಿಂದ ನೂರರ ವರೆಗೆ ಗುರುತಿಸಿರುವ ಮನೆಯ ವರೆಗೆ ನಡೆಸಬೇಕು. ಎಲ್ಲ ಅಡ್ಡಿಗಳನ್ನು ಹಾಯ್ದು ನೂರನೆಯ ಮನೆ ತಲಪಿದವರು ಗೆಲ್ಲುತ್ತಾರೆ.

ಆಟದಲ್ಲಿ ಕಾಯಿಗಳನ್ನು ನಡೆಸುವುದಕ್ಕೆ ದಾಳ ಉರುಳಿಸಿ 'ಗರ' ಬೀಳಿಸುತ್ತಾರೆ. ದಾಳವೆಂದರೆ ಘನಾಕೃತಿಯ ಆರು ಮುಖಗಳುಳ್ಳ ವಸ್ತು. 1, 2, 3, 4, 5, 6 ಚುಕ್ಕೆಗಳು ಆರು ಮುಖಗಳಲ್ಲಿ ಕೊರೆಯಲ್ಪಟ್ಟಿರುತ್ತವೆ. 2 ಬಿದ್ದರೆ ಕಾಯಿಯನ್ನು ಎರಡು ಮನೆ ನಡೆಸಬೇಕು. 5 ಬಿದ್ದರೆ ಐದು ಮನೆ ನಡೆಸಬೇಕು. ಹೀಗೆ ಆಟ ಸಾಗುತ್ತದೆ.

ಕಾಯಿ ಯಾವುದೇ ಏಣಿಯ ಅತ್ಯಂತ ಕೆಳ ಮೆಟ್ಟಲಿರುವ ಮನೆ ತಲಪಿತೆಂದರೆ ಅಲ್ಲಿಂದ ಕಾಯಿಯನ್ನು ಏಣಿ ಹತ್ತಿಸಿ ಅದರ ತುದಿಯಿರುವ ಮನೆಗೆ ನಡೆಸಬಹುದು. ಹಾಗೆಯೇ ಹಾವಿನ ತಲೆಯಿರುವ ಮನೆಗೆ ಬಂದಿತೆಂದರೆ ಜಗ್ಗನೆ ಅದರ ಬಾಲವಿರುವ ಮನೆಗೆ ಇಳಿಸಬೇಕು. ಈ ರೀತಿಯಾಗಿ ಆಟದಲ್ಲಿ ಪರಿಮಿತಿಗಳು ಇದ್ದೇ ಇರುತ್ತವೆ.

ಹಾವು ಏಣಿ ಆಟದಲ್ಲಿ ಚೌಕಬಾರ, ಪಗಡೆಗಳಂತೆ ಕಾಯಿ ನಡೆಸುವ ಜಾಣ್ಮೆಗೆ ಅವಕಾಶವಿಲ್ಲ. ಗರಬಿದ್ದಂತೆ ಕಾಯಿ ನಡೆಸುತ್ತ ಹೋಗಬೇಕು. ಹೀಗೆ ಇದು ಕೇವಲ ಅದೃಷ್ಟದ ಆಟ.

ಪರಮಪದ ಸೋಪಾನವೆಂಬ ಹಾವು ಏಣಿ ಆಟದಲ್ಲಿ 100ನೆಯ ಮನೆ ತಲಪಿದಾಗ ವೈಕುಂಠ ತಲಪಿದಂತೆ ಲೆಕ್ಕ. ಅದಕ್ಕೆ ಸೂಕ್ತ ಚಿತ್ರಗಳೂ ಇರುತ್ತವೆ.

ಹಾವು, ಚೇಳು

ಇದು ಒಂದು ಬಗೆಯ ಚಿಣ–ಫಣಿ, ಕುಟ್ಟಿದೊಣ್ಣೆ, ಇಲ್ಲವೆ ಚಿಣ್ಣಿದಾಂಡಿನ ಆಟ. ಗೆಲ್ಲಂಕಗಳನ್ನು ಲೆಕ್ಕ ಹಾಕುವುದು ಚಿಣ್ಣಿದಾಂಡಿನ ಆಟದಂತೆಯೇ. ಚಿಮ್ಮಿಸಿದ ಚಿಣಿ ಅಥವಾ ಚಿಣ್ಣಿ ನೆಲಕ್ಕೆ ಬೀಳುವ ಮೊದಲೇ ಹಲವು ಬಾರಿ ಹೊಡದು ಅನಂತರ ದೂರಕ್ಕೆ ಹೊಡೆದರೆ ಅದಕ್ಕೆ ವಿಶೇಷ ಅಂಕಗಳು ದೊರೆಯುತ್ತವೆ. ಎರಡು ತಂಡಗಳಲ್ಲಿ ಗೊತ್ತಾದ ಅಂಕಗಳನ್ನು (ಉದಾ : 100 ಅಥವಾ ಇನ್ನೂ ಹೆಚ್ಚು) ಗಳಿಸಿದ ತಂಡ ಗೆಲ್ಲುತ್ತದೆ.

ಗೆದ್ದ ತಂಡದವರು ಸೋತವರ ಬೆನ್ನ ಮೇಲೆ ಹತ್ತುತ್ತಾರೆ. ಗೆದ್ದ ತಂಡದ ಮುಂದಾಳು ಸೋತ ತಂಡದ ಮುಂದಾಳುವನ್ನು "ಹಾವೋ ? ಚೇಳೋ" ? ಎಂದು ಕೇಳುತ್ತಾನೆ.

ಎರಡನೆಯವನು "ಹಾವು" ಎಂದರೆ ಗೆದ್ದ ತಂಡದ ಮುಂದಾಳು ದಾಂಡನ್ನು ಕೆಳಗೆ ಹಾಕುತ್ತಾನೆ. 'ಚೇಳು' ಎಂದರೆ ...



ಹಾಸಿ ಬೀಸಿ ನೆಲ್ಲಕ್ಕಿ – ಹ್ಯಾಂಡ್‌ಬಾಲ್

ಕೇಗ ಹಾಕುತ್ತಾನೆ. ಅನಂತರ "ನಾನೋ? ನೀನೋ?" ಎಂದು ಕೇಳುತ್ತಾನೆ. [illegible] 'ನಾನು' ಎಂದರೆ ಕುದುರೆಯಾದವನು ಕೇಗ ಬಿದ್ದಿರುವ [illegible] ಅಥವಾ ದಾಂಡನ್ನು [illegible] ಹೊಡೆಯುತ್ತಾನೆ. ಇವರಲ್ಲಿ ಅವನು ಯಶಸ್ವಿಯಾದರೆ ಸವಾರಿ ಮಾಡುವವನು ಸೋತಂತೆ. 'ನೀನು' ಎಂದಾಗ ಸವಾರಿ ಮಾಡುವವನು ಹೊಡೆಯಬೇಕು. ಅದರಲ್ಲಿ ಯಶಸ್ವಿಯಾಗದಿದ್ದರೆ ಅವನು ಸೋತಂತೆ. ಆಗ ಅವನ ತಂಡದವರೆಲ್ಲ ಕುದುರೆ ಹತ್ತಿಸಿಕೊಂಡವರಿಂದ ಇಳಿಯುತ್ತಾರೆ.

ಹಾಸಿ ಬೀಸಿ ನೆಲ್ಲಕ್ಕಿ

[illegible] ಹೇಳುವ ಪ್ರಾಸಬದ್ಧ ಚಿಕ್ಕಮಕ್ಕಳಲ್ಲಿ [illegible] ಭಾವನೆಗಳೇ 'ಹಾಸಿ ಬೀಸಿ ನೆಲ್ಲಕ್ಕಿ' ಆಟಕ್ಕೆ ಮೂಲ.

[illegible] ಎರಡು ಗೆರೆಗಳನ್ನು ಎಳೆಯುತ್ತಾರೆ. ಅನಂತರ ಎರಡು ತಂಡಗಳ ಹುಡುಗರು [illegible] ತಮ್ಮ ತಮ್ಮ ಗೆರೆಯ ಮೇಲೆ ಕೂರುತ್ತಾರೆ.

ಒಂದು ಕೈಯನ್ನು ಸೊಂಟದ ಮೇಲಿರಿಸಬೇಕು. ಇನ್ನೊಂದು ಕೈಯಿಂದ [illegible] ಹಿಡಿಯಬೇಕು. [illegible] ಎದುರಿನ ಗೆರೆಯವರೆಗೆ ಹೋಗಿ ಬರಬೇಕು. ಹೀಗೆ ಹೋಗುವಾಗ ಪ್ರಾಸದ ಮಾತುಗಳನ್ನು ಈ ರೀತಿ ಹಾಡುತ್ತಾರೆ.

> "ಹಾಸಿ ಬೀಸಿ ನೆಲ್ಲಕ್ಕಿ ನಲ್ಲಕ್ಕಿ, ತವರ ಮನಿ ಪಲ್ಲಕ್ಕಿ ಪಲ್ಲಕ್ಕಿ. . .
> ಅಪ್ಪ ಕೊಟ್ಟ ಸೇರಕ್ಕಿ ಸೇರಕ್ಕಿ, ಅವಳ ಮಗ ಅವಲಕ್ಕಿ ಅವಲಕ್ಕಿ
> ಬಟ್ಟಲದಾಗ ಗಾರಗಿ ಗಾರಗಿ. ಗಂಡಾ ಹೆಂಡ್ತಿ ವಾರಗಿ ವಾರಗಿ
> ಕೊಡದ ಮೇಲೆ ಕೊಡ, ಕೊತ್ತಂಬರಿ ಮಡ
> ಸಂತೀಲಿ ಜೋಳ, ಬಾತಪ್ಪ ತೋಳ"

ಹೀಗೆ ಯಾವುದಾದರೊಂದು ಪ್ರಾಸಬದ್ಧ ಮಾತನ್ನು ಕಲ್ಪಿಸಿಕೊಂಡು ಹೇಳಬಹುದು.

ಹುಡುಗಿ ಕುಪ್ಪಳಿಸುತ್ತ ಹೋಗುವಾಗ ಪ್ರಾಸದ ಅರ್ಧ ಭಾಗವನ್ನು ಒಂದು ತಂಡದವರು ಹೇಳಿ ಇನ್ನರ್ಧವನ್ನು ಎದುರು ತಂಡದವರು ಹೇಳುವುದು ಆಟದ ಇನ್ನೊಂದು ವಿಧಾನ.

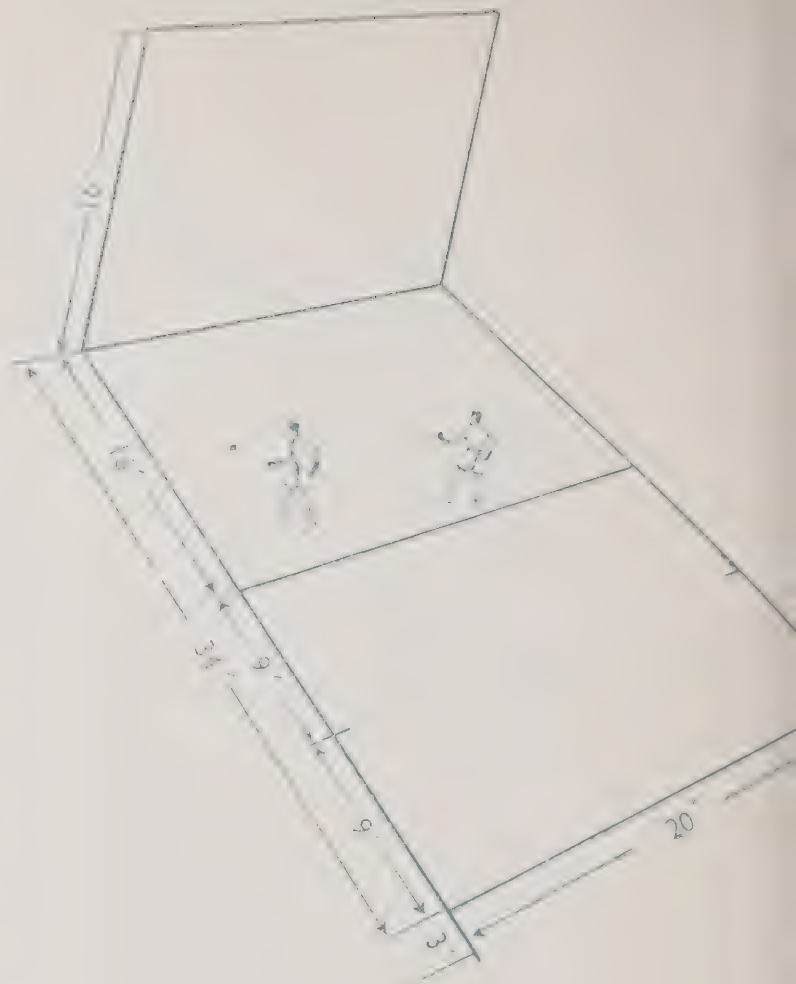
ಹುಡುಗಿ ಕುಪ್ಪಳಿಸುತ್ತ ಎದುರುಗೆರೆಯಲ್ಲಿ ತನಗೆ ಎದುರಾದ ಹುಡುಗಿಯ [illegible] ಬರುತ್ತಾಳೆ. [illegible] ಪ್ರಾಸವನ್ನು [illegible] ಸೋಲುತ್ತಾಳೆ.

ಹ್ಯಾಂಡ್‌ಬಾಲ್

[illegible] ಒದಗಿಸುವ [illegible] — ಹ್ಯಾಂಡ್‌ಬಾಲ್.



[illegible] ಹ್ಯಾಂಡ್‌ಬಾಲ್ ಆಟ [illegible] ಕ್ರಿ.ಶ. 600ರಲ್ಲಿ [illegible] ಐರ್‌ಲೆಂಡ್ ಹಾಗೂ ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್‌ಗಳಲ್ಲಿ [illegible]



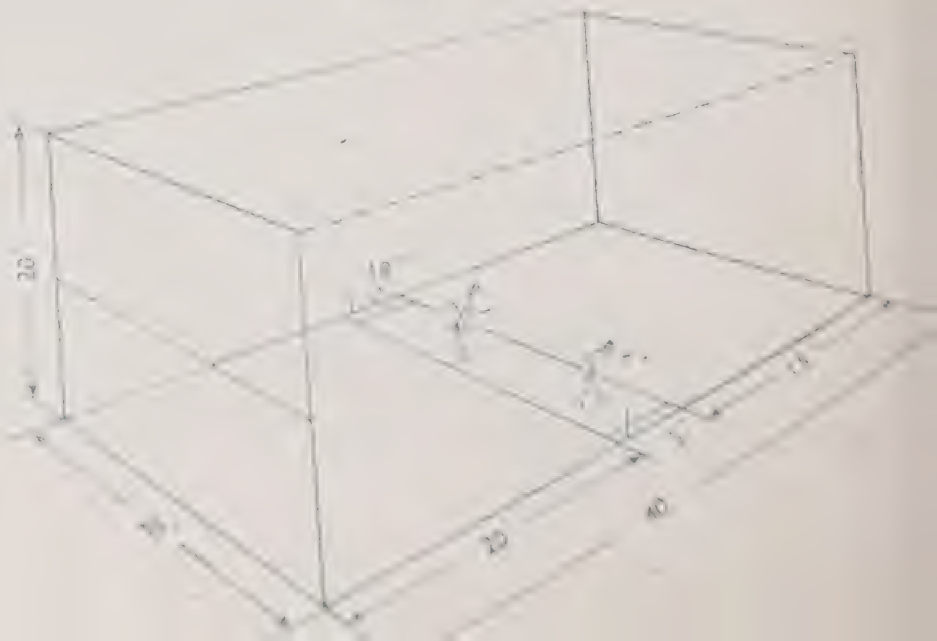
ಒಂದು ಗೋಡೆ ಅಂಗಣ

ಗಳಿಂದ ಆಡುವುದು ಎಂಬುದರಿಂದ ಈ ಹೆಸರು. 1880ರಲ್ಲಿ ಐರ್‌ಲೆಂಡಿನ ಜನ ಅಮೆರಿಕಕ್ಕೆ ಹೋದಾಗ 4 ಗೋಡೆಗಳ ಹ್ಯಾಂಡ್‌ಬಾಲ್ ಆಟವನ್ನು ಪ್ರಚಾರಗೊಳಿಸಿದರು. ಈಗ ಅಮೆರಿಕ, ಐರ್ಲೆಂಡ್, ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್ ಹಾಗೂ ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯಗಳಲ್ಲಿ ಹ್ಯಾಂಡ್‌ಬಾಲನ್ನು ಎಲ್ಲ ವಯಸ್ಸಿನವರೂ ಆಡುತ್ತಾರೆ.

ಹ್ಯಾಂಡ್‌ಬಾಲ್ ಆಟಕ್ಕೆ ಒಂದು ರಬ್ಬರ್ ಚೆಂಡು, ಒಂದು ಜೊತೆ ಕೈಗವಸು ಹಾಗೂ ಒಂದು ಜೊತೆ ಸದ್ದುಮಾಡದ ಜೋಡುಗಳು ಸಾಕು. ಚೆಂಡಿನ ವ್ಯಾಸ ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ 1 7/8 ಅಂಗುಲ. ತೂಕ 2 3/10 ಔನ್ಸ್. ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಇದು ಹೊರಾಂಗಣ ಆಟ.

ಆಟವನ್ನು ಇಬ್ಬರು, ಮೂರು ಜನ ಅಥವಾ ನಾಲ್ವರು ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್ ಪಂದ್ಯಗಳಿಗೆ ಹ್ಯಾಂಡ್‌ಬಾಲ್‌ನಲ್ಲಿ ಒಂದು ಗೋಡೆಯ ಆಟ ಮತ್ತು ನಾಲ್ಕು ಗೋಡೆಯ ಆಟ ಎಂದು ಎರಡು ವಿಧಗಳನ್ನು ಅಂಗೀಕರಿಸಿದ್ದಾರೆ. ಪಂದ್ಯಗಳು ನಡೆಯುವ ಮೂರು ಗೋಡೆ ಆಟವೂ ಉಂಟು.

ನಾಲ್ಕು ಗೋಡೆ ಅಂಗಣ





ಹ್ಯಾಂಡ್‌ಬಾಲ್ ಸರ್ವಿಸ್

ಒಂದು ಗೋಡೆ ಆಟ ಹೆಚ್ಚು ಪ್ರಚಲಿತವಿರುವುದು ಅಮೆರಿಕದಲ್ಲಿ. ಗೋಡೆ 20 ಅಡಿ ಅಗಲ 16 ಅಡಿ ಎತ್ತರ ಇರುತ್ತದೆ. ಗೋಡೆಯಿಂದ 16 ಅಡಿ ದೂರದಲ್ಲಿ ಚಿಕ್ಕಗೆರೆಯನ್ನು ಅಂಗಣದ ಅಗಲಕ್ಕೆ ಹಾಕಿರುತ್ತಾರೆ. ಇದರ ಹಿಂದುಗಡೆ ಸರ್ವಿಸ್ ಭಾಗ ಇರುತ್ತದೆ.

ಪಕ್ಕದ ಗೆರೆ ಮತ್ತು ಎಲ್ಲೆ ಗೆರೆಗಳ ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ಚಿಕ್ಕಗೆರೆಯಿಂದಾಚೆಗೆ ಸರ್ವ್‌ಮಾಡಿ ಚೆಂಡುಹಾರಿಸಬಹುದು.

ನಾಲ್ಕು ಗೋಡೆ ಆಟದ ಅಂಗಣದಲ್ಲಿ ನೆಲದ ಉದ್ದ 40 ಅಡಿ ಹಾಗೂ ಅಗಲ 20 ಅಡಿ. ಮುಂದುಗಡೆ ಗೋಡೆ 20 ಅಡಿ ಎತ್ತರವಿರುತ್ತದೆ. ಆದರೆ ಹಿಂದುಗಡೆ ಗೋಡೆಯ ಎತ್ತರ 12 ಅಡಿಗಳು. ಚೆಂಡನ್ನು ಮುಂದುಗಡೆ ಗೋಡೆ, ಹಿಂದುಗಡೆ ಗೋಡೆ, ಪಕ್ಕದ ಗೋಡೆಗಳು ಅಥವಾ ಛಾವಣಿಗೆ ಹೊಡೆಯಬಹುದು.

ಸರ್ವಿಸ್ ಮಾಡುವವನು ಸಮತೋಲ ಕಾಪಾಡಿಕೊಳ್ಳಲು ಕಾಲುಗಳನ್ನು ದೂರವಾಗಿರಿಸಿ, ಮಂಡಿಯನ್ನು ಸ್ವಲ್ಪ ಬಗ್ಗಿಸಿ ನಿಲ್ಲಬೇಕು. ಆತನ ಎಡಭಾಗ ಮುಂದುಗಡೆ ಗೋಡೆಯ ಕಡೆಗಿರಬೇಕು. ಎಡಗೈಯಿಂದ ಚೆಂಡನ್ನು 12 ರಿಂದ 15 ಅಂಗುಲ ಎತ್ತರಕ್ಕೆ ಪುಟಪೇಳುವಂತೆ ಬೀಳಿಸಬೇಕು. ಚೆಂಡು ಸರಿಯಾದ ಎತ್ತರಕ್ಕೆ ಪುಟವೆದ್ದಾಗ ಕೈ ಬೀಸಿ ಮುಂದುಗಡೆ ಗೋಡೆಯತ್ತ ಹೊಡೆಯಬೇಕು.

ಒಂದು ಗೋಡೆ ಆಟವಾದರೆ ಚೆಂಡನ್ನು ಸರ್ವಿಸ್ ಭಾಗದಲ್ಲಿ ಬೀಳಿಸಿ ಒಂದು ಪುಟವೆದ್ದಾಗ ಚಿಕ್ಕಗೆರೆಗೆ ಹಿಂದಿರುವ ಎದುರು ಪಕ್ಷದ ಅಂಗಣದಲ್ಲಿ ಚೆಂಡು ಬೀಳುವಂತೆ ಹೊಡೆಯಬೇಕು. ಸರ್ವ್ ಮಾಡುತ್ತಿರುವಾಗ ಎದುರು ಪಕ್ಷದ ಆಟಗಾರ ಚಿಕ್ಕಗೆರೆಯ ಹಿಂದುಗಡೆ ನಿಂತಿರತಕ್ಕದ್ದು. ಚೆಂಡು ತನ್ನ ಅಂಗಣಕ್ಕೆ ಬಂದಾಗ ಚೆಂಡನ್ನು ಹಿಂದಿರುಗಿಸಿ ಹೊಡೆದು ಆಟವನ್ನು ಮುಂದುವರಿಸಬೇಕು. ಎರಡು ಜನರಿದ್ದರೆ ಸರ್ವ್ ಮಾಡುವವನ ಜೊತೆಗಾರ ಪಕ್ಕದ ಗೆರೆಯ ಹೊರಗಡೆ ನಿಂತಿದ್ದು, ಚೆಂಡು ತನ್ನನ್ನು ದಾಟಿಕೊಂಡು ಹೋದ ಅನಂತರ ಒಳಕ್ಕೆ ಬರಬೇಕು.

1 ಗೋಡೆ ಆಟದಲ್ಲಿ ಚಿಕ್ಕ ಗೆರೆಯ ಮುಂದಕ್ಕೆ 5 ಅಡಿ ದೂರದಲ್ಲಿ ಸರ್ವಿಸ್‌ಗೆರೆ ಇರುತ್ತದೆ. ಆಟಗಾರ ಸರ್ವಿಸ್ ಭಾಗದಲ್ಲಿ ಚೆಂಡು ಬೀಳಿಸಿ ಚಿಕ್ಕ ಗೆರೆಯ ಹಿಂದಕ್ಕೆ ಬೀಳುವಂತೆ ಅದನ್ನು ಮುಂದುಗಡೆ ಗೋಡೆಗೆ ಹೊಡೆಯಬೇಕು. ಚಿಕ್ಕಗೆರೆಯ ಹಿಂದುಗಡೆ ಬೀಳುವ ಮೊದಲು ಚೆಂಡು ಪಕ್ಕದ ಗೋಡೆಗಳಿಗೆ ಬಡಿಯಬಹುದು. ಇಬ್ಬರ ಡಬಲ್ಸ್ ಆಟದಲ್ಲಿ ಸರ್ವ್ ಮಾಡುವವನ ಜೊತೆಗಾರನು ಚೆಂಡು ಚಿಕ್ಕ ಗೆರೆ ದಾಟಿಕೊಂಡು ಹೋಗುವ ವರೆಗೆ ಪಕ್ಕದ ಗೋಡೆಗೆ ಬೆನ್ನು ಹಾಕಿ ಸರ್ವಿಸ್ ಆವರಣದಲ್ಲಿ ನಿಂತಿರಬೇಕು.

ಎರಡು ಪಕ್ಷದ ಆಟಗಾರರೂ ಚೆಂಡನ್ನು ಹಿಂದಿರುಗಿಸಿ ಹೊಡೆಯುತ್ತಿರುವ ತನಕ ಆಟ ನಡೆಯುತ್ತಿರುತ್ತದೆ. ಸರ್ವ್ ಮಾಡಿದವರು ಚೆಂಡನ್ನು ಹಿಂದಿರುಗಿಸಲು ವಿಫಲರಾದರೆ ಎದುರು ಪಕ್ಷದವರು ಸರ್ವ್ ಮಾಡುವ ಸರದಿ ಪಡೆಯುತ್ತಾರೆ. ಎದುರು ಪಕ್ಷದವರು ಚೆಂಡು ಹೊಡೆಯಲಾಗದಿದ್ದರೆ ಸರ್ವ್ ಮಾಡಿದ ಪಕ್ಷಕ್ಕೆ ಒಂದು ಗೆಲ್ಲಂಕ ಬರುತ್ತದೆ.

ಚೆಂಡನ್ನು ಹೊಡೆಯುವಾಗ ಒಂದು ಕೈ ಮಾತ್ರ ಉಪಯೋಗಿಸಬೇಕು. ಪಂದ್ಯ ಮೂರು ಆಟಗಳ ಸರಣಿ. ಒಂದು ಆಟಕ್ಕೆ 21 ಗೆಲ್ಲಂಕ. ಯಾವ ಪಕ್ಷದವರು ಮೊದಲು 21 ಗೆಲ್ಲಂಕ ಗಳಿಸುವರೋ ಅವರು ಗೆಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ಎರಡು ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಗೆದ್ದವರು ವಿಜಯಶಾಲಿಗಳು.

ನಾಲ್ಕು ಗೋಡೆ ಆಟದಲ್ಲಿ ಸರ್ವ್ ಮಾಡುತ್ತಿರುವಾಗ ಕಾಲಿನ ಯಾವುದೇ ಭಾಗ ಸರ್ವಿಸ್ ಭಾಗದಿಂದ ಹೊರಕ್ಕೆ ಬರಬಾರದು. ಜೊತೆಗಾರ ಸರ್ವಿಸ್ ಆವರಣದಲ್ಲಿಲ್ಲದಿರಬಾರದು. ಸರ್ವ್ ಮಾಡಿದ ಚೆಂಡು ನೆಲಕ್ಕೆ ತಗಲುವ ಮೊದಲು ಆಟಗಾರನ ಮೈಗೆ ತಗಲಬಾರದು — ಇವು ನ್ಯಾಯಬಾಹಿರ. ಈ ಸಂದರ್ಭಗಳಲ್ಲಿ ಆಟಗಾರ ಆಟವನ್ನು ಬಿಟ್ಟುಕೊಡಬೇಕಾಗಬಹುದು ಅಥವಾ ಸರ್ವ್ ಮಾಡುವ ಸರದಿಯನ್ನು ಎದುರುಪಕ್ಷಕ್ಕೆ ಬಿಟ್ಟು ಕೊಡಬೇಕಾಗಬಹುದು.

ಪ್ರತಿವರ್ಷ ಹವ್ಯಾಸಿ ಅಥ್ಲೆಟಿಕ್ ಯೂನಿಯನ್ ಹಾಗೂ ಅಮೆರಿಕ ಹ್ಯಾಂಡ್‌ಬಾಲ್ ಅಸೋಸಿಯೇಷನ್‌ಗಳು ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಶಿಪ್ ಟೂರ್ನಮೆಂಟುಗಳನ್ನು ನಡೆಸುತ್ತವೆ.

ಕೆ.ಐ. : [illegible]

ಹ್ಯಾಮರ್ ಎಸೆತ

ಹ್ಯಾಮರ್ ಎಸೆತ — ಪುರುಷರ ಕ್ರೀಡೆ. ತಂತಿ ಹಗ್ಗದ ತುದಿಗೆ ಜೋಡಿಸಿದ ಭಾರವಾದ ಗುಂಡನ್ನು ಗಾಳಿಯಲ್ಲಿ ಜೋರಾಗಿ ಬೀಸಿ ದೂರಕ್ಕೆ ಎಸೆಯಬೇಕಾದರೆ ಹೆಚ್ಚಿನ ಶಕ್ತಿ, ಅಸಾಧಾರಣ ಸ್ನಾಯು ಸಮನ್ವಯ ಇರಬೇಕು. ತಕ್ಕ ತರಬೇತಿಯಿಲ್ಲದೆ ಎಸೆಯಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸಿದರೆ ಗುಂಡಿನೊಡನೆ ತಾನೇ ದೂರ ಹೋಗಲೂಬಹುದು.

ಉತ್ಸಾಹಿ ಕ್ರೀಡಾಪಟುಗಳು ಹಿಂದೆ ಕಮ್ಮಾರರು ಉಪಯೋಗಿಸುವ ಭಾರವಾದ ಸುತ್ತಿಗೆಯನ್ನು ಬೀಸಿ ಎಸೆಯುವುದಿತ್ತು. ಸುತ್ತಿಗೆಯನ್ನು ಇಂಗ್ಲಿಷ್‌ನಲ್ಲಿ 'ಹ್ಯಾಮರ್' ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ. ಆದ್ದರಿಂದಲೇ ಈ ಕ್ರೀಡೆಗೆ ಹ್ಯಾಮರ್ ಎಸೆತ (ಸುತ್ತಿಗೆ ಎಸೆತ) ಎಂದು ಹೆಸರಾಯಿತು. ಆದರೆ ಇಂದು ಈ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಉಪಯೋಗಿಸುವ ಸಲಕರಣೆ ...

ಹ್ಯಾಮರ್ ಎಸೆತದ ಹಂತಗಳು





ಹಂಗೆರಿಯ ಗ್ಯೂಲ ಜ್ಸಿವೊಟ್ಸ್ಕಿ

ಸುತ್ತಿಗೆಗೂ ಏನೇನೂ ಹೋಲಿಕೆ ಇಲ್ಲ; [illegible] ಕೊಂಡಿಯೊಂದನ್ನು [illegible] ಹಗ್ಗದ



ಇದರಲ್ಲಿ ಗಟ್ಟಿಯಾದ ಲೋಹದ ಮೂಲಕ ಭಾರವಾದ ಗುಂಡಿಗೆ ಜೋಡಿಸಿರುತ್ತಾರೆ. ಕೊಂಡಿಯಿರುವುದರಿಂದ ಉಪಕರಣವನ್ನು ಹಿಡಿದುಕೊಳ್ಳಲು ಅನುಕೂಲ. ಕೊಂಡಿ, ಹಗ್ಗ ಮತ್ತು ಗುಂಡಿನ ಒಟ್ಟು ಉದ್ದ 46.4 ಅಂಗುಲದಿಂದ 48 ಅಂಗುಲದಷ್ಟು ಇರುತ್ತದೆ. ಇದರ ಭಾರ 16 ಪೌಂಡು, ಹುಡುಗರಿಗೆ 12 ಪೌಂಡಿನ ಉಪಕರಣವನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸುತ್ತಾರೆ. ಹ್ಯಾಮರ್ ಎಸೆಯುವುದು 7 ಅಡಿ ವ್ಯಾಸದ ವೃತ್ತದೊಳಗೆ ನಿಂತುಕೊಂಡು. [illegible] ಎಡಕೈಯಿಂದ [illegible] ಉಪಕರಣದ ಕೊಂಡಿಯನ್ನು ಹಿಡಿದುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾನೆ. ಅನಂತರ ಬಲಗೈಯನ್ನು ಎಡಗೈಯ ಮೇಲೆ ಭದ್ರವಾಗಿ ಹಿಡಿಯುತ್ತಾನೆ. [illegible] ಹ್ಯಾಮರನ್ನು ತನ್ನ ತಲೆಯ ಮೇಲಿನಿಂದ ಮೂರು ಬಾರಿ ತಿರುಗಿಸುತ್ತಾನೆ. ಮೂರನೆಯ ಸುತ್ತು ಮುಗಿದೊಡನೆ [illegible] ದೇಹವನ್ನು ಸುತ್ತಿಸಲು ಇವನು ಆರಂಭಿಸುತ್ತಾನೆ. ಪ್ರತಿ ಸುತ್ತಿನ ಮೊದಲ ಅರ್ಧ ಭಾಗದಲ್ಲಿ ಎಡಗಾಲಿನ ಹಿಮ್ಮಡಿ ನೆಲದ ಮೇಲಿದ್ದರೆ ಕೊನೆಯ ಅರ್ಧದಲ್ಲಿ ಈ ಕಾಲಿನ ಮುಂಭಾಗ ನೆಲದ ಸಂಪರ್ಕದಲ್ಲಿರುತ್ತದೆ. ಯಾವ ಕ್ಷಣದಲ್ಲೂ ಎಡಗಾಲು ನೆಲದಿಂದ ಮೇಲಕ್ಕೆ ಬರುವಂತಿಲ್ಲ. ಪ್ರತಿ ಬಾರಿ ಹ್ಯಾಮರನ್ನು ತಿರುಗಿಸಿದಾಗಲೂ ಅದು ಹಿಂದಿನ ಸುತ್ತಿಗಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ವೇಗವನ್ನು ಪಡೆದಿರಬೇಕು. ಮೂರನೆಯ ಸುತ್ತಿನ ಕೊನೆಯಲ್ಲಿ ಹ್ಯಾಮರ್ ನೆಲಕ್ಕೆ ಹತ್ತಿರ ಬಂದಾಗ ಆಟಗಾರ ಇದನ್ನು ಎಸೆದು ಬಿಡುತ್ತಾನೆ. ಹ್ಯಾಮರ್ 90 ಡಿಗ್ರಿಯ ಒಂದು ವೃತ್ತ ಖಂಡದ ಒಳಗೆ ಬೀಳಬೇಕು.

ಈ ಕ್ರೀಡೆಗೆ ಶಕ್ತಿ ಎಷ್ಟು ಮುಖ್ಯವೋ ಹ್ಯಾಮರನ್ನು ಸರಿಯಾದ ರೀತಿಯಿಂದ ಎಸೆಯುವುದೂ ಅಷ್ಟೇ ಮುಖ್ಯ. ಎಸೆಯುವಾಗ ದೇಹದ ಮೇಲ್ಭಾಗವನ್ನು ಸಡಿಲವಾಗಿ ಬಿಟ್ಟಿರಬೇಕು. ಎಸೆತಕ್ಕೆ ಬೇಕಾದ ಶಕ್ತಿ ದೇಹದ ಕೆಳಭಾಗದ ಸ್ನಾಯುಗಳಿಂದ ಬರುತ್ತದೆ.

1971ರಲ್ಲಿ ಪಶ್ಚಿಮ ಜರ್ಮನಿಯ ವಾಲ್ಟರ್ ಷ್ಮಿಟ್ ಹ್ಯಾಮರನ್ನು 76.4 ಮೀಟರ್ ದೂರಕ್ಕೆ ಎಸೆದು ವಿಶ್ವದಾಖಲೆ ಸ್ಥಾಪಿಸಿದರು. ಆದರೆ ಮಿಸ್ಟರ್ ಅಟ್ಲಾಸ್ ಅಂಗಸೌಷ್ಠವ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಗೆದ್ದ, ಅಜಾನುಬಾಹು ಬೇಯರ್ ಈ ಕ್ರೀಡೆಯನ್ನು ಬಿಟ್ಟು, ಚಿತ್ರರಂಗವನ್ನು ಪ್ರವೇಶಿಸಿದ. ಅಲ್ಲಿ ಅಷ್ಟೊಂದು ಯಶಸ್ವಿಯಾಗುವ ಲಕ್ಷಣ ಕಾಣದಿದ್ದಾಗ ಮತ್ತೆ ಹ್ಯಾಮರ್ ಎಸೆತವನ್ನು ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡತೊಡಗಿದ. 1972ರ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ರಷ್ಯದ ಎ. ಬಂಡಾಚಕ್ 75.5 ಮೀಟರ್ ದೂರಕ್ಕೆ ಹ್ಯಾಮರನ್ನು ಎಸೆದು ಒಲಿಂಪಿಕ್ ದಾಖಲೆ ನಿರ್ಮಿಸಿದ.

ಹ್ಯಾಮರ್ ಎಸೆತದಲ್ಲಿ ಯಶಸ್ವಿಯಾಗಲು ಹಲವಾರು ವರ್ಷಗಳ ಪರಿಶ್ರಮ ಬೇಕು. ಹುಡುಗರು ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡುವುದನ್ನು ನೋಡಲು ಸ್ವಾರಸ್ಯಕರ. ಆಗ ಪ್ರೇಕ್ಷಕರೂ ಜಾಗರೂಕರಾಗಿರಬೇಕು. ಏಕೆಂದರೆ ಹೊಸದಾಗಿ ಅಭ್ಯಾಸಮಾಡುತ್ತಿರುವಾಗ ಹ್ಯಾಮರ್ ಯಾವ ದಿಕ್ಕಿನಲ್ಲಿ ಹಾರುತ್ತದೆ ಎಂದು ಹೇಳುವುದು ಕಷ್ಟ.

ನೋಡಿ : ಅಥ್ಲೆಟಿಕ್ಸ್ ; ಮಾರ್ಗ ಮತ್ತು ಬಯಲು ಮೇಲಾಟಗಳು

ಹ್ಯಾಟ್ ಟ್ರಿಕ್

ಕ್ರಿಕೆಟ್‌ನಲ್ಲಿ ಬೌಲರನ ಮೂರು ಚೆಂಡು ಎಸೆತಗಳಿಗೆ ಮೂರು ಮಂದಿ ಬ್ಯಾಟುಗಾರರು ಔಟಾದರೆ ಅವನು 'ಹ್ಯಾಟ್ ಟ್ರಿಕ್' ಸಾಧಿಸಿದ ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ. ಒಂದಾದ ಮೇಲೊಂದರಂತೆ ಈ ಎಸೆತಗಳಿದ್ದರಷ್ಟೆ ಅದು ಹ್ಯಾಟ್ ಟ್ರಿಕ್ ಎನಿಸಬಲ್ಲುದು. ಹಿಂದೆ ಇದಕ್ಕಾಗಿ ಬೌಲರನಿಗೆ

ಸಾಂಪ್ರದಾಯಿಕವಾಗಿ ಒಂದು ಹೊಸ ಹ್ಯಾಟನ್ನು ಕೊಡಲಾಗುತ್ತಿತ್ತು. ಹೆಸರಾಂತ ಬೌಲರುಗಳಾದ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ಜೆ. ಬ್ರಿಗ್ಸ್, ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯದ ಎಚ್. ಟ್ರಂಬಲ್, ವೆಸ್ಟ್ ಇಂಡೀಸಿನ ಹಾಲ್, ಎಲ್. ಆರ್. ಗಿಬ್ಸ್ ಹ್ಯಾಟ್ ಟ್ರಿಕ್ ಗಳಿಸಿದ್ದಾರೆ. ಟ್ರಂಬಲ್ ಎರಡು ಬಾರಿ ಈ ಅಪೂರ್ವ ಸಾಧಿಸಿದರು.

'ಹ್ಯಾಟ್ ಟ್ರಿಕ್' ಪದ ಕ್ರೀಡೆಯ ಯಾವುದೇ ಸಾಧನೆಗೆ ಅನ್ವಯಿಸುವಂತೆ ವಿಸ್ತಾರಗೊಂಡಿದೆ. ಹಾಕಿಯಲ್ಲೇ ಆಗಲಿ, ಫುಟ್‌ಬಾಲಿನಲ್ಲೇ ಆಗಲಿ ಎದುರು ತಂಡಕ್ಕೆ ಬಿಡದೆ ಒಂದಾದ ಮೇಲೊಂದು ಗೋಲುಗಳನ್ನು ಒಂದು ತಂಡ ಸಾಧಿಸಿದರೆ ಅದು ಸಹಾ ಹ್ಯಾಟ್ ಟ್ರಿಕ್. ವಿಂಬಲ್ಡನ್ ಪ್ರಶಸ್ತಿಯಂಥವನ್ನು ಮೂರು ಬಾರಿ ಯಾರಿಗೂ ಬಿಟ್ಟು ಕೊಡದೆ ಗಳಿಸಿದವರು ಇಂಥ ಹೊಗಳಿಕೆಗೆ ಪಾತ್ರರಾಗುತ್ತಾರೆ. ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಭಾರತವು ಹಾಕಿಯಲ್ಲಿ ಆರು ಬಾರಿ ದಿಗ್ವಿಜಯ ಪಡೆದದ್ದು, ಎರಡು ಹ್ಯಾಟ್ ಟ್ರಿಕ್‌ಗಳನ್ನು-ಅದೂ ಒಂದಾದ ಮೇಲೊಂದು ಹ್ಯಾಟ್ ಟ್ರಿಕ್‌ಗಳನ್ನು-ಸಾಧಿಸಿದ ದಾಖಲೆ.

ಕ್ರೀಡೆಗಷ್ಟೇ ಅಲ್ಲದೆ ಇತರ ಕ್ಷೇತ್ರದ ಸಾಧನೆಗಳನ್ನು ಸೂಚಿಸುವುದಕ್ಕೂ 'ಹ್ಯಾಟ್ ಟ್ರಿಕ್' ಪದ ಬಳಸುತ್ತಾರೆ. ಯಾವುದೇ ಸಾಧನೆ ಕ್ರಮವಾಗಿ ಮೂರು ಬಾರಿ ಪುನರಾವರ್ತನೆಗೊಂಡಾಗ ಹ್ಯಾಟ್ ಟ್ರಿಕ್ ಎಂದು ಕರೆಯುತ್ತಾರೆ.

ಹ್ಯಾರಲ್ಡ್ ಲಾರ್‌ವುಡ್

"ಒಮ್ಮೆ ಒಬ್ಬ ಭಾರಿ ದೇಹದ ಎಡಗೈ ಆಟಗಾರ ಬ್ಯಾಟು ಮಾಡಲು ಬಂದ. ನಾನು ಬೌಲ್ ಮಾಡಲು ಸಿದ್ಧನಾಗುತ್ತಿದ್ದಂತೆ, ಅವನು ಪಕ್ಕಕ್ಕೆ ಸರಿದು, ವಿಕೆಟ್ ಕಡೆ ಕೈ ತೋರಿಸಿ ಅವು ಅಲ್ಲಿವೆ ಹ್ಯಾರಲ್ಡ್, ತಗೋ ಎಂದ". ಹೀಗೆಂದು ಹ್ಯಾರಲ್ಡ್ ಲಾರ್‌ವುಡ್ ತಮ್ಮ ಅನುಭವವನ್ನು ಒಮ್ಮೆ ಬಣ್ಣಿಸಿದರು. ಜಗತ್ತಿನ ಅತ್ಯಂತ ವೇಗದ ಬೌಲರ್ ಎನಿಸಿದ ಲಾರ್‌ವುಡ್ ಬೌಲ್ ಮಾಡಿದರೆ ಬ್ಯಾಟುಗಾರರಿಗೆ ಬಲು ದಿಗಿಲು. 9-10ನೆಯವರಾಗಿ ಆಡಲು ಬರುವ ಬ್ಯಾಟ್‌ಗಾರರು, ಮೇಲೆ ಹೇಳಿದಂತೆ ಶರಣಾದದ್ದು ಉಂಟು. ಚೆಂಡನ್ನು ಎಸೆಯಲು ಲಾರ್‌ವುಡ್ ಭರದಿಂದ ಬರುತ್ತಿದ್ದಂತೆ ದೇಹದ ಇತರ ಅಂಗಾಂಗಗಳಿಗೆ ಹೋಲಿಸಿದಾಗ ಇವರ ಕೈಗಳು ಬಹಳ ದೊಡ್ಡವು ಎನಿಸುತ್ತಿತ್ತು. ಅಂಥ ಪ್ರಭಾವಶಾಲಿ ವೇಗದ ಬೌಲರ್ ಇವರು.

1904ರಲ್ಲಿ ಹುಟ್ಟಿದ ಹ್ಯಾರಲ್ಡ್ ಲಾರ್‌ವುಡ್ 1924ರ ಹೊತ್ತಿಗೆ ಪ್ರಥಮದರ್ಜೆ ಕ್ರಿಕೆಟ್ ಜೀವನಕ್ಕೆ ಕಾಲಿಟ್ಟಿದ್ದರು. 1926ರಿಂದ 1932ರ ವರೆಗೆ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ಕಡೆಯಿಂದ ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸುತ್ತಿದ್ದರು. ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯದ ವಿರುದ್ಧ ಆಡಿದ ಒಂದು ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಂತೂ ಇವರು ಕೇವಲ 32 ರನ್‌ಗಳಿಗೆ 6 ವಿಕೆಟ್ಟುಗಳನ್ನು ಉರುಳಿಸಿದ್ದರು. ಅದೇ ಟೆಸ್ಟ್ ಪಂದ್ಯದ ಎರಡನೆಯ ಇನ್ನಿಂಗ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ 30 ರನ್‌ಗಳಿಗೆ ಮತ್ತೆ ಎರಡು ವಿಕೆಟ್‌ಗಳನ್ನು ಪಡೆದರು. ಚೆಂಡು ಎಸೆಯುವ ರೀತಿ, ಅವರ [illegible] ಪತನೋಟಿ-ಇವನ್ನು ಕಂಡು ಇವರ ವಿರುದ್ಧ ಪಕ್ಷದವರೂ ಬೆರಗಾ[illegible]ದ್ದುಂಟು. ಇವರು ಬೌಲ್ ಮಾಡಿದ ಚೆಂಡು ಗಂಟೆಗೆ 96-99 ಮೈಲು ವೇಗದಲ್ಲಿ ಬ್ಯಾಟುಗಾರರ ಬಳಿಗೆ ಬರುತ್ತಿತ್ತೆಂದೂ ಹೇಳುತ್ತಾರೆ.

ಲಾರ್‌ವುಡ್ ಕೀರ್ತಿಯ ಶಿಖರಕ್ಕೆ ಏರಿದ್ದು ಬೇಗನೆ. ಹಾಗೆಯೇ ಅಷ್ಟೇ ಬೇಗನೆ ಇವರು ಸಾರ್ವಜನಿಕ ಜನಜೀವನದಿಂದ ಕಣ್ಮರೆಯಾದರು. ಕಾಲಿನ ಬೇನೆಯಿಂದ ಬೌಲಿಂಗ್‌ನ ಮೇಲೆ ಇವರ ಹಿಡಿತ ತಪ್ಪಿತೆಂದಾಗಿದೆ. ಟೆಸ್ಟ್ ರಂಗವನ್ನು ಪ್ರವೇಶಿಸಿ ಎಂಟು ವರ್ಷಗಳ ಒಳಗಾಗಿ ಅಲ್ಲಿಂದ ನಿರ್ಗಮಿಸಿದರು.

ನೋಡಿ : ಕ್ರಿಕೆಟ್ : ಬೌಲ್ ಮಾಡುವುದು

ಹಿಗ್‌ಲ್ಡಿ ಪಿಗ್‌ಲ್ಡಿ

ಹಿಗ್‌ಲ್ಡಿ ಪಿಗ್‌ಲ್ಡಿ ಅಂದರೆ ದಿಕ್ಕಾಪಾಲಾಗಿ ಎಂದರ್ಥ.

ಕಾಗದದ ಮೇಲೆ ವೃತ್ತವೊಂದನ್ನು ಬರೆದು ಡಾರ್ಟ್ಸ್ ಆಟದಲ್ಲಿರುವಂತೆ ಸಂಖ್ಯೆಗಳನ್ನು ನಮೂದಿಸುತ್ತಾರೆ. ಕಣ್ಣು ಮುಚ್ಚಿಕೊಂಡು ಆಟಗಾರ ವೃತ್ತವನ್ನು ಪಿನ್ನು ಅಥವಾ ಪೆನ್ಸಿಲಿನಿಂದ ಕಟ್ಟುತ್ತಾನೆ. ಪ್ರತಿ ಸಲ ಮುಟ್ಟಿದ ಸಂಖ್ಯೆಯನ್ನು ಬೇರೆ ಕಾಗದದಲ್ಲಿ ಗುರುತಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತ ಹೋದರೆ, ಕೊನೆಯಲ್ಲಿ ಹೆಚ್ಚು ಅಂಕಗಳಿಸಿ ಗೆದ್ದವನು ಯಾರೆಂದು ನಿರ್ಧರಿಸಬಹುದು.

ಹಿಮ್ಮೊಗ ಓಟ

ಓಟ ಎಂದರೆ ಸಾಧಾರಣವಾಗಿ ಮುಂದು ಮುಂದಕ್ಕೆ ಓಡುವ ಚಲನೆ. ಹಿಮ್ಮೊಗ ಓಟದಲ್ಲಿ ಚಲನೆ ಇದಕ್ಕೆ ವಿರುದ್ಧವಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಆರಂಭ ಗೆರೆಯಿಂದ ಮುಕ್ತಾಯಗೆರೆಯವರೆಗೆ ಸ್ಪರ್ಧಿಗಳು ಹಿಂದು ಹಿಂದಕ್ಕೆ ಓಡಬೇಕು.

ಹಿಮ್ಮೊಗ ಓಟ ಸರಿಯಾದ ಓಟದಷ್ಟು ವೇಗವಾಗಿರುವುದು ಅಸಾಧ್ಯವಾದರೂ ಇದು ಅತಿ ನಿಧಾನವಾಗಬೇಕು ಎಂಬ ನಿಯಮವಿಲ್ಲ. ಟೊರೊಂಟೋದ ಎ. ಫಾರೆಸ್ಟರ್ ಎಂಬಾತ ಇಂಥ 100 ಗಜ ಓಟವನ್ನು 14 ಸೆಕೆಂಡ್‌ಗಳಲ್ಲಿ ಮುಗಿಸಿದ್ದರು.

ಹಿಮ್ಮೊಗ ಓಟದಲ್ಲಿ ಜೋಡಿ ಜೋಡಿಯಾಗಿ ಓಡುವುದೂ ಇದೆ. ಪಕ್ಕದಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬರು ನಿಂತಿರುವ ದಿಕ್ಕಿಗೆ ವಿರುದ್ಧವಾಗಿ ಮುಖ ಮಾಡಿ ಇನ್ನೊಬ್ಬರು ನಿಂತಿರಬೇಕು. ಪರಸ್ಪರ ತೋಳುಗಳನ್ನು ಹೆಣೆದು ಹಿಡಿದಿರಬೇಕು. ಸೂಚನೆಕೊಟ್ಟ ಕೂಡಲೇ ಓಡಲಾರಂಭಿಸಬೇಕು. ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಇಂಥ ಹಲವಾರು ಜೋಡಿಗಳು ಇರುತ್ತವೆ. ಆರಂಭದ ಗೆರೆಯಿಂದ ಎರಡನೆಯ ಗೆರೆ ತಲಪಿ ಮತ್ತೆ ಹಿಂದಕ್ಕೆ ಬರಬೇಕು.

ಒಬ್ಬ ಮುಂದು ಮುಂದಕ್ಕೆ ಹೋದಂತೆ ಮತ್ತೊಬ್ಬ ಹಿಂದು ಹಿಂದಕ್ಕೆ ಸರಿಯುತ್ತಾನೆ. ಎರಡನೆಯ ಗೆರೆ ತಲಪಿದ ಅನಂತರ ಹಿಂದಕ್ಕೆ ಓಡುವಾಗ ಮುಂದು ಮುಂದಕ್ಕೆ ಓಡುತ್ತಿದ್ದವನು ಹಿಂದು ಹಿಂದಕ್ಕೂ, ಹಿಂದು ಹಿಂದಾಗಿ ಓಡುತ್ತಿದ್ದವನು ಮುಂದಕ್ಕೂ ಓಡಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಆರಂಭದ ಗೆರೆಯನ್ನು ಮೊದಲು ತಲಪಿದ ಜೋಡಿ ಗೆಲ್ಲುತ್ತದೆ.

ಹ್ಯಾರಲ್ಡ್ ಲಾರ್‌ವುಡ್



[illegible]



ಇದರಲ್ಲಿ ಒಂದು ಬದಲಾವಣೆಯೆಂದರೆ ಜೋಡಿಗಳು ಒಬ್ಬರ ಬೆನ್ನಿಗೆ ಇನ್ನೊಬ್ಬರು ಬೆನ್ನು ಕೊಟ್ಟು ಕೈ ಕೈ ಹೆಣೆದು ಓಡುವುದು—ಇದಕ್ಕೆ ಬಹಳ ಅಭ್ಯಾಸ ಬೇಕು.

ಹುಂಜಗಳ ಕಾದಾಟ

ಹುಂಜವನ್ನು ಅನುಕರಿಸುವಂತೆ ಕೈ ಕಾಲುಗಳನ್ನು ಹೆಣೆದುಕೊಂಡು ಕುಂಟುತ್ತ ಎದುರಾಳಿಯನ್ನು ಸೋಲಿಸುವುದು ಹುಂಜಗಳ ಕಾದಾಟ. ಇದನ್ನು ವಿವಿಧ ರೀತಿಗಳಲ್ಲಿ ಆಡಬಹುದು.



ವೃತ್ತಾಕಾರದ ಆಟ ಕ್ಷೇತ್ರ. ಅದರಲ್ಲಿ ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬ ಆಟಗಾರನಿಗೂ ಒಬ್ಬ ಪ್ರತಿ ಸ್ಪರ್ಧಿ. ಅವರು ಪರಸ್ಪರ ಹತ್ತಿರ ಬಂದು ಇನ್ನೊಬ್ಬ ಕೈ ಬಿಡುತ್ತಾ, ಕಾಲು ಕೆಳಕ್ಕೆ ಊರುವಂತೆ ಮಾಡಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುತ್ತಾರೆ. ಯಾರು ಕುಂಟಿಕೊಂಡೇ ಪ್ರತಿಸ್ಪರ್ಧಿಯು ಕಾಲು ಕೆಳಗಿಡುವಂತೆ ಮಾಡುತ್ತಾರೋ ಅವರು ಗೆಲ್ಲುತ್ತಾರೆ.

ತಂಡ ತಂಡಗಳಲ್ಲಿ ಆಡಿದರೆ ಯಾವ ತಂಡದಲ್ಲಿ ಹೆಚ್ಚು ಜನ ಕಾಲುಗಳನ್ನು ಬಿಡದೆ ಇರುತ್ತಾರೋ ಆ ತಂಡ ಗೆಲ್ಲುತ್ತದೆ. ಆಟದ ಅವಧಿಯನ್ನು ಮೊದಲೇ ನಿಶ್ಚಯಿಸಿ ಇಟ್ಟುಕೊಳ್ಳಬೇಕು.



ಕಾಲ ಸಂದಿಯಲ್ಲಿ ಕೋಲುಗಳನ್ನಿಟ್ಟು ಅವುಗಳ ಕೆಳಗೆ ಕೈಗಳನ್ನು ತಂದು ಕಟ್ಟಿ ಇಬ್ಬರು ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಅನಂತರ ಕುಳಿತುಕೊಂಡು ಕಾಲುಗಳಿಂದ ದೂಡಿ ಒಬ್ಬರನ್ನೊಬ್ಬರು ಉರುಳಿಸಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸಿ 'ಹುಂಜಗಳ ಕಾದಾಟ' ನಡೆಸುತ್ತಾರೆ.

ಹುಟ್ಟುಹಾಕುವುದು

ಹುಟ್ಟಿನಿಂದ ನೀರನ್ನು ತಳ್ಳಿ ದೋಣಿಯನ್ನು ಮುನ್ನಡೆಸುವುದಕ್ಕೆ ಹುಟ್ಟು ಹಾಕುವುದು ಎಂದು ಹೆಸರು. ಹುಟ್ಟು ಹಾಕಿ ದೋಣಿ ನಡೆಸುವುದು ಒಂದು ಪ್ರಾಚೀನ ಜಲ ಸಾರಿಗೆ ವ್ಯವಸ್ಥೆ. ಇಂದು ಹಲವಾರು ಬಗೆಯ ದೋಣಿ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಲ್ಲಿ ಹುಟ್ಟು ನಡೆಸುವುದೂ ಒಂದು.



ಹುಟ್ಟು ನಡೆಸುವ ಸ್ಪರ್ಧೆಯ ಒಂದು ತಂಡದಲ್ಲಿ ಇಬ್ಬರಿಂದ ಎಂಟು ಜನ ಹುಟ್ಟಾಳುಗಳು ಇರುವುದು ರೂಢಿ. ಅಲ್ಲದೆ ಒಬ್ಬ ಚುಕ್ಕಾಣಿಗನೂ ಇರಬಹುದು. ಚುಕ್ಕಾಣಿ ದಾರವನ್ನೂ ಎಳೆದು ಅವನು ದೋಣಿ ಸಾಗುವ ದಿಕ್ಕನ್ನು ನಿರ್ದೇಶಿಸುತ್ತಾನೆ. ಅವನು ದೋಣಿಯ ಹಿಂಭಾಗದಲ್ಲಿ ಕುಳಿತಿರುತ್ತಾನೆ. ಹುಟ್ಟಾಳುಗಳು ಅವನಿಗೆ ಮುಖಮಾಡಿ (ಅಂದರೆ ದೋಣಿ ಚಲಿಸುವ ದಿಕ್ಕಿಗೆ ವಿರುದ್ಧ ಮುಖ ಮಾಡಿ) ಒಬ್ಬರ ಹಿಂದೊಬ್ಬರಂತೆ ದೋಣಿಯ ಉದ್ದಕ್ಕೂ ಕುಳಿತಿರುತ್ತಾರೆ.

ದೋಣಿಯು ಬಲಗಡೆ ತಿರುಗ ಬೇಕಾದಾಗ ದೋಣಿಯ ಎಡ ಭಾಗದಲ್ಲಿ ಮಾತ್ರ ಹುಟ್ಟು ನಡೆಸಬೇಕು. ದೋಣಿ ಮುಂದೆ ನೇರವಾಗಿ ಸಾಗಲು ದೋಣಿಯ ಎರಡೂ ಭಾಗಗಳಲ್ಲಿ ಸಮನಾಗಿ ಹುಟ್ಟು ನಡೆಸಬೇಕು.



1924, 32, 36 ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್ ವಿಜೇತ ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ಜಾಕ್ ಬೆರೆಸ್‌ಫೋರ್ಡ್

ಹುಟ್ಟುಗಳಲ್ಲಿ ಎರಡು ವಿಧ. ಗಿಡ್ಡ ಹುಟ್ಟನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸುವಾಗ ಒಬ್ಬ ಹುಟ್ಟಾಳು ಎರಡು ಹುಟ್ಟುಗಳನ್ನು ನಡೆಸುತ್ತಾನೆ. ಒಂದೊಂದು ಕೈಯಲ್ಲಿ ಒಂದೊಂದನ್ನು ದೋಣಿಯ ಆಚೆ, ಈಚೆ ಬದಿಗೆ ಹಿಡಿದಿರುತ್ತಾನೆ. ಉದ್ದ ಹುಟ್ಟನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸುವಾಗ ಎರಡು ಕೈಗಳಿಂದಲೂ ಒಂದನ್ನೇ ನಡೆಸುತ್ತಾನೆ. ಹುಟ್ಟಾಳುಗಳು ಸಾಲಾಗಿ ಕುಳಿತಿರುವಾಗ ಒಬ್ಬ ದೋಣಿಯ ಎಡಭಾಗಕ್ಕೆ ಹುಟ್ಟನ್ನು ಹಿಡಿದರೆ ಅವನ ಅನಂತರದವನು ಬಲಭಾಗಕ್ಕೆ ಹಿಡಿದಿರಬೇಕು. ಹುಟ್ಟಾಳು ಕೈ ನೀಡಿ ಹುಟ್ಟಿನ ಇನ್ನೊಂದು ತುದಿ ನೀರನ್ನು ಮೀಟುವಂತೆ, ತನ್ನ ಎದೆಯ ಕಡೆ ತರುತ್ತಾನೆ. ಹೀಗೆ ತರುವಾಗ ಅವನ ಎದೆ ಹಿಂದಕ್ಕೆ ಬಾಗುತ್ತದೆ. ಸಾಲಾಗಿ ಇರುವ ಹುಟ್ಟಾಳುಗಳು ಸಮಗತಿಯಲ್ಲಿ ಹುಟ್ಟು ನಡೆಸುವಾಗ ಅವರೆಲ್ಲ ಒಮ್ಮೆಗೆ ಬಾಗುತ್ತಾರೆ. ಹೀಗೆ ಎಲ್ಲ ಹುಟ್ಟಾಳುಗಳ ಕ್ರಿಯೆ ಲಯಬದ್ಧವಾಗಿ ನಡೆಯಬೇಕು.

ಹುಟ್ಟುಗಳು ಚಪ್ಪಟೆ ಚಮಚದ ಆಕಾರದಲ್ಲಿರುತ್ತವೆ. ಆಧುನಿಕ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಲ್ಲಿ ಹುಟ್ಟು ನಡೆಸುವ ದಕ್ಷತೆ ಹೆಚ್ಚಿಸಲು ದೋಣಿ ಮತ್ತು ಹುಟ್ಟುಗಳ ರಚನೆಯಲ್ಲಿ ಹೊಸ ಹೊಸ ಸುಧಾರಣೆಗಳಾಗುತ್ತಿವೆ. ಜಾಗತಿಕ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಲ್ಲಿ ಹುಟ್ಟು ನಡೆಸುವ ವೇಗ ಗಂಟೆಗೆ 20-24 ಕಿ. ಮೀ. ಗಳಷ್ಟು ಇರುತ್ತದೆ. ಅಮೆರಿಕ, ಕೆನಡ, ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯ ಮತ್ತು ಐರೋಪ್ಯ ದೇಶಗಳಲ್ಲಿ ಹುಟ್ಟು ನಡೆಸುವ ಸ್ಪರ್ಧೆ ಜನಪ್ರಿಯವಾಗಿದೆ. 16ನೆಯ ಶತಮಾನದಲ್ಲಿ

ಇಂಗ್ಲೆಂಡಿನ ಥೇಮ್ಸ್ ನದಿಯಲ್ಲಿ ಒಳ ಜಲಸಾರಿಗೆ ನಿಬಿಡವಾಗಿದ್ದು ದೋಣಿಗಳ ನಡುವೆ ಡಿಕ್ಕಿ ಉಂಟಾಗಿ ಹಾನಿ ಸಂಭವಿಸುತ್ತಿತ್ತು. ಆಗ 8ನೆಯ ಹೆನ್ರಿ ದೊರೆಯು ಹುಟ್ಟಾಳುಗಳಿಗೆ ಲೈಸೆನ್ಸ್ ನೀಡುವ ಕ್ರಮ ಪ್ರಾರಂಭಿಸಿ, ಅಕ್ರಮವಾಗಿ ದೋಣಿ ನಡೆಸಬಾರದೆಂದು ಆಜ್ಞೆ ಹೊರಡಿಸಿದ. ಈ ಉದ್ಯೋಗಿಗಳಿಗೆ ತಮ್ಮ ತಮ್ಮ ಸಾಮರ್ಥ್ಯದ ಬಗೆಗೆ ಅಭಿಮಾನವಿದ್ದಿತು. ಆದ್ದರಿಂದ ಅವರೊಳಗೆ ಸಾಮರ್ಥ್ಯ ಪರೀಕ್ಷೆಗೆ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳು ಪ್ರಾರಂಭವಾದುವು. 1715ರಲ್ಲಿ ಉದ್ಯೋಗಿ ಹುಟ್ಟಾಳುಗಳಿಗಾಗಿ ಥೇಮ್ಸ್ ನದಿಯಲ್ಲಿ ಒಂದು ಸ್ಪರ್ಧೆ ನಡೆಯಿತು. ಐರ್‌ಲೆಂಡಿನ ಖ್ಯಾತ ವಿದೂಷಕನೊಬ್ಬನ ಸ್ಮರಣಾರ್ಥ ನಡೆಯುವ ಥಾಮಸ್ ಡಾಜೆಟ್ ಕೋಚ್ ಆ್ಯಂಡ್

ಸೋವಿಯೆತ್ ರಷ್ಯದ ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾಲಯಗಳಲ್ಲಿ 'ಅಕಾಡಮಿಕ್' ಹುಟ್ಟುಹಾಕುವುದು



ಬ್ಯಾಜ್ ಸ್ಪರ್ಧೆಯು 1716ರಲ್ಲಿ ಪ್ರಾರಂಭವಾಯಿತು. ಈಗ ಪ್ರತಿ ವರ್ಷ ಆಗಸ್ಟ್ ಒಂದರಂದು ಥೇಮ್ಸ್ ನದಿಯಲ್ಲಿ 6.4 ಕಿ. ಮಿ. ದೂರ ಹುಟ್ಟು ನಡೆಸುವ ಈ ಸ್ಪರ್ಧೆ ನಡೆಯುತ್ತದೆ.

1829ರ ಜೂನ್ 10ರಂದು ಆಕ್ಸ್‌ಫರ್ಡ್ ಮತ್ತು ಕೇಂಬ್ರಿಜ್ ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾನಿಲಯಗಳ ನಡುವೆ ಥೇಮ್ಸ್ ನದಿಯಲ್ಲಿ 3.2 ಕಿ.ಮಿ. ದೂರ ಹುಟ್ಟು ನಡೆಸುವ ಸ್ಪರ್ಧೆ ನಡೆಯಿತು. 1845ರಿಂದ ಇದು [illegible] ಸ್ಪರ್ಧೆಯಾಗಿ ಜರಗುತ್ತಿದೆ. 1839ರಿಂದ ಹೆನ್ಲಿಯಲ್ಲಿ [illegible]ಗಳಿಗಾಗಿ ಪ್ರಾರಂಭಿಸಲ್ಪಟ್ಟ 'ದಿ ಹೆನ್ಲಿ ರಾಯಲ್ ರಿಗ[illegible]' [illegible] ಸ್ಪರ್ಧೆ ವೈವಿಧ್ಯಪೂರ್ಣವಾದದ್ದು. ಈಗ ಅತ್ಯಂತ ಪ್ರತಿಷ್ಠೆಯ ಪ್ರಶಸ್ತಿಗಳೆನಿಸಿರುವ ಗ್ರಾಂಡ್ ಚಾಲೆಂಜ್ ಕಪ್ ಮತ್ತು ಡೈಮಂಡ್ ಸ್ಕಲ್ಸ್ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳು ಇದರಲ್ಲಿ ಸೇರಿವೆ. ಎರಡು ಮಹಾಯುದ್ಧಗಳ ಅವಧಿಯನ್ನು ಬಿಟ್ಟು ಉಳಿದ ವರ್ಷಗಳಲ್ಲಿ ಈ ಎಲ್ಲ ವಾರ್ಷಿಕ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳು ಅವ್ಯಾಹತವಾಗಿ ನಡೆದುಬಂದಿವೆ.

ಅಮೆರಿಕದ ಹಾರ್ವರ್ಡ್ ಮತ್ತು ಯೇಲ್ ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾನಿಲಯಗಳ ನಡುವೆ ಹುಟ್ಟು ನಡೆಸುವ ಸ್ಪರ್ಧೆ 1852ರಿಂದ ನಡೆದುಬರುತ್ತಿದೆ. 1895ರಲ್ಲಿ ಪ್ರಾರಂಭಿಸಲ್ಪಟ್ಟ ಅಂತರ ಕಾಲೇಜು ಹುಟ್ಟು ಹಾಕುವಿಕೆ ಸಂಘವು ಪ್ರತಿ ವರ್ಷ ಹಡ್ಸನ್ ನದಿಯಲ್ಲಿ 6.4 ಕಿ. ಮಿ. ದೂರದ ಸ್ಪರ್ಧೆಯನ್ನು ಏರ್ಪಡಿಸುತ್ತದೆ. ಈ ಸ್ಪರ್ಧೆ 1952ರಿಂದ ನ್ಯೂಯಾರ್ಕ್ ಪ್ರಾಂತ್ಯದ ಒನಂದಗಾ ಸರೋವರದಲ್ಲಿ ಜರಗುತ್ತಿದೆ. ನಮ್ಮ ದೇಶದ ಪಶ್ಚಿಮ ತೀರದ ಹಿನ್ನೀರುಗಳಲ್ಲಿ ಓಣಂ ಹಬ್ಬದ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಹುಟ್ಟುಹಾಕುವ

ಐರೋಪ್ಯ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್‌ಗಾಗಿ ಮಹಿಳೆಯರ ಹುಟ್ಟುಹಾಕುವ ಸ್ಪರ್ಧೆ



ಸ್ಪರ್ಧೆಯನ್ನು ಏರ್ಪಡಿಸುತ್ತಾರೆ. 1900ರಿಂದ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಹುಟ್ಟು ನಡೆಸುವಿಕೆ ಸ್ಪರ್ಧೆ ಸೇರಿಸಲ್ಪಟ್ಟಿದೆ. ರಷ್ಯದ ಐವಾನೋವ್ 1956ರಿಂದ ಸತತ ಮೂರು ಸಲ ಒಂಟಿ ಹುಟ್ಟು ನಡೆಸುವಿಕೆಯಲ್ಲಿ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್ ಪ್ರಶಸ್ತಿ ಗಳಿಸಿದ್ದಾರೆ. ಅಮೆರಿಕದ ಜೋಸೆಫ್ ಡಬ್ಲ್ಯು ಬರ್ಕ್ 1937-40ರ ನಾಲ್ಕು ವರ್ಷ ಅವಧಿಯಲ್ಲಿ 46 ಒಂಟಿ ಹುಟ್ಟು ನಡೆಸುವಿಕೆ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳಲ್ಲಿ ಗೆದ್ದರು.

ವ್ಯಾಯಾಮ ಮತ್ತು ಕ್ರೀಡೆ ಎರಡೂ ದೃಷ್ಟಿಗಳಿಂದ ಹುಟ್ಟು ನಡೆಸುವಿಕೆ ಪ್ರಯೋಜಕ. ಹುಟ್ಟು ನಡೆಸುವಾಗ ತೋಳು, ಎದೆ, ಟೊಂಕಗಳಿಗೆ ಅತ್ಯುತ್ತಮ ವ್ಯಾಯಾಮವಾಗುತ್ತದೆ.

ನೋಡಿ : ದೋಣಿ ಸ್ಪರ್ಧೆ

ಹುಣಸೆಬೀಜದಾಟ

ಹಿಂದೆ ಮಕ್ಕಳು ಬರೆಯಲು ಕಲಿಯುವಾಗ ದೊಡ್ಡದಾಗಿ ಅಕ್ಷರಗಳನ್ನು ಬರೆದು ಅದರ ಮೇಲೆ ಹುಣಸೆಬೀಜಗಳನ್ನು ಸಾಲಾಗಿ ಇಡುವುದು ರೂಢಿಯಲ್ಲಿತ್ತು. ಹೀಗೆಯೇ ಎಣಿಸಲು ಕಲಿಯುವಾಗ ಹುಣಸೆಬೀಜಗಳನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸುತ್ತಿದ್ದರು. ಹಾಗೆಯೇ ಹುಣಸೆಬೀಜವನ್ನು ಹಲವು ಬಗೆಯ ಆಟಗಳಿಗೂ ಬಳಸುತ್ತಾರೆ.

'ಸರಿಬೆಸ' ಆಡಲು ಹುಣಸೆಬೀಜಗಳು ಬಹಳ ಅನುಕೂಲ. ಒಂದು ಬಗೆಯ ಸ್ಟ್ರೈಕರ್ ಆಟದಲ್ಲಿ ಒಂದು ಅಗಲವಾದ ಹುಣಸೆ ಬೀಜದಿಂದ ಮೂರನೆಯ ಬೀಜಕ್ಕೆ ತಾಗದಂತೆ ಇತರ ಬೀಜಗಳನ್ನು ಹೊಡೆದು ಆಡಬಹುದು. ಯಾರು ಹೆಚ್ಚು ಕಾಯಿಗಳನ್ನು ಹೊಡೆಯಬಲ್ಲರೋ ಅವರು ಗೆಲ್ಲುತ್ತಾರೆ.

ಹುಲಿಘಟ್ಟ, ಚೌಕಬಾರ ಆಟಗಳಲ್ಲೆಲ್ಲ ಹುಣಸೆಬೀಜವನ್ನು ಕಾಯಿಯಾಗಿ ಉಪಯೋಗಿಸಬಹುದು. ಹಳಗುಳಿ ಮಣೆಯ ಆಟದಲ್ಲಿ ಅದರ ಗುಳಿಗಳಿಗೆ ಎಣಿಸಿ ಕ್ಷಿಪ್ರವಾಗಿ ಹಾಕುತ್ತ ಆಡಲು ಹುಣಸೆಬೀಜಗಳು ಯೋಗ್ಯವಾಗಿವೆ. ಹುಣಸೆಬೀಜವನ್ನು ಆಟದಲ್ಲಿ ಕವಡೆಯಂತೆಯೂ ಉಪಯೋಗಿಸಬಹುದು. ಸಮನಾದ ಹೋಳುಗಳಾಗಿ ಒಡೆದರೆ ಅದು ಕವಡೆ. ಅದರ ಅಂಗಾತ ಭಾಗಕ್ಕೆ ಒಂದು ಅಂಕ, ಬೆನ್ನುಭಾಗಕ್ಕೆ ಎರಡು ಅಂಕಗಳು ಎಂದು ಲೆಕ್ಕ.

ನೋಡಿ : ಚೌಕಬಾರ; ಹಳಗುಣಿ ಮಣೆ; ಹುಲಿ, ದನ

ಹುಲಿ, ಕುರಿ

ಕಪ್ಪು ಹಲಗೆಯಲ್ಲಿ ಹುಲಿ, ಐದು ಹಗ್ಗಗಳಿಂದ ಬಿಗಿದ ಕುರಿ ಹಾಗೂ ಅವುಗಳ ನಡುವೆ ಐದು ಬೇಲಿಗಳ ಚಿತ್ರ. ಹುಡುಗರಲ್ಲಿ ಎರಡು ತಂಡಗಳು. ತಂಡಗಳ ಸೋಲು ಗೆಲವುಗಳನ್ನು ಅವಲಂಬಿಸಿ ಹುಲಿ ಬೇಲಿ ದಾಟುತ್ತದೆ, ಇಲ್ಲವೆ ಕುರಿ ಹಗ್ಗ ಕಡಿಯುತ್ತದೆ.

ಮುಖಂಡನೊಬ್ಬ ಒಂದರ ಅನಂತರ ಒಂದಾಗಿ ಸರಳ ಗಣಿತದ ಸಮಸ್ಯೆಗಳನ್ನು ಕೇಳುತ್ತಾನೆ. ಹುಲಿ ತಂಡದವರು ಉತ್ತರಿಸಿದಾಗ ಹಗ್ಗವೊಂದನ್ನು ಅಳಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಹುಲಿಗೆ ಎಲ್ಲ ಬೇಲಿಗಳನ್ನು ಮೊದಲು ಹಾರಿ ಬರುವುದು ಉದ್ದೇಶ. ಹುಲಿ ಬೇಲಿ ಹಾರುವ ಮೊದಲು ಹಗ್ಗ ಕಡಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದು ಕುರಿಯ ಆಕಾಂಕ್ಷೆ. ಯಾರ ಆಸೆ ಫಲಿಸುತ್ತದೋ ಅವರು ಗೆಲ್ಲುತ್ತಾರೆ.

ಗಣಿತದ ಬದಲು ವಿಜ್ಞಾನ, ಭೂಗೋಳಗಳಿಗೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳನ್ನೂ ಕೇಳಬಹುದು. ಇದೇ ಹೆಸರಿನ ಇನ್ನೊಂದು ಬಗೆಯ ಆಟದಲ್ಲಿ ಕುರಿಗಳು ವೃತ್ತದ ಒಳಗಿರುತ್ತವೆ. ಹೊರಗಿರುವ ಹುಲಿ ಕುರಿಯನ್ನು ಹೊರ ಎಳೆಯಲು ಯತ್ನಿಸುತ್ತದೆ. ಹೊರ ಎಳೆದಾದ ಬಳಿಕ ಕುರಿಯು ಹುಲಿಯಾಗಿ ಮೊದಲಿನ ಹುಲಿಗೆ ಸಹಾಯ ಮಾಡುತ್ತದೆ.

ಹುಲಿ–ಕುರಿಗಳ ಮಧ್ಯೆ ತಡಿಕೆಗಳು

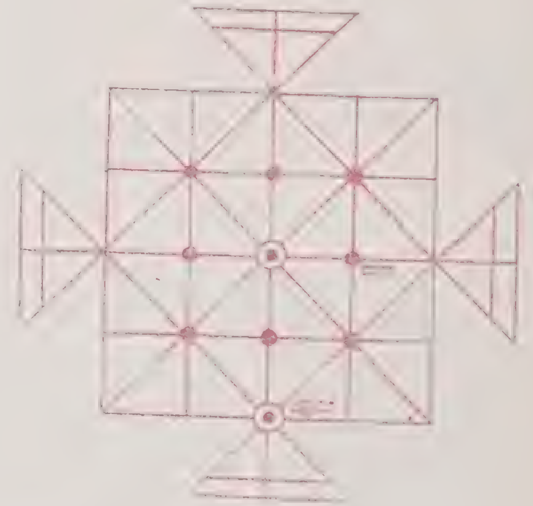
ಕುರಿ ಹಿಡಿಯಲು ಹುಲಿಗಳ ಯತ್ನ

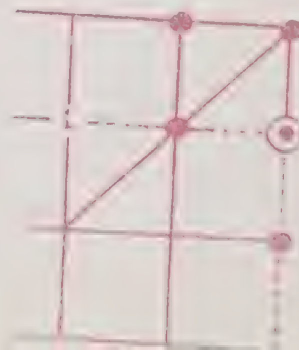


ಹುಲಿ, ದನ

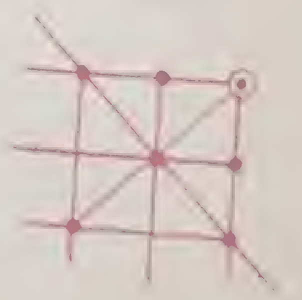
ಇಬ್ಬರು ಕುಳಿತು ಆಡುವ ಆಟ— 'ಹುಲಿ, ದನ'. ಇದನ್ನು 'ಹುಲಿಘಟ್ಟ' 'ಹುಲಿ, ಕುರಿ' ಎನ್ನುವುದೂ ಇದೆ.

ಆಟದ ಮನೆ





ದನವನ್ನು ಕೊಂದು ಹುಲಿ 1 ಅಥವಾ 2 ನೆಯ ಮನೆಗಳಿಗೆ ಬರಬಲ್ಲುದು



ಆರು ದನಗಳ ಸೆರೆಯಲ್ಲಿ ಹುಲಿ

ಹುಲಿಯಾಗಿ ಆಡುವವನಿಗೆ ಎರಡು ದೊಡ್ಡ ಕಲ್ಲು ಹರಳುಗಳು ; ದನವಾಗಿ ಆಡುವವನಿಗೆ 16 ಸಣ್ಣ ಬೀಜ ಅಥವಾ ಕಡ್ಡಿಗಳು. ಆಟದ ಮನೆ ಬರೆದ ಬಳಿಕ ಒಮ್ಮೆ ಹುಲಿಯವನು, ಒಮ್ಮೆ ದನದವನು ಆಡುತ್ತಾರೆ.

ಹೊರಗಿರುವ ಒಂದೊಂದೇ ದನವನ್ನು ಇಡಬೇಕು. ಒಳಗಿರುವ ಎಂಟು ಮನೆಗಳಲ್ಲಿ ಎಂಟು ದನಗಳನ್ನು ಇಟ್ಟುಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ಒಂದು ಹುಲಿಯನ್ನೂ ಹೊರಗಿನ ಚೌಕದ ಮಧ್ಯದ ಮನೆಯಲ್ಲಿ ಇನ್ನೊಂದು ಹುಲಿಯನ್ನೂ ಇಟ್ಟುಕೊಂಡು ಹುಲಿಯನ್ನು ಹಾರಿಸಿ ಆಟ ಆರಂಬಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಹುಲಿಯಾಗಲೀ, ದನವಾಗಲೀ ಒಂದು ಬಾರಿಗೆ ಅವಕಾಶವಿದ್ದರೆ ಒಂದು ಮನೆ ಅಥವಾ ಹೆಚ್ಚು ಮನೆಗಳನ್ನು ಹಾರಬಹುದು. ಹುಲಿ, ದನದ ಮೇಲೆ ಹಾರಿದರೆ, ದನ ಸತ್ತಂತೆ. ಆದ್ದರಿಂದ ‘ ದನ ’ ನಡೆಸುವವನು ದನಗಳನ್ನು ಸಾಲಾಗಿ ಪಕ್ಕಪಕ್ಕದ ಮನೆಗಳಲ್ಲಿರುವಂತೆ ಕಾಯಿ ನಡೆಸಿ, ಹುಲಿಗೆ ಹಾರಲು ಸ್ಥಳವಿಲ್ಲದಂತೆ ಮಾಡುತ್ತಾನೆ. ಹುಲಿಯು ಹಾದು ಹೋಗುವ ಸಂದಿಯಿಂದ ಗೆರೆಗಳ ಮೇಲೆ ಎರಡೆರಡು ದನಗಳು ನಿಂತುವೆಂದರೆ ಹುಲಿಯನ್ನು ಬಂಧಿಸಿದಂತಾಯಿತು. ಅರ್ಧಾಂಶಕ್ಕಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ದನಗಳನ್ನು ಹುಲಿಗಳು ತಿಂದರೆ ಉಳಿದ ದನಗಳಿಗೆ ಹುಲಿಗಳನ್ನು ಬಂಧಿಸಲು ಕಷ್ಟ.

ಹುಲಿಯನ್ನು ನಡೆಸಲು ಸ್ಥಳವಿಲ್ಲದಾಗ ಆಟ ಮುಗಿಯುತ್ತದೆ. ಹಾಗೆಯೇ ಎಲ್ಲ ಕುರಿಗಳನ್ನು ಹುಲಿ ನುಂಗಿದರೂ ಆಟ ಮುಕ್ತಾಯವಾದಂತೆ.

ಹುಲಿ ಬೇಟೆ

ನಿಬಿಡವಾದ ಅರಣ್ಯ, ದಟ್ಟವಾಗಿ ಬೆಳೆದ ಹುಲ್ಲು ಪೊದರು, ರಾಶಿಯಾಗಿ ಬಿದ್ದುಕೊಂಡಿರುವ ಕಲ್ಲು ಬಂಡೆಗಳ ಕಣಿವೆ –ಇವುಗಳಲ್ಲಿ ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಹುಲಿ ವಾಸಿಸುತ್ತದೆ.

ಹಾಗೆಯೇ ಮರಿ ಹಾಕಿದ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ಹೆಣ್ಣು ಹುಲಿಗಳು ವಿಶೇಷ ಕ್ರೌರ್ಯ ತೋರುತ್ತವೆ. ಈ ಎಲ್ಲ ಕಾರಣಗಳಿಂದ ಹುಲಿ ಬೇಟೆ ಶೌರ್ಯದ ಕೆಲಸವೆಂಬ ಭಾವನೆಯಿದೆ. ಅವುಗಳ ಚರ್ಮ, ಉಗುರುಗಳು ಬೆಲೆ ಬಾಳುವ ವಸ್ತುಗಳು.

ಹುಲಿ ಬೇಟೆಯಲ್ಲಿ ಹಲವು ವಿಧದ ಬಗೆಗಳಿವೆ.

ಬೇಟೆಗೆ ಮೊದಲು ಹುಲಿ ವಾಸಿಸುವ ಪ್ರದೇಶದ ನಕ್ಷೆಯನ್ನು ಪರಿಣತ ಬೇಟೆಗಾರರು ತಯಾರಿಸುತ್ತಾರೆ. ಹುಲಿಯ ಜಾಡು, ಅದರ ಕ್ರೌರ್ಯ, ಅದು ಮಿಕಗಳನ್ನು ಹಿಡಿಯುವ ವಿಧಾನಗಳ ವಿವರಗಳಿಗಾಗಿ ಸ್ಥಳೀಯ ಗ್ರಾಮಸ್ಥರಲ್ಲಿ ವಿಚಾರಿಸುವುದೂ ಉಂಟು.

ಹುಲಿ ಹಿಂದಿನ ದಿವಸ ಹಸುವನ್ನೇನಾದರೂ ಕೊಂದಿದ್ದರೆ ಆ ಸ್ಥಳದ ಸಮೀಪದಲ್ಲಿ ನೆಲದಿಂದ ಮೇಲಕ್ಕೆ 20 ಅಡಿ ಎತ್ತರದಲ್ಲಿ ಬಿದಿರಿನಿಂದ ಮರದ ದಪ್ಪ ಕೊಂಬೆಗಳ ಮೇಲೆ ಮಂಚದಂತೆ ಅಟ್ಟಣೆ ಕಟ್ಟುತ್ತಾರೆ. ಹುಲಿ ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಸುಳಿದಾಡುವ ಪ್ರದೇಶದಲ್ಲಿ ಮರದ ಮೇಲೆ ಅಟ್ಟಣೆಯನ್ನು ಕಟ್ಟಿ ಕೆಳಗೆ ಜೀವಂತ ಆಡು, ಕುರಿ ಅಥವಾ ನಾಯಿ, ಮುಂದಿಷ್ಟು ಯಾವುದಾದರೊಂದನ್ನು ಕಟ್ಟುವುದೂ ಉಂಟು.

ಸಂಜೆ ಕಳೆದು ಕತ್ತಲು ಸಮೀಪಿಸುತ್ತಿರುವಾಗ ಬೇಟೆಗಾರ ಬಂದೂಕು ಸಹಿತ ಸಜ್ಜಾಗಿ ಅಟ್ಟಣಿಗೆಯಲ್ಲಿ ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾನೆ. ರಾತ್ರೆ ದಟ್ಟವಾಗುತ್ತ ಹೋಗುತ್ತದೆ. ಮಂಗಗಳ ಕಿರುಚಾಟದಿಂದ ಹುಲಿ ಬರುತ್ತಿದೆ ಎಂಬ ಸಂಕೇತ ಸಿಗುತ್ತದೆ. ಹುಲಿ ಮರದಡಿಗೆ ಬಂದಾಗ ಕಟ್ಟಿಹಾಕಿದ ನಾಯಿ ಅಥವಾ ಆಡು ಪ್ರಾಣಭಯದಿಂದ ಗಟ್ಟಿಯಾಗಿ ಕಿರುಚುತ್ತದೆ. ಬೇಟೆಗಾರನ ಬಂದೂಕಿನ ನಳಿಗೆಯ ತುದಿಗೆ ಸಿಕ್ಕಿಸಿದ ಫ್ಲಾಶ್ ಲೈಟ್ ಮಿಂಚುತ್ತದೆ. ಅದರ ಕಣ್ಣು ಕುಕ್ಕುವ ಜ್ವಾಲೆಗೆ ಕ್ಷಣ ಕಾಲ ತತ್ತರಿಸುತ್ತದೆ. ಅದು ಚೇತರಿಸಿಕೊಳ್ಳುವ ಮೊದಲೇ ಬೇಟೆಗಾರ ಗುರಿಯಿಟ್ಟು ಗುಂಡು ಹೊಡೆದು ಕೊಲ್ಲುತ್ತಾನೆ. ಕೆಲವು ಸಲ ಒಂದೇ ಗುಂಡಿಗೆ ಹುಲಿ ಬಲಿಯಾಗುತ್ತದೆ. ಕೆಲವೊಮ್ಮೆ ಎರಡು ಮೂರು ಗುಂಡುಗಳು ಬೇಕಾಗುತ್ತವೆ. ಬೆಳದಿಂಗಳ ರಾತ್ರಿಯಾದರೆ ಹುಲಿ ಬೇಟೆಗೆ ಹೆಚ್ಚು ಅನುಕೂಲ.



ಮಲೆನಾಡ ಹಳ್ಳಿಗಳ ಕಡೆ ಹುಲಿ ಬೇಟೆಯಲ್ಲಿ ‘ ಕೋವಿ ಕಟ್ಟು ’ ತ್ತಾರೆ. ಹುಲಿ ಬರುವ ಜಾಡನ್ನು ಕಂಡುಹಿಡಿದು ಕೋವಿಯನ್ನು ಎರಡು ಮೂರು ಕಡೆಯಲ್ಲಿ ಮರದ ಕೊಂಬೆಗೆ ಕಟ್ಟಿ ಕೋವಿಯ ‘ ಕುದುರೆ ’ ಯನ್ನು ಎತ್ತಿಟ್ಟು ಬಿಲ್ಲಿಗೆ ಸೂಕ್ಷ್ಮವಾದ ದಾರವನ್ನು ಕಟ್ಟುತ್ತಾರೆ. ಹುಲಿ ಬಂದು ದಾರಕ್ಕೆ ತಗಲಿದರೆ ದಾರ ಎಳೆದಂತಾಗಿ ಗುಂಡು ಹಾರುತ್ತದೆ. ಈ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಹುಲಿ ತೀವ್ರವಾಗಿ ಗಾಯಗೊಳ್ಳುತ್ತದೆ ಅಥವಾ ಸತ್ತು ಹೋಗುತ್ತದೆ.



ಇನ್ನೊಂದು ವಿಧದಲ್ಲಿ ಬೇಟೆಯ ಮೊದಲು ಸೋಹುಗಾರರ ತಂಡ ಕಾಡಿನೊಳಕ್ಕೆ ನುಗ್ಗುತ್ತದೆ. ಡೋಲು, ತಮಟೆ, ನಗಾರಿಗಳನ್ನು ಬಾರಿಸಿ ಹುಯಿಲೆಬ್ಬಿಸುತ್ತಾರೆ. ಅವರ ಗಲಾಟೆ, ಬೊಬ್ಬಾಟಕ್ಕೆ ಹುಲಿ ಅವಿತುಕೊಂಡಿರುವ ಪ್ರದೇಶದಿಂದ ಮೆಲ್ಲಗೆ ಹೊರಗೆ ಬರುತ್ತದೆ. ಬೇಟೆಗಾರ ಕಾದು ಕುಳಿತ ಮರದ ಬುಡಕ್ಕೆ ಅದು ಬರುವಂತೆ ಮಾಡುತ್ತಾರೆ. ಆಗ ಹೊಂಚು ಹಾಕುತ್ತ ಕುಳಿತ ಬೇಟೆಗಾರ ಗುಂಡು ಹಾರಿಸಿ ಹುಲಿಯನ್ನು ಕೊಲ್ಲುತ್ತಾನೆ.



(ಮೇಲಿನಿಂದ) ಆನೆಯ ಮೇಲೆ ಕುಳಿತು ಬೇಟೆ ; ಮರದ ಮೇಲೆ ಕುಳಿತು ಬೇಟೆ ; ನಡೆ ನಡೆದು ಬೇಟೆ

ಎಜಿಶ

ಆನೆಗಳ ಮೇಲೆ ಕುಳಿತು ಹುಲಿ ಬೇಟೆಯಾಡುವ ಕ್ರಮವಿದೆ. ಇಲ್ಲಿಯೂ ಮೊದಲು ಸೋವುಗಾರರ ತಂಡ ಕಾಡಿನೊಳಕ್ಕೆ ಪ್ರವೇಶಿಸಿ ಹುಲಿ ಅವಿತು ಕೊಂಡಿರುವ ಪ್ರದೇಶದಿಂದ ಹೊರಕ್ಕೆ ಬರುವಂತೆ ಮಾಡುತ್ತಾರೆ. ಆನೆಯ ಅಂಬಾರಿಯಲ್ಲಿ ಕುಳಿತ ಬೇಟೆಗಾರರು ಹುಲಿ ಹೊರಗೆ ಬಂದ ಕೂಡಲೇ ಗುಂಡುಹಾರಿಸಿ ಕೊಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ಹುಲಿಗಳು ಕೆಲವು ಸಂದರ್ಭಗಳಲ್ಲಿ ನೇರ ವಾಗಿ ಆನೆಗಳ ಮೇಲೆ ಆಕ್ರಮಣ ಮಾಡುವುದುಂಟು. ಆ ಸಂದರ್ಭಗಳಲ್ಲಿ ಆನೆಗಳು ಭಯಗೊಂಡು ಓಡುತ್ತವೆ.

ಯಾವ ಆಸರೆಯೂ ಇಲ್ಲದೆ ಬರಿಗಾಲಿನಲ್ಲಿ ನಡೆದು ಹುಲಿಯನ್ನು ಮುಖಾಮುಖಿಯಾಗಿ ಎದುರಿಸಿ ಕಾದಾಡಿ ಬೇಟೆಯಾಡುವ ಒಂದು ಕ್ರಮವಿದೆ. ಇದು ಅತ್ಯಂತ ಅಪಾಯಕಾರಿ ಕ್ರಮ. ಹುಲಿ ಮಹಾ ಧೈರ್ಯವಂತ ಹಾಗೂ ಶಕ್ತಿಶಾಲಿ ಪ್ರಾಣಿ. ಒಮ್ಮೆ ಅದು ಮೇಲೆ ಬಿದ್ದಿತೆಂದರೆ ಅದರ ಕ್ರೂರ ಹಲ್ಲುಗಳಿಂದ ಬಿಡಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದು ಕಷ್ಟ.

ಹುಲಿ ಬೇಟೆಯಾಡಿದವರಿಗೆ ಗೌರವ ಸನ್ಮಾನಗಳನ್ನು ಮಾಡುವ ಪದ್ಧತಿಯಿದೆ. ಕೊಡಗಿನಲ್ಲಿ 'ಹುಲಿ ಮದುವೆ' ಎನ್ನುವ ಸಂಪ್ರದಾಯವೂ ಇಂಥದೇ. ಹುಲಿಯನ್ನು ಕೊಂದ ಕೊಡವ ವೀರನನ್ನು ಮದುವಣಿಗ ನನ್ನಾಗಿ ಮಾಡಿ ವಧುವಿನ ಸ್ಥಾನದಲ್ಲಿ ಹುಲಿಕೊಂದ ಕೋವಿಯನ್ನು ಇರಿಸಿ ಗೆಳೆಯರು ಶುಭಾಶಯಗಳನ್ನೂ ಹಿರಿಯರು ಆಶೀರ್ವಾದಗಳನ್ನೂ ಮಾಡು ತ್ತಾರೆ. ಮೊದಲು ವಾದ್ಯಘೋಷ ಮೆರವಣಿಗೆಯಲ್ಲಿ ಸತ್ತ ಹುಲಿಯನ್ನು ವೀರನೊಂದಿಗೆ ಮದುವೆ ಮಂಟಪಕ್ಕೆ ಕರೆತರುತ್ತಾರೆ. ಸತ್ತ ಹುಲಿ ಯನ್ನು ಮರದ ಅಟ್ಟಣಿಗೆಯ ಮೇಲೆ ಕಟ್ಟಿ ನಿಲ್ಲಿಸುತ್ತಾರೆ. ಮೊದಲು ಹುಲಿ ಕೊಂದ ವೀರ ಕೋವಿ ಹಿಡಿದು ಅಟ್ಟಣಿಗೆಗೆ ಮೂರು ಬಾರಿ ಪ್ರದಕ್ಷಿಣೆ ಬಂದು ಮಂಟಪದಲ್ಲಿ ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾನೆ. ಕೋವಿಗೆ ಕೆಂಪು ವಸ್ತ್ರ ಕಟ್ಟಿರುತ್ತದೆ. ಚಿಕ್ಕಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಹುಲಿ ಭೀತಿ ಕಡಮೆಯಾಗಲೆಂದು ಹುಲಿಯ ಕಾಲುಬುಡದೊಳಗೆ ಅವರನ್ನು ನುಗ್ಗಿಸುತ್ತಾರೆ.

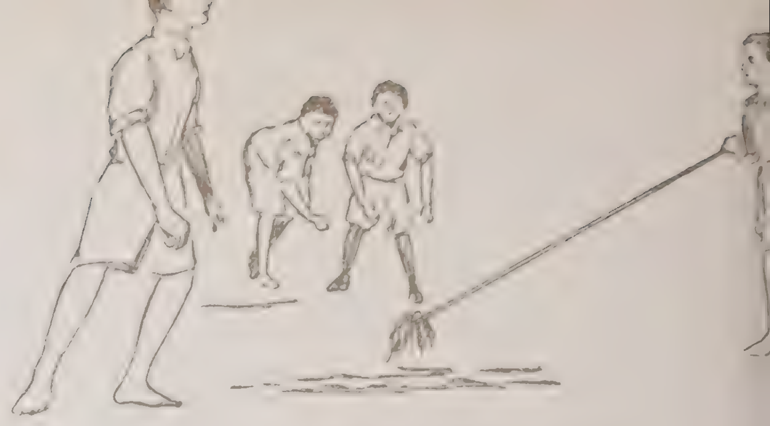
ಹುಲ್ಲುಕಂತೆ ಆಟ

ಹಸಿರು ಹುಲ್ಲುಕಂತೆ, ಒಂದು ಗೂಟ, ಉದ್ದನೆಯ ಗಟ್ಟಿದಾರ ಅಥವಾ ತೆಳು ಹಗ್ಗ —ಇವು ಹುಲ್ಲುಕಂತೆ ಆಟದ ಸಾಮಗ್ರಿಗಳು.

ಆಟಗಾರರು ಎಷ್ಟು ಸಂಖ್ಯೆಯಲ್ಲಿದ್ದಾರೋ ಅಷ್ಟು ಸಂಖ್ಯೆಯ ಹುಲ್ಲು ಕಂತೆಗಳನ್ನು ಕಟ್ಟಬೇಕು. ಸುಮಾರು ಇಪ್ಪತ್ತು ಅಡಿ ವ್ಯಾಸವಿರುವ ಒಂದು ದೊಡ್ಡ ವರ್ತುಲ ಗುರುತಿಸಿ ಅದರ ಮಧ್ಯೆ ಸರಿಯಾಗಿ ಒಂದು ಅಥವಾ ಒಂದೂವರೆ ಅಡಿ ಉದ್ದದ ಗೂಟವನ್ನು ನೆಲದೊಳಕ್ಕೆ ಜಡಿಯ ಬೇಕು. ಈ ಕೋಲಿಗೆ ಹತ್ತು ಅಡಿ ಉದ್ದ (ವೃತ್ತದ ತ್ರಿಜ್ಯಕ್ಕೆ ಸಮನಾಗಿ) ಬರುವಂತೆ ದಾರವನ್ನು ಕಟ್ಟಬೇಕು.

ಆಟದಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬನ ಲೆಕ್ಕಕ್ಕೆ ಹುಲ್ಲುಕಂತೆಯಿಲ್ಲ. ಹುಲ್ಲುಕಂತೆಗಳನ್ನು ಮಧ್ಯೆ ಗೂಟದ ಬಳಿ ಇಟ್ಟು ಅವನು ದಾರ ಹಿಡಿದು ವೃತ್ತದೊಳಗೆ ಓಡಾಡುತ್ತ ಹುಲ್ಲುಕಂತೆ ಕಾಯುತ್ತಾನೆ. ವೃತ್ತದ ಹೊರಗೆ ನಿಂತ ಆಟಗಾರರು ಒಬ್ಬೊಬ್ಬರೂ ಒಂದೊಂದು ಹುಲ್ಲುಕಂತೆ ಅಪಹರಿಸಿ ಓಡಿ ಹೋಗಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಎಲ್ಲರೂ ಒಂದೊಂದು ಕಂತೆಯನ್ನು ಅಪಹರಿಸಿಕೊಂಡಾಗಲೂ ಯಾರನ್ನೂ ಹಿಡಿಯಲಾಗದಿದ್ದರೆ ದಾರ ಹಿಡಿದವನು ದಂಡ ಅಥವಾ ಶಿಕ್ಷೆ ಅನುಭವಿಸುತ್ತಾನೆ.



ಹುಲ್ಲುಕಂತೆ ಅಪಹರಿಸುವ ಯತ್ನ

ಅವನು ಗೂಟದಿಂದ ಸುಮಾರು ಐವತ್ತು ಅಡಿ ದೂರಕ್ಕೆ ಓಡಿ ಹೋ ಮತ್ತೆ ಅಲ್ಲಿಗೆ ಹಿಂದಿರುಗಬೇಕು. ಹೀಗೆ ಓಡಿ ಹಿಂದಿರುಗುವ ವರೆ ಉಳಿದ ಆಟಗಾರರು ಅವನನ್ನು ಕಂತೆಗಳಿಂದ ಹೊಡೆಯುತ್ತಲ ಇರುತ್ತಾರೆ.

ಕಂತೆ ಕದಿಯಲು ಬಂದವರಲ್ಲಿ ಯಾರಾದರೂ ಹಿಡಿದರೆ ಅವರದ ಕಂತೆ ಕಾಯುವ ಸರದಿಯಾಗುತ್ತದೆ.

ಹುಳಸಪ್ಪನಾಟ

ಆಟಗಾರನೊಬ್ಬನ ಕಣ್ಣು ಮುಚ್ಚುತ್ತಾರೆ. ಇನ್ನೊಬ್ಬ ಬಂದ ಕಣ್ಣುಮುಚ್ಚಿಸಿಕೊಂಡಿರುವವನ ತಲೆಗೂದಲನ್ನು ಎಳೆಯುತ್ತಾನೆ.

ಆಗ ಎಳೆಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಿರುವವನು ಎಳೆಯುತ್ತಿರುವವನ ಹೆಸರನ್ ಹೇಳಬೇಕು. ಹೆಸರು ಹೇಳುವ ವರೆಗೆ ಹುಳಿಹಿಂಡುತ್ತಾ ಇರುವಂ ನಟಿಸುತ್ತಾರೆ. ಹುಳಿ ಹಿಂಡುವುದರಿಂದ ಆಟದ ಹೆಸರು ಹುಳಸಪ್ಪನಾಟ ಎಂದಾಗಿದೆ.

ಹೂ ಜೋಡಣೆ

ಗುಲಾಬಿ ಬಣ್ಣದ ಗೋಡೆಗಳು, ಎಣ್ಣೆಗೆಂಪು ಹಾಸುಗಳಿರುವ ಪೀಠೋಪ ಕರಣಗಳು. ಒಂದು ಮೇಜಿನ ಮೇಲೆ ಗುಲಾಬಿ, ಊದಾ, ಎಣ್ಣೆಗೆಂಪು ಹಸಿರು, ಹಳದಿ ಮಿಶ್ರಿತ ಕೆಂಪು, ಊದಾಮಿಶ್ರಿತ ನೀಲಿ –ಹೀಗೆ ಹಿತ ಮಿಳಿತವಾಗುವ ಬಣ್ಣಗಳ ಹೂ–ಎಲೆಗಳ ಮಂಜರಿಯೊಂದು ಕಂಗೊಳಿಸು ತ್ತದೆ. ಒಂದು ಕಾಲ್ಪನಿಕ ಕೇಂದ್ರಬಿಂದುವಿನಿಂದ ಪರಸ್ಪರ ಹೊಂದಿ ಕೊಳ್ಳುವ ರೇಖೆಗಳು ಹೊರಟರೆ ಹೇಗೋ ಹಾಗೆ ಕಾಣುತ್ತದೆ ಈ ಪುಷ್ಪ ಜೋಡಣೆ.

ಹೂ ಜೋಡಣೆ ಒಂದು ಆಹ್ಲಾದಕರ ಕಲೆ, ಉತ್ತಮ ಹವ್ಯಾಸ.

ಹೂ ಜೋಡಣೆಗೆ ಮಡಿ ಮಾಡಿ ಬೆಳಸಿದ ಡೇಲಿಯ, ಗುಲಾಬಿ, ದಾಸವಾಳ, ಸೇವಂತಿಕೆ ಗುಂಪಿನ ಹೂವುಗಳೇ ಆಗಬೇಕೆಂದಿಲ್ಲ. ತಾನಾಗಿ ಬೆಳೆದ ಕಾಡು ಹೂವುಗಳೂ ಆಗಬಹುದು; ನಿರರ್ಥಕವೆನಿಸುವ ಕೇವಲ ಹಸಿರನ್ನೇ ತಳೆಯುವ ಕೆಲವು ಬಗೆಯ ಹುಲ್ಲುಗಳೂ ಆಗಬಹುದು. ಆಧುನಿಕ ಹೂ ಜೋಡಣೆಯಲ್ಲಿ ಆಕರ್ಷಕ ಬಣ್ಣದ ಹಣ್ಣುಗಳು, ಕಾಯಿ ಗಳನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿ ಅದು ಅತಿ ಹಿತವಾಗಿ ಇತರ ಹೂವು ಎಲೆಗಳೊಡನೆ ಬೆರೆಯುವಂತೆ ಇಡುತ್ತಾರೆ. ಸಂಪಿಗೆ ಕಾಯಿ ಹಣ್ಣಾದಾಗ ಬರುವ ಉಜ್ವಲ ಕೆಂಪು ಅತ್ಯಂತ ಆಕರ್ಷಕ ಬಣ್ಣವಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಸೀಬೆಯ ಹೂವು ನೋಡಲು ಅಂದವಾಗಿರುತ್ತದೆ. ದಾಳಿಂಬೆ ಹಣ್ಣಾಗಬಹುದು. ಎಲೆ–ಮೊಗ್ಗು–ಹೂವುಗಳಿರುವ ಚಿಕ್ಕ ಟೊಂಗೆಯಾಗಬಹುದು. ಪರಂಗಿ ಮೊಗ್ಗು. ಹೊನ್ನೆಯ ತೇರು. ಮಲ್ಲಿಗೆ ಅರಳಿರುವ ಚಿಕ್ಕರೆಂಬೆ. ಹುಲ್ಲಿನ









ನಡುವೆ ಬೆಳೆದ ಚಿಕ್ಕ ಪುಟ್ಟ ಹೂವುಗಳ ಗೊಂಚಲುಗಳು, ಕಣ್ಣಿಗೆ ಅಂದವಾಗಿ ಕಾಣುವ ಎಲೆ, ತೆಂಗಿನಕಾಯಿ ತೆಗೆದ ಗೊನೆ —ಇವೆಲ್ಲವನ್ನೂ ಉಪಯೋಗಿಸಬಹುದು.

ಪಾಶ್ಚಾತ್ಯರಲ್ಲಿ ಹೂವುಗಳಿಂದ ಮನೆಯ ಒಳಾಂಗಣವನ್ನು ಅಲಂಕರಿಸುವುದು ಬಹಳ ಕಾಲದಿಂದ ಇದೆ.

ಒಂದು ಬಗೆಯ ಹೂವುಗಳನ್ನು (ಉದಾ: ಗುಲಾಬಿ) ಸಂಗ್ರಹಿಸಿ ಹಿರಿಯ ಗೊಂಚಲು ಮಾಡಿ ಅವುಗಳ ಬಣ್ಣ ಮತ್ತು ಸಂಖ್ಯೆಯಿಂದ ವಿಶೇಷ ಪರಿಣಾಮಗಳನ್ನು ಉಂಟು ಮಾಡುವುದು ಸಾಂಪ್ರದಾಯಿಕ ರೀತಿ.

ಎರಡನೆಯ ಮಹಾಯುದ್ಧದ ಅನಂತರ ಹೂ ಜೋಡಣೆಯ ಪ್ರಚಾರಕ್ಕಾಗಿ ಸಂಘ ಸಂಸ್ಥೆಗಳೇ ಹುಟ್ಟಿಕೊಂಡವು. ಈಗಿನ ಶೈಲಿಯಲ್ಲಿ ಹೂ-ಎಲೆಗಳನ್ನು ಒಂದು ಕಾಲ್ಪನಿಕ ಆಕೃತಿಯ ಭಾವ ನಿರೂಪಣೆಗಾಗಿ ಉಪಯೋಗಿಸುವುದೂ ಇದೆ. ಹೂ ಜೋಡಣೆಗೆ ಬೇಕಾದ ಹೂ ಮತ್ತಿತರ ಸಾಮಗ್ರಿಗಳು ಎಷ್ಟು ಮುಖ್ಯವೋ ಜೋಡಣೆಯ ನಡುವೆ ತೆರಪಾಗುವ ಜಾಗಗಳಿಗೆ ಅಷ್ಟೇ ಮಹತ್ವ ನೀಡುವುದು —ಆಧುನಿಕ ಶೈಲಿಯ ರೀತಿ.

ಸಾಧಾರಣವಾಗಿ ನಿಸರ್ಗದ ಮಡಿಲಿನಲ್ಲಿ ಇವು ಹೇಗೆ ಕಾಣುತ್ತವೆಯೋ ಆ ಸಹಜತೆಯನ್ನೇ ಜೋಡಣೆಯಲ್ಲಿ ತಂದುಕೊಟ್ಟರೆ ಉತ್ತಮ. ಜೋಡಿಸಿದ ಹೂವು-ಎಲೆಗಳ ಗುಂಪಿನ ರೂಪುರೇಷೆ, ಅತಿ ನೀಟಾಗಿಯಾಗಲೀ, ಅತಿ ಅಂಕು ಡೊಂಕುಗಳಿರುವಂತಾಗಲಿ ಕಾಣಬಾರದು. ವಿರುದ್ಧವಾಗಿರುವ ಹೊಂದಿಕೆಯಾಗುವ ಬಣ್ಣಗಳನ್ನು ಆರಿಸುವುದೂ ಹೂ ಜೋಡಣೆಯಲ್ಲಿ ಒಂದು ಮಹತ್ವದ ವಿಷಯ. ಜೋಡಣಾ ವಿಧಾನದಲ್ಲಿ ಸಮತೋಲ ಕಾಯ್ದುಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಹೂ ಜೋಡಣೆಯಲ್ಲಿ ನೂತನ ಪ್ರಯೋಗಗಳಿಗೆ ಕೊನೆಯೇ ಇಲ್ಲ.

ಹೂ ಜೋಡಣೆಗೆ ಬೇಕಾದ ಸಾಮಗ್ರಿಗಳಲ್ಲಿ ಅದಕ್ಕೆ ಬೇಕಾದ ಪಾತ್ರೆ ಅಥವಾ ಹೂದಾನಿಗೆ ಮೊದಲಿಗೆ ಬಹಳ ಪ್ರಾಶಸ್ತ್ಯ ಕೊಡುತ್ತಿದ್ದರು. ಈಗ ಅತ್ಯಂತ ಕಲಾತ್ಮಕವಾದ ಶ್ರೇಷ್ಠ ಹೂದಾನಿಗಳೇ ಬೇಕೆಂದಿಲ್ಲ. ಅನಾಯಾಸವಾಗಿ ಮನೆಯಲ್ಲಿ ದೊರೆಯುವ ಕೆಲವು ಹಳೆಯ ವಸ್ತುಗಳನ್ನೇ ಅಂದವಾಗಿ ಕಾಣುವಂತೆ ಇಡಬಹುದು; ತೆಳು ಸೊಂಟವಿರುವ ಕಂಚಿನ ಲೋಟಗಳು, ಪುಟ್ಟ ಬುಟ್ಟಿಗಳು, ಅಲಂಕಾರಿಕ ಅಂಚಿರುವ ಅಥವಾ ನಕಾಸೆಯಿರುವ ಹಿತ್ತಾಳೆಯ ತಟ್ಟೆಗಳು, ಜೇಡಿ ಮಣ್ಣಿನ ವಿವಿಧ ಪುಟ್ಟ ಹೂಜಿಗಳು ಇತ್ಯಾದಿ ಯಾವುದೇ ಬಗೆಯ ಪಾತ್ರೆಗಳನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಬಹುದು. ತಟ್ಟೆಯಲ್ಲಿ ಇಡುವುದಾದರೆ ಅಗಲವಾದ ದಾಸವಾಳ, ಬೆಟ್ಟದಾವರೆಗಳನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಬಹುದು. ಹೂಜಿಗಳಲ್ಲಿ ನಿಡಿದಾದ ತೊಟ್ಟಿನ ಹೂಗಳು, ಇಲ್ಲವೇ ಚಿಕ್ಕರೆಂಬೆಗಳನ್ನು ಇರಿಸಬೇಕಾದರೆ ಮುಳ್ಳಿರುವ ಸಾಧನಗಳು, ಪಿನ್ ಹೋಲ್ಡರ್‌ಗಳು, ದೊರೆಯುತ್ತವೆ. ಇವುಗಳ ಮುಳ್ಳಿನ ಮೇಲೆ ಹೂವಿನ ತೊಟ್ಟು ಅಥವಾ ರೆಂಬೆಯನ್ನು ಚುಚ್ಚಿ ನಮಗೆ ಬೇಕಾದ ಬಗೆಯಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲಿಸಬಹುದು. ಇಂಥ ಹೋಲ್ಡರುಗಳು ಕಾಣದಂತೆ ನದಿ ಹಾಗೂ ಸಮುದ್ರ ತೀರಗಳಲ್ಲಿ ದೊರೆಯುವ ಉರುಟಾದ ಕಲ್ಲು, ಅಥವಾ ಹೂಗಳ ಬಣ್ಣದೊಡನೆ ಹೊಂದಿಕೆಯಾಗುವ ವಿವಿಧ ಬಣ್ಣದ ಮೊನಚು ಮೊನಚಾದ ಕಲ್ಲುಗಳನ್ನು ಸುತ್ತ ಇರಿಸುವುದೂ ಉಂಟು.

ಜೋಡಿಸುವುದಕ್ಕೆ ಹಲವು ಗಂಟೆಗಳಿಗೆ ಮುಂಚೆಯೇ ಹೂವುಗಳನ್ನು ಕೀಳಬೇಕು. ಉಗುರು ಬೆಚ್ಚಗಾದ ನೀರಿನಲ್ಲಿ ಅದ್ದಿ ತಂಪಾದ ಜಾಗದಲ್ಲಿ ಹಾಗೆಯೇ ಇರಿಸಬೇಕು. ಅವುಗಳ ರೆಂಬೆ ಅಥವಾ ತೊಟ್ಟಿನ ತುದಿಯನ್ನು ಉಪಚರಿಸುವ ರೀತಿಗಳಿವೆ. ಮಿದುಟೊಂಗೆ ಅಥವಾ ಕಡ್ಡಿಯ ಹರಿತವಾದ ಚಾಕುವಿನಿಂದ ಸೀಳಿದಂತೆ ಮಾಡಬೇಕು. ಅತಿ ಮಿದುವಾದ ಎಲೆಗಳುಳ್ಳ ಕೆಲವು ಬಗೆಯ ಹೂ ಕಡ್ಡಿಗಳನ್ನು ಕುದಿಯುವ ನೀರಿನಲ್ಲಿ ಸ್ವಲ್ಪ ಇಟ್ಟು ತೆಗೆಯುತ್ತಾರೆ. ಬಾಡುವಂತಾಗುವ ಕೆಲವು ಹೂವುಗಳು ಇದರಿಂದ ಮತ್ತೆ ದೃಢಗೊಳ್ಳುತ್ತವೆ. ಹೂವುಗಳನ್ನು ಜೋಡಿಸಿದ ಮೇಲೆ ಎರಡು ದಿನಗಳಿಗೊಮ್ಮೆ ಅಥವಾ ಅವಶ್ಯವಿದ್ದಂತೆ ಹೂದಾನಿಗೆ ನೀರು ಸುರಿಯಬೇಕು. ಅವಶ್ಯವಿದ್ದರೆ ನೀರು ಬದಲಾಯಿಸಬೇಕು.

ಬಹುಕಾಲ ನಿಲ್ಲುವಂತೆ. ಆದರೆ ಮೂಲ ಬಣ್ಣ ಆಕಾರಗಳನ್ನು ಕಳೆದುಕೊಳ್ಳದಂತೆ ಹೂವು. ಎಲೆಗಳನ್ನು ಹಾಗೆಯೇ ಒಣಗಿಸಿ ಜೋಡಿಸುವುದೂ ಒಂದು ವಿಧಾನ. ಸರಿಯಾದ ಸಮಯಕ್ಕೆ ಹೂವುಗಳನ್ನು ಕಿತ್ತು ಎಲೆಗಳನ್ನೆಲ್ಲ ತೆಗೆದು, ಗೊಂಚಲುಗಳಾಗಿ ಕಟ್ಟಿ ತಲೆಕೆಳಗಾಗಿ ಗಾಳಿ ಪ್ರವೇಶಿಸುವಂತೆ ಇರುವ ಕಪಾಟಿನಲ್ಲಿ ತೂಗುಹಾಕಬೇಕು. ಪ್ರಖರ ಬೆಳಕು ಬೀಳಕೂಡದು. ಇದರಿಂದ ಬಣ್ಣಗೆಡುತ್ತದೆ. ಡೇಲಿಯ, ಚೆಂಡು ಹೂಗಳನ್ನು ರಟ್ಟಿನ ಪೆಟ್ಟಿಗೆಯಲ್ಲಿ ತುಂಬಿಸಿದ ಬೋರಾಕ್ಸ್ ಮತ್ತು ಒಂದು ಬಗೆಯ ಮರಳಿನ ಮಿಶ್ರಣದಲ್ಲಿ ಇಡಬೇಕು. ಸಿಲಿಕ ಜೆಲ್‌ನ ಹರಳುಗಳನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿ ಬಿಟ್ಟಿ ಹೂವುಗಳನ್ನು ಒಣಗಿಸುತ್ತಾರೆ. ಗಸಗಸೆ ಗಿಡದ ಕಾಯಿ, ಬಾದಾಮಿ ಕಾಯಿಗಳನ್ನು ಒಣಗಿಸಿ ಇಟ್ಟುಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಅರಳೀ ಎಲೆಯಂತೆ ಕೇವಲ ಹಂದರವಿರುವ ಎಲೆಗಳೂ ಹೂ ಜೋಡಣೆಯಲ್ಲಿ ಉಪಯೋಗಕ್ಕೆ ಬರುತ್ತವೆ. ಎಲೆಯನ್ನು ಕುದಿಸಿ ಅದರ ಹಂದರ ಬಿಟ್ಟು ಇತರ ಭಾಗಗಳನ್ನು ನಾಜೂಕಾಗಿ ಕೆರೆಯಬೇಕು. ಗ್ಲಿಸರಿನ್ ಹಾಗೂ ಬೆಚ್ಚಗಿನ ನೀರಿನಲ್ಲಿ ಎಲೆಗಳುಳ್ಳ ಸಣ್ಣ ರೆಂಬೆಗಳ ತುದಿಗಳನ್ನು ಜಜ್ಜಿ ಕಾಂಡ ಮುಳುಗುವಂತೆ ಇರಿಸಿ, ಅದು ಒಣಗಿದ ಮೇಲೆ ಬಹುಕಾಲ ಇಡಬಹುದು.

ಪಾಶ್ಚಾತ್ಯ ದೇಶಗಳಲ್ಲಿ ಜಪಾನ್ ಹಾಗೂ ಚೀನಗಳಲ್ಲಿ ಹೂ ಜೋಡಣೆಯ ಸಂಪ್ರದಾಯ ಪುರಾತನ ಕಾಲದಿಂದ ಬಂದಿದೆ. ಜಪಾನಿ ಶೈಲಿಯ ಜೋಡಣೆಗೆ 'ಇಕೆಬಾನ' ಎಂಬ ಹೆಸರಿದೆ. ಪಾಶ್ಚಾತ್ಯ ದೇಶಗಳಲ್ಲಿ ಇದು 17,18ನೆಯ ಶತಮಾನಗಳಲ್ಲಿ ಶ್ರೇಷ್ಠ ಚಿತ್ರಗಾರರ ವರ್ಣಚಿತ್ರಗಳಿಂದ ಸ್ಫೂರ್ತಿ ತಳೆದು ಬೆಳೆಯಿತು.

1907ರಲ್ಲಿ 'ಮನೆಯಲ್ಲಿ ಹೂಗಳ ಅಲಂಕರಣ' ಎಂಬ ಒಂದು ಪುಸ್ತಕ ಹೂ ಜೋಡಣೆಯನ್ನು ಉತ್ತಮ ಕಲೆಯಾಗಿ ರೂಢಿಸಿಕೊಳ್ಳುವ ಸಾಧ್ಯತೆಯನ್ನು ತೋರಿಸಿತು. ಗೆಟ್ರೂಡ್ ಜೆಕಿಲ್ ಎಂಬಾಕೆ ಇದರ ಲೇಖಕಿ. ಅದುವರೆಗೆ ಹೂ ಜೋಡಣೆ ಹೂವಾಡಿಗರ, ಇಲ್ಲವೆ ಸಾಮಾನ್ಯ ವರ್ಗದ ಮನೆಯೊಡತಿಯ ಕೆಲಸವಾಗಿತ್ತು. ಆದರೆ ಒಂದು ಕೋಣೆಯ ಚೆಲುವನ್ನು ಹೆಚ್ಚಿಸಲು ಹೂ ಜೋಡಣೆ ಹೇಗೆ ನೆರವಾಗುವುದು ಎಂಬುದು ಈ ಪುಸ್ತಕದಿಂದ ಮನವರಿಕೆಯಾಯಿತು. ಇಂದು ಹೂ ಜೋಡಣೆಯ ತರಗತಿಗಳು ನಡೆಯುತ್ತವೆ.

ಭಾರತದಲ್ಲಿ ಹೂ ಜೋಡಣೆಯಂತಲ್ಲದಿದ್ದರೂ ಪುಷ್ಪಾಲಂಕಾರ ಒಂದು ಪ್ರಾಚೀನ ಕಲೆಯಾಗಿದೆ. 64 ವಿದ್ಯೆಗಳಲ್ಲಿ ಪುಷ್ಪಾಲಂಕಾರ ವಿಧಾನಗಳೂ ಸೇರಿವೆ. 'ಮಾಲ್ಯ ಗ್ರಂಥನ ವಿಧಾನ' ಇಂಥ ಒಂದು ಕಲೆ. ಪುಷ್ಪ ಮಾಲೆಗಳ ವಿವಿಧ ರಚನೆಯಲ್ಲಿ 'ಸ್ವಪ್ನವಾಸವದತ್ತ'ದ ನಾಯಿಕೆ ವಾಸವದತ್ತೆ ಪ್ರವೀಣೆಯಾಗಿದ್ದಳು. ಹೂ ಮಾಲೆ ಪ್ರಾಚೀನ ಭಾರತದ ಸ್ತ್ರೀ ಪುರುಷರ ಸಂಧ್ಯಾ ಉಡುಗೆಯಲ್ಲಿ ಅನಿವಾರ್ಯವಾಗಿತ್ತು. ಶೇಖರ ಪೀಡ

ಯೋಜನ ಎಂಬುದು ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಪುಷ್ಪಾಭರಣ ರಚಿಸುವ ಕಲೆಗೆ ಹೆಸರು. ಪುಷ್ಪ ಕಟಿಕ ಎಂದರೆ ಪುಷ್ಪಪಲ್ಲಕ್ಕಿ, ಗಾಡಿಗಳನ್ನು ರಚಿಸುವ ಕಲೆ.

ನೋಡಿ : ಇಕೆಬಾನ

ಹೂದೋಟ

ಮನೆಯ ಸುತ್ತ ಇರುವಷ್ಟು ಜಾಗದಲ್ಲಿ ಮಡಿಗಳನ್ನು ಮಾಡಿ ಋತು ಮಾನಕ್ಕೆ ತಕ್ಕ ಗಿಡಗಳನ್ನು ಬೆಳೆಸಿ ಮಾಡುವ ಹೂದೋಟದ ಕೆಲಸ ಅನೇಕರಿಗೆ ಅಚ್ಚುಮೆಚ್ಚಿನ ಹವ್ಯಾಸ. ಪಾನ್ಸಿ, ಪೆಟ್ಯೂನಿಯ, ಕಾಸ್‌ಮಾಸ್, ಜಿರೇನಿಯಂ, ಫ್ಲಾಕ್ಸ್, ಪಾಪಿ (ಅಫೀಮುಗಿಡದ ಹೂ), ಫಾಕ್ಸ್ ಗ್ಲೋವ್, ಲಾರ್ಕ್‌ಸ್ಪರ್. ಚೆಂಡುಮಲ್ಲಿಗೆ, ಜಿಂದಿಗೆ (ಹಾಲಿಹಾಕ್). ಕರ್ಣಕುಂಡಲ, ಡೇಲಿಯ, ಜಿನಿಯ, ಸೂರ್ಯಕಾಂತಿ, ಲಿಲೀ, ಆಸ್ಟರ್, ಬೊಗೆನ್‌ವಿಲಿಯ, ಚೈನಾಸಂಪಿಗೆ, ಕೆಂಡಸಂಪಿಗೆ, ದಾಸವಾಳದ ವಿವಿಧ ಬಗೆಗಳು, ಬೆಟ್ಟದಾವರೆ, ನಂದ್ಯಾಬಟ್ಟಲು, ಸ್ಫಟಿಕ –ಹೀಗೆ ಹಲವು ಹೂಗಿಡಗಳನ್ನು ಬೆಳೆಸಬಹುದು.

ಭಾರತದಲ್ಲಿ ಹೂತೋಟಗಳ ಸಂಪ್ರದಾಯ ಇಂದಿನದಲ್ಲ. 'ವೃಕ್ಷಾಯುರ್ವೇದಯೋಗ' ಎಂಬ ಹೆಸರಿನಿಂದ ಅರವತ್ತು ನಾಲ್ಕು ವಿದ್ಯೆಗಳಲ್ಲಿ ಹೂದೋಟ ಬೆಳೆಸುವ ಕಲೆಯೂ ಸೇರಿದೆ. ಲಂಕೆಯ ಅಶೋಕವನ ಇಂದ್ರಪ್ರಸ್ಥದ ಉದ್ಯಾನವನಗಳ ವಿವರ ಪುರಾಣಗಳಲ್ಲಿವೆ. ಸಾರಂಗಧರ ತನ್ನ 'ಉಪವನ ವಿನೋದ' ಎಂಬ ಬರಹದಲ್ಲಿ ಸಾರಂಗಧರ ಪದ್ಧತಿ ಎಂಬ ಹೂದೋಟ ವಿಧಾನ ಕೊಟ್ಟಿದ್ದಾನೆ. ವಾತ್ಸ್ಯಾಯನನ ಬರಹದಲ್ಲಿ ಪ್ರಮದೋದ್ಯಾನ, ಉದ್ಯಾನ, ವೃಕ್ಷವಾಟಿಕಾ ಹಾಗೂ ನಂದನವನಗಳೆಂಬ ನಾಲ್ಕು ಬಗೆಯ ತೋಟಗಳ ಪ್ರಸ್ತಾಪವಿದೆ. ವೈದಿಕ ಸಾಹಿತ್ಯ ಹಾಗೂ ಭಾರತದ ಶಿಲ್ಪ ಮತ್ತು ಭಿತ್ತಿಚಿತ್ರಕಲೆಗಳಲ್ಲಿ ಹೂತೋಟಗಳ ವಿವರಗಳು ಕಂಡುಬರುತ್ತದೆ.

ಮೊಗಲರ ಮತ್ತು ಬ್ರಿಟಿಷರ ಪದ್ಧತಿಯಿಂದ ಆಧುನಿಕ ಭಾರತದ ಹೂತೋಟ ವಿಧಾನವು ಪ್ರಭಾವಿತವಾಗಿದೆ. ಚೀನಾ, ಜಪಾನ್‌ಗಳಲ್ಲಿಯೂ ಹೂದೋಟ ಬೆಳೆಸುವುದು ಬಹಳ ಕಾಲದಿಂದ ರೂಢಿಯಲ್ಲಿದೆ.

ತೋಟಕ್ಕೆ ಅಂದ ತರುವುದಕ್ಕಾಗಿ ಬೆಳೆಸುವ ಹೂಗಳೇ ಕೆಲವು; ಪೂಜೆಗಾಗಿ ಹೂ ಮುಡಿಯಲು ಬೆಳೆಸುವ ಹೂ ಗಿಡಗಳು ಹಾಗೂ ಮನೆಯ ಅಂದಕ್ಕಾಗಿ ಒಳಗೆ ಹೂದಾನಿಗಳಲ್ಲಿ ಇರಿಸಬಹುದಾದ ಹೂಗಳು ಬೇರೆ ಕೆಲವು.

ಪಾತಿ ಅಥವಾ ಮಡಿಗೆ ಅಂಚುಕಟ್ಟುವುದಕ್ಕಾಗಿ ಕುಳ್ಳಾದ ಎಲೆಗಳನ್ನು ಪ್ರಧಾನವಾಗಿ ಬೆಳೆವ ಹೊನ್ನಗೊನ್ನೆ ಜಾತಿಯ ಗಿಡ ಇಲ್ಲವೇ ಮಂಚಪತ್ರೆ ಗಿಡಗಳನ್ನು ಹಾಕಬಹುದು. ದೊಡ್ಡ ಜಾಗವಾದರೆ ಇಡೀ ತೋಟದ ಆವರಣಕ್ಕೆ ವಿಶಿಷ್ಟವಾದ ಬೇ
ಗಿಡಗಳನ್ನು ಹಾಕಬಹುದು; ಹುಲ್ಲು ಬೆಳೆಸಬಹುದು. ದೊಡ್ಡ ತೋ
ದಲ್ಲಿ ಪುಟ್ಟ ಬಂಡೆಗಳನ್ನು ಮೂಲೆಯಲ್ಲಿ ಅಲ್ಲಲ್ಲಿ ಇರಿಸಿ ಬಂಡೆಗಳ ಸಂ
ನಿಂದ, ಅಲ್ಲಲ್ಲಿ ತಾನಾಗಿ ಬೆಳೆದ ಹೂ ಗಿಡಗಳಂತೆ ಬೆಳೆಸಿ ಸ್ವಾಭಾವಿಕ ಗುರ
ಗಾಡಿನ ನೋಟ ಬರುವಂತೆ ಮಾಡಬಹುದು. ಚಿಕ್ಕ ತೋಟವಾದ
ಕೊಳ ಅಥವಾ ಕಲ್ಲು, ಪುಟ್ಟ ಬಂಡೆಗಳನ್ನಿಟ್ಟು ಮಾಡುವ ತೋಟಗಳ
ಅವಕಾಶವಿರುವುದಿಲ್ಲ. ಬಹಳ ಕಿರಿದಾದ ಜಾಗವಾದರೆ ಕುಂಡಗಳಲ್ಲಿ ಹಾ
ಹೂ ಗಿಡ ಬೆಳೆಸಬಹುದು.

ಭಾರತದಲ್ಲಿ ಮೂರು ಬಗೆಯ ಋತುಕಾಲದ ಹೂಗಿಡಗಳು ಬೆಳೆಸಲ
ಡುತ್ತವೆ. ಇವು–ಚಳಿಗಾಲದ, ಬೇಸಗೆಯ ಹಾಗೂ ಮಳೆಗಾಲದ ವಾರ್ಷಿ
ಗಿಡಗಳು. ಬೆಂಗಳೂರಿನಂಥ ಹಿತಕರ ಹವಾ ಪ್ರದೇಶಗಳಲ್ಲಿ ಎ
ಬಗೆಯ ವಾರ್ಷಿಕ ಹೂ ಗಿಡಗಳೂ ಬೆಳೆಯುತ್ತವೆ. ಆದರೆ ಹವೆಯ
ವೈಪರೀತ್ಯಗಳು ಹೆಚ್ಚಿರುವೆಡೆ ಆಯಾ ಋತುಕಾಲದ ವಾರ್ಷಿಕ ಗಿಡಗಳನ್ನ
ಬೆಳೆಸಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಆಸ್ಟರ್, ಕಾರ್ನೇಷನ್, ಚೆಂಡುಮಲ್ಲಿಗೆ, ಪಾನ್ಸಿ
ಫ್ಲಾಕ್ಸ್‌ಗಳು ಚಳಿಗಾಲದವು. ಸೂರ್ಯಕಾಂತಿ, ಕಾಸ್‌ಮಾಸ್, ಜಿನಿಯ
ಮುಂತಾದವು ಬೇಸಿಗೆಯವು. ಕರ್ಣಕುಂಡಲ, ಮಯೂರಶಿಖೆ, ಮ್ಯಾ
ಗೋಲ್ಡ್‌ಗಳಂಥ ಹೂಗಿಡಗಳನ್ನು ಮಳೆಗಾಲದಲ್ಲಿ ಬೆಳೆಯಬಹುದು.

ಹೂಲ ಹೂಪ್

ಹೂಲ ಎಂಬುದು ಹವಾಯಿ ದ್ವೀಪದ ಒಂದು ನೃತ್ಯ. ಎಲೆಯ
ತೊಡುಗೆ ಅಥವಾ ನೀಳವಾದ ಬಟ್ಟೆಯನ್ನು ಸುತ್ತಿಕೊಂಡು ನರ್ತಿಸ
ತ್ತಾರೆ. ಇದು ಬಹಳ ಚುರುಕು ಚಲನೆಯ ನೃತ್ಯ.

ಹೂಪ್ ಎಂದರೆ ವರ್ತುಲವಾದ ಲೋಹ ಅಥವಾ ಮರದ ದೊ
ಬಳೆ. ಹೂಲ ಹೂಪ್ ಎಂಬುದು ಹೂಲ ನೃತ್ಯಕ್ಕೆ ಹೂಪ್ ಅನ
ಅಳವಡಿಸಿಕೊಂಡು ಮಾಡುವ ಒಂದು ಕಸರತ್ತಿನಂತೆ.

ಸ್ಥೂಲವಾದ ಟೊಂಕವನ್ನು ಕರಗಿಸಲು ಇದೊಂದು ಅತ್ಯುತ್ತಮ
ವಿಧಾನ. ಹೂಲ ಹೂಪ್ ನೃತ್ಯದಲ್ಲಿ ಸೊಂಟವು ಕಳಕ್ಕನೆ ಹೀಗೆ ಹಾ





ರಷ್ಯದಲ್ಲಿ ಶಾರೀರಿಕ ತರಬೇತಿಯಲ್ಲಿ ಹೂಪ್ ಕಸರತ್ತು

ತಿರುಗಬೇಕು. ಆದರೆ ಬಳೆಯನ್ನು ಕೈಯಲ್ಲಿ ಮುಟ್ಟದೆ, ಅದು ಸುತ್ತ ತಿರುಗುತ್ತಿರುವಂತೆಯೇ ತಲೆಯಿಂದ ಕಾಲಿನವರೆಗೆ ಸುತ್ತಾಡಿಸುವುದು ಈ ಆಟದ ವೈಶಿಷ್ಟ್ಯ. ಇದರಲ್ಲಿ ಸೊಂಟದ ಚಲನೆಯೇ ಮುಖ್ಯ, ಹೆಚ್ಚು ಕಾಲ ಬಳೆಯನ್ನು ಬೀಳಗೊಡದೆ ಆಡುವವರು ಗೆಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ಮಕ್ಕಳು ದೊಡ್ಡವರು ಯಾರು ಬೇಕಾದರೂ ಆಡಬಹುದಾದ ಆಟ ಹೂಲ ಹೂಪ್. ಈ ಆಟವನ್ನು ಸಾಧಾರಣವಾಗಿ ಹಬ್ಬ, ಹುಣ್ಣಿಮೆಗಳಲ್ಲಿ ಆಡುತ್ತಾರೆ.

ಹೆದರ್ ಫೆವಿಲ್

1965, ಮೇ ತಿಂಗಳ ಒಂದು ಭಾನುವಾರ. ರಾಜ್ಯ ಪ್ರಶಸ್ತಿಗಾಗಿ ಎರಡು ಮಹಿಳಾ ಹಾಕಿ ತಂಡಗಳೊಳಗೆ ಸ್ಪರ್ಧೆ ನಡೆದಿತ್ತು. ಅಂದು ನೆರೆದ ಎರಡು–ಮೂರು ಸಾವಿರ ಕ್ರೀಡಾಪ್ರೇಮಿಗಳ ಮೆಚ್ಚುಗೆ ಪಡೆದದ್ದು ಬೆಂಗಳೂರು ಸ್ಪೋರ್ಟಿಂಗ್ ಟೀಮಿನ ಲೆಫ್ಟ್ ಇನ್ ಆಟಗಾರ್ತಿ ಹೆದರ್ ಫೆವಿಲ್ ಅವರ ಆಟ. ಈ ತಂಡ ಆರನೆಯ ಬಾರಿಗೆ ರಾಜ್ಯದ ಅತ್ಯುತ್ತಮ ಹಾಕಿ ತಂಡ ಅನಿಸಿಕೊಂಡಿತು. ಅನಂತರದ ಭಾನುವಾರ ಬೆಂಗಳೂರಿನ ರವೀಂದ್ರ ಕಲಾಕ್ಷೇತ್ರದಲ್ಲಿ ಇನ್ನೊಂದು ಬಗೆಯ ಸ್ಪರ್ಧೆ ನಡೆದಿತ್ತು. ದಕ್ಷಿಣ ಭಾರತದ ವಿವಿಧ ಕೇಂದ್ರಗಳಿಂದ ಬಂದ 95 ಜನ ಸುಂದರಿಯರು 'ಏಂಜಲ್‌ಫೇಸ್' ಪ್ರಶಸ್ತಿಗಾಗಿ ಅಲ್ಲಿ ಸ್ಪರ್ಧಿಸಿದ್ದರು. ಆ ದಿನ 'ದಕ್ಷಿಣ ಭಾರತದ ಸುರಸುಂದರಿ' ಎಂದು ಕರೆಸಿಕೊಂಡದ್ದು 5 ಅಡಿ 8 ಅಂಗುಲ ಎತ್ತರದ ಮಾಟವಾದ ದೇಹದ ಹೆದರ್ ಫೆವಿಲ್. ಸಂಗೀತ, ಪಾಶ್ಚಾತ್ಯ ನೃತ್ಯ, ಚಿತ್ರಕಲೆಗಳಲ್ಲಿ ಪರಿಣತರಾಗಿದ್ದರೂ ಬೆಂಗಳೂರಿನ ತರುಣಿ ಹೆದರ್ ಫೆವಿಲ್ ಅವರ ಒಲವು ಹಾಕಿಯ ಕಡೆಗೆ. ಸೇಕ್ರೆಡ್‌ಹಾರ್ಟ್ಸ್ ಶಾಲೆಯ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿನಿಯಾಗಿದ್ದಾಗಲೇ ಈಕೆಯ ಹಾಕಿ ಜೀವನ ಆರಂಭವಾಯಿತು. ಹೈಸ್ಕೂಲು ಕೊನೆಯ ತರಗತಿಯಲ್ಲಿದ್ದಾಗ (1963ರಲ್ಲಿ) ಇವರು ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಮಹಿಳಾ ಹಾಕಿ ಚಾಂಪಿಯನ್‌ಷಿಪ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಮೈಸೂರಿನ ಪರವಾಗಿ ಆಟವಾಡಿದರು. ಮರುವರ್ಷವೂ ಮೈಸೂರು ತಂಡದ ಲೆಫ್ಟ್ ಇನ್ ಇವರೇ.



ಹಾಕಿ ಆಟ, ಸೌಂದರ್ಯ ಸ್ಪರ್ಧೆ : ಹೆದರ್ ಫೆವಿಲ್

ಹೆದರ್‌ಗೆ ಬಾಸ್ಕೆಟ್‌ಬಾಲ್, ಬ್ಯಾಡ್ಮಿಂಟನ್‌ಗಳಲ್ಲಿ ಹೆಚ್ಚಿನ ಪರಿಶ್ರಮವಿದೆ. ಹೈಸ್ಕೂಲು ಶಿಕ್ಷಣದ ಬಳಿಕ ಇವರು ಒಂದು ಸಂಸ್ಥೆಯಲ್ಲಿ ಕಾರ್ಯದರ್ಶಿಯಾಗಿ ಉದ್ಯೋಗ ಕೈಗೊಂಡರು.

ಹೆನ್ರಿ ಕೋಶೆ

ಆರು ವರ್ಷಗಳ ಕಾಲ ಟೆನಿಸ್ ಪ್ರಪಂಚದ ಅತಿರಥ ಮಹಾರಥರೆನಿಸಿಕೊಂಡಿದ್ದವರು ಫ್ರಾನ್ಸಿನ ಹೆನ್ರಿ ಕೋಶೆ, ಜೀನ್ ಬಾರೊಟ್ರಾ, ರೆನೆ ಲಾಕೋಸ್ಟೆ ಹಾಗೂ ಜೆ. ಬ್ರುಗ್ನನ್. ನಾಲ್ಕು ಜನರೂ ಏಕಕಾಲದಲ್ಲಿ ಯಶಸ್ಸಿನ ಶಿಖರವನ್ನೇರಿದವರು. ಇವರನ್ನು ಟೆನಿಸ್‌ನ 'ನಾಲ್ಕು ಮಸ್ಕೆಟೀಯರುಗಳು' ಎಂದು ಕರೆಯುವುದುಂಟು.

1924ರಿಂದ ಆರು ವರ್ಷಕಾಲ ವಿಂಬ್‌ಲ್ಡನಿನಲ್ಲಿ ಈ ನಾಲ್ವರದೇ ಮೇಲುಗೈಯಾಗಿತ್ತು. ಈ ಅವಧಿಯಲ್ಲಿ ಪುರುಷರ ಸಿಂಗಲ್ಸ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಫ್ರಾನ್ಸಿನ ಆಟಗಾರರೇ ಒಬ್ಬರನ್ನೊಬ್ಬರು ಎದುರಿಸುತ್ತಿದ್ದರು.

7 ವರ್ಷದ ಬಾಲಕ ಹೆನ್ರಿ ಕೋಶೆ, ಹಿರಿಯ ಆಟಗಾರರು ಆಡುವಾಗ ಚೆಂಡು ಎತ್ತಿಕೊಡಲು ಓಡಾಡುತ್ತಿದ್ದ. ಮುಂದೆ ಆಟಗಾರರಾದಾಗ, ಇವರು ಗೆಲ್ಲುತ್ತಾರೆಂದು ಪ್ರೇಕ್ಷಕರು ನಿರೀಕ್ಷಿಸುತ್ತಿದ್ದಾಗ, ಸಂತೋಷದಿಂದಲೇ ಸೋಲನ್ನು ಅನುಭವಿಸುತ್ತಿದ್ದರು ; ಸೋಲುತ್ತಾರೆ ಎಂದು ಉಳಿದವರು ಭಾವಿಸಿಕೊಂಡಿದ್ದಾಗ ಗೆಲುವು ಪಡೆಯುತ್ತಿದ್ದರು. ಹೀಗೆ ಆಟದಲ್ಲಿ ಆಕಸ್ಮಿಕ ಫಲಿತಾಂಶವನ್ನು ನೀಡುತ್ತಿದ್ದ ಕೋಶೆ ಹುಟ್ಟು ಆಟಗಾರರು. ತಮ್ಮ ಕ್ರಿಯಾತ್ಮಕ ಜೀವನದ ಬಹುಭಾಗವನ್ನು ಟೆನಿಸ್ ಅಂಗಣದಲ್ಲೇ ಅವರು ಕಳೆದರು.

ಕೋಶೆ ವಿಂಬ್‌ಲ್ಡನಿನಲ್ಲಿ ಎರಡು ಬಾರಿ ಗೆದ್ದಿದ್ದಾರೆ. 1927ರಲ್ಲಿ ಆಗ ಅಜೇಯನೆನಿಸಿದ್ದ ಬಿಲ್ ಟಿಲ್‌ಡನ್‌ರನ್ನು 5–1 ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಸೋಲಿಸಿ ವಿಜಯಿಯಾದರು. ಇನ್ನೊಮ್ಮೆ ಗೆದ್ದದ್ದು 1929ರಲ್ಲಿ.

ಜೀನ್‌ಬಾರೊಟ್ರಾ ಚತುರ, ಧೈರ್ಯಶಾಲಿ, ಯುಕ್ತಿವಂತ ಆಟಗಾರ. ಅವರ ಆಟವಿಡೀ ಜೀವದುಂಬಿದಂತೆ ಇರುತ್ತಿತ್ತು. 1925ರಿಂದ 1933ರವರೆಗೆ ಫ್ರಾನ್ಸಿನ ಡೇವಿಸ್ ಕಪ್ ತಂಡದ ಸದಸ್ಯರಾಗಿದ್ದರು. ವಿಂಬ್‌ಲ್ಡನ್‌ನಲ್ಲಿ ಗೆದ್ದ ಮೊದಲನೆಯ ಫ್ರೆಂಚ್ ಆಟಗಾರ ಅವರು. ನಿಷ್ಠೆ, ಸತತ ಪ್ರಯತ್ನ, ನಿರ್ಧಾರ, ಶಿಸ್ತು ಹಾಗೂ ಅಭ್ಯಾಸಗಳಿಂದ ಉತ್ತಮ ಆಟಗಾರರಾಗಿ ಖ್ಯಾತಿ ಗಳಿಸಿದರು. 1927ರಲ್ಲಿ ಫ್ರಾನ್ಸ್ ಡೇವಿಸ್ ಕಪ್ಪನ್ನು ಗೆಲ್ಲುವುದರಲ್ಲಿ ರೆನೆ ಲಾಕೋಸ್ಟ್ ಅವರ ಪಾತ್ರ ಮಹತ್ವದ್ದು. 1925, 1928ರಲ್ಲಿ ವಿಂಬ್‌ಲ್ಡನ್ ಪ್ರಶಸ್ತಿ ಗೆದ್ದರು. ಜೆ. ಬ್ರುಗ್ನನ್ ವಿಂಬ್‌ಲ್ಡನ್‌ನಲ್ಲಿ ನಾಲ್ಕು ಬಾರಿ ಡಬಲ್ಸ್ ಪಂದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಜಯಶಾಲಿಯಾದವರು.

ಒಂದು ದೇಶದವರಾಗಿ, ಒಂದೇ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಟೆನಿಸ್ ಕ್ಷೇತ್ರ ಪ್ರವೇಶಿಸಿ ನಾಡಿಗೆ ಕೀರ್ತಿ ತಂದ ಈ ನಾಲ್ವರದೂ ಕ್ರೀಡಾ ಚರಿತ್ರೆಯಲ್ಲಿ ಅಪೂರ್ವ ತಂಡ.

ಹೆಲೆನ್ ವಿಲ್ಸ್ ಮೂಡಿ

ಆಕೆ ಕಲಿತದ್ದು ಚಿತ್ರಕಲೆ. ಆದರೆ ಕುಂಚವನ್ನು ಆಡಿಸಿದ ಕೈ ಟೆನಿಸ್ ರ್‍ಯಾಕೆಟನ್ನೂ ಚೆನ್ನಾಗಿ ತಿರುವಿತು. '(ಟೆನಿಸ್) ನೆಟ್‌ಗಳ ರಾಣಿ' ಎಂದು ಆಕೆಯನ್ನು ಕರೆದರು.

ಲಾನ್ ಟೆನಿಸ್‌ನಲ್ಲಿ ವಿಂಬಲ್ಡನ್ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಅತ್ಯಂತ ಹೆಚ್ಚು ಸಲ ಸಿಂಗಲ್ಸ್ ಪ್ರಶಸ್ತಿ ಗೆದ್ದಿರುವ ಮಹಿಳೆ ಎನಿಸಿದವರು ಹೆಲೆನ್ ವಿಲ್ಸ್ ಮೂಡಿ. ಅಮೆರಿಕದ ಸಿಂಗಲ್ಸ್ ಪ್ರಶಸ್ತಿಯನ್ನೂ ಅತ್ಯಂತ ಹೆಚ್ಚು ಸಲ ಅವರು ಗೆದ್ದರು. ಎರಡು ಸಲ ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಚಿನ್ನದ ಪದಕ, ನಾಲ್ಕು ಸಲ ಫ್ರೆಂಚ್ ಸಿಂಗಲ್ಸ್ ಪ್ರಶಸ್ತಿ ಮತ್ತು 18 ಸಲ ವಿಟ್‌ಮೆನ್ ಕಪ್ (ಅಮೆರಿಕದ ಮತ್ತು ಬ್ರಿಟನ್‌ಗಳ ಮಹಿಳಾ ಆಟಗಾರರ ನಡುವಿನ ಸ್ಪರ್ಧೆ) ಪ್ರಶಸ್ತಿಗಳನ್ನು ಗೆದ್ದಿರುವುದು ಈ 'ರಾಣಿ'ಯ ಇತರ ಸಾಧನೆಗಳು.

ಹೆಲೆನ್ ಜನಿಸಿದ್ದು ಅಮೆರಿಕದ ಕ್ಯಾಲಿಫೋರ್ನಿಯ ಪ್ರಾಂತ್ಯದ ಸೆಂಟರ್‌ವಿಲ್‌ನಲ್ಲಿ, 1906ರ ಅಕ್ಟೋಬರ್ 6ರಂದು. ಮೂಲದಲ್ಲಿ ಹೆಸರು ಹೆಲೆನ್ ನ್ಯೂಯಿಂಗ್ಟನ್ ವಿಲ್ಸ್. ಕ್ಯಾಲಿಫೋರ್ನಿಯ ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾಲಯದ ಶಿಕ್ಷಣದ ಅನಂತರ ಚಿತ್ರಕಲೆಯನ್ನು ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡಿದರು. ಬರ್ಕ್ಲಿ ಪಟ್ಟಣದ ಟೆನಿಸ್ ಕ್ಲಬ್‌ನ ಸದಸ್ಯರಾಗಿ ಆಡತೊಡಗಿದರು.

'ಟೆನಿಸ್ ನೆಟ್‌ಗಳ ರಾಣಿ' : ಹೆಲೆನ್

1923ರಲ್ಲಿ 17 ವರ್ಷದ ಹೆಲೆನ್ ವಿಲ್ಸ್ ಟೆನಿಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಅಮೆರಿಕದ ಮಹಿಳಾ ಸಿಂಗಲ್ಸ್ ಪ್ರಶಸ್ತಿ ಗೆದ್ದರು. ಅನಂತರ ಎರಡು ವರ್ಷಗಳಲ್ಲೂ ಅವರೇ ಈ ಪ್ರಶಸ್ತಿ ವಿಜೇತೆ. 1924ರಲ್ಲಿ ಪ್ರಥಮ ಸಲ ವಿಂಬಲ್ಡನ್ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಿ ಅಂತಿಮ ಪಂದ್ಯದ ತನಕ ತಲುಪಿದರು. ಅದೇ ವರ್ಷ ಪ್ಯಾರಿಸ್ ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನ ಲಾನ್‌ಟೆನಿಸ್ ಮಹಿಳಾ ಸಿಂಗಲ್ಸ್ ಚಿನ್ನದ ಪದಕ ಗೆದ್ದರು. ಅದರ ಮಹಿಳಾ ಡಬಲ್ಸ್‌ನಲ್ಲೂ ಅಮೆರಿಕದ ಇನ್ನೊಬ್ಬ ಆಟಗಾರ್ತಿ ಎಚ್. ವಿಟ್‌ಮನ್‌ಳ ಜೋಡಿಯಲ್ಲಿ ಚಿನ್ನದ ಪದಕ ಗೆದ್ದರು.

1927ರಲ್ಲಿ ಆಕೆ ತನ್ನ ಮೊದಲ ವಿಂಬಲ್ಡನ್ ಸಿಂಗಲ್ಸ್ ಪ್ರಶಸ್ತಿ ಮತ್ತು ನಾಲ್ಕನೆಯ ಸಲ ಅಮೆರಿಕನ್ ಸಿಂಗಲ್ಸ್ ಪ್ರಶಸ್ತಿಗಳನ್ನು ಗೆದ್ದರು. ಈ ಎರಡು ಜಯಗಳ ಪುನರಾವರ್ತನೆ, ಸತತ ಮತ್ತೆರಡು ವರ್ಷ ಆಯಿತು. 1930ರ ತನಕ ಸತತ ನಾಲ್ಕು ಸಲ ಆಕೆ ವಿಂಬಲ್ಡನ್ ಸಿಂಗಲ್ಸ್ ಪ್ರಶಸ್ತಿ ಗೆದ್ದರು. 1921ರಲ್ಲಿ ಆಕೆ ಫ್ರೆಡ್ರಿಕ್ ಎಸ್. ಮೂಡಿಯನ್ನು ಮದುವೆಯಾಗಿ ಹೆಲೆನ್ ವಿಲ್ಸ್ ಮೂಡಿ ಆದರು.

1931ರಲ್ಲಿ ಹೆಲೆನ್ ವಿಲ್ಸ್ ಮೂಡಿ ಏಳನೆಯ ಸಲ ಅಮೆರಿಕನ್ ಸಿಂಗಲ್ಸ್ ಪ್ರಶಸ್ತಿ ಗೆದ್ದರು. ಮರುವರ್ಷ ಅವರು ಐದನೆಯ ಸಲ ವಿಂಬಲ್ಡನ್ ಸಿಂಗಲ್ಸ್ ಪ್ರಶಸ್ತಿ ವಿಜೇತೆಯಾದರು. ಈ ಐದು ಬಾರಿಯೂ ಅವರ ವಿರುದ್ಧ ಯಾರೂ ಒಂದು ಸೆಟ್ ಸಹ ಪಡೆದಿರಲಿಲ್ಲ. 1933ರ ವಿಂಬಲ್ಡನ್ ಸಿಂಗಲ್ಸ್‌ನ ಅಂತಿಮ ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಬ್ರಿಟನಿನ ದೊರೊತಿ ರೌಂಡ್ ಮೂಡಿಯ ವಿರುದ್ಧ ಗೆಲ್ಲದಿದ್ದರೂ ಒಂದು ಸೆಟ್ ಗಳಿಸಿದ್ದೇ ದೊಡ್ಡ ಸಂಗತಿಯಾಯಿತು.

ಹೆಲೆನ್ ವಿಲ್ಸ್ ಮೂಡಿ 1933, 1935 ಮತ್ತು ಪುನಃ 1938ರಲ್ಲಿ ವಿಂಬಲ್ಡನ್ ಸಿಂಗಲ್ಸ್ ಪ್ರಶಸ್ತಿ ಗೆದ್ದರು. 1938ರ ಅನಂತರ ಪ್ರಮುಖ ಪಂದ್ಯಗಳಿಂದ ನಿವೃತ್ತರಾದರು.

ಫ್ರೆಡ್ರಿಕ್ ಮೂಡಿಯೊಡನೆ ಅವಳ ವಿವಾಹಿತ ಜೀವನ 1937ರಲ್ಲಿ ಕೊನೆಗಂಡಿತು. 1939ರಲ್ಲಿ ಐಡನ್ ರೋಕ್‌ರನ್ನು ವಿವಾಹವಾಗಿ ಹೆಲೆನ್ ವಿಲ್ಸ್ ಮೂಡಿ ರೋಕ್ ಆದರು. ಆದರೆ ಆಕೆ ಪ್ರಸಿದ್ಧರಾಗಿರುವುದು ಹೆಲೆನ್‌ವಿಲ್ಸ್ ಮೂಡಿ ಎಂದೇ.

ಹೆಲೆನ್ ವಿಲ್ಸ್ ಮೂಡಿ ಸಮರ್ಥ ಮುಂಗೈ ತಿರುವಿನ ಭಾರಿ ಹೊಡೆತದ ಆಟಗಾರ್ತಿ. ಸದಾ ಶಾಂತ ಮುಖಮುದ್ರೆಯ ಆಕೆ ಆಕರ್ಷಕ ವ್ಯಕ್ತಿ. 1928ರಲ್ಲಿ 'ಟೆನಿಸ್' ಮತ್ತು 1937ರಲ್ಲಿ 'ಹದಿನೈದು'–'ಮೂವತ್ತು' ಎಂಬ ಪುಸ್ತಕಗಳನ್ನು ಬರೆದರು. ಈ ಪುಸ್ತಕಗಳಿಗೆ ಚಿತ್ರಗಳನ್ನೂ ಆಕೆಯೇ ರಚಿಸಿದರು.

'ಹೇಳುತ್ತೇನೆ ನಿಲ್ಲಿ'

ಆಟಗಾರರನ್ನು ವೃತ್ತಾಕಾರದಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲಿಸಿ ಮುಖಂಡ ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾನೆ.

'ನಾನು ಹೇಳುತ್ತೇನೆ ಬಗ್ಗಿ ನಿಲ್ಲಿ', 'ನಾನು ಹೇಳುತ್ತೇನೆ ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳಿ' 'ನಾನು ಹೇಳುತ್ತೇನೆ ಎದ್ದು ನಿಲ್ಲಿ'-ಮೊದಲಾದ ಸೂಚನೆಗಳನ್ನು ಮುಖಂಡ ಕೊಡುತ್ತ ಹೋಗುತ್ತಾನೆ. ಆಟಗಾರರು ತಕ್ಷಣವೇ ಅದರಂತೆ ನಡೆದುಕೊಳ್ಳಬೇಕು.

ಕೆಲವು ಸಲ ಆಟಗಾರರನ್ನು ಗಲಿಬಿಲಿಗೊಳಿಸಲು ತಾನು ಕೊಡುವ ಸೂಚನೆಗೆ ವಿರುದ್ಧವಾಗಿ ಮುಖಂಡ ನಡೆದುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾನೆ. ಆಗ ತಪ್ಪು ಮಾಡಿದವರು ಒಂದು ಹೆಜ್ಜೆ ಹಿಂದಕ್ಕೆ ಸರಿಯಬೇಕು. ಆಟ ಮುಂದುವರಿದಂತೆ ವೃತ್ತವಿದ್ದಲ್ಲಿಂದ ಆಟಗಾರರು ದೂರ ದೂರ ಹೋಗಿರುತ್ತಾರೆ. ಆಟದ ಕೊನೆಯಲ್ಲಿ ಮುಖಂಡನಿಗೆ ಅತಿ ಹತ್ತಿರ ಯಾರು ಇರುತ್ತಾನೋ ಅವನು ವಿಜಯಿ.

ಹೈಲೈ

ನೋಡಿ : ಪೆಲೋಟ

ಹೊರಾಂಗಣ ಆಟ

ಮನೆ ಕಟ್ಟಡಗಳ ಹೊರಗಡೆ ಆಡುವ ಆಟಗಳು ಹೊರಾಂಗಣ ಆಟಗಳು.

ಕ್ರಿಕೆಟ್, ಹಾಕಿ, ಲಗೋರಿ, ಫುಟ್‌ಬಾಲ್, ಗಾಲ್ಫ್ ಮೊದಲಾದ ಚೆಂಡಾಟಗಳು ; ಓಟ, ನೆಗೆತ, ಎಸೆತಗಳನ್ನೊಳಗೊಂಡ ಅಥ್ಲೆಟಿಕ್ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳು : ವಿವಿಧ ಬಗೆಯ ದೋಣಿ ಸ್ಪರ್ಧೆ, ಈಜುಸ್ಪರ್ಧೆಗಳನ್ನೊಳಗೊಂಡ [illegible]ಗಳು; ಇವುಗಳಲ್ಲದೆ ಕುದುರೆ, ಕಾರು, ಸೈಕಲ್ ಮೊದಲಾದುವುಗಳ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳೆಲ್ಲ ಹೊರಾಂಗಣ ಕ್ರೀಡೆಗಳೇ.



ಹೊರಾಂಗಣದಲ್ಲಿ ವೃತ್ತ ಆಟ

ಟೆನಿಸ್, ಬಾಸ್ಕೆಟ್‌ಬಾಲ್, ವಾಲಿಬಾಲ್, ಐಸ್‌ಹಾಕಿಯಂಥ ಹಲವಾರು ಹೊರಾಂಗಣ ಆಟಗಳನ್ನು ಒಳಾಂಗಣದಲ್ಲೂ ಆಡಬಹುದು.

ಮನೆಗಳ ಮುಂದೆ ಹುಡುಗರು ಆಡುವ ಜೂಟಾಟ, ಕಬಡ್ಡಿ, ಕುಂಟುಬಿಲ್ಲೆಗಳು ಹೊರಾಂಗಣ ಆಟಗಳೇ.

ಒಳಾಂಗಣದಲ್ಲಿ ಆಡುವ ಹಲವು ಆಟಗಳನ್ನು ಹೊರಾಂಗಣದಲ್ಲಿ ಹುಲ್ಲು ನೆಲದಲ್ಲಿ ಆಡಬಹುದು. ಇವುಗಳಲ್ಲಿ ಹಲವು ಆಟಗಳು ಹುಡುಗರಿಗೆ ಉತ್ತಮ ವ್ಯಾಯಾಮ ಕೊಡುವಂಥವು. ಅವುಗಳಲ್ಲಿ ಒಂದು —'ಕರಡಿ ನೃತ್ಯ'.

ಮಕ್ಕಳು ಕೈಕಟ್ಟಿ ಕುಕ್ಕುರುಕಾಲಿನಲ್ಲಿ ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಎಡಕಾಲಿನ ಮೇಲೆ ದೇಹದ ಭಾರ ಹಾಕಿ ಬಲಗಾಲನ್ನು ಮುಂದೆ ಚಾಚುತ್ತಾರೆ. ಅನಂತರ ಬಲಗಾಲನ್ನು ಹಿಂದೆ ಎಳೆದುಕೊಂಡು ಎಡಗಾಲನ್ನು ಮುಂದೆ ಚಾಚುತ್ತಾರೆ. ಹೀಗೆ ಹಲವಾರು ಬಾರಿ ಮಾಡಬಹುದು. ಆದರೆ ಬೆನ್ನನ್ನು ಬಾಗಿಸುವಂತಿಲ್ಲ. ಒಬ್ಬರಿಗೊಬ್ಬರು ಮುಖಮಾಡಿ ಅಥವಾ ಕೈಹಿಡಿದೂ ಆಡಬಹುದು. ಇದರಲ್ಲಿ ಸ್ಪರ್ಧೆ ಏರ್ಪಡಿಸಬಹುದು. ಆಗ ಮೊದಲು ಸಮತೋಲ ಕಳಕೊಂಡವರು ಸೋತಂತೆ. ಈ ಆಟಕ್ಕೆ ಮೂಲ-ಪರಂಪರಾಗತವಾಗಿ ಬಂದಿರುವ ರಷ್ಯದ ಒಂದು ಜಾನಪದ ಹಾಡಿಗೆ ತಕ್ಕಂತೆ ನರ್ತಿಸುವ ಹೆಜ್ಜೆಕ್ರಮ. ಆದ್ದರಿಂದಲೇ ತಾಳಬದ್ಧವಾದ ಹಾಡಿನೊಂದಿಗೆ ಕಾಲನ್ನು ಮುಂದೆ ಹಾಗೂ ಹಿಂದಿಡುತ್ತಿದ್ದರೆ ವ್ಯಾಯಾಮದೊಂದಿಗೆ ಹೆಚ್ಚಿನ ಮನೋರಂಜನೆಯೂ ಸಿಗುತ್ತದೆ.

ಸ್ಪ್ರಿಂಗ್‌ನಿಂದ ಕಾರ್ಯಗತವಾಗುವ ಎರಡು ಪಾದಪೀಠಗಳಿರುವಂಥದು ಪೋಗೋ ಕೋಲು. ಇವುಗಳನ್ನು ಮೆಟ್ಟಿ ಕೋಲಿನಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬ ನಿಲ್ಲಬಹುದು. ಸ್ಪ್ರಿಂಗನ್ನು ಆಟಗಾರನು ಒತ್ತಿದೊಡನೆ ಅದು ಪುಟಿದು ಅವನು ಮುಂದೆ ಹಾರುವಂತೆ ಮಾಡುತ್ತದೆ. ಆದರೆ ಹೀಗೆ ಪೋಗೋಕೋಲು ಸವಾರಿ ಮಾಡುವಾಗ ಬಹಳಷ್ಟು ಸಮತೋಲ ಪ್ರಜ್ಞೆ ಇರಬೇಕು. ಇವರಲ್ಲಿ ಸ್ಪರ್ಧೆ ಏರ್ಪಡಿಸುವಾಗ ಆಟಗಾರರನ್ನೆಲ್ಲ ಒಂದು ಗೆರೆಯ ಮೇಲೆ ನಿಲ್ಲಿಸಿ ಸುಮಾರು 20 ಮೀಟರು ದೂರದಲ್ಲಿರುವ ಗೆರೆಗೆ ಯಾರು ಮೊದಲು ತಲಪುತ್ತಾರೆ ಎಂಬುದನ್ನು ನಿಶ್ಚಯಿಸಬಹುದು.

ಜರ್ಮನ್ ಮಕ್ಕಳಲ್ಲಿ ಪ್ರಚಲಿತವಿರುವ ಒಂದು ಆಟ —ಹಗ್ಗಕಟ್ಟಿ ಎಳೆಯುವುದು. ಒಂದು ಚಿಕ್ಕ ಹಗ್ಗವನ್ನು ಇಬ್ಬರು ಆಟಗಾರರು ಸೊಂಟಕ್ಕೆ ಕಟ್ಟಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಅನಂತರ ನೆಲದಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬರಿಗೊಬ್ಬರು ಮುಖಮಾಡಿ ಮೊಣಕಾಲೂರಿ ಇರುತ್ತಾರೆ. ಸೀಟಿಯಾದಾಗ ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬನೂ ತನ್ನ ಪ್ರತಿಸ್ಪರ್ಧಿಯನ್ನು ಮಧ್ಯರೇಖೆಯ ಈಚೆಗೆ ಎಳೆಯಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುತ್ತಾನೆ. ಹೀಗೆ ಪ್ರಯತ್ನಿಸುವಾಗ ಆಟಗಾರನೊಬ್ಬ ಮುಂದೆ ಹಿಂದೆ ಚಲಿಸಬಹುದು. ಆದರೆ ಮೊಣಕಾಲುಬಿಟ್ಟು ಏಳುವಂತಿಲ್ಲ. ಹಗ್ಗವನ್ನು ಕೈಯಲ್ಲಿ ಮುಟ್ಟುವಂತಿಲ್ಲ. ಇಬ್ಬಿಬ್ಬರೊಳಗೆ ಹೀಗೆ ಆಡಿಸಿದ ಅನಂತರ ಅಂತಿಮ ಹಂತದಲ್ಲಿ ಇಬ್ಬರೇ ಸ್ಪರ್ಧಿಗಳು ಉಳಿಯುತ್ತಾರೆ. ಅವರಲ್ಲಿ ಗೆದ್ದವನೆ 'ಕಟ್ಟಿ ಎಳೆಯುವ ಚಾಂಪಿಯನ್'.

ಪ್ರಾಚೀನ ಗ್ರೀಸಿನ ಮಕ್ಕಳು ಆಡುತ್ತಿದ್ದ ಒಂದು-ಆಟ 'ಸವಾರ, ಚೆಂಡು'. ಅದನ್ನು ಆ ದೇಶದ ಮಕ್ಕಳು ಈಗಲೂ ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಅಂಚೆಗಾಲಲ್ಲಿ ನಿಂತ ಒಬ್ಬ ಆಟಗಾರನ ಮೇಲೆ ಸವಾರನಾಗಿ ಮತ್ತೊಬ್ಬ ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾನೆ. ಇಂಥ ಜೋಡಿ ಆಟಗಾರರು ವೃತ್ತಾಕಾರದಲ್ಲಿ ಮುಖಮಾಡಿಕೊಂಡಿರುತ್ತಾರೆ. ಸವಾರರು ವೃತ್ತದ ಉದ್ದಗಲಕ್ಕೆ ಒಂದು ಚೆಂಡನ್ನು ಅಥವಾ ವಾಲಿಬಾಲನ್ನು ಎಸೆಯುತ್ತಾರೆ. ಸರಿಯಾಗಿ ಚೆಂಡನ್ನು ಎಸೆಯುವವರು ಅಥವಾ ಸರಿಯಾಗಿ ಎಸೆದ ಚೆಂಡನ್ನು ಹಿಡಿಯಲಾಗದವರ ಜೋಡಿಗೆ ತಪ್ಪಂಕ ದೊರೆಯುತ್ತದೆ. ಎಸೆತ ಸರಿಯೇ ? ತಪ್ಪೇ ? ಎಂದು ನಿರ್ಧರಿಸಲು ಒಬ್ಬ ನಾಯಕನಿರುತ್ತಾನೆ. ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಅವಧಿಯಲ್ಲಿ ಕಡಮೆ ತಪ್ಪಂಕ ಗಳಿಸಿದ ಜೋಡಿ ಗೆಲ್ಲುತ್ತದೆ.



ಎರಡನೆಯ ಮಹಾಯುದ್ಧದಲ್ಲಿ ಪಾಳುಬಿದ್ದ ಜಾಗದಲ್ಲಿ ಆಟದ ಅಂಗಣ--ಲಂಡ

ಎರಡನೆಯ ಸುತ್ತಿನಲ್ಲಿ ಸವಾರನಾದ ಆಟಗಾರ ಹೊರುವವನಾಗುತ್ತಾನೆ; ಹೊತ್ತವನು ಸವಾರನಾಗುತ್ತಾನೆ. ಪ್ರಾಚೀನ ಗ್ರೀಸಿನಲ್ಲಿ ಚರ್ಮದ ಚೆಂಡನ್ನು ಬಳಸಿ ಈ ಆಟವನ್ನು ಆಡುತ್ತಿದ್ದರು.

ಮನುಷ್ಯರೇ ಕೂಡಿ ಆದ ಗಂಟಿನ ಆಟ ಒಂದಿದೆ. ಸುಮಾರು ಹತ್ತು ಹನ್ನೆರಡು ಜನ ಆಟಗಾರರು ವೃತ್ತಾಕಾರದಲ್ಲಿ ಕುಳಿತಿರುತ್ತಾರೆ. ಅವರಲ್ಲೊಬ್ಬನು ಗುಂಪು ಬಿಟ್ಟು ದೂರ ಸಾಗುತ್ತಾನೆ. ಆಗ ವೃತ್ತಾಕಾರದಲ್ಲಿ ಕುಳಿತವರು ಕೈ ಕೈಹಿಡಿದು ಕಾಲು ತೂರಿಸಿ, ಮೈ ಉರುಳಿಸಿ, ತಲೆ ತೂರಿಸಿ ಗಂಟು ಹಾಕಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಹೀಗೆ 'ಮಾನವ ಸಿಕ್ಕು'

ಜಟಿಲವಾದಾಗ ಆಟಗಾರರ ಕೈ, ಕಾಲು, ತಲೆಗಳು ವಿವಿಧ ದಿಕ್ಕುಗಳಲ್ಲಿರುತ್ತವೆ. ದೂರ ಹೋದ ಹುಡುಗನು ಮರಳಿ ಈ ಗಂಟನ್ನು ವೃತ್ತಾಕಾರಕ್ಕೆ ತರಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುತ್ತಾನೆ. ಇದರಲ್ಲಿ ಎರಡು ತಂಡಗಳೊಳಗೆ ಸ್ಪರ್ಧೆ ಏರ್ಪಡಿಸಬಹುದು.

ಬೆಲೂನಿನಿಂದ ಬಾಸ್ಕೆಟ್‌ಬಾಲಿನ ಅಣಕ ಆಟ, ಪೊರಕೆ ಮತ್ತು ಕೈವಸ್ತ್ರಗಳಿಂದ ಹಾಕಿಯ ಅಣಕ ಆಟ —ಹೀಗೆ ಅನೇಕ ಅಣಕ ಆಟಗಳನ್ನು ಹೊರಾಂಗಣದಲ್ಲಿ ಆಡಬಹುದು.

ಶುದ್ಧ ಗಾಳಿ, ಬಿಸಿಲುಗಳಲ್ಲಿ ಆಟವಾಡುವಾಗ ಮನಸ್ಸು ದೇಹಗಳಿಗೆ ಸಿಗುವ ಉಲ್ಲಾಸ ಆರೋಗ್ಯ ಸಾಧನೆಗೆ ತುಂಬಾ ಸಹಾಯಕ.

ನೋಡಿ : ಒಳಾಂಗಣ ಆಟ

‘ ಹೊಳೆ ದಾಟುವ ಆಟ ’

ಹೊಳೆದಾಟುವುದನ್ನು ಅನುಕರಿಸುತ್ತ ಹಾರುವ ಆಟ ಆಡಬಹುದು. ಎರಡು ಅಡ್ಡಗೆರೆಗಳು ಹೊಳೆಯ ದಡಗಳನ್ನು ತೋರಿಸುತ್ತವೆ. ಗೆರೆಗಳ ನಡುವಿನ ಅಂತರವನ್ನು ಆಟಗಾರರ ವಯಸ್ಸಿಗೆ ತಕ್ಕಂತೆ ಇಡಬಹುದು. ಆಟಗಾರರು ಓಡಿಬಂದು ಒಂದು ಗೆರೆಯಿಂದ ಇನ್ನೊಂದಕ್ಕೆ ಹಾರುತ್ತಾರೆ. ಹಾರಲು ಆಗದಿದ್ದರೆ ನೀರಿಗೆ ಬಿದ್ದಂತೆ ಲೆಕ್ಕ. ಒದ್ದೆ ಬಟ್ಟೆಯನ್ನು ಬದಲಾಯಿಸಲು ಅವರನ್ನು ಹೊರಗೆ ಕಳುಹಿಸುತ್ತಾರೆ. ಸರಿಯಾಗಿ ಆಚೆಗೆರೆ ತಲಪಿದವರಿಗಾಗಿ ಇನ್ನೂ ಅಗಲವಾಗಿ ಗೆರೆ ಹಾಕುತ್ತ, ಯಾವ ಆಟಗಾರ ಹೆಚ್ಚು ಅಗಲದ ಗೆರೆ ದಾಟುತ್ತಾನೋ ಅವನು ಜಯಶಾಲಿ ಎಂದು ನಿರ್ಧರಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಇನ್ನೊಂದು ವಿಧದಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬೊಬ್ಬರಾಗಿ ದಾಟುವುದರ ಬದಲು ಜೋಡಿ ಜೋಡಿಯಾಗಿ ಆಟಗಾರರು ದಾಟಬಹುದು. ಸಂಗೀತ ಆರಂಭವಾದಾಗ ಜೋಡಿ ಆಟಗಾರರು ಹೊಳೆದಾಟುತ್ತಾರೆ. ಕೈ ಹಿಡಿದುಕೊಂಡೂ ಅವರು ದಾಟಬಹುದು. ಸಂಗೀತ ನಿಲ್ಲಿಸಿದಾಗ ಹೊಳೆ ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ಯಾರಾದರೂ ಇದ್ದರೆ ಅವರು ಹೊಳೆಯಲ್ಲಿ ಕೊಚ್ಚಿಹೋದಂತೆ. ದಡ ಸೇರಿದವರು ಆಟ ಮುಂದುವರಿಸುತ್ತಾರೆ. ಅಂತ್ಯದ ವರೆಗೆ ಉಳಿಯುವವರು ಗೆಲ್ಲುತ್ತಾರೆ.

ಸಂದರ್ಭಸೂಚಿ

ಶಬ್ದಕೋಶ

ಅಂಗ ಠೀವಿ ತರಬೇತಿ Posture training

ಅಂಗಣ Court. Ground

ಅಂತರ ಕಾಲೇಜು ಹುಟ್ಟು ನಡೆಸುವಿಕೆ ಸಂಘ Inter-Collegiate Rowing Association

ಅಂತರ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಹವ್ಯಾಸಿ ಕುಸ್ತಿ ಮಂಡಲಿ International Amateur Wrestling Federation

ಅಖಿಲ ಭಾರತ ಕ್ರೀಡಾ ಮಂಡಳಿ All-India Council of Sports

ಅಡ್ಡ ಪಟ್ಟಿ Crossbar

ಅಸಮ ಸಮಾನಾಂತರ ಸರಳುಗಳು Uneven parallel bars

ಆಕಾರ ಸ್ಕೇಟಿಂಗ್ Figure skating

ಆಟೀನು Hearts

ಆಡದ ಕ್ಯಾಪ್ಟನ್ Non-playing captain

ಆಧುನಿಕ ಪೆಂಟಾಥ್ಲನ್ Modern pentathlon

ಆಮ್ಲಜನಕ ಮುಸುಕು Oxygen mask

ಆರಂಭದ್ವಾರ Starters' gate

'ಆರಾಮ್' 'Stand at ease'

ಆಹ್ವಾನ ಪಂದ್ಯ Invitation tournament

ಇಗ್ಗುಂಡು Dumb-bell

ಇಸ್ಪೀಟು Spade

ಇಸ್ಪೀಟು ಆಟ Card game

ಈಟನ್ ಗೋಡೆ ಆಟ Eton wall game

ಉಚ್ಚ ನಾಯಕ ಶಿಬಿರ Advanced Leadership Camp

ಉಚ್ಚಾರಾಂಶ Syllable

ಉತ್ತಮ ಸಂಗಾತಿ ನಾಯಿ Companion Dog Excellent

ಉದರ ಧ್ವನಿ Ventro voice

'ಉದರ ಪ್ರವಾದಿ' 'Belly Prophet'

ಉದ್ದ ಸರಳು Long bar

ಉಪಯುಕ್ತ ನಾಯಿ Utility Dog

'ಉರಿದು ಹೋದ ಕಲ್ಲು' 'Burnt stone'

ಊಳಿಗಮಾನ್ಯ ಪದ್ಧತಿ Feudal system

ಎಕ್ಕ, ಹಾಸು Ace

ಎಡಕೊಂಡಿ Left hook

ಎತ್ತರ ಬೈಸಿಕಲ್ High bicycle

ಎತ್ತರ ನೆಗೆತ High jump

ಎದೆ ಈಜು Breast stroke

ಎಲ್ಲೆಗೆರೆ Boundary

ಎಸೆಬಾಣ Darts

ಎಳೆ ಗಾಜು Fibre glass

ಎಳೆಯುವ ಗಾಡಿ Pull cart

ಏರುಗಾಳಿ Updraft

ಏರುವ ಹಗ್ಗ Climbing rope

ಏಷ್ಯನ್ ಕ್ರೀಡಾ ಸಮಿತಿ Asian Games Federation

ಒಂಟಿ ಆಟ Singles

ಒತ್ತು ಕಾಗದ Blotter

ಒದಗಣೆ ತಂಡ Stock pile

ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಕ್ರೀಡೆಗಳು Olympic Games

ಒಲಿಂಪಿಕ್ ಜ್ಯೋತಿ Olympic torch

'ಒಳಕಾಳಗ' 'In-fighting'

ಓಡಿ ಶಿರ ಬಾಗಿ ಮುಳುಗು Running header

ಓಡು ಜಿಂಕೆಗುರಿ Running deer target

ಓಡುವ, ಬೆನ್ನಟ್ಟುವ ಆಟಗಳು Running and chasing games

'ಕಂದುಗೂಬೆ' 'Brown owl'

ಕಡಿವಾಣ Bridle

ಕತ್ತಿವರಸೆ Fencing

ಕರಂಡ Urn

ಕಲಸು ಮಣೆ Shuffle board

ಕಲಸುವವ Dealer

ಕಲ್ಲರಗು Asphalt

ಕಳಾವರ್ Clover

ಕವಾಯತು Drill

ಕಸರತ್ತು Gymnastics

ಕಾಮನ್‌ವೆಲ್ತ್ ಕ್ರೀಡೆಗಳು Commonwealth Games

ಕಾಲ ನಿರ್ದೇಶಕ Time-keeper

ಕಾಲು ಕೆಲಸ Foot work

ಕಾಲು ಮರೆ Leg guard

ಕಾಲು ಹರಡು Ankle

ಕಿರೀಟ ಮೈದಾನ Crown green

ಕೀರ್ತಿ ಭವನ Hall of fame

ಕುಕ್ಕುಲೋಟ Trot

ಕುದುರೆ ಜಿಗಿತ ಸ್ಪರ್ಧೆ Show jumping

ಕುದುರೆ ಲಾಳದಾಟ Horseshoe pitching

ಕೃತಕ ಆಕೃತಿ Dummy

ಕೆಳಮುಖ ಹೊಡೆತ Drop shot

ಕೈಗಾವಲು ತಂಡ Reserve pile

ಕೈಚೀಲ, ಕೈಗವಸು Gloves

ಕೈ ನಿಲುವು ಮುಳುಗು Hand stand dive

ಕೊಚ್ಚೆ ಮಾರ್ಗ ಸ್ಪರ್ಧೆ Speedway racing

'ಗಡಿನಾಡು' Frontier land

ಗದೆ ವರಸೆ Club drill

ಗಾಲಿ ಸ್ಕೇಟಿಂಗ್ Roller skating

ಗ್ರಾಮ ಪುರೋಹಿತ Vicar den

ಗುಂಪು ಆಟ Group game

ಗುರಿಕಣ್ಣು Bull's eye

ಗುಂಪು ಸೇರದ ಎಲೆ Wild card

ಗುರುತಿನ ಕಾರ್ಡು Dotted card

ಗೂಟ ಕುದುರೆ Pommeled horse

ಗೂಟ ಬುಗುರಿ Peg top

ಗೆರೆ ನಿರ್ಣಾಯಕ, ಗೆರೆ ಗುರುತುಗಾರ Lineman

ಗೆಲ್ಲಂಕ, ಅಂಕ Score, Point

ಗೆಲ್ಲಂಕ ಗುರುತುಗಾರ, ಗೆಲ್ಲಂಕದಾರ Scorer

ಗೆಲ್ಲಂಕಫಲಕ Scoreboard

ಗೆಲ್ಲು ಕಂಬ Winning post

ಗೋಪುರ Pyramid

ಚದುರಂಗ Chess

ಚಾಟಿ ಬುಗುರಿ Whip top

ಚಿಟ್ಟೆ ಈಜು Butterfly stroke

ಜಲ ಕಾಲ್ಚೆಂಡು Water soccer

ಜಲ ಪೋಲೋ Water polo

ಜಲ ಹ್ಯಾಂಡ್ ಬಾಲ್ Water hand ball

ಜಳ್ಳ Punt

ಜಿಂಕೆ ಗುರಿ Running deer target

ಜಿಗಿತ ಪ್ರದರ್ಶನ Show jumping

ಜಿಗಿತ ಕುದುರೆ Vaulting horse, long horse

ಜಿಗಿತ ಹಲಗೆ Springboard

ಜೀನು Saddle

ಜೇಡಿಮಣ್ಣಿನ ಪಾರಿವಾಳ Clay pigeon

ಟೊಂಕ ಮೆತ್ತೆ Hip pad

ಡೆನ್ ತಾಯಿ Den mother

ತಂಡ Team

ತಡಕೆ Hurdle

ತಡೆ ಓಟ ಸ್ಪರ್ಧೆ Hurdles race

ತಡೆ ಹೊಡೆತ, ರಕ್ಷಣೆ ಹೊಡೆತ Defensive stroke

ತಪ್ಪುನಡೆ ಗೆರೆ, ಚಿತ್ತುಗೆರೆ Foul line

ತಳ್ಳುಗಾಡಿ Pull cart

ತಾಂತ್ರಿಕ ಚಿತ್ತು Technical fault

ತುರುಪು Trump

ತೆಂಡೆಗಟ್ಟಿದ ಆವರಣ Paddock

ತೆರೆ ಸವಾರಿ Surf riding

ತೆರೆ ಸವಾರ Surfer

ದ್ವಂದ್ವ ಯುದ್ಧ Duel

ದಾಂಡುಗಾರ, ಬ್ಯಾಟುಗಾರ Batsman

ದಾಂಡು ಚೆಂಡು Club ball

ದಾಟಿಸುವಿಕೆ Pass

ದಾರಿ ಹಿಡಿಯುವ ಉಪಯುಕ್ತ ನಾಯಿ Utility Dog Tracking

[illegible] Dice game

ದಾಳಿ ತಂಡ Offensive team

ದ್ವಿವರ್ಜಕ ಟೂರ್ನಮೆಂಟ್ Double elimination tournament

ದೀರ್ಘ ಪರಿಮಿತಿಗೆರೆ Long service line

ದೂರ ನೆಗೆತ Long jump

ದೂರ ಸ್ಪರ್ಧೆ Distance event

ದೊಣ್ಣೆ ವರಸೆ Stick drill

ದೌಡಾಯಿಸುವುದು Gallop
ಧ್ವನಿ ಅನುಕರಣೆ Ventriloquism
ನಡಿಗೆ ಸ್ಪರ್ಧೆ Walking race
ನಡುಗೆರೆ, ಮಧ್ಯಗೆರೆ Half-way line, Centre line
ನಡುಪಟ್ಟಿ Belt
ನರಿ-ಬೇಟೆನಾಯಿ 'Fox and Hounds'
'ನಾಗಾಲೋಟ' Canter
ನಾಯಿ ಈಜು Dog paddle
'ನಾಳಿನ ನಾಡು' 'Tomorrow land'
ನಿಮ್ನ ದರ್ಪಣ Concave mirror
ನೀರ್ಗುರುತು Water mark
ನೆಟ್‌ಗೆರೆ Net line
ನೆರಳು ಚಿತ್ರ Silhoutte
ನೆಲ ಕುಸ್ತಿ Ground wrestling
ನೆಲ ವ್ಯಾಯಾಮ Floor exercise
ನೆಲೆ Position, Base
ನೆಲೆಗಾರ Baseman
ನೇರ ಎಡಹೊಡೆತ Straight left
ನೇರ ನಿಲುವಿನ ಕುಸ್ತಿ Upright wrestling
ನೇರ ಶಿರ ಮುಳುಗು Plain Header
ಪಕ್ಕ ಕುದುರೆ Side horse, Pommeled horse
ಪಕ್ಕದ ಗೆರೆ, ಪಾರ್ಶ್ವಗೆರೆ Side line
ಪಟ್ಟು Trick, hold
ಪತ್ರಮಿತ್ರ Pen friend
ಪಲ್ಟಿ ಆಟ Tumbling
ಪರ್ವತಾರೋಹಣ Mountaineering
ಪ್ರಾರಂಭಕ Starter
ಪುಟವೇಳಿಸು Dribble
ಪುಟ್ಟ ತೋಳು ಬೆನ್ನೀಜು Short hand back stroke
ಪೂರಕ ಆಟ Lead-up game
ಬದ್ದು Hole
ಬಯಲು ಮೇಲಾಟ Field event
ಬಾಜಿ Stake
ಬಾಬ್ ಬಂಡಿ ಓಟ Bob-sledding
ಬಾಣ ಬಿರುಸು ಪಂದ್ಯ Arrow fight
ಬ್ಯಾಟ್‌ಗಾರ Batsman, batter
ಬಿಲ್ಲುಗಾರಿಕೆ Archery
ಬ್ರಿಟಿಷ್ ಸಾಮ್ರಾಜ್ಯ ಕ್ರೀಡಾ ಮಹೋತ್ಸವ British Empire Sports Festival
ಬೆನ್ನೀಜು Back stroke
ಬೌಲ್ ಮಾಡುವುದು, ಬೌಲಿಂಗ್ Bowling
ಭಲ್ಲೆ Lance
'ಭ್ರಮೆನಾಡು' 'Fantasy land'
ಭಾರ ಎತ್ತುವಿಕೆ, ಭಾರೋತ್ತೋಲನ Weight lifting
ಭಾರತೀಯ ಶಾಲಾ ಆಟಗಳ ಮಂಡಳಿ School Games Federation of India
ಮಟ್ಟ ನೆಲದ ಪಂದ್ಯ Flat race
ಮಧ್ಯ ಅಂಗಣ Centre court
ಮಧ್ಯಗೆರೆ Centre line
ಮಧ್ಯಮ ದೂರ Middle distance
ಮರಿ ಸ್ಕೌಟ್ Cub
ಮಾರ್ಗ ಮೇಲಾಟ Track event
ಮಾದರಿ Model
ಮಾನಕ ಆಟ Standardised game
ಮಿಶ್ರ ರಾಶಿ Mixture
ಮುಂತಡೆ ಹೊಡೆತ Forward defensive stroke
ಮುಂದಿನ ನೆಲೆ Forward position
ಮುಖವಾಡ Mask
ಮುನ್ನೀಜು Front crawl
ಮುನ್ನುಗ್ಗಿ ದಾಟಿಸು Forward pas
ಮುಳುಗುಗಾರ Diver
ಮೂಲ ಎಲೆ Foundation card
ಮೂಲೆ ದಿಕ್ಕು Diagonal
ಮೃದು ತೊಗಲು Kid skin
ಮೇಲಾಟ, ಸ್ಪರ್ಧೆ Competition
ಮೇಲ್ಗಡೆ ಹೊಡೆತ Upper cut
ಮೇಲುಗೈ Overhand
ಮೇಲ್ತೋಳು ಈಜು Overhand stroke
ಮೊಣಕೈ ಮೆತ್ತೆ Elbow pad
ಮೊದಲ ದರ್ಜೆ ಕ್ರಿಕೆಟ್ First class cricket
ಮೋಟಾರ್ ಸ್ಪರ್ಧೆ Automobile racing
ಮೋಟು ಹುಟ್ಟು Paddle
ಯಕ್ಷಿಣಿ, ಇಂದ್ರಜಾಲ Magic
ರಥ ಸ್ಪರ್ಧೆ Chariot race
ರಸ್ತೆ ಸ್ಪರ್ಧೆ Road racing
ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಕ್ರೀಡಾ ಸಂಸ್ಥೆ National Institute of Sports
ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಸಂಘ National Federation
ರಿಕಾಪು Stirrup
ಲಗಾಮು Rein
ವಂಶಾವಳಿ ಪುಸ್ತಕ Stud book
ವರ್ಜಕ ತಂಡ Waste pile
ವನಭೋಜನ Picnic
ವಿಲಕ್ಷಣ ಎಲೆ Wild card
ವಿಶ್ವಚಾಂಪಿಯನ್ World champion
ವಿಶ್ವದಾಖಲೆ World record
ವೀಕ್ಷಕ ವರದಿಗಾರ Commentator
ವೃತ್ತ ಆಟ Circle game
ವೃತ್ತಿ ಅಥ್ಲೆಟಿಕ್ ಸಂಘ Professional Athletic Association
'ವೃದ್ಧ ಕನ್ಯೆ' 'Old maid'
ವೇಗ ಸ್ಕೇಟಿಂಗ್ Speed skating
ವೈಯಕ್ತಿಕ ತಪ್ಪು Personal foul
ಸಂಗ್ರಹ ಪುಸ್ತಕ Album
ಸಂಗಾತಿ ನಾಯಿ Companion dog
ಸಂಗೀತ ಕವಾಯತು Tattoo
ಸಂಚಯ Combination
'ಸಂಭಾಷಣಾ ಚತುರೆ' 'Miss conversational
'ಸಂತಸದ ಕುಟುಂಬ' 'Happy family'
ಸಂವೇಗ Momentum
ಸಮಗರ Doublets
ಸಮಮಟ್ಟದ ಮೈದಾನ Level green
ಸಮಮಟ್ಟದ ಸರಳುಗಳು Horizontal bars
ಸಮತೋಲದ ತೊಲೆ Balance beam
ಸಮಾನಾಂತರ ಸರಳುಗಳು Parallel bars
ಸಮಾರಂಭ ಕವಾಯತು Ceremonial parade
'ಸರ್ವ ಮೂರ್ಖರ ದಿನ' All fools' day
ಸರ್ವರೀತಿ ಸ್ಪರ್ಧೆ All round event
ಸರ್ವ ಸಂಯೋಜಿತ ಕುಸ್ತಿ All-in wrestling
ಸರ್ವಿಸ್ ಆವರಣ Service box
ಸಹನಾ ಪರೀಕ್ಷೆ Endurance test
'ಸಹೃದಯ ಮನುಷ್ಯ' 'Good natured man
ಸ್ವಚ್ಛಂದ ಒದೆತ Free kick
ಸಾಗು ಗಾಡಿ Go cart
'ಸಾಹಸ ನಾಡು' 'Adventure land'
ಸ್ಥಾಯೀ ಸಮಿತಿ Standing Committee
ಸ್ನಾಯು ಸಮನ್ವಯ uscular co-ordinati
ಸಿಂಹದ ಗವಿ Lion's den
ಸ್ಥಿರ ಬಳೆ Still ring, stationary ring
ಸೀದಾ ಮುಳುಗು Plain dive with tuck
ಸುಸಂಘಟನೆ Co-ordination
ಸುತ್ತು Round
ಸುರಂಗ ಹೊಡೆಯುವುದು Diving
ಸೈನಿಕ ಪ್ರದರ್ಶನ Military display
ಶ್ರೀ ಏಷ್ಯ Mr. Asia
ಶ್ರೀ ವಿಶ್ವ Mr. Universe
ಶ್ರೀ ಸ್ನಾಯುವಂತ Mr. Muscleman
ಶಿಕ್ಷೆ ಒದೆತ Penalty kick
ಶಿಕ್ಷೆ ಸ್ಥಳ Penalty spot
ಶ್ರೇಣಿ Series, sequence
ಹಗ್ಗ ಜಿಗಿತ Skipping
ಹವ್ಯಾಸಿ ಅಥ್ಲೆಟಿಕ್ ಸಂಘ Amateur Athletic Association
ಹಳ್ಳಿಗಾಡು ನಡಿಗೆ Hiking
ಹಳ್ಳಿಗಾಡು ಸ್ಪರ್ಧೆ Cross-country race
ಹಿಂಗೈ ಹೊಡೆತ Backhand stroke
ಹಿಂತಡೆ ಹೊಡೆತ Backward defensive strok
ಹಿಮ್ಮುಖ ಮುಳುಗು Back dive
ಹಾಡುವ ಆಟ Singing game
ಹಾಯಿ ಸ್ಕೇಟಿಂಗ್ Sail skating
ಹಿಂಬದಿ ಅಂಗಣ Back court

ಕರ್ನಾಟಕ ಸಹಕಾರೀ ಪ್ರಕಾಶನ ಮಂದಿರ, ನಿಯಮಿತ

ಬೆಂಗಳೂರು :
ಸರ್ಕಾರೀ ಮುದ್ರಣಾಲಯದ ಡೈರೆಕ್ಟರವರಿಂದ ಮುದ್ರಿಸಲ್ಪಟ್ಟಿತು
1973


B 10 B
8 1 6
3 5 7
4 9 2



